

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

DEP DÉPARTEMENT DES LETTRES ET
LANGUE FRANÇAISE

N° :



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES
ÉTRANGÈRES

FILIERE : LANGUE FRANÇAISE

SPÉCIALITÉ : DIDACTIQUE DES
LANGUES ÉTRANGÈRES (DLE)

Mémoire présenté pour l'obtention

Du diplôme de Master Académique

Par : OUALI Meryem Nor Elhouda

Intitulé :

Le kamishibaï comme projet pédagogique ludique

en classe de 5^{ème} année primaire

à l'école FERAHTIA Layachi-Maadid M'sila.

Soutenu devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Grade	Qualité	Établissement
K. AMARI	MCA	Président	Université de M'sila
N. CHIKHI	MCA	Rapporteur	Université de M'sila
R. BENKHELIL	MCA	Examineur	Université de M'sila

Année universitaire : 2022/2023

REMERCIEMENTS

Ce mémoire est le résultat d'un travail de recherche de près de deux ans. En premier lieu, J'adresse tous mes remerciements aux personnes avec lesquelles j'ai pu échanger et qui m'ont aidée pour la rédaction de ce mémoire.

Avant tout, je tiens à exprimer ma gratitude à Madame Nadjet ЧИЖИ, ma directrice de recherche, pour son soutien inestimable et le temps qu'elle a consacré à mon travail.

Mes vifs remerciements vont également aux membres de jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à ma recherche en acceptant d'examiner mon travail et de l'enrichir par leurs propositions et leurs remarques.

Mes plus sincères remerciements sont à ma famille, à tous mes proches, à mes amis et à tous ceux qui m'ont accompagnée, aidée, soutenue et encouragée tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Je n'oublie pas de remercier surtout et spécialement l'artiste qui a réalisé tous les dessins du Kamishibai.

DÉDICACES

Je dédie ce mémoire

*À ma chère mère qui m'a donné tout le soutien qu'une maman
puisse donner pour son enfant, du cycle primaire jusqu'à présent.*

À mon père « Ahmed » le héros qui sait tout faire,

À « Papa » et « Mama »

À mes frères Samir, Qadi et Oussama.

Ainsi qu'à mes sœurs Nano, Khadidja et Fati aussi

À tous les anges de ma famille.

*Sans oublié, à la mémoire de « Baba Aissa » et « Djeda
Maqdouda » que Dieu bénisse leurs âmes*

À tous les enseignants qui aiment leur métier

Meriem

TABLE DES MATIERES	5
INTRODUCTION GÉNÉRALE	6

PREMIÈRE PARTIE : *CONCEPTS*

CHAPITRE I : La pédagogie de projet le ludique dans la classe de FLE	10
I.1. Introduction partielle	111
I.2. La pédagogie de projet dans la classe de FLE.....	12
I.2.1. Définitions et historique de pédagogie de projet :	12
I.2.2. Dénominations (Pédagogie de projet / Pédagogie par projet)	14
I.2.3. Objectifs, démarche et apports de la pédagogie de projet	14
I.2.4. La pédagogie de projet dans le système éducatif algérien.....	21
I.3. Le ludique dans la classe de FLE	21
I.3.1. Définitions du ludique	21
I.3.2. Les quatre régions métaphoriques de la notion du ludique	22
I.3.3. Les avantages du ludique en classe de FLE.....	23
I.3.4. Le ludique comme un projet pédagogique.....	25
I.4. Conclusion partielle.....	27
CHAPITRE II : Le Kamishibai comme outil ludique	28
II.1. Introduction partielle	29
II.2. Le théâtre.....	29
II.2.1. Définitions	29
II.2.2. Les avantages du théâtre en classe de FLE	30
II.2.3. L'intégration de l'activité théâtrale dans une classe FLE	31
II.2.4. Les compétences développées par le théâtre	32
II.3. Kamishibai	34
II.3.1. Définitions du Kamishibai.....	34
II.3.2. L'histoire et quelque recherche sur le Kamishibai	35
II.3.3. Les caractéristiques du Kamishibai	37
II.3.4. Le but du Kamishibai (Les compétences développées)	37
II.4. Conclusion partielle	40

DEUXIÈME PARTIE : *EXPÉRIMENTATION*

CHAPITRE III : Le contexte de la recherche et expérimentation	42
III.1. Introduction partielle.....	43
III.2. Description des éléments de la recherche	44
III.2.1. Ecole et public-expérimental.....	43
III.2.2. Compétence en langue française du public-expérimental.....	44
III.2.3. Présentation générale du manuel scolaire du 5 ^{ème} AP.....	45
III.2.4. Présentation des deux projets sans et avec Kamishibai	47
III.3. Expérimentation et scénario pédagogique	49
III.3.1. Fiches pédagogiques du projet sans le Kamishibai.....	49
III.3.2. Tâche finale du projet sans le Kamishibai	49
III.3.3. Fiches pédagogiques du projet avec le Kamishibai	50
III.3.4. Tâche finale du projet avec le Kamishibai.....	53
III.4. Conclusion partielle	54
CHAPITRE IV : Analyse et interprétation des données pré/post expérimentales. 55	
IV.1. Introduction partielle	56
IV.2. Le développement du savoir et de la motivation.....	56
IV.2.1. Données sans le Kamishibai	57
IV.2.2. Données avec le Kamishibai.....	59
IV.2.3. Bilan comparatif sans/avec Kamishibai.....	60
IV.3. Le développement du savoir-être et du savoir-agir	63
IV.3.1. Données sans le Kamishibai	64
IV.3.2. Données avec le Kamishibai.....	65
IV.3.3. Bilan comparatif sans/avec Kamishibai.....	67
IV.4. Le questionnaire de satisfaction	73
IV.4.1. Motivation des apprenants	73
IV.4.2. Savoir-être des apprenants	74
IV.4.3. Savoir-agir des apprenants	76
IV.5. Conclusion partielle	78
CONCLUSION GÉNÉRALE	79
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	81
ANNEXES	84

INTRODUCTION GÉNÉRALE

La didactique du FLE au cycle primaire en Algérie vise à enseigner la langue française comme langue étrangère aux élèves. Elle utilise une approche communicative et une pédagogie de projet, fin d'installer des compétences de compréhension écrite ou orale et aussi de production écrite ou orale.

Pour la pédagogie de projet (ou méthode des projets) : « *le terme projet désigne dans ce cas une méthode pédagogique active que l'on peut ainsi brièvement décrire : les élèves placés en position de co-auteurs de projets sont par ce fait, contraints d'effectuer activement certains apprentissages qu'ils ne pourraient réaliser dans d'autres conditions (répondre aux aléas, prévoir, planifier, résoudre des problèmes, etc.). Le projet est un mobile et un moteur d'apprentissage en même temps qu'une méthode pédagogique* ». (Pelpel, 1993 : 170 ; cité par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 67). Cette pédagogie est réalisée par le système algérien dans tous les paliers. Pour donner une nouvelle personnalité aux apprenants pour être actifs.

En outre, comme élément pédagogique d'enseignement des langues étrangère, il essentiel de cité le ludique qui a prouvé ses apports positifs dans l'installation des compétences des langues étrangères. Hydée Silva (2008 : 25) souligne que : « *le jeu est un précieux instrument de socialisation, et il présente une forte capacité de transmission culturelle. En cela, il est en phase avec les nouvelles orientations méthodologiques sur l'enseignement des langues* ».

Parmi les outils d'adoption du ludique en classe de langue, le théâtre est un des jeux utilisés dans les classe de FLE. Le théâtre développe des déférentes compétences particulièrement la production orale. Debouter (2015 : 5) affirme que : « *Les expériences qui y sont relatées montrent que la création théâtrale donne à voir à entendre et à penser la vie des hommes [...] cette activité développe les compétences en pratiquant le jeu théâtral* » (citée par Boumekrane, 2022 : 89).

D'un pays à l'autre, le théâtre a des formes variées, et au Japon, il est présenté par le Kamishibai. Ce dernier est défini dans le dictionnaire LAROUSSE en ligne comme suit : « *{le Kamishibai N.M mot japonais qui veut dire théâtre en papier} un genre narratif où un conteur insère successivement dans un petit théâtre portatif {appelé butai} des planches cartonnées illustrant un récit généralement destiné au jeune public* ».

Notre recherche est centrée sur l'adoption du kamishibai en classe de français langue étrangère au cycle primaire spécialement avec la classe de 5^{ème} AP. Notre problématique se formule comme suit : à quel point le projet pédagogique ludique « Kamishibai » sera-t-il capable d'installer des compétences langagières à travers le développement des savoirs linguistique, de la motivation, des savoirs-être et des savoirs-agir ?

Dans l'objectif de répondre à notre problématique, nous avons énoncé l'hypothèse suivante : Le kamishibai adopté comme projet pédagogique ludique développerait les savoirs linguistiques, augmenterait la motivation et améliorerait les savoirs-être et les savoirs-agir. Afin de vérifier cette hypothèse nous allons réaliser une expérimentation d'un projet pédagogique sans kamishibai et une expérimentation d'un autre projet pédagogique avec kamishibai.

Les analyses des données pré expérimentales et post-expérimentales collectées à travers des grilles de notes, des grilles d'observation de pratique de classe et un questionnaire de satisfaction ont pu nous renseigner sur les apports d'adoption du Kamishibai en tant que projet pédagogique en classe de FLE avec les apprenants de 5^{ème} année primaire.

Pour rendre compte de notre recherche, nous avons divisé notre travail en deux parties : une partie conceptuelle et une partie pratique. Chaque partie est composée de deux chapitres où nous aborderons et défierons les mots clés de notre recherche. Pour la deuxième partie qui est consacrée à la pratique en classe et aux analyses des données : dans le premier chapitre nous allons décrire le lieu de l'expérimentation (l'école), le public-expérimental et les scénarios pédagogiques sans et avec le kamishibai ; et le deuxième est réservé aux recueils et analyses des données. Pour finir par une conclusion générale qui exprimera notre recul par rapport à notre expérimentation.

PARTIE I : CONCEPTS

CHAPITRE I

La pédagogie de projet le ludique dans la classe de FLE

« L'art suprême de l'enseignement est de stimuler la curiosité » (Anatole France).

I.1. Introduction partielle

Le monde de l'éducation a connu une profonde transformation au fil des années, les méthodes d'enseignement traditionnelles étant remises en question. La pédagogie de projet propose une approche innovante et participative qui s'impose comme une alternative pertinente à l'éducation traditionnelle. Elle repose sur une approche active qui place l'élève au cœur de son apprentissage en le plaçant dans des situations de recherche, de curiosité, de création et de résolution de problèmes. Le ludique peut être aussi une approche efficace en classe de français langue étrangère, car il permet d'impliquer les apprenants de manière active et de favoriser la mémorisation et la coopération entre les apprenants.

La pédagogie de projet et le ludique en classe sont deux méthodes pédagogiques qui peuvent se compléter. En effet, la pédagogie de projet consiste à placer l'élève au centre de l'apprentissage, en le plaçant dans un contexte de recherche de création et de résolution de problèmes spécifiques. D'un autre côté, le ludique vise à rendre l'apprentissage plus amusant et engageant grâce à des jeux, des activités interactives et des expériences pratiques. Alors nous sommes en train de rechercher les compétences et les savoir être que la pédagogie de projet et le ludique peuvent développer en les réunissant dans un projet pédagogique.

Dans ce chapitre, nous allons explorer la pédagogie de projet sous différents angles et le ludique en classe de FLE. Dans un premier temps, nous allons définir cette pédagogie, faire la différence entre la pédagogie de projet et la pédagogie de projet et nous allons voir quelques exemples de la pédagogie de projet en classe. En deuxième lieu, nous allons aborder le ludique en classe de FLE. Nous allons définir ce dernier et nous discuterons les quatre régions métaphoriques de la notion de jeu, voir des projets pédagogiques ludiques et des apports ainsi que des compétences susceptibles d'être développées chez les élèves. Enfin, nous discuterons de la façon dont la pédagogie par projet peut aider à relever les défis éducatifs actuels, notamment les questions d'engagement et de réussite scolaire pour tous les élèves.

I.2. La pédagogie de projet dans la classe de FLE

Après quelques définitions de la didactique, de la pédagogie et du projet nous allons passer à quelques définitions de la pédagogie de projet pour cerner son adoption en classe de langue. Ainsi, nous proposons d'éclairer la pédagogie de projet en classe de FLE à travers quelques définitions et un historique ; la distinction entre Pédagogie de projet et Pédagogie par projet ; ses objectifs, ses démarches et ses apports ; et enfin son adoption dans le système éducatif algérien

I.2.1. Définitions et historique de pédagogie de projet :

Selon Jean VIAL « *la pédagogie du projet est un ensemble d'attitudes mentales et gestuelles, des conduites qui autorisent la définition, l'accomplissement et l'exploitation d'un projet* » (J. VIAL, 1993 : 365). Pour Mavromara-Lazaridou : « *La pédagogie de projet est une forme de pédagogie dans laquelle l'enfant est associé de manière contractuelle à l'élaboration de ses savoirs. Son moyen d'action est le programme d'activités fondé sur les besoins et les intérêts des enfants, les ressources de l'environnement et débouchant sur une réalisation concrète* », (2006 : 67).

Pepel donne cette définition : « *La pédagogie du projet (ou méthode des projets) : le terme projet désigne dans ce cas une méthode pédagogique active que l'on peut ainsi brièvement décrire : les élèves placés en position de co-auteurs de projets sont par ce fait, contraints d'effectuer activement certains apprentissages qu'ils ne pourraient réaliser dans d'autres conditions (répondre aux aléas, prévoir, planifier, résoudre des problèmes, etc.). Le projet est un mobile et un moteur d'apprentissage en même temps qu'une méthode pédagogique* » (Pepel, 1993 : 170 ; Cité Par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 67).

Sur le site bien enseigné, nous avons trouvé cette définition : « *La pédagogie par projet est une méthode d'enseignement dans laquelle les étudiants apprennent en s'engageant activement dans des projets réels et personnellement significatifs. Dans cette pédagogie active, les enseignants rendent l'apprentissage vivant pour les élèves* ». Pour Philippe PERRENOUD (2002 : 2) la définition de la pédagogie de projet est plus pratique que philosophique par sa démarche.

Pour Arpin et Capra (2001,07) cité par Jean PROULX (2004,29), l'apprentissage par projet est défini : « [...] une approche pédagogique qui permet à l'élève de s'engager pleinement dans la construction de ses savoirs en interaction avec ses pairs et son environnement et qui invite l'enseignante à agir en tant que médiateur pédagogique privilégié entre l'élève et les objets de connaissance que sont les savoirs à acquérir ».

I.2.1.2. L'historique de la pédagogie de projet :

L'idée de la pédagogie de projet a connu un grand développement partant de l'idée de l'enfant acteur de son apprentissage aujourd'hui nous allons parler de son évolution dans le domaine éducatif. Dans l'Emile ou De l'Éducation (1764) Jean-Jacques Rousseau parle des principes qui insistent sur la découverte personnelle de la connaissance à travers le jeu et la créativité. Entre les années 1915 et 1920, les chercheurs en théorisant les pratiques relevant de la pédagogie de projet pour transformer du projet à une technique d'enseignement comme l'explique Boutinet : « *Dewey et Kilpatrick ont cherché à opposer à la pédagogie traditionnelle [...], une pédagogie progressiste encore appelée pédagogie ouverte, dans laquelle l'élève devenait acteur de sa formation au travers d'apprentissages concrets et significatifs pour lui* » (Boutinet, 1999 :196 ; Cité Par Mavromara-Lazaridou, 2006 :64).

Ainsi, Dewey est le premier qui parle de "l'apprentissage par la pratique", qui met l'accent sur l'importance de l'expérience dans l'apprentissage. Il croyait que les élèves apprennent mieux lorsqu'ils sont engagés dans des projets concrets et qu'ils peuvent utiliser leurs connaissances pour résoudre des problèmes réels. Dans les années 1960, la pédagogie de projet a été redécouverte par les éducateurs progressistes en Amérique du Nord et en Europe. Ils ont utilisé cette approche pour favoriser l'apprentissage actif, l'autonomie des élèves et la créativité. En Europe nous trouvons Freinet qui a transformé l'école moderne en école de travail et propose un nouveau comportement scolaire basé sur les besoins des enfants des membres de la communauté. Il propose aux enfants : « *Un type particulier d'activité appelé travaux-jeux, qui est dépourvu de la nature laborieuse du travail et vise le développement personnel tout en restant dans le cadre familial, social et culture* » (Bruliard/Schlemminger, 1996 : 48 ; Cité Par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 64).

Boutinet, en parlant de la « reprise des pédagogies de projet » en France, déclare que : « *C'est sans doute en réaction contre l'échec de la pédagogie par objectifs qu'est réapparue la pédagogie de projet* » (1999 : 197).

Après le recours à l'historique de la pédagogie de projet, nous avons pu comprendre que le concept de pédagogie de projet a émergé bien après que l'on ait commencé à réfléchir à la nécessité de rendre l'élève actif dans son apprentissage. Bien que la pédagogie de projet en tant que méthode d'enseignement ne soit pratiquée que depuis quelques décennies, les idées novatrices de la réforme avaient déjà été évoquées par les pédagogues du début du siècle.

I.2.2. Dénominations (Pédagogie de projet / Pédagogie par projet)

La dénomination de la pédagogie de projet varie en fonction des contextes et des pays. Par exemple, en France, on parle de la "pédagogie de projet", tandis qu'au Québec, on utilise plutôt les dénominations "pédagogie par projet" ou "apprentissage par projet", comme le mentionnent les pédagogues Jean Proulx (2004), Lucie Arpin et Louise Capra(2001). De plus, chaque pédagogue ou philosophe peut utiliser un nom différent pour désigner la pédagogie de projet : Pour Perrenoud (2002), il s'agit de la "démarche de projet". Aussi nous avons trouvé d'autres appellations comme : pédagogie du centre d'intérêt qui est donnée par le dictionnaire des concepts clés, projet d'intégration, travail en projet, etc. Pour notre travail de recherche, nous avons choisi d'utiliser la dénomination « pédagogie de projet ».

I.2.3. Objectifs, démarche et apports de la pédagogie de projet

Philippe Perrenoud (2002 : 03) a identifié dix objectifs de la pédagogie de projet dans ses travaux sur cette méthode d'enseignement. Ces objectifs sont les suivants :

1. Entraîner la mobilisation de savoirs et savoir-faire acquis, construire des compétences.
2. Donner à voir des pratiques sociales qui accroissent le sens des savoirs et des apprentissages scolaires.
3. Découvrir de nouveaux savoirs, de nouveaux mondes, dans une perspective de sensibilisation ou de « motivation ».
4. Placer devant des obstacles qui ne peuvent être surmontés qu'au prix de nouveaux apprentissages, à mener hors du projet.

5. Provoquer de nouveaux apprentissages dans le cadre même du projet.
6. Permettre d'identifier des acquis et des manques dans une perspective d'autoévaluation et d'évaluation-bilan.
7. Développer la coopération et l'intelligence collective.
8. Aider chaque élève à prendre confiance en soi, renforcer l'identité personnelle et collective à travers une forme d'*empowerment*, de prise d'un pouvoir d'acteur.
9. Développer l'autonomie et la capacité de faire des choix et de les négocier.
10. Former à la conception et à la conduite de projets.

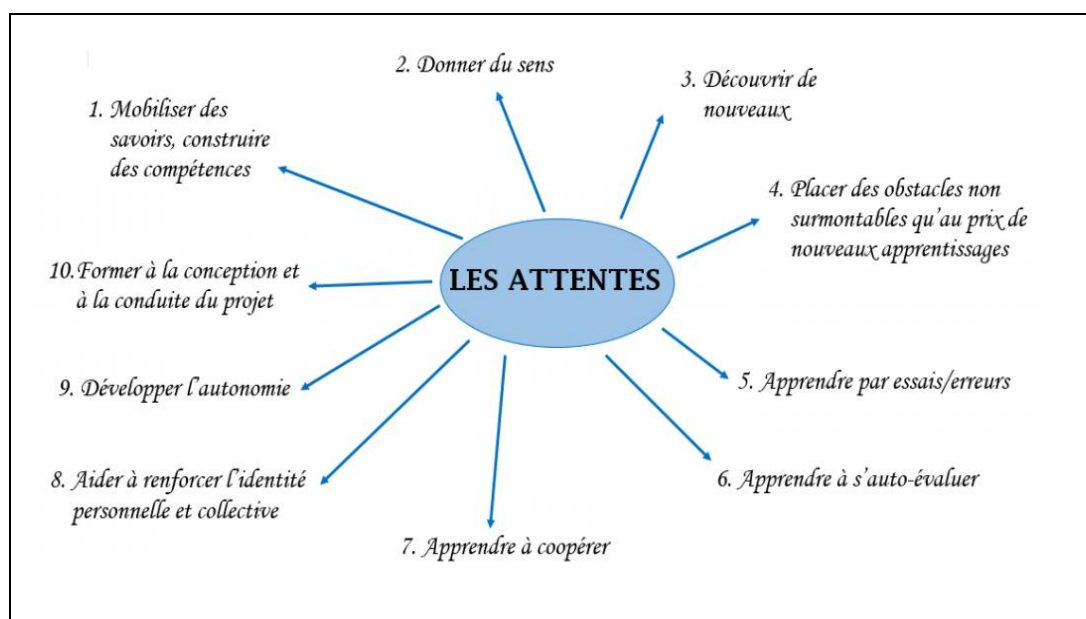


Figure 1 : Les attentes de la pédagogie par projet (Perrenoud, 2002 : 03)

I.2.3.2. Démarche de la pédagogie de projet

Les deux thèses de doctorat de Catherine Mavromara-Lazaridou (2006) et Mervat Turkestani (2012) qui traitent de la pédagogie de projet ont fait de la démarche de la pédagogie de projet et des apports de cette dernière des parties non négligeables de leurs cadres théoriques. Dans ces deux thèses (Catherine Mavromara-Lazaridou, 2006 et Mervat Turkestani, 2012), il est intéressant de noter que la partie « Démarche de la pédagogie de projet » présente des similitudes significatives. En effet, les deux auteurs ont abordé cette thématique de manière similaire. Les deux chercheurs utilisent la même référence qui est l'ouvrage de J-P Boutinet intitulé « Anthropologie du projet ». En effet, d'après J-P Boutinet (1999 : 217) (cité par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 103) : « la pédagogie de projet comme méthodologie se concrétise par une démarche qui

pourrait être cernée à travers l'articulation de deux temps caractéristiques : l'amont du projet, l'aval du projet ». L'auteur analyse ces deux temps de la façon suivante :

L'amont du projet représente :

- le diagnostic de situation qui fait appel à des outils appropriés permettant d'appréhender la situation dans ses différents aspects, avec suffisamment d'objectivité ;
- la négociation qui prolonge le diagnostic et qui se fait à propos des objectifs d'action susceptibles d'émerger de ce diagnostic et conduit à leur hiérarchisation en fonction de ce qui peut paraître pertinent ;
- le descriptif des moyens à utiliser pour réaliser ces objectifs.

L'aval du projet consiste en :

- ✓ la planification des différentes activités à réaliser et la définition des délais dans lesquels ces activités doivent être terminées ;
- ✓ la réalisation proprement dite du projet, réalisation vécue au jour le jour avec ses choix, ses retours en arrière, ses avancées ;
- ✓ l'évaluation terminale du projet selon les modalités et les critères préalablement définis.

Mavromara-Lazaridou a ajouté d'autres éléments pour mieux décrire les différents moments de la démarche de la pédagogie de projet. Pour passer d'une manière plus claire à sa pratique dans les classes, sa démarche est composée de quatre étapes qui sont divisé en deux temps. La première étape est « la naissance du projet » qui est correspondant au premier temps l'amont du projet et les trois autres étapes « *la structuration, la réalisation et l'évaluation du projet* » correspondant au deuxième temps l'aval du projet » (Catherine Mavromara-Lazaridou, 2006 : 104) présente un modèle de la démarche du projet dans le tableau ci-dessous :

LA NAISSANCE DU PROJET	Pendant cette étape il faudra : - Élaborer le diagnostic de la situation (faire une analyse de la situation et des besoins, une identification des intérêts, des disponibilités, des ressources). - Définir le projet (préciser le thème, le public, le lieu, les objectifs, les supports, la durée, le produit fini) - Déterminer la stratégie (faire un choix des méthodes et des moyens à utiliser).
LA STRUCTURATION DU PROJET	Pendant cette étape il sera indispensable : - d'affiner le projet : déterminer le contenu des tâches /activités. de planifier le projet : programmer les tâches à réaliser en évaluant les besoins et les moyens / établir un planning / répartir le travail entre participants.
LA REALISATION DU PROJET	C'est la phase de la mise en œuvre du projet.
L'ÉVALUATION DU PROJET	Il s'agit d'une évaluation à trois niveaux : - apprentissages - démarche production finale

Tableau 1 : Synopsis du modèle adopté par Catherine Mavromara-Lazaridou (2006 : 104).

Les apports de la pédagogie de projet sont résumés par (Mavromara-Lazaridou, 2006) et Turkestani, 2012) sous cinq grands objectifs fondamentaux qui englobent le développement des savoirs et des savoir-faire, le développement des compétences transversales, le développement des savoir-être à partir des valeurs pédagogiques privilégiées et le développement des savoirs sociaux.

Le développement des savoirs (développement de la compétence linguistique) :

L'apprenant est placé face à des tâches ou des problèmes concrets qui nécessitent l'acquisition de nouvelles connaissances ou compétences pour les résoudre. Les connaissances en pédagogie de projet sont découvertes et acquises au fur et à mesure que les élèves rencontrent des problèmes et cherchent des solutions. En effet, « *N'ayant pas tous les éléments nécessaires pour la résolution du problème, l'élève doit s'approprier des connaissances ou construire des compétences nouvelles* » (Bordalo & Ginestet, 1993 : 127 ; cité par Turkestani, 2012 : 110). Ainsi, apprendre a un sens pour les apprenants, qui ressentent le besoin d'acquérir des connaissances afin d'atteindre leurs objectifs. Les cours et les enseignants aident les apprenants en abordant les difficultés qu'ils rencontrent dans les projets.

Basée sur l'approche inductive, cette approche place les élèves dans des situations complexes et stimule leur besoin de comprendre et de résoudre les difficultés qu'ils rencontrent. Contrairement aux méthodes déductives, qui transmettent les connaissances avant que les problèmes ne surviennent, la pédagogie de projet privilégie une approche où les questions et les questions précèdent les réponses, et la pratique précède la théorie. La pédagogie de projet encourage les élèves à apprendre par la pratique, à résoudre des problèmes spécifiques et à construire activement des connaissances. Elle vise à donner du sens à l'apprentissage en le reliant à des situations réelles et en motivant le besoin d'apprendre pour atteindre des objectifs énoncés. Le programme est perçu comme un moteur d'apprentissage dynamique et stimulant.

Le développement des savoir-être se traduit par trois comportements essentiels l'autonomie, la créativité et la confiance en soi :

A. L'autonomie pour Mavromara-Lazaridou (2006) et Turkestani (2012) « *Le projet vise à l'épanouissement de la personnalité de l'adolescent, à une plus grande autonomie qui lui assure une insertion sociale, culturelle et professionnelle* »

(Corriol & Gonet, 1994 : 91 ; Cités Par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 75). Perrenoud explique comment, dans l'approche par projet, un enfant parvient à développer son autonomie et à rester " maître chez soi", tout en respectant la direction de son groupe. Selon l'auteur, la pédagogie de projet favorise un double apprentissage : d'une part, l'étudiant apprend l'autonomie associée à l'équipe, qui lui permet de « se ménager des zones dans lesquelles il reste maître de son action » ; pour cela, sa compétence doit être reconnue. D'autre part, l'apprenant apprend à "se faire entendre dans le groupe" et à "influencer les décisions collectives" afin qu'il puisse se reconnaître en tant qu'être humain.

- B.** Pour le développement de **la créativité** : La pédagogie de projet favorise le développement de la créativité des élèves en les encourageant à générer des idées originales, à comparer différentes connaissances et à utiliser des méthodes et des techniques créatives. Pensée convergente et pensée divergente peuvent être conciliées en facilitant l'expression de l'étudiant et en stimulant sa réflexion dans le cadre d'un projet. La créativité est nourrie lorsque les étudiants interrogent le sujet et le contenu de leurs projets, rédigent des contrats, établissent des méthodes, formulent des hypothèses, échangent des informations et élaborent des réponses. Bordallo & Ginestet soulignent que la pensée créative peut être encouragée en utilisant différentes méthodes qui permettent aux étudiants de s'exprimer, ce qui facilite la recherche d'idées, de fonctions et de solutions possibles tout au long des phases du projet (1993 : 135 ; cité par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 77). Ils soulignent également que la pédagogie de projet réconcilie deux formes de pensée : la pensée convergente et la pensée divergente. La pensée convergente cherche la meilleure réponse à un problème donné, tandis que la pensée divergente est pluridirectionnelle et fait appel à des connaissances multiples et différentes. Les techniques de créativité mises en œuvre dans le projet permettent de développer la pensée divergente tout en respectant la nécessité de la pensée convergente pour concrétiser les idées émises.
- C.** Le développement de **la confiance en soi** : Turkistani (2012) souligne que la pédagogie de projet met l'apprenant face à des situations-problèmes qui nécessitent la recherche de solutions et le franchissement d'obstacles. Cette approche permet à l'apprenant de prendre conscience de sa capacité à trouver des solutions, ce qui favorise le développement de la confiance en soi et de l'estime de soi. Cette confiance en soi se construit non seulement à travers les réussites, mais aussi grâce aux interactions avec les autres participants. Selon Perrenoud « *le projet est une source*

majeure de confiance en soi et d'identité, qui sont à leur tour des ingrédients précieux du rapport au savoir, de l'envie d'apprendre et du sentiment d'en être capable » (2002 : 08 ; cité par Turkistani, 2012 :115). La confiance en soi et l'identité sont des éléments essentiels pour favoriser le rapport au savoir, l'envie d'apprendre et le sentiment de capacité à apprendre. Ainsi, le projet constitue une source importante de confiance en soi, d'identité et de motivation.

Le développement des savoir-agir se traduit par deux comportements essentiels qui sont la responsabilité et la coopération :

- a. La responsabilité :** La pédagogie du projet favorise l'autonomie des apprenants et renforce leur sentiment de responsabilité. En se répartissant les tâches et en prenant conscience de l'importance de leur implication dans le projet, ils comprennent les enjeux et consolident leur sens des responsabilités. Selon Gisèle Vergnes (citée par Turkistani, 2012 :117), le projet responsabilise les apprenants dès sa planification, leur permettant de négocier les objectifs d'apprentissage et le contenu de leur production. Ils redécouvrent ainsi le pouvoir de choisir, de prendre des décisions et de gérer une situation, tout en évaluant leurs propres propositions. Cette autonomie et cette responsabilité acquises dans le cadre du projet peuvent également être transférées à d'autres situations pédagogiques.
- b. La coopération :** La pédagogie de projet encourage le travail en groupe, les échanges et les confrontations avec autrui. Elle crée une rupture avec les pratiques individuelles habituelles et encourage la coopération et la solidarité. Les élèves apprennent l'entraide, la collaboration et le respect mutuel. Ils développent des compétences de communication, de négociation et de prise de décision. Dans un projet collectif, ils constatent que le résultat de leur travail est meilleur que celui d'un effort individuel. Ils prennent conscience de l'importance de l'intelligence collective et de la capacité d'un groupe à atteindre des objectifs impossibles à réaliser seul.

Accroître la motivation :

Pour Turkistani (2012 : 121) la motivation joue un rôle essentiel dans l'apprentissage et peut déterminer le début, l'intensité et la direction de l'activité cognitive. Elle repose sur un désir de savoir ce qui donne du sens à l'apprentissage, ce qui à son tour augmente la motivation de l'apprenant. La motivation découle de l'interaction entre des facteurs

internes (tels que le besoin et l'intérêt de maintenir l'attention et l'engagement mental) et des facteurs externes (tels que l'environnement), qui peuvent agir comme des stimuli positifs ou négatifs. La motivation intrinsèque est plus forte que la motivation extrinsèque. La motivation intrinsèque concerne la joie d'apprendre, la curiosité et la créativité, tandis que la motivation extrinsèque est souvent déclenchée par des facteurs externes tels que l'école ou la famille.

Cependant, la motivation extrinsèque est fragile car elle dépend de ces facteurs externes qui peuvent exercer une pression positive ou négative. La pédagogie du projet favorise la motivation des apprenants en offrant un espace d'autonomie, de créativité et de responsabilité, et en rétablissant la confiance entre les apprenants et les enseignants. Il permet une participation individuelle tout en bénéficiant du soutien et de l'énergie du groupe. Cette approche mêle objectifs de formation, projets individuels et collectifs, gardant les apprenants motivés tout au long du processus. Tout au long du programme, les enseignants jouent un rôle essentiel en évaluant, en encourageant et en aidant à surmonter les difficultés.

Le rôle de l'enseignant dans la pédagogie de projet :

« L'enseignant ou l'enseignante doit transmettre directement moins d'informations et donner moins de directives, mais devenir plutôt un guide au double sens de ce terme, à savoir une personne qui connaît et indique des chemins qui conduisent à l'apprentissage souhaité et une personne qui possède la capacité d'en aider une autre à dépasser ses tâtonnements, ses hésitations ou son manque de confiance en elle-même qui l'accompagne en quelque sorte dans son évolution » (Grégoire & Laferrière, 1998 : 10 ; cités par Mavromara-Lazaridou, 2006 : 80)

- *Un rôle d'organisateur* : proposer ou définir le cadre du travail pendant la phase de préparation et celle du déroulement de l'action.
- *Un rôle stimulateur du groupe d'apprenants* : stimuler la curiosité, l'esprit d'initiative et de recherche, l'imagination, l'intelligence.
- *Un rôle d'accompagnateur du groupe* : ne pas influencer sur les décisions de ses membres, leur en laisser la responsabilité, patienter et intervenir quand cela est indispensable pour favoriser le fonctionnement autonome du groupe.
- *Un rôle d'évaluateur* : veiller à la clarté et à la réalisation des objectifs, contrôler l'adéquation du projet à la réalité, évaluer la pertinence des hypothèses, la difficulté qu'elles peuvent présenter à être vérifiées.

Etant donné que notre recherche joint l'utile la pédagogie de projet à l'agréable ludique, nous avons décidé de présenter dans ce qui suit le ludique dans la classe de FLE comme nous avons présenté la pédagogie de projet dans la classe de FLE.

I.2.4. La pédagogie de projet en dans le système éducatif algérien

La pédagogie de projet est en effet une méthode d'enseignement qui est apparue avec la réforme du système éducatif en 2003. Selon Dahoua Sabah (2018), le projet est défini comme suit dans les programmes du primaire en Algérie :

« Le projet est une nouvelle façon originale de travailler et de gérer le temps, l'espace, la classe et les apprentissages. Il se donne pour objectif l'élaboration d'une production matérielle, écrite ou orale. Il permet à l'élève de s'impliquer dans un travail de groupe et de recherche pour la réalisation d'un objectif collectif. Ce faisant, il est un acteur de socialisation et développe des savoir-faire importants : écouter les autres, travailler ensemble, classer des informations etc. » (Programme de la 2^{ème} AP, 2003 : 5 ; cité par Dahoua, 2018 : 92).

Jusqu'à maintenant le système éducatif algérien travaille encore en adoptant la pédagogie de projet pour l'enseignement du FLE dans les trois cycles (primaire, moyen et secondaire).

I.3. Le ludique dans la classe de FLE

Cette deuxième partie est consacrée au ludique dans la classe de FLE. En commençant par les définitions du ludique après les quatre régions métaphoriques de la notion de jeu puis le ludique comme un projet pédagogique afin de souligner le processus par lequel le ludique peut être adopté comme un projet pédagogique pour finir par mettre en lumière les apports du ludique en classe de FLE.

I.3.1. Définitions du ludique

Selon J-P Cuq : *« une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »* (2003 : 160).

Dans le dictionnaire de langue le Robert en ligne le ludique est un nom masculin et un adjectif relatif au jeu. Dans le dictionnaire en ligne orthodidacte, le mot ludique s'emploie pour qualifier ce qui est relatif au jeu, à l'amusement. Ce mot est employé notamment quand on parle d'activités ludiques à faire avec des enfants. Par définition, un jeu est une activité ludique ; donc, parler de jeu ludique constitue un pléonasme.

On emploie aussi ce mot dans le domaine de la pédagogie, de l'apprentissage : l'aspect ludique d'un enseignement lui donne un côté plaisant, attirant, et renforce l'intérêt des élèves. On trouve par exemple des exercices ludiques pour progresser, ou bien on parle d'une approche ludique pour enseigner une discipline.

I.3.2. Les quatre régions métaphoriques de la notion de jeu

Selon Haydée Silva (2008 : 14) le terme "jeu" peut recouvrir différentes réalités et peut être regroupé en quatre catégories : le matériel, le contexte, la structure et l'attitude. Le niveau de l'attitude, qui concerne l'état d'esprit dans lequel on joue, est le plus important pour les avantages qu'il apporte en classe. Il existe quatre régions métaphoriques du jeu :

A. Le matériel : Le niveau du matériel ludique concerne les objets utilisés pour jouer, qui peuvent être des objets conventionnels ou des objets transformés en supports de jeu. En classe de langue, il est conseillé d'utiliser une variété de supports robustes et attrayants pour éveiller le plaisir esthétique et la curiosité des apprenants. Il est également important d'explorer toute la gamme des possibles ludiques pour diversifier les structures de jeu et favoriser différentes compétences et intelligences chez les apprenants. Le chapitre II de l'ouvrage le jeu en classe de langue abordera plus en détail la question des supports ludiques pour la classe de langue.

B. La structure ludique : Le texte traite des structures ludiques sont des règles qui définissent les jeux, indépendamment du support utilisé. Il est important de connaître les différentes règles des jeux pour mieux les utiliser en classe de langue. Il existe quatre types de règles : les règles spécifiques à chaque jeu que les joueurs doivent le connaître, les règles techniques respectées par les joueurs, les règles personnalisées par les joueurs (appliquées par les joueurs) et les règles générales, historiques et culturelles qui régissent l'ensemble des jeux. La maîtrise de ces règles permet à l'enseignant-animateur d'orienter les apprenants-joueurs, de préserver la motivation, de moduler les niveaux de difficulté de l'activité, de mieux gérer le temps et l'espace.

La culture ludique est importante pour comprendre les mécanismes privilégiés dans tel ou tel type de jeu, les valeurs symboliques et les valeurs d'usage attribuées à chaque activité ludique.

C. Le contexte ludique : Le contexte en classe de FLE est très important et il inclut les variables socioculturelles, la situation spécifique de réception et la manière dont un jeu s'inscrit dans la culture ludique individuelle et collective. La prise en compte de ces facteurs permet une meilleure intégration de la démarche pédagogique en explorant le domaine des stéréotypes culturels. L'analyse de la situation de réception permet de tenir compte de la langue, des valeurs, des goûts et des attentes de la société et de chaque individu. La prise en compte des modalités d'inscription d'un jeu dans l'ensemble des jeux permet de proposer des jeux nouveaux et proches de ceux qui plaisent déjà aux apprenants. Pour créer une atmosphère propice au jeu, l'enseignant peut s'appuyer sur des procédures ludiques acquises, introduire le vocabulaire des joueurs en français et encourager l'utilisation d'expressions telles que « c'est mon tour », « j'ai gagné », « tu triches », etc.

D. L'attitude ludique : L'attitude ludique, c'est-à-dire la conviction intime du joueur par rapport au sérieux de ses actes, est également importante pour réussir l'apprentissage par le jeu. Cette attitude permet aux apprenants de s'adonner entièrement à l'activité d'apprentissage avec intérêt et enthousiasme tout en gardant l'esprit léger face aux échecs. En somme, pour réussir l'apprentissage du FLE par le jeu, il est essentiel de travailler sur les trois niveaux préalables (matériel, structure et contexte) sans focalisation sur un seul d'entre eux.

I.3.3. Les avantages du ludique en classe de FLE

Nous allons présenter les avantages des activités ludiques dans la classe de FLE, Haydée Silva (2008 : 24) souligne que le jeu, qu'il soit pédagogique ou non, confère trois principaux avantages aux individus : des avantages moteurs, des avantages affectifs et des avantages cognitifs.

En classe du FLE d'un côté de **la motricité**, le jeu permet de trouver la motivation et connaître la capacité des participants. Le jeu permet également de développer la motricité fine et globale, et de renforcer les compétences des participants que soit pendant le jeu ou pendant la fabrication du jeu. Silva (2008 : 25) précise que : « *dans la classe de langue,*

le jeu favorise un comportement communicatif global, en sollicitant le corps, la sensibilité et l'intellect ».

Le domaine **affectif** porte beaucoup d'avantage du jeu : d'un côté, il est un outil très efficace pour dépasser l'égoïsme chez les enfants, les adolescents et même les adultes ; et d'un autre côté, il favorise la relation entre les participants et encourage l'engagement actif de chacun.

Pour les avantages **cognitifs** Silva (2008 : 25) cite :

« Le jeu peut renforcer le travail de classification, d'ordination et de recherche de relations. Il contribue aussi dans de nombreux cas à une meilleure structuration du temps et de l'espace, à la maîtrise d'éléments de logique nécessaires à la résolution de problèmes, au développement de la pensée symbolique, à une meilleure connaissance de l'environnement et, d'une façon générale, au développement de l'expression et la communication ».

Aussi pour le même auteur, le jeu joue un grand rôle de socialisation, et présente une forte capacité de transmission culturelle.

Le jeu pédagogique a plusieurs avantages :

- ✓ faciliter le travail d'une classe hétérogène ;
- ✓ développer les aptitudes utiles au travail en équipe ;
- ✓ développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique et les facultés d'analyse et de synthèse ; encourager la détente émotionnelle, intellectuelle et physique ;
- ✓ être un brise-glace, brisant la monotonie de leçons similaires, il permet de modifier le rythme d'une séance ordinaire en déplaçant l'intérêt des apprenants au lieu de se concentrer uniquement sur la tâche à accomplir.

Selon Silva (2008 : 26), l'un des principaux avantages pédagogiques du jeu est qu'il permet de traiter les blocages. Elle explique que : *« En induisant chez les apprenants un changement de focalisation, par le déplacement de l'attention des contenus énoncés dans le programme et des habitudes scolaires figées vers l'enjeu ludique, il permet parfois de lever les blocages conscients ou inconscients ».*

Par ailleurs, le jeu est considéré comme meilleur moyen pour briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle, où l'enseignant figurait au centre du processus d'enseignement-apprentissage ayant le rôle principal dans la classe.

Enfin, le jeu favorise une meilleure prise de conscience de soi. Pour Silva (2008 : 27) : *« jouer fait vivre la langue en action et en relation : le jeu est une pratique sociale et*

constitue en lui-même une situation authentique facilement transposable en classe, contrairement à d'autres situations authentiques classiquement traitées en classe de langue ».

I.3.4. Le ludique comme un projet pédagogique

La didactique des langues étrangères se contextualise dans la classe selon des pédagogies différentes. Comme nous l'avons exposé, la pédagogie de projet est l'une des pédagogies appliquées en classe de langue et en Algérie cette pédagogie est adoptée comme feuille de route de l'enseignement/apprentissage du FLE.

Par ailleurs, le ludique peut se concrétiser dans le projet à travers des activités ludiques qui mènent à un projet langagier de production écrite ou orale. Néanmoins, étant donné que nous avons choisi d'inscrire notre problématique autour de la réalisation d'un projet dans une perspective ludique, nous comptons intervenir sur les savoirs-être et les savoir-faire langagiers donc nous avons choisi d'admettre le ludique comme projet pédagogique. Dans ce sens, il y a lieu de parler de l'acceptation « d'itinérance ludique » qui conduit à des ludothèques dans la classe de langue.

Exemple de projet pédagogique ludique : Comme le site français ville-cachan parle d'un projet pédagogique ludique dans la ville cachan nommé « il était une fois... ». Ce projet est un accueil de loisir pour les enfants pour offrir un espace éducatif, récréatif qui répond à des besoins importants pour les parents, besoins de garde, de sécurité, d'apprentissage à la vie quotidienne en collectivité et en loisirs collectifs. Ce projet pédagogique est expliqué dans le tableau qui suit :

Tableau 2 : Les objectifs de ce projet pédagogique ludique :

Objectifs généraux	Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels et démarches pédagogiques
<p>- Permettre progressivement à l'enfant de devenir plus autonome dans tous les moments de sa journée (vie quotidienne, activités) et encourager la responsabilisation</p> <p>- Favoriser l'épanouissement personnel de l'enfant</p> <p>- Favoriser le Vivre ensemble</p>	<p>L'enfant est capable de progresser pour devenir peu à peu autonome sur les gestes à avoir au cours des repas / des activités / au dortoir / aux Toilettes.</p>	<p>Cet accueil a un programme éducatif du cinq projets et chaque projet a des objectifs</p> <p>Le premier projet « Les Découvreurs » (période Septembre-Octobre 2020)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les règles de vie en collectivité (élargir le vocabulaire) • Favoriser le « vivre ensemble » • Encourager l'autonomie de l'enfant *Rendre l'enfant acteur de son Centre <p>Contribuer à la découverte</p>
	<p>L'enfant est capable de donner son point de vue individuel sur les règles de la vie en collectivité.</p>	<p>Le deuxième projet « L'Espace » (période Novembre-Décembre 2020)</p> <p>En plus des objectifs d'autonomie et du Vivre ensemble du 1 projet, nous aurons également :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développer la motricité de l'enfant • Développer la curiosité de l'enfant • Favoriser l'imagination de l'enfant
	<p>L'enfant est capable de s'épanouir avec les activités en lien avec la thématique Pour réaliser les objectifs pédagogiques, nous avons décidé de moyens au cours d'une réunion hebdomadaire du début d'année. Le tableau de ces moyens se trouve dans le classeur administratif à l'intérieur du placard administratif dans le bureau de la direction à l'accueil de loisirs. Activités en lien avec la thématique Pour réaliser les objectifs pédagogiques, nous avons décidé de moyens au cours d'une réunion hebdomadaire du début d'année. Le tableau de ces moyens se trouve dans le classeur administratif à l'intérieur du placard administratif dans le bureau de la direction à l'accueil de loisirs.</p>	<p>Le troisième projet « Notre terre » (période Janvier-Février 2021)</p> <p>En plus des objectifs sur l'autonomie, le développement de la motricité et éveiller l'enfant à son environnement, vus sur les 2 premiers projets, nous aurons également :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser le sens créatif • Sensibiliser l'enfant à l'écologie • Encourager la socialisation de l'enfant
	<p>Le quatrième projet « Le Bien-être » (période Mars-Avril 2021)</p> <p>En plus des objectifs sur l'autonomie, le vivre ensemble, le développement de la motricité chez l'enfant et la favorisation du sens créatif, vus sur les 3 premiers projets, nous aurons également :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'autonomie et l'affirmation de la volonté de grandir de l'enfant • Sensibiliser les enfants aux accidents domestiques 	
	<p>Le cinquième projet « Les Artistes » (période Mai-Juin 2021)</p> <p>En plus des objectifs sur l'autonomie, le vivre ensemble, le développement de la motricité chez l'enfant et la favorisation du sens créatif, vus sur les 3 premiers projets, nous aurons également :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eveiller à différentes techniques de peinture / de modelage • Découverte d'activités 3D 	

I.4. Conclusion partielle

A partir de cette partie de notre recherche, nous constatons dans la définition de la pédagogie de projet et ses objectifs que la pédagogie de projet installe entre autres des savoirs linguistiques, des savoir-être et des savoirs-agir. Parmi les savoir-être développés par la pédagogie : La motivation, la coopération, l'autonomie, la confiance en soi, la responsabilité et la créativité. Ce sont ces derniers éléments qui vont constituer les variables de notre recherche.

CHAPITRE II

Le Kamishibai comme outil ludique

II.1. Introduction partielle

Comme tous les enseignants, nous chercherons de trouver des outils pédagogiques qui font aimer l'apprentissage aux apprenants. Pour cela, nous avons organisé ce chapitre nommé « le kamishibaï comme outil pédagogique » car cet outil est attirant et étrange pour nos élèves. Le kamishibaï aussi développe des compétences aide à améliorer le niveau de langue chez les apprenants.

Aujourd'hui, le kamishibaï est devenu un outil pédagogique populaire dans les écoles et les bibliothèques du monde entier. Il est utilisé pour raconter des histoires, mais aussi pour enseigner des concepts et des compétences, en particulier dans les domaines de la langue, de la littérature et de la communication.

Mais avant de parler du kamishibaï nous, allons parler du le théâtre car le kamishibaï est une sorte de théâtre, nous allons le définir, connaître ces avantages, comment l'intégrer dans une classe de français langue étrangère et en dernier lieu nous allons voir les compétences développées par le théâtre dans une classe de langue étrangère.

Puis nous allons découvrir qu'est-ce qu'un kamishibaï, son historique au Japon et comment est venu en France et quelque recherche sur le kamishibaï, ses caractéristiques à la fin nous allons voir les compétences développées par le kamishibaï tant qu'outil pédagogique.

II.2. Le théâtre

II.2.1. Définitions

Selon (Biet et Triau, 2006 : 3 ; cité par Boumokrane, 2021 : 88) : « *Le théâtre est d'abord un spectacle et un genre oral, une performance éphémère, la prestation d'un comédien devant des spectateurs qui regardent, un travail corporel, un exercice vocal et gestuel, le plus souvent dans un lieu particulier et dans un décor particulier. Il n'est pas nécessairement lié à un texte préalablement écrit ni publié* ».

Pour Schmidt Prisca (2006 : 95), dans son article intitulé « Le théâtre comme art d'apprentissage de la langue étrangère », le théâtre est un art de l'action et de la parole, du faire et du dire dans une situation imaginaire. A priori on peut dire qu'il existe un lien

de parenté fort entre le jeu théâtral et l'apprentissage d'une langue étrangère. Or il n'occupe qu'une place réduite dans la méthodologie active du « dire » et du « faire » à l'école élémentaire.

Le dictionnaire le robert donne cette définition au théâtre : dans l'Antiquité l'amphithéâtre est une construction en plein air, généralement adossée à une colline creusée en hémicycle, réservée aux spectacles. Le Théâtre à l'italienne une moderne construction ou salle destinée aux spectacles se rattachant à l'art dramatique. Le Théâtre de marionnettes est une petite scène où l'on donne un spectacle sans acteurs.

Le théâtre a eu différentes appellations tout au long de son évolution dans le temps. Celle de « danse folklorique » est une des désignations les plus proches de notre champ d'exploration, car elle s'appuie sur le corps, la voix, le groupe, le rythme ainsi que sur une représentation scénique : « *Se mettre en scène, mimer, s'exprimer par le corps et la voix pour des semblables est une activité qui existe depuis toujours dans toutes les cultures* » (Reglat, 2005 : 5 ; cité par Elsir 2008 : 178).

II.2.2. Les avantages du théâtre en classe de FLE

Le théâtre offre de nombreux avantages en classe de langue. Tout d'abord, il permet de développer les compétences linguistiques, à savoir la compréhension orale et écrite, l'expression orale et écrite ainsi que la prononciation et l'intonation. En effet, en interprétant des dialogues, les apprenants sont amenés à s'exprimer en utilisant le vocabulaire et la grammaire de la langue cible de manière authentique.

Pour Boumekrane (2021 : 90), l'éducation théâtrale offre plusieurs avantages tels que :

- Confiance en soi : Prendre des risques en classe et jouer devant un public incite les élèves à faire confiance à leurs idées et capacités. Cette confiance s'appliquera dans presque tous les aspects de leur avenir.
- Imagination : Le théâtre fournit aux élèves des moyens pour faire des choix créatifs, avoir des nouvelles idées et interpréter le matériel de manière expressive, ce qui est l'essence du drame.
- Empathie et tolérance : Jouer des rôles dans différentes situations, périodes et cultures favorise la compassion et la tolérance chez les élèves.

- **Coopération / Collaboration** : Le théâtre combine les idées créatives et donne la possibilité aux apprenants de travailler en collaboration, ce travail d'équipe se fait en harmonie afin de faire réussir leur théâtre.
- **Concentration** : Jouer, pratiquer et improviser développent une concentration soutenue de l'esprit, du corps et de la voix qui aide dans d'autres domaines de la vie, y compris l'école.
- **Compétences en communication** : Le théâtre améliore l'expression verbale et non verbale des idées. Il améliore aussi la projection de la voix, l'articulation, la fluidité du langage et le discours persuasif.
- **Résolution de problème** : Les élèves apprennent à communiquer le : qui, quoi, où, quand et pourquoi au public. L'improvisation favorise les solutions rapides, ce qui conduit à une plus grande adaptabilité dans la vie.
- **Amusement** : Le théâtre apporte le jeu, l'humour et le rire à l'apprentissage ; cela améliore la motivation et réduit le stress.
- **Confiance** : L'interaction sociale et la prise de risque dans le théâtre développent la confiance en soi et aux autres.
- **Mémoire** : La répétition et l'exécution des mots, des mouvements et des indices favorise la mémorisation et la renforce.
- **Conscience sociale et culturelle** : Les légendes, les mythes, les fables, les poèmes, les histoires et les pièces de théâtre utilisés en art dramatique renseignent les élèves sur les problèmes sociaux et les conflits issus des cultures du passé et du présent du monde entier.
- **Appréciation esthétique** : La participation et la visualisation de théâtre augmentent l'appréciation de la forme d'art. Il est important de former une génération qui comprend, valorise et soutienne la place du théâtre dans la société.

II.2.3. L'intégration de l'activité théâtrale dans une classe de FLE

L'article de Vlad Dobroiu qui parle des activités théâtrales en classe de français langue étrangère a abordé un point important qui est l'intégration d'activités théâtrales dans une classe de langue.

L'intégration d'activités théâtrales à partir d'un texte en classe de français langue étrangère vise à développer les compétences de compréhension écrite et de production orale des apprenants, tout en leur offrant une expérience ludique et détendue en classe.

L'enseignant devrait situer l'auteur choisi dans son contexte, présenter la pièce choisie et aider les apprenants à comprendre le texte. Selon Francine Cicurel (1991 : 100 ; citée par Dobroiu, 2014 : 96), l'approche de la pièce de théâtre doit être basée sur deux étapes : « la première est un survol du texte pour répondre à des questions de base sur la situation de communication, la deuxième est une lecture approfondie et une analyse de la pièce », une étape post-lecture peut être facultative pour permettre aux apprenants de discuter de la mise en scène de la pièce.

En définitif, les activités théâtrales permettent aux apprenants de mémoriser la structure des dialogues, d'identifier certains effets de sens et de perfectionner leur prononciation, ces activités préparent également les apprenants à utiliser la langue dans des situations réelles en les encourageant à jouer avec les dialogues et à créer de nouveaux discours.

II.2.4. Les compétences développées par le théâtre

Selon Ana María García Salvatierra (2015 : 17), le théâtre permet aux gens d'acquérir différentes compétences. Là LMCE, qui est la loi actuellement en vigueur en Espagne, propose différentes compétences pour travailler dans l'enseignement primaire.

II.2.4.1. Compétence en communication linguistique

Le développement de cette compétence est évident si on travaille le théâtre en français. La connaissance d'une nouvelle langue dans tous les aspects peut se développer à travers le jeu théâtral, avec des activités qui impliquent l'expression orale et écrite, ce qui rend nécessaire la connaissance des règles principales qui régissent cette langue.

De la même manière, dans cette compétence on inclut la communication non verbale.

De même, le travail avec le théâtre implique un travail avec la voix, un élément très important pour la maîtrise d'une langue. L'intonation ou le rythme seraient, par exemple, des éléments que l'on travaille avec cette activité et qui permettent de différencier l'intention de ce que l'on veut dire en fonction de ces aspects.

- **Compétence sociale et civique** : elle implique le travail et la création des relations, au sein de la classe et avec le pays et la culture cible. Le théâtre est, forcément, un travail qui doit se faire en équipe. L'individualité est éliminée pratiquement de cette activité. À travers la pièce de théâtre, on consolide les relations entre les élèves mais aussi avec le professeur. De la même manière, le théâtre dans une autre langue permet de connaître et de respecter d'autres personnes qui sont liées à la langue cible.

À travers le jeu théâtral on peut connaître les différents traits qui composent une culture différente de la propre culture avec le travail du texte, de l'auteur et du contexte dans lequel on englobe la pièce de théâtre, et ceci sans oublier que ce projet est destiné à l'activité théâtrale comme moyen d'apprentissage d'une langue étrangère, dans le cadre du curriculum officiel en vigueur aujourd'hui en Espagne.

- **Compétence apprendre à apprendre** : qui est présente dans tous les apprentissages abordés, permet surtout de se rendre compte des erreurs que l'on commet pour les corriger et d'y réfléchir, principalement à l'oral et à travers le théâtre. De la même manière, le jeu permet de créer des stratégies pour apprendre le texte, l'intérioriser et se l'approprier, afin de transmettre au moyen des paroles et du corps ce que l'on veut dire.

- **Esprit d'initiative et d'entreprise** : Le théâtre en langue étrangère implique une organisation très rigoureuse non seulement pour le professeur, mais aussi pour l'élève. La prise de décisions sur tous les aspects du théâtre suppose que l'élève soit capable, de prendre l'initiative et la motivation pour accomplir ces tâches, comme on a dit déjà entre tous les élèves, de sorte que ce sont eux qui créent la pièce de théâtre.

De même, avec le travail de la langue, c'est l'élève qui applique tout ce qu'il a appris et c'est lui qui choisit les stratégies plus convenables pour faire un bon travail.

- **Sensibilité et expression culturelles** : Le théâtre est un art dramatique et par conséquent un fait culturel. C'est pour cela que la pièce à travailler dans une classe implique la connaissance d'une culture à travers cette pièce et tout ce qu'elle implique.

De la même manière, on peut travailler les compétences concernant la langue elle-même, avec la compréhension et expression orale et écrite, que l'on abordera plus tard.

II.3. Kamishibai

Vu que la première partie de ce chapitre a abordé le théâtre comme outil pédagogique, dans la deuxième partie, nous allons explorer qu'est-ce qu'un kamishibai puis nous allons plonger dans l'historique du kamishibai ; ensuite nous allons voir les caractéristiques de cette forme de narration visuelle ; à la fin de cette partie nous allons découvrir le but du kamishibai en classe du FLE pour qu'adapter le Kamishibai comme un outil pédagogique dans un projet pédagogique ludique.

II.3.1. Définitions du Kamishibai

Selon le dictionnaire en ligne Linternaute « *Le Kamishibai désigne un genre narratif japonais. Il se présente sous forme d'un petit théâtre que l'on pose sur une table, est sur lequel défilent des illustrations. A la base desquelles des comédiens racontent une histoire* ».

Dans un autre dictionnaire LAROUSSE « {le Kamishibai N.M mot japonais qui veut dire théâtre en papier} un genre narratif où un conteur insère successivement dans un petit théâtre portatif {appelé butai} des planches cartonnées illustrant un récit généralement destiné au jeune public. »

D'après Sylvie Laouze (2018 : 3) : « *Le mot Kamishibai vient du japonais 'kami' (papier) et 'shibai' (théâtre). Le Kamishibai, appelé aussi théâtre d'images, est une technique narrative d'origine japonaise qui s'appuie sur des images de grand format (A3 minimum) défilant dans un castelet en bois* ».

Pour Gabriella Vernetto :

« Le Kamishibai est une technique de narration basée sur des images qui défilent dans un butai, un petit castelet en bois ou en carton, à trois portes. Le recto des planches, tourné vers le public, est réservé à l'illustration, le verso au texte conté. Les spectateurs focalisent ainsi leur attention sur les illustrations que le narrateur fait glisser une à une, au rythme du texte lu ou raconté De plus en plus répandu dans les milieux professionnels de l'enfance et de la petite

enfance - crèches, écoles, bibliothèques, centres de loisirs le Kamishibai est un outil pluridisciplinaire qui permet un travail à plusieurs facettes: l'écoute, l'alphabétisation, la familiarisation avec la lecture à haute voix, mais aussi le visuel et la lecture de l'image, ainsi que l'imaginaire et la créativité, par la mise en place d'ateliers de production d'histoires, et la découverte du monde par les thèmes abordés dans le conte » (Vernetto, 2018 : 9).

Sur le site dulala le Kamishibai (紙芝居 en japonais) le Kamishibai signifie « Théâtre de papier ». C'est une technique de narration d'origine japonaise, une sorte de théâtre ambulant, qu'utilisaient originellement des conteurs de rue pour raconter des histoires aux enfants en glissant des planches illustrées dans un castelet en bois appelé le butai.

Chaque planche met en scène un épisode de l'histoire, sur le côté recto on retrouve l'image et sur le côté verso un texte court et simple.

Schémas du kamishibai



II.3.2. L'histoire du Kamishibai

Pour exposer l'historique du Kamishibai, nous allons commencer par le vois dans son pays d'origine pour ensuite voir comment il a été transporté en France et enfin nous verrons ce que la recherche réserve au Kamishibai.

❖ Le Kamishibai au Japon

Pour Sylvie Ladouce (2018 : 3), Selon les travaux de la conteuse ethnologue Edith Montelle le kamishibai, une forme de théâtre de rue japonais, est apparu dès le VIII^{ème} siècle dans les temples zen, où les bonzes prêcheurs l'utilisaient pour raconter des histoires religieuses. Au fil des siècles, il a évolué pour devenir un art populaire, notamment à

partir du XIX^{ème} siècle avec l'essor du cinéma qui a contraint de nombreux artistes des théâtres d'ombre à se reconverter. Le premier kamishibaï pour enfants a été créé dans les années 1920 et a connu un succès immédiat au Japon. Les conteurs ambulants, appelés gaitos, se déplaçaient en vélo dans les villages et les quartiers en tapant deux bouts de bois pour annoncer leur présence. Les enfants étaient installés face à leur butaï, un petit castelet en bois, pour écouter les histoires en échange d'une pièce et d'une friandise. Pendant la Seconde Guerre mondiale, le kamishibaï a été utilisé comme outil de propagande pour exalter le patriotisme des petits Japonais. Avec l'arrivée et la démocratisation de la télévision dans les années 1960, le kamishibaï a progressivement disparu des rues japonaises pour se cantonner aux écoles et bibliothèques.

❖ **Le Kamishibaï en France**

D'après Sylvie La Douce (2018), dans les années soixante-dix, le Kamishibaï est arrivé en France à travers une traductrice japonaise de livre d'enfant qui a exposé un Kamishibaï à la foire internationale du livre de jeunesse de Bologne (Italie). Peu à peu, certaines histoires parviennent en France et quelques éditeurs ont publié des Kamishibaï en français tels que Gallimard, Casterman, Bayard Jeunesse, Callicéphale éditions, Éditions Passiflore, etc. Malgré l'arrivée du Kamishibaï en France, le catalogue français reste très limité. Aujourd'hui, le Kamishibaï trouve sa place principalement dans les bibliothèques-médiathèques ainsi que les crèches et les écoles élémentaires.

❖ **Recherche sur kamishibaï**

Il y'a plusieurs recherches qui rendent compte des pratiques pédagogique adoptant le Kamishibaï comme outil pédagogique. En Algérie, nous avons trouvé à partir de notre recherche documentaire deux recherches sur ce thème et les deux sont des mémoires de fin d'études de Master. La première est une recherche faite à Biskra par l'étudiante Rehab Khedidja en 2020 son intitulé « *L'impact du Kamishibaï sur le développement de la compétence orale chez les élèves de 2AM : collège Abde El Rahman El Akhedari Bentious/Mekhadma* ». Le deuxième mémoire est un mémoire de groupe des filles à l'Université Mohamed El Bachir El Ibrahimy en 2021 leurs noms sont : Bouzid Amel, Bentouati Wafa Et Arezki Hadjer avec un mémoire est intitulé « *Le Kamishibaï comme aide à la compréhension de l'écrit en FLE, Cas des élèves de 5^{ème} année primaire Meguedmi Abdelkader- El- Hammadia* ».

Aussi en France il y'a beaucoup de recherches parmi elles la recherche de Sylvie Ladouce en 2018 avec un mémoire de Master MEEF (une formation dédiée aux métiers du professorat et de l'éducation) intitulé « Le kamishibai comme support de réalisation d'un projet pluridisciplinaire d'écriture d'un conte ».

II.3.3. Les caractéristiques du Kamishibai

Le Kamishibai ou le théâtre de papier se compose de quatre éléments : le butai, les planches, le conteur et les spectateurs.

Le butai : est un petit castelet rectangulaire en bois ou en carton sous forme A3. Il contient traditionnellement 3 portes et se trouve des butai en deux portes et aussi sans portes. Ces portes aident les spectateurs à connaître le début et la fin de la narration car au début nous ouvrons les portes et à la fin du conte nous les fermons, au but de séparer le monde imaginaire et monde réel. Le dos du butai est ouvert et contient une glissière qui permet de changer les planches durant la narration.

Les planches : sont des feuilles blanches dessinées de format A3 et parfois en format A4. Chaque planche contient une partie ou une scène de l'histoire Le recto des planches et devant les spectateurs pour voir les scènes de l'histoire et le verso contient le texte.

Le conteur : est le narrateur du conte et lui qui glisse les planches pendant la narration.

Les spectateurs : sont le public qui est en face du Kamishibai.

II.3.4. Le but du Kamishibai (Les compétences développées)

D'après Sylvie Ladouce (2018 : 6), le kamishibai peut aider les apprenants à développer plusieurs compétences, notamment :

- **Compétences linguistiques** : Le kamishibai peut aider les apprenants à améliorer leur compréhension orale, leur prononciation, leur grammaire et leur vocabulaire. Les histoires racontées en kamishibai peuvent être en plusieurs langues, ce qui permet également de développer la compétence plurilingue.
- **Compétences de narration** : Le kamishibai peut aider les apprenants à développer leur capacité de narration en les aidants à organiser leurs idées et à

créer une histoire cohérente. Les apprenants peuvent également améliorer leur capacité à raconter une histoire de manière captivante et à capter l'attention de leur auditoire.

- **Compétences en communication** : Le kamishibai encourage les apprenants à communiquer avec leur public en posant des questions, en sollicitant des commentaires et en échangeant des idées. Cela peut aider les apprenants à améliorer leur confiance en eux et leur capacité à communiquer efficacement.
- **Compétences en art visuel** : Le kamishibai encourage les apprenants à développer leur créativité et leurs compétences en art visuel, car il implique la création d'illustrations pour accompagner l'histoire.
- **Compétences interculturelles** : Le kamishibai peut aider les apprenants à mieux comprendre la culture de la langue cible en leur présentant des histoires qui reflètent la vie quotidienne et les valeurs culturelles de la communauté.

En résumé, le kamishibai peut aider les apprenants à développer un large éventail de compétences linguistiques, de narration, de communication, d'arts visuels et interculturels, ce qui en fait une méthode polyvalente et efficace d'enseignement des langues.

Dans l'article de Derydt et Dumont mentionnent dans la conclusion de leur article que le kamishibai est un outil didactique qui présente plusieurs avantages pour les quatre grandes compétences de la langue française, alors cet outil didactique permet :

1. Pour le Savoir Lire

- de mettre en œuvre une lecture partagée transactionnelle visant à la compréhension fine du récit.
- de créer des activités et jeux de prolongement menant à la perception de la structure du récit et à son sens implicite. Les caractéristiques particulières de l'outil permettent des activités de prolongement originales (mobilité des planches, insérer/retirer des éléments mobiles...).

2. Pour le Savoir Parler

- de travailler des compétences d'oralisation et de théâtralisation avec des non-lecteurs notamment lors de la réalisation d'un projet complet de spectacle kamishibai. Facilement manipulable, le support offre une décharge cognitive qui permet de se centrer sur les techniques de l'oral. Le kamishibai joue le rôle de support langagier. Cette technique se révèle efficace dans le cadre d'un travail avec un public adulte, en situation de français langue étrangère.
- de procéder à une verbalisation sur le mode narratif, descriptif, émotionnel, argumentatif, informatif et poétique.
- de faciliter la lecture à voix haute pour les élèves déjà lecteurs. En effet, la liberté que laisse le verso de chaque planche permet une aide individualisée (par des commentaires, mots-clés, didascalies, illustrations...) en fonction des besoins de chaque élève.
- de susciter une motivation réelle en raison de la spécificité de l'outil et du but poursuivi généralement à savoir s'approprier et rejouer une histoire.

3. Pour le Savoir Écouter

- d'adapter des activités « traditionnelles » de manière plus motivante : lecture plaisir, vérification de la compréhension d'un récit, sensibilisation au rapport texte-image et au rôle de celle-ci. En effet, une « tradition » de l'enseignement pour aborder cette compétence est de proposer des lectures de texte à voix haute ou sur support audiovisuel. Les enfants sont invités à remplir un questionnaire et à répondre à des questions souvent trop ciblées. Le kamishibai nous paraît être un outil plus motivant pour les enfants, et plus efficace de par son attractivité et la richesse des activités qu'il permet.
- de rendre l'évaluation plus interactive. Pourquoi ne pas demander aux enfants de rédiger eux-mêmes des questions pour leurs camarades lors de leur présentation kamishibai ? Sous la supervision de l'enseignant bien-sûr.

4. Pour le Savoir Écrire

- De travailler selon la méthodologie par projet : création de projets d'écriture complexes et interdisciplinaires, de découvrir un genre littéraire.

- de mieux appréhender le récit tant dans sa compréhension que dans son écriture grâce au découpage en planches (travail sur l'acquisition de la structure et des éléments du récit).
- de constituer une aide au contenu et un guide à l'écriture efficace : l'aspect « théâtre d'images » du kamishibai a constitué une aide à l'écriture (contenu, appréhension du genre littéraire, élaboration structurelle du récit en plusieurs jets et écriture finale du récit).
- de finaliser un projet d'écriture de manière originale, motivante et riche par l'oralisation du texte écrit par les enfants.

II.4. Conclusion partielle

Ajoutons que le kamishibai, comme nous l'avons montré, est un moteur du travail en interdisciplinarité : français, arts plastiques, musique, expression corporelle, etc., il motive aussi les enfants et est une source d'apprentissages multiples. Il développe l'imagination et ouvre à la découverte d'une autre tradition culturelle.

Pour Silvie Ladouce (2018 : 36), le kamishibai travaille sur la motivation, la créativité, la responsabilité et l'autonomie des apprenants. « Cette « nouvelle » posture a été rendue possible grâce à mes élèves qui y ont trouvé un espace pour s'émanciper, se responsabiliser et s'autonomiser.

En définitif les variables de notre expérimentation vont être construites en réalité d'une partie des compétences développer par le kamishibai et une autre par les apports de la pédagogie de projet et le ludique. En effet, nous allons explorer, dans notre expérimentation du Kamishibai comme projet pédagogique ludique, la possibilité du développement des variables mentionnées comme apports de la pédagogie de projet et le Kamishibai à la fois : les savoirs linguistiques, la motivation, les savoir-faire et les savoir-agir.

PARTIE II : Expérimentation

CHAPITRE III

*Le contexte de la recherche et
expérimentation*

III.1. Introduction partielle

Le présent chapitre offre un aperçu détaillé sur le cadre dans lequel la recherche a été menée : nous allons exposer les bases nécessaires pour comprendre comment le projet pédagogique ludique du Kamishibaï est intégré dans le cadre de notre recherche ; nous allons décrire les éléments de la recherche (notamment l'école et le public expérimental), la compétence en langue française du public, la présentation générale du manuel scolaire du 5ème AP, ainsi que les deux projets réalisés, (l'un sans et l'autre avec l'utilisation du Kamishibaï) ; nous allons examiner également l'expérimentation et le scénario pédagogique utilisés ; nous allons présenter les fiches pédagogiques et la tâche finales du projet sans kamishibaï et aussi les fiches pédagogiques utilisé dans le projet avec le kamishibaï. Ces éléments vont nous aider à établir au niveau du 4^{ème} chapitre des comparaisons de données sans et avec Kamishibaï afin de dégager la portée d'adoption du Kamishibaï en tant que projet pédagogique.

III.2. Description des éléments de la recherche

La première partie présente l'école et le public expérimental impliqués, en mettant en évidence leur structure, leur organisation et leur contexte socio-éducatif et une attention particulière est accordée à la compétence en langue française du public. Ensuite, le manuel scolaire du 5ème AP utilisé dans la recherche est présenté, avec une discussion sur son contenu, sa pertinence pour les objectifs d'apprentissage visés. Les deux projets réalisés dans le cadre de l'étude sont ensuite examinés, l'un sans utiliser le Kamishibaï et l'autre en l'intégrant. Les fiches pédagogiques détaillant les activités et les tâches proposées aux élèves sont présentées, ainsi que les tâches finales qui reflètent les objectifs spécifiques de chaque projet.

III.2.1. École et public-expérimental

III.2.1.1. Description de l'école

L'école dans lequel nous exerçons est aussi celle de notre expérimentation : l'école primaire "Ferahtia Layachi", située dans la commune Maadid dans le village « Edachra ».

Cette petite école a ouvert ses portes lors de l'année scolaire 1980/1981. L'équipe pédagogique se compose d'un directeur, de quatre enseignantes d'arabe et une de français,

en l'occurrence « nous ». L'école compte quatre classes, il manque une classe qui est la classe de 3^{ème} AP. Le nombre total d'élèves est de 51, dont 27 filles et 24 garçons.

III.2.1.2. Description du public-expérimental

Dans le cadre de notre recherche, il est essentiel de décrire le public avec lequel nous avons réalisé notre expérimentation. Ce public est composé de l'ensemble des élèves de 5^{ème} année primaire. Le groupe d'élèves se compose de 12 apprenants (4 filles et 8 garçons), ce nombre reflétant la capacité de l'établissement où nous travaillons et menons notre recherche. Il convient de noter que cette école est dans une région éloignée, ce qui explique le petit effectif de classes qui ne sont pas chargés. Le tableau qui suit englobe les noms des élèves leurs âges et leurs lieux de provenance.

N°	Nom	Date de naissance	L'age	lieu de provenance
01	Élève E1	14/02/2012	11ans	MAADID
02	Élève E2	16/10/2012	11ans	MAADID
03	Élève E3	03/05/2012	11ans	MAADID
04	Élève E4	12/01/2013	10ans	MAADID
05	Élève E5	22/04/2012	11ans	MAADID
06	Élève E6	08/06/2012	11ans	MAADID
07	Élève E7	03/11/2012	11ans	MAADID
08	Élève E8	13/10/2012	11ans	MAADID
09	Élève E9	19/07/2012	11ans	MAADID
10	Élève E10	26/06/2013	10ans	MAADID
11	Élève E11	22/12/2012	11ans	MAADID
12	Élève E12	30/01/2013	10ans	MAADID

Tableau 3 : La description du public-expérimental

Il est à signaler d'après ce tableau que tous nos élèves proviennent de la même région et ont pratiquement le même âge.

III.2.2. Compétence en langue française du public-expérimental

Afin de décrire le profil de la compétence en langue française de notre classe expérimentale de 5^{ème} année primaire, nous avons procédé à l'examen des notes obtenues lors des examens de l'année précédente et l'examen du 1^{er} trimestre de la 5^{ème} AP. Les résultats de ces examens sont mentionnés dans le tableau ci-dessous :

Les élèves	Les notes en français 1 ^{er} trimestre (4°AP) / 10	Les notes en français 2 ^{ème} trimestre (4°AP) / 10	Les notes en français 3 ^{ème} trimestre (4°AP) / 10	Les notes en français 1 ^{er} trimestre (5°AP) / 10
E1	03	2.75	5	4.05
E2	05	04	3.5	4.20
E3	6.5	05	08	8.90
E4	10	10	10	9.55
E5	3.5	04	5.5	4.75
E6	07	8.25	08	7.50
E7	10	10	10	9.55
E8	1.5	02	1.75	3.90
E9	04	5.5	05	4.85
E10	9	9.5	10	9.55
E11	4.75	5.5	05	5.75
E12	03	05	08	6.25

Tableau 4 : Les notes avant les expérimentations.

III.2.3. Présentation générale du manuel scolaire du 5^{ème} AP

III.2.3.1 description du manuel :

Le manuel scolaire a été édité suite aux changements des programmes dans le cadre de la nouvelle réforme dite de 2^{ème} génération et qui est conçue pour appliquer l'approche par compétences. Le manuel comprend 101 pages. Le fond des pages de couverture est bleu : la première de couverture présente une image d'une apprenante prise avec un fond contenant les lettres de français, la fille semble heureuse et souriante.

La page de garde commence par un entête en langue arabe «الديموقراطية الجزائرية» avec le titre du manuel «Français» en dessus des noms des auteurs. La troisième page présente une petite introduction destinée aux enfants avec une image des personnages du manuel que les apprenants vont rencontrer tout au cours de l'année scolaire. Les tables des matières occupent quatre pages pour préciser les activités de chaque projet d'après le programme proposé. Les projets et les séquences du manuel se présentent comme suit :

Projet 1 : Au zoo	
Séquence 1 :	<i>Pauvre petite gazelle</i>
Séquence 2 :	<i>C'est un vrai fennec ?</i>
Projet 2 : C'est un lieu exceptionnel	
Séquence 1 :	<i>Nous allons au musée</i>
Séquence 2 :	<i>J'aime voyager en famille</i>
Projet 3 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?	
Séquence 1 :	<i>Quand je serai grand.</i>
Séquence 2 :	<i>Que devons-nous faire ?</i>
Projet 4 : Protégeons la nature	
Séquence 1 :	<i>Pourquoi notre terre est-elle en danger ?</i>
Séquence 2 :	<i>Ne gaspillons pas l'eau</i>

Tableau 5 : Les projets du manuel de 5^{ème} AP.

III.2.3.2. Les compétences transversales :

L'objectif du programme est l'installation et le développement des compétences d'ordre intellectuel, méthodologique et personnel à partir des activités proposées dans le manuel.

❖ D'ordre intellectuel :

- Développer des démarches de résolution de situations problèmes.
- Analyser de l'information.
- résumer de l'information.
- Synthétiser des informations.
- Donner son point de vue, émettre un jugement argumenté.
- Evaluer, s'auto évaluer pour améliorer son travail.
- Développer un esprit critique.

❖ D'ordre de la communication :

- Communiquer de façon intelligible, lisible et appropriée.
- Exploiter les ressources de la communication.
- Utiliser les TICE dans son travail scolaire et extrascolaire.

❖ D'ordre personnel et social :

- Structurer sa personnalité
- Interagir positivement en affirmant sa personnalité mais aussi en respectant l'avis des autres.
- S'intégrer à un travail d'équipe, un projet mutualisé, en fonction des ressources dont il dispose.
- Manifester de l'intérêt pour le fait culturel salon du livre, expositions, manifestations, etc.
- Manifester un effort soutenu et de la persévérance dans les tâches dans lesquelles il s'engage.
- Accepter l'évaluation du groupe Concevoir, planifier et présenter un projet individuel.
- Développer un esprit d'initiative Développer des méthodes de travail autonomes.
- Manifester sa créativité dans un projet personnel.

❖ D'ordre méthodologique :

- Rechercher, seul, des informations dans des documents pour résoudre le problème auquel il est confronté.
- Utiliser des usuels : encyclopédies, dictionnaires, grammaires.
- Prendre des notes et de les organiser.
- Concevoir, planifier et présenter un projet individuel.
- Développer des méthodes de travail autonomes.

III.2.3.3. Les valeurs :

- Identité : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne (l'Islamité, l'Arabité et l'Amazighité).
- Conscience nationale : Au-delà de l'étendue géographique du pays et la diversité de sa population, l'élève a conscience de ce qui fait l'unité nationale à savoir une histoire, une culture, des valeurs partagées, une communauté de destin, des symboles.
- Citoyenneté : L'élève est en mesure de délimiter en toute objectivité ce qui relève des droits et ce qui relève des devoirs en tant que futur citoyen et de mettre en pratique cette pondération dans ses rapports avec les autres. (Cf. Constitution algérienne).
- Ouverture sur le monde : Tout en ayant conscience de son identité, socle de sa personnalité, l'élève est en mesure de prendre de l'intérêt à connaître les autres civilisations, de percevoir les ressemblances et les différences entre les cultures pour s'ouvrir sur les civilisations du monde et respecter l'altérité.

III.2.4. Présentation des deux projets sans et avec Kamishibai

Dans ce travail de recherche, nous avons choisi deux projets pour faire notre expérimentation. Le premier projet est le 2^{ème} projet dans le manuel scolaire de la 5^{ème} année primaire qui est intitulé « C'est un lieu exceptionnel ! ». Ce dernier est le projet que nous avons fait sans le kamishibai. Concernant la pratique du projet pédagogie ludique nous avons choisi le 3^{ème} projet dans manuel scolaire qu'est nommé « Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ? ». Pour faire une expérimentation sans et avec le kamishibai.

Chaque projet compte deux tâches et une tâche finale :

Projet 02	La tâche 1 : Préparer un programme de la visite d'un lieu pour le présenter ensuite aux camarades de la classe voisine.
	La tâche 2 : Réaliser un carnet de voyage pour raconter la visite d'un lieu spécial choisi par le groupe.
	La tâche finale : Présentation d'une visite à partir de réaliser un carnet de voyage.
Projet 03	La tâche 1 : Présenter son métier préféré.
	La tâche 2 : Fabriquer un panneau pour expliquer des catastrophes naturelles.
	La tâche finale : Réalisation d'un panneau de photos et de textes pour expliquer comment agir face à une catastrophe naturelle.

Chaque projet à deux séquences, nous présentons les projets et leurs séquences dans les tableaux ci-dessous :

Projet 02 : C'est un lieu exceptionnel !

	Oral réception	Oral production	Ecrit réception	Ecrit production	Les points de langue
Séquence 1 : Nous allons au musée	Nous allons au musée	Raconter un événement	Au musée des animaux	Programme de la visite du musée	Vocabulaire : vocabulaire de la visite : se déplacer Grammaire : le complément de lieu- les déterminants possessifs Conjugaison : les verbes les verbes du 1 ^{er} et 2 ^{ème} groupe au présent de l'indicatif Orthographe : le féminin en double consonne – les homophones : son/sont
Séquence 2 : J'aime voyager en famille	J'aime voyager en famille	Situer un événement dans le temps	Mon carnet de voyage	Décrire une visite	Vocabulaire : les antonymes et les synonymes Grammaire : le complément de temps- les déterminants démonstratifs Conjugaison : les verbes du 3 ^{ème} groupe au passé composé Orthographe : les homophones : ce/se le féminin en « elle » -« ette » l'accord du participe passé

Tableau 6 : Les séquences du projet 02 sans Kamishibai

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

	Oral réception	Oral production	Ecrit réception	Ecrit production	Les points de langue
Séquence 1 : Quand je serai grand	Quand je serai grand.	Donner des informations sur une catastrophe naturelle	Les sauveteurs	Présenter son métier préférer	Vocabulaire : les noms composés Grammaire : le complément de but – l'infinitifs après un verbe – une préposition Conjugaison : les verbes les verbes du 1 ^{er} et 2 ^{ème} groupe être et avoir au futur simple Orthographe : le féminin : ère/ière– les homophones : et/est
Séquence 2 : c'est une inondation	J'aime voyager en famille	Situer un événement dans le temps	Mon carnet de voyage	Décrire une visite	Vocabulaire : les antonymes et les synonymes Grammaire : le complément de temps- les déterminants démonstratifs Conjugaison : les verbes du 3 ^{ème} groupe au passé composé Orthographe : les homophones : ce/se le féminin en « elle » -« ette » l'accord du participe passé

Tableau 7 : Les séquences du projet 03 avec Kamishibai

III.3. Expérimentation et scénario pédagogique

Ce point du chapitre présente l'expérimentation et le scénario pédagogique d'un projet pédagogique, en se concentrant sur l'utilisation du Kamishibaï dans le contexte pédagogique. Il est divisé en quatre éléments principaux. Le premier élément présente des fiches pédagogiques détaillées conçues pour le projet sans le Kamishibaï. Le deuxième élément décrit la tâche finale du projet sans utiliser le Kamishibaï. Le troisième élément explore l'intégration du Kamishibaï dans le projet, avec des fiches pédagogiques adaptées à son utilisation. Enfin, le quatrième élément décrit la tâche finale du projet avec le Kamishibaï et explique comment il enrichit l'expérience d'apprentissage. Dans l'ensemble, ce point examine les avantages et les différences de l'utilisation du Kamishibaï dans le processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE à des jeunes apprenants.

III.3.1. Fiches pédagogiques du projet sans le Kamishibaï

Dans cette partie, nous allons parler des fiches pédagogiques conçues spécialement pour le deuxième projet du manuel scolaire de la 5^{ème} AP, en se concentrant sur des activités et des instructions qui n'incluent pas l'utilisation du Kamishibaï. Ces fiches sont destinées pour atteindre les objectifs pédagogiques du projet sans le kamishibaï. Nous avons choisi de travailler la compréhension (orale/ écrite) et la production (orale/ écrite) dans les deux séquences du projet 2 « **C'est un lieu exceptionnel !** ». Nous allons présenter dans les annexes, les fiches pédagogiques qui nous avons utilisé pendant notre expérimentation sans kamishibaï pour connaître comment ce dernier développe les savoirs linguistiques, la motivation, les savoir-faire et les savoir-agir.

III.3.2. Tâche finale du projet sans le Kamishibaï

La tâche finale permet aux apprenants de démontrer leurs compétences et leur compréhension acquises tout au long du projet, en mettant l'accent sur d'autres modalités ou supports pédagogiques. Les apprenants doivent faire la tâche finale du **projet 2** pour atteindre un objectif de réaliser un carnet de voyage pour raconter la visite d'un lieu exceptionnel.

Composante de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication.	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable de réaliser le carnet de voyage pour raconter la visite d'un lieu exceptionnel.	Projet 2: C'est un lieu exceptionnel.	Activité: tâche finale
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire p 56 - les cahiers de classe - le tableau.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	
-Ecrire la consigne au tableau. En petit groupes, écris un texte pour raconter un souvenir de voyage dans un lieu exceptionnel. Puis, dessine ou colle une photo de ce lieu à côté de ton texte. -Présentez les textes écrits à vos camarades, puis collez-les sur des feuilles pour rassembler les souvenirs de voyage des élèves de la classe.	Travail de groupes : -Chaque groupe choisit un lieu exceptionnel. -Il raconte ce qu'il a fait pendant ce voyage. -Chaque groupe écrit les souvenirs de ce voyage.	-Chaque groupe désigne l'animateur qui présente le programme. -Choisir les meilleurs textes écrits et fabriquer ensemble un carnet de voyage de la classe. Travail individuel : Les apprenants écrivent le meilleur texte sur leurs cahiers.	

Tableau 8 : La tâche finale du projet 2 (sans Kamishibai)

III.3.3. Fiches pédagogiques du projet avec le Kamishibai

Nous explorons l'intégration du Kamishibai dans le troisième projet du manuel scolaire de la 5AP en proposant une fiche pédagogique adaptée à son utilisation. Ces fiches décrivent comment le Kamishibai peut être utilisé comme un outil pédagogique efficace pour faciliter l'engagement de l'apprenant, améliorer la compréhension et faciliter l'apprentissage et comment développer les savoirs linguistiques, la motivation, les savoir-faire et les savoir-agir. Dans la première leçon, nous exposons les apprenants au Kamishibai pour en faire la démonstration et expliquer son fonctionnement. Nous avons ensuite adapté le Kamishibai comme outil pédagogique pour remplacer le support audiovisuel ou audio dans les cours de compréhension. Il remplace également les manuels scolaires en production orale, en compréhension écrite et en production écrite. A la fin du projet, nous avons comparé les données du projet pédagogique avec celles du projet pédagogique ludique pour examiner notre hypothèse.

Dans ce projet, nous avons travaillé avec le kamishibai. Nous avons converti les leçons compréhension (orale/écrite) et production (orale/écrite) en images pour former un conte car notre travail est basé sur les histoires racontée avec le kamishibai et nous avons présenté les leçons tant que des histoires pour enfant et en gardant toujours la même thématique pour ne pas sortir du programme de la 5 année primaire. Les fiches pédagogiques avec le kamishibai sont dans l'annexe. Mais au-dessus nous allons monter le kamishibai qui nous allons utiliser pendant l'expérimentation avec kamishibai :

La séquence 02 : C'est une inondation (compréhension orale)



La séquence 01 : Quand je serai grand (compréhension de l'écrit)



La séquence 02 : C'est une inondation (compréhension orale)



La séquence 02 : C'est une inondation (compréhension écrite)



III.3.4. Tâche finale du projet avec le Kamishibai

Pour ajouter plus de jeu à l'apprentissage, nous avons créé une tâche finale kinesthésique afin de donner un sens au projet pédagogique ludique. Nous avons choisi de faire en sorte que les apprenants créent leur propre Kamishibai et conte. Ils ont la liberté de choisir entre créer un conte sur leur métier préféré ou sur la manière de réagir face à une catastrophe naturelle (la catastrophe naturelle est au choix). Cette tâche finale nous a permis de constater comment les savoir linguistiques, la motivation, le savoir-faire et le savoir-agir se développent chez les apprenants.

Dans le but de la réalisation du Kamishibai nous avons divisé le travail en deux séances de 1h30 pour créer une bonne atmosphère chez les apprenants afin d'être à l'aise et créatifs pendant la réalisation de leur kamishibai et faire des dessins propres et lisibles.

Voici la fiche sur laquelle nous avons travaillé pour la tâche.

Composante de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication.	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable de réaliser un kamishibai	Projet 3 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?	Activité: La tâche finale du projet
Matériel et support utilisés : kamishibai - papier – crayons de couleurs			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer les différentes parties du . principale. - Demander aux apprenants de choisir un métier préféré ou une catastrophe naturelle pour créer leur propre scénario pour le Kamishibai. - Aider les apprenants à organiser l'histoire en séquences et à préparer un plan pour les illustrations. 	<ul style="list-style-type: none"> -Faire observer les apprenants du kamishibai pour connaître un kamishibai en carton. -Créer des groupe de quatre apprenants. 	<ul style="list-style-type: none"> -Distribuer le papier et le pour les pages du Kamishibai. - Distribuer le carton pour réaliser un butai. -Encourager les apprenants à commencer à dessiner les illustrations correspondant à chaque séquence de l'histoire. -Fournir des conseils et des suggestions pour améliorer la qualité des illustrations. -Souligner l'importance de la clarté et de la lisibilité des illustrations pour le public. - créer un butai en carton en suivant les conseils de la maîtresse. 	<ul style="list-style-type: none"> - -Organiser une séance de présentation où chaque groupe à l'occasion de montrer son kamishibai et raconter son histoire devant la classe.

Tableau 9 : La tâche finale du projet 2 (avec Kamishibai)

III.4. Conclusion partielle

Dans ce chapitre, nous avons présenté les différents éléments de recherche liés à ce projet. Nous avons fourni également une introduction générale du public–expérimental, l'école et au Manuel scolaire de la 5^{ème} AP, en soulignant son importance dans le contexte éducatif. Nous avons décrit ensuite en détail les deux projets, avec ou sans Kamishibai, en soulignant leurs différences leçons et objectifs.

Enfin, le deuxième élément du chapitre qui se concentre sur les scénarios expérimentaux et pédagogie du projet. Nous avons présenté des fiches pédagogiques détaillées pour les deux versions du projet, avec des informations sur les tâches finales correspondantes.

Cette description des éléments de recherche nous a permis de mieux comprendre le contexte et les objectifs du projet, ainsi que les outils pédagogiques qui seront utilisés tout au long. Afin de passer à l'analyse des données de notre expérimentation.

CHAPITRE IV

*Analyses et interprétation des données
pré/post expérimentales*

IV.1. Introduction partielle

Le chapitre 4, intitulé "Analyse et interprétation des données pré/post-expérience", se concentre sur l'analyse des données recueillies avant et après l'expérimentation. Ce chapitre examine en détail le développement des savoirs linguistiques, de la motivation, du savoir-être et du savoir-agir. Pour la première partie, nous nous concentrons sur le développement des savoirs linguistiques et de la motivation, en utilisant une grille d'analyse pour évaluer le développement des données du projet sans/avec Kamishibaï. Puis nous allons faire un bilan comparatif pour mettre en évidence les différences et les effets de l'utilisation du Kamishibaï comme projet pédagogique.

Dans la deuxième partie du chapitre, nous explorons le développement du savoir-être et du savoir-agir en présentant la grille d'analyse utilisée à cet effet. Les données ont ensuite été analysées sans Kamishibaï et avec Kamishibaï. A la fin, un bilan comparatif est dressé pour mettre en évidence les résultats obtenus grâce à l'utilisation du Kamishibaï.

La troisième partie est consacrée pour faire un bilan général à propos de la réalisation du kamishibaï en classe. Dans ce point nous allons faire un questionnaire de satisfaction pour vérifier le développement des savoirs, de la motivation, du savoir-être et du savoir-agir après la réalisation de la tâche des savoirs, de la motivation, du savoir-être et du savoir-agir après la réalisation de la tâche finale du projet 3 qui nous avons créé afin de vérifier l'amélioration des apprenants après le projet pédagogique ludique.

IV.2. Le développement du savoir et de la motivation

Dans cette partie de notre étude, nous procéderons à l'analyse et à l'interprétation des données relatives au développement du savoir linguistique et de la motivation. Aussi bien dans l'expérimentation sans Kamishibaï que dans l'expérimentation avec Kamishibaï. L'objectif sera de créer un bilan comparatif entre les résultats obtenus dans les deux expérimentations pour vérifier si notre hypothèse sera confirmée.

IV.2.1. Le développement du savoir linguistique

Afin de vérifier notre hypothèse, nous devons suivre l'évolution de nos variables (motivation, savoir, savoir-être et savoir-agir) identifiées dans la recherche sur la pédagogie de projet de la thèse de Mavromara-Lazaridou (2006). Pour cela, nous avons

créé une grille d'analyse qui est dans l'Annexe comprenant ces variables ainsi que leurs indices théoriques, que nous adapterons en indices observables lors de notre expérimentation. Notre objectif est de comparer les résultats entre l'expérimentation du projet pédagogique ludique et l'expérimentation du projet pédagogique classique, afin d'évaluer les différences. Cette approche comparative nous permettra d'examiner l'impact du kamishibai sur le développement des variables de notre recherche.

IV.2.1. Données sans le Kamishibai

Pour ce point, nous allons aborder chaque variable de manière différente. Nous observerons le savoir linguistique à travers les notes obtenues par les apprenants, tandis que la motivation sera évaluée à l'aide d'une grille d'observation.

- a) **Le savoir linguistique** est conçu dans cette optique en fonction des notes obtenues. Ainsi pour vérifier le développement des savoirs linguistiques des apprenants, nous prenons les notes des évaluations sur la compréhension orale **CO**, la compréhension écrite **CE**, la production orale **PO**, la production écrite **PE**, la récitation **RE** et la note de composition **COMP**.

Le tableau suivant, nous montre les notes des apprenants après chaque évaluation d'une compétence dans le deuxième projet qui est consacré à l'expérimentation sans kamishibai. Aussi ce tableau contient la moyenne de chaque compétence.

N	Nom et prénom	CE/10	CO/10	PO/10	PE /10	RE/10	COM /10
01	E1	2	3	3	1	3	1.5
02	E2	3	6	5.5	1.5	8	2.5
03	E3	4	7	6	6.5	4.5	5.5
04	E4	8	9	7	9.5	10	10
05	E5	3	4	3.5	2.5	1	2.5
06	E6	7	8	8	5.75	9.5	3.5
07	E7	8	9	7.5	9.5	10	10
08	E8	2	3	3	0.5	1	1.5
09	E9	4	4	4.5	3	4	3.5
10	E10	8	8.5	7	8.5	8.5	7
11	E11	4	5	4.5	3.5	4	2.5
12	E12	4	5	4.5	2.5	4	1.5
La moyenne de notes de chaque compétence sans le Kamishibai		4.75	5.95	5.33	4.52	5.62	4.30

Tableau 10 : Les notes des apprenants sans kamishibai

Ce tableau montre que les notes de la plupart des apprenants ont eu des notes moins de la moyenne qui est **5/10** dans les évaluations de la compréhension écrite, la production écrite et aussi dans la composition du 2^{ème} trimestre.

- b) **Le développement de la motivation** : nous avons fait une grille d'observation avec laquelle grille nous devons faire une observation après l'expérimentation car nous avons enregistré les leçons et nous avons observé les apprenants pendant les séances (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite) pour vérifier les indices trouvés dans notre recherche. Les indices sur lesquels nous nous sommes basé pour le développement de la motivation sont : la curiosité, l'organisation du travail, la participation et la rapidité de la réaction. Alors nous avons compté les apprenants ensuite nous avons fait le pourcentage de chaque indice.

Les indices et les résultats sont cités dans le tableau¹ suivant :

Les variables	Indices	Projet 2 sans le kamishibai							
		Séquence 1				Séquence 1			
		CO1	CE1	PO1	PE1	CO2	CE2	PO2	PE2
La Motivation	L'apprenant est curieux pendant la leçon	33,33 %	25%	25%	8,33%	25%	25%	8,33%	8,33%
	Son travail est organisé	8,33%	25%	16,66 %	16,66 %	8,33%	25%	8,33%	25%
	L'apprenant participe dans la classe	41,66 %	25%	16,66 %	33,33 %	16,66 %	25%	33,33 %	33,33 %
	La rapidité de la réaction à l'activité proposée	16,66 %	25%	25%	25%	8,33%	25%	25%	16,66 %

Tableau 11 : Les résultats de la grille d'observation de la motivation sans kamishibai.

Nous remarquons que tous les résultats sont moins de **40%**.

¹ **Remarque** : Les couleurs dans ces tableaux sont récurrentes dans tous les tableaux des données car elles représentent les différentes compétences linguistiques comme suit :

	la variable qui indique le développement		Les indices repérables de chaque section de la variable	CO	La Compréhension Orale (séquence 1 et séquence 2)
CO	La Compréhension Ecrite (séquence 1 et séquence 2)	PO	La Production Orale (séquence 1 et séquence 2)	PE	La Production Ecrite (séquence 1 et séquence 2)

IV.2.2. Données avec le Kamishibai

En utilisant le théâtre de papier ou le kamishibai, nous avons choisi de créer une nouvelle ambiance chez les apprenants de 5°AP, en espérant que cet outil apportera des résultats pour confirmer notre hypothèse selon laquelle les projets pédagogiques ludiques peuvent développer de nouvelles compétences chez les apprenants.

a) Le développement du savoir

Nous allons suivre la même démarche pour obtenir les résultats. Nous avons évalué la compréhension orale **CO**, la compréhension écrite **CE**, la production orale **PO**, la production écrite **PE**, la récitation **RE** et la note de composition **COMP**. De plus, nous avons organisé les notes dans le même tableau avec des modifications, nous allons également modifier le nom du projet parce que notre expérimentation avec kamishibai a été réalisée avec le 3^{ème} projet intitulé « Qu'ce qu'une catastrophe naturelle ? ».

N	Nom et prénom	CE/10	CO/10	PO/10	PE/10	RE/10	COMP/10
01	Ben azouz Abd elmouneim	3,5	5	5	3	5,5	7
02	Ben azouz Narimane	4	6	6	3,5	6	5
03	Bouhrara Ibrahim	8	8,5	8,5	8	10	9,25
04	Atammia Takwa	10	9	8,5	10	10	10
05	Ferahtia Salah	6	7	7	5	8,5	8
06	Ferahtia Abd elrahim	8	9	8,5	7,75	9,5	9,5
07	Ferahtia Mohamed Ali	10	9	9	10	10	10
08	Ferahtia Monsif	3,5	4	5	3	5	5
09	Ferahtia Youcef	6,5	7	7	6	8,5	8,75
10	Gouasmia Maria Hiba	10	9	9,5	9,25	10	9,75
11	Mouefek Iyad	6,5	7	7	6	8,5	7
12	Mouefek Ritadje	6,5	5,5	5,5	5,75	8,5	6,5
La moyenne de notes de chaque compétence avec le Kamishibai		6,87	6,58	7,20	6,43	6,79	7,97

Tableau 12 : Les notes avec kamishibai.

Après avoir vu les résultats nous avons remarqué que les résultats sont entre **6,43** et **7,97**.

b) Le développement de la motivation : Nous avons gardé le même thème et nous avons travaillé quatre leçons dans chaque séquence les leçons sont : évalué la compréhension orale **CO**, la compréhension écrite **CE**, la production orale **PO**, la production écrite **PE**.

Afin de réaliser ce projet pédagogie ludique nous avons modifié un peu dans les textes et les tâches données pour adapter les leçons avec le kamishibai ? Aussi nous avons demandé l'aide d'un artiste pour dessiner les planches du kamishibai. Durant tout le projet nous avons enregistré des vidéos pour bien observer les résultats. Ce dernier est cité dans un tableau.

Les variables	Indices	Projet 3 avec le kamishibai							
		Séquence 1				Séquence 1			
		CO1	CE1	PO1	PE1	CO2	CE2	PO2	PE2
La Motivation	L'apprenant est curieux pendant la leçon	66,66 %	41,66 %	66,66 %	58,33 %	75%	58,3 3%	66,66 %	66,66 %
	Son travail est organisé	50%	58,33 %	66,66 %	66,66 %	58,33 %	58,3 3%	66,66 %	75%
	L'apprenant participe dans la classe	75%	41,66 %	58,33 %	41,66 %	91,66 %	50%	50%	50%
	La rapidité de la réaction à l'activité proposée	66,66 %	41,66 %	41,66 %	33,33 %	75%	41,6 6%	58,33 %	50%

Tableau 13 : Les résultats de la grille d'observation de la motivation avec kamishibai.

Ce tableau montre bien les résultats qui sont entre **41,66%** et **91,66%**, (nous citons toujours les résultats en pourcentage).

IV.2.3. Bilan comparatif sans/avec Kamishibai

Dans cette partie, nous nous concentrons sur le bilan comparatif entre la réalisation du projet sans et avec l'utilisation du Kamishibai. Pour le savoir nous allons comparer les notes obtenus dans les évaluations faites et pour la motivation nous allons faire une comparaison entre les pourcentages donnés obtenus par les grilles d'observation. Cette analyse comparative nous permettra de déterminer l'impact de l'intégration du Kamishibai sur les performances des apprenants.

a) La comparaison du savoir sans avec kamishibai :

Nous avons pris en compte les moyennes des notes des apprenants dans chaque évaluation de la compréhension orale **CO**, la compréhension écrite **CE**, la production orale **PO**, la production écrite **PE**, la récitation **RE** et la note de composition **COMP**. afin de réaliser un bilan comparatif sur le développement du savoir chez les apprenants. Le tableau suivant présenté des moyennes obtenus dans les évaluations faire sans kamishibai et après l'expérimentation avec le kamishibai.

Le savoir linguistique	CO	CE	PO	PE	RE	COMP
Moyennes des notes des apprenants sans Kamishibai	4,75	5,95	5,33	4,52	5,62	4,30
Moyennes des notes des apprenants avec Kamishibai	6,87	6,58	7,20	6,43	6,79	7,97

Tableau 14 : La comparaison des notes sans/avec kamishibai.

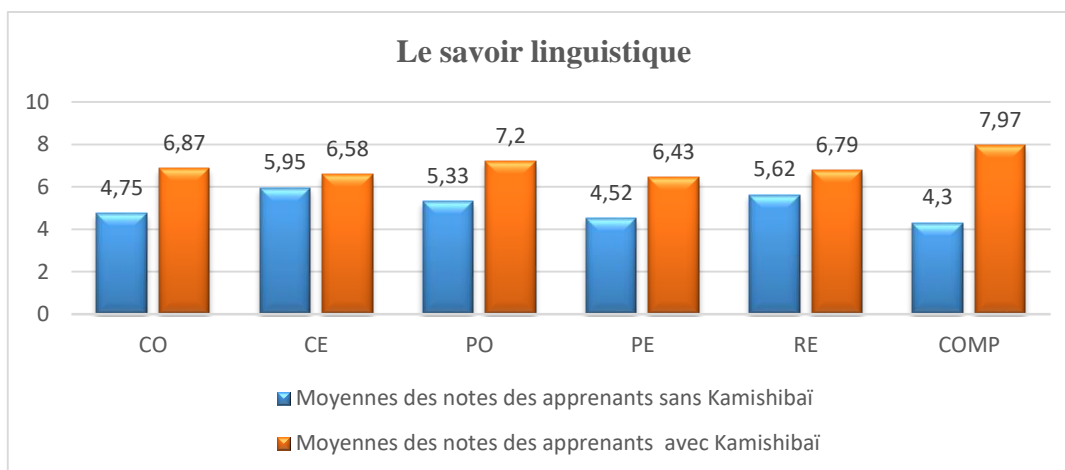


Figure 2 : Le développement du savoir linguistique

Commentaire et interprétation : Ce graphique présente les moyennes des notes (sur 10) dans les différentes évaluations. Nous remarquons que la couleur rouge représente le pourcentage le plus élevé, que ce soit dans l'évaluation de la compréhension orale ou dans les autres évaluations. Le rouge indique les moyennes des notes des apprenants lors de l'utilisation du Kamishibai. Nous pouvons constater un développement du savoir linguistique chez les apprenants après l'expérimentation avec le Kamishibai par rapport à l'expérimentation sans Kamishibai, en particulier au niveau de la composition.

b) La comparaison de la motivation sans/avec kamishibai :

Afin de faciliter la comparaison, nous avons créé un tableau comparatif et élaboré un histogramme graphique pour analyser l'impact du Kamishibai sur le développement de la motivation. Ces outils visuels nous permettront de visualiser clairement les différences observées. En examinant les données recueillies, nous pourrions déterminer si l'utilisation du Kamishibai a un effet significatif sur la motivation des apprenants. Pour les besoins de représentation graphiques de comparaison de donnée sans/avec Kamishibai, nous allons prendre en considération le pourcentage des nombres des apprenants entre les deux séquences (par exemple : le pourcentage des apprenants sans la compréhension orale de la première séquence + le pourcentage des apprenants sans la compréhension orale de la

deuxième séquence /2) pour avoir le pourcentage du projet. Ainsi pour chaque indice sera calculé le pourcentage le pourcentage du nombre d'apprenants pendant les séances des deux séquences.

Tous les pourcentages sont représentés dans le tableau et l'histogramme suivants :

Indices	Savoir linguistique	Sans Kamishibai	Avec Kamishibai
Curiosité	CO	29,16%	70,83%
	CE	25%	49,99%
	PO	16,66%	66,66%
	PE	8,33%	62,49%
Organisation du travail	CO	8,33%	54,16%
	CE	25%	58,33%
	PO	12,49%	66,66%
	PE	20,83%	70,83%
Participation	CO	29,16%	83,33%
	CE	25%	45,83%
	PO	24,99%	54,16%
	PE	33,33%	45,83%
Rapidité de réaction	CO	12,49%	70,83%
	CE	25%	41,66%
	PO	25%	49,99%
	PE	20,83%	41,66%

Tableau 15 : Les données de la motivation sans/avec kamishibai

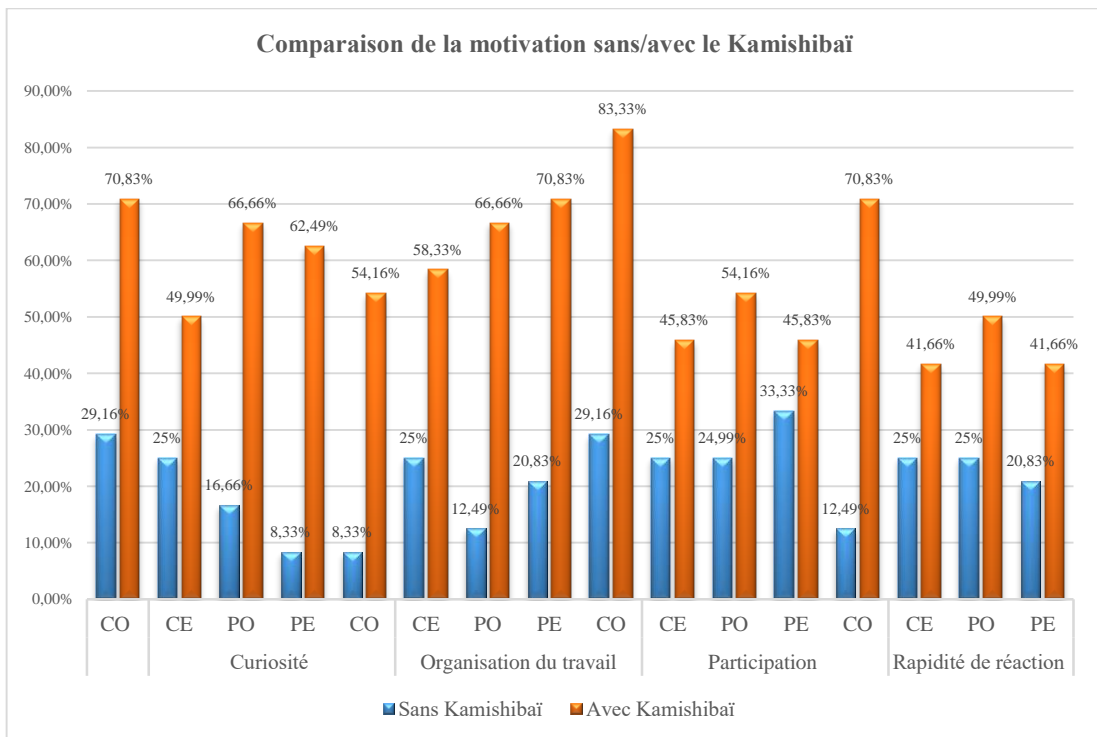


Figure.02 : Le développement de motivation sans/avec kamishibai

Commentaire et interprétation : A partir du graphique, la motivation avec et sans Kamishibai se décompose en quatre parties principales : la curiosité, l'organisation du travail, l'engagement et la réactivité. Dans la première partie, la curiosité, nous avons remarqué une augmentation significative lors de l'utilisation du Kamishibai. Le

pourcentage de Kamishibai atteint 70%, prouve que l'intérêt des apprenants a augmenté ; par contre, sans Kamishibai, le pourcentage est plus faible. Le deuxième indice évalue l'organisation du travail : nous avons observé que dans le processus de production écrite, le taux de réussite est 70 % avec Kamishibai, mais seulement 20 % sans Kamishibai. Ce résultat indique que l'utilisation du Kamishibai peut faciliter une meilleure organisation et planification du travail. Le troisième indice concerne la participation : avec le Kamishibai, ce pourcentage est à 83% lors de la compréhension orale. Cela montre que les apprenants sont activement engagés. Sans Kamishibai, le pourcentage est inférieur. La dernière partie étudiée était la rapidité de réaction : en compréhension orale, le pourcentage avec Kamishibai atteint 70 %, alors que sans Kamishibai n'est que de 12 %. Ceci met en évidence l'effet positif du Kamishibai sur la réactivité des apprenants dans les activités orales. Ces résultats indiquent que l'utilisation du Kamishibai peut stimuler la motivation des apprenants, favoriser une meilleure organisation du travail, encourager une participation active et améliorer la rapidité de réaction.

c) La tâche finale et la motivation :

Afin de confirmer notre hypothèse sur la motivation, nous avons proposé deux tâches finales aux apprenants. La première consistait à créer un carnet de voyage, tandis que la deuxième consistait à construire un Kamishibai. Pour la tâche de l'expérimentation sans kamishibai, un seul élève l'a réalisée, tandis que tous les apprenants ont participé à la construction du Kamishibai. La curiosité et la motivation qui ont été des moteurs de curiosité ont conduit à ce que tous les apprenants aient envie de construire le Kamishibai et de créer une histoire. En termes de participation, tous les apprenants se sont impliqués activement. Lorsque nous donnions des consignes, ils y répondaient rapidement. Finalement, tous les élèves ont fait preuve d'une bonne organisation pendant la réalisation du Kamishibai.

IV.3. Le développement du savoir-être et du savoir-agir

Dans ce point du chapitre, nous abordons le développement du savoir-être et le savoir-agir en interaction. Pour suivre ce développement il faut faire aussi des observations pré/post l'expérimentation du kamishibai afin de comparer les résultats pour vérifier l'efficacité de cet outil étrange

IV.3.1. Données sans le Kamishibai

Dans cette partie du 3^{ème} point du chapitre nous parlons sur les données de l'expérimentation sans/avec le kamishibai pour suivre l'amélioration du savoir-être et le savoir-agir en interaction. Afin de collecter les données, nous avons créé une grille d'observation à partir de la grille d'analyse trouvée dans les annexes.

a) Les données du développement du savoir-être

Pour avoir une grille d'observation, nous avons choisi les indices que nous pouvons l'observer pendant les séances de l'expérimentation sans kamishibai. Les séances concernées par l'expérimentation sont les séances de la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Comme nous avons fait avec la motivation nous avons refait avec le savoir-être. Mais cette fois la grille d'observation comporte trois parties car le savoir-être développe la confiance en soi, l'autonomie et la créativité et chaque partie à ses indices qui nous avons l'observé pour construire notre corpus. Les indices, ses éléments d'observation et le pourcentage du nombre d'apprenants pendant les séances d'expérimentations sans kamishibai sont mentionné au tableau suivant :

Les variables		Indices	Projet 2 sans kamishibai							
			Séquence 1				Séquence 1			
			CO1	CE1	PO1	PE1	CO2	CE2	PO2	PE2
Le savoir-être	La confiance en soi	L'apprenant capable e passer les difficultés	8,33%	33,33 %	16,66 %	25%	16,66 %	33,33 %	25%	33,33 %
		L'apprenant est confiant de ses réponses.	33,33 %	25%	41,66 %	25%	25%	33,33 %	16,66 %	33,33 %
	L'auto-nomie	Personne n'influer ses décisions	25%	16,66 %	25%	8,33%	16,66 %	33,33 %	8,33%	8,33%
		L'apprenant défend ses opinions	16,66 %	33,33 %	25%	16,66 %	16,66 %	16,66 %	33,33 %	33,33 %
	La créativité	Pose des questions hors le cadre	25%	25%	41,66 %	25%	25%	25%	41,66 %	25%
		Audace lors d'une nouvelle expérience	16,66 %	8,33%	25%	33,33 %	16,66 %	16,66 %	33,33 %	33,33 %
		Ecoute et accepte les avis des autres	41,66 %	25%	41,66 %	25%	50%	25%	16,66 %	33,33 %
		L'apprenant est flexible.	8,33%	16,66 %	8,33%	8,33%	8,33%	8,33%	8,33%	25%

Tableau 16 : Les données du savoir être sans kamishibai.

Ces pourcentages indiquent les résultats obtenus par les observations. Ces résultats sont moins de 50%.

b) Les données du développement du savoir-agir en interaction

Pour construire la grille d'observation, nous avons sélectionné des indices observables lors de l'expérimentation sans Kamishibai. Ces séances comprennent la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Nous avons élaboré une grille d'observation, cette grille se compose de deux parties, car le savoir-agir inclue la responsabilité et la coopération, chacune avec ses propres indices que nous observons pour construire notre corpus. Le tableau ci-dessous représente les indices, les éléments observés et le pourcentage d'apprenants lors de l'expérience sans Kamishibai :

Les variables	Indices	Projet 2 sans kamishibai								
		Séquence 1				Séquence 1				
		CO1	CE1	PO1	PE1	CO2	CE2	PO2	PE2	
Le savoir-agir	La responsabilité	L'apprenant sait faire l'auto-évaluation	0%	16,66 %	0%	16,66 %	0%	25%	8,33%	16,66 %
		L'apprenant assume son choix et ses décisions	25%	25%	16,66 %	25%	25%	33,33 %	16,66 %	41,66 %
		L'apprenant trouve des solutions à ses problèmes	8,33%	16,66 %	16,66 %	33,33 %	16,66 %	16,66 %	16,66 %	33,33 %
	La coopération	L'apprenant respecte l'autrui quand il parle	75%	100%	66,66 %	33,33 %	58,33 %	100%	66,66 %	41,66 %
		L'apprenant offre l'aide à ses camarades	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
		L'apprenant demande l'aide des membres de groupe	41,66 %	16,66 %	25%	16,66 %	33,33 %	25%	16,66 %	33,33 %

Tableau 17 : Les données du savoir agir sans kamishibai.

Ce tableau montre les pourcentages avant l'utilisation du kamishibai. Les résultats sont un peu élevés comme la séance de la compréhension écrite de la séquence 01 « L'apprenant respecte autrui quand il parle » dans la coopération est **100%**.

IV.3.2. Données avec le Kamishibai

Dans cette partie, nous allons montrer les résultats de l'utilisation du kamishibai sur le savoir-être et le savoir-agir. Comme toutes les observations nous avons présenté les séances au même temps nous avons l'enregistrer pour faciliter l'observation.

a) Le développement du savoir-être

Après l'expérimentation avec le Kamishibai, nous avons recueilli des données sur le savoir-être des apprenants. Ces données ont été collectées à l'aide d'une grille d'observation spécialement conçue pour évaluer ces aspects du développement, cette grille est la même que la grille d'observation sans kamishibai, afin de comparer entre les deux expérimentations.

Cette grille indique les résultats de notre expérimentation avec kamishibai :

Les variables		Indices	Projet 2 avec kamishibai							
			Séquence 1				Séquence 1			
			CO1	CE1	PO1	PE1	CO2	CE2	PO2	PE2
Le savoir-être	La confiance en soi	L'apprenant capable e passer les difficultés	50%	58,33 %	50%	41,66 %	58,33 %	58,33 %	50%	50%
		L'apprenant est confiant de ses réponses.	75%	58,33 %	75%	41,66 %	83,33 %	50%	75%	58,33 %
	L'auto-nomie	Personne n'influer ses décisions	50%	33,33 %	50%	41,66 %	58,33 %	41,66 %	50%	8,33%
		L'apprenant défend ses opinions	16,66 %	33,33 %	25%	16,66 %	16,66 %	16,66 %	33,33 %	33,33 %
	La créativité	Pose des questions hors le cadre	41,66 %	50%	50%	33,33 %	41,66 %	50%	50%	33,33 %
		Audace lors d'une nouvelle expérience	83,33 %	50%	75%	58,33 %	91,66 %	66,66 %	75%	66,66 %
		Ecoute et accepte les avis des autres	75%	58,33 %	66,66 %	100%	75%	66,66 %	66,66 %	83,33 %
		L'apprenant est flexible.	50%	33,33 %	50%	58,33 %	50%	41,66 %	50%	66,66 %

Tableau 18 : Les données du savoir être avec kamishibai.

Les pourcentages de ce tableau, ils sont élevés dans presque toutes les compétences linguistiques.

b) Le développement du savoir-agir

Suite à l'expérimentation avec le kamishibai, nous avons recueilli des données sur le savoir-agir des apprenants. Afin de recueillir les données relatives au savoir-agir, nous avons développé une grille d'observation en deux parties : la responsabilité et la coopération. Chaque partie de la grille comprend des indices spécifiques que nous avons observés pour construire notre ensemble de données. Le tableau ci-dessous présente de manière détaillée les différents indices, les éléments observés, ainsi que le pourcentage d'apprenants concernés lors de l'expérimentation avec le kamishibai :

Les variables		Indices	Projet 2 avec kamishibai							
			Séquence 1				Séquence 1			
			CO1	CE1	PO1	PE1	CO2	CE2	PO2	PE2
Le savoir-agir	La responsabilité	L'apprenant sait faire l'auto-évaluation	25%	25%	33,33 %	41,66 %	25%	33,33 %	25%	41,66 %
		L'apprenant assume son choix et ses décisions	58,33 %	58,33 %	58,33 %	58,33 %	58,33 %	58,33 %	58,33 %	41,66 %
		L'apprenant trouve des solutions à ses problèmes	41,66 %	41,66 %	33,33 %	50%	50%	41,66 %	41,66 %	50%
	La coopération	L'apprenant respecte l'autrui quand il parle	83,33 %	100%	100%	58,33 %	83,33 %	100%	100%	50%
		L'apprenant offre l'aide à ses camarades	50%	41,66 %	50%	100%	50%	33,33 %	75%	100%
		L'apprenant demande l'aide des membres de groupe	41,66 %	50%	83,33 %	100%	58,33 %	66,66 %	100%	100%

Tableau 19 : Les données du savoir agir avec kamishibai.

IV.3.3. Bilan comparatif sans/avec Kamishibai

Dans cette partie, nous nous concentrons sur le bilan comparatif entre la réalisation du projet sans et avec l'utilisation du Kamishibai. Pour le savoir-être nous allons comparer le pourcentage du nombre d'apprenants obtenus dans les activités faites. Les remarques sur les indices « la confiance en soi, la créativité, et l'autonomie » et pour le savoir-agir nous allons faire une comparaison entre les pourcentages du nombre d'apprenants obtenus par les grilles d'observation. Cette analyse comparative nous a permis de déterminer l'impact de l'intégration du Kamishibai sur les apprenants pour la fin nous avons fait deux chaque à la fin de chaque expérimentation pour confirmer les résultats obtenus.

a) Comparaison du savoir-être sans/avec le Kamishibai

Aussi dans cette comparaison nous avons calculé la moyenne de pourcentage du nombre des apprenants pour construire un graphique claire et lisible pour comparer les pourcentages sans/avec kamishibai. Alors nous avons pris le pourcentage de la séance par exemple de compréhension de l'écrit de la première séquence et nous avons ajouté le pourcentage de la séance par exemple compréhension de l'écrit de la deuxième séquence et le total du pourcentage nous avons divisé sur 2 et le résultat de cette opérations nous l'avons noté dans le tableau suivant et à partir de ce dernier nous avons créé notre 3 graphiques le premier pour l'autonomie, le deuxième spécial de la confiance en soi et le dernier affiche les résultats de la créativité :

	Indices	Savoir linguistique	Sans Kamishibai	Avec Kamishibai		Indices	Savoir linguistique	Sans Kamishibai	Avec Kamishibai
LA CONFIANCE EN SOI	L'apprenant capable de passer les difficultés.	CO	12,49%	54,16%	L'AUTONOMIE	L'apprenant est confiant de ses réponses.	CO	20,83%	54,16%
		CE	33,33%	58,33%			CE	24,99%	37,49%
		PO	20,83%	50%			PO	16,66%	50%
		PE	29,16%	45,83%			PE	8,33%	24,66%
	L'apprenant est confiant de ses réponses.	CO	29,16%	79,16%		L'apprenant défend ses opinions.	CO	16,66%	16,66%
		CE	29,16%	54,16%			CE	24,99%	24,99%
		PO	29,16%	75%			PO	29,16%	29,16%
		PE	29,16%	49,99%			PE	24,99%	24,99%
LA CREATIVITE	Pose des questions hors le cadre	CO	25%	41,66%	LA CREATIVITE	Ecoute et accepte les avis des autres	CO	45,83%	75%
		CE	25%	50%			CE	25%	62,49%
		PO	41,66%	50%			PO	29,16%	66,66%
		PE	25%	33,33%			PE	29,16%	91,66%
	Audace lors d'une nouvelle expérience	CO	16,66%	87,49%		L'apprenant est flexible	CO	8,33%	50%
		CE	12,49%	58,33%			CE	12,49%	37,49%
		PO	29,16%	75%			PO	8,33%	50%
		PE	33,33%	62,49%			PE	16,66%	62,49%

Tableau 20 : Les données du savoir-être sans/avec kamishibai

Représentations graphiques de la comparaison du savoir-être sans/avec le Kamishibai

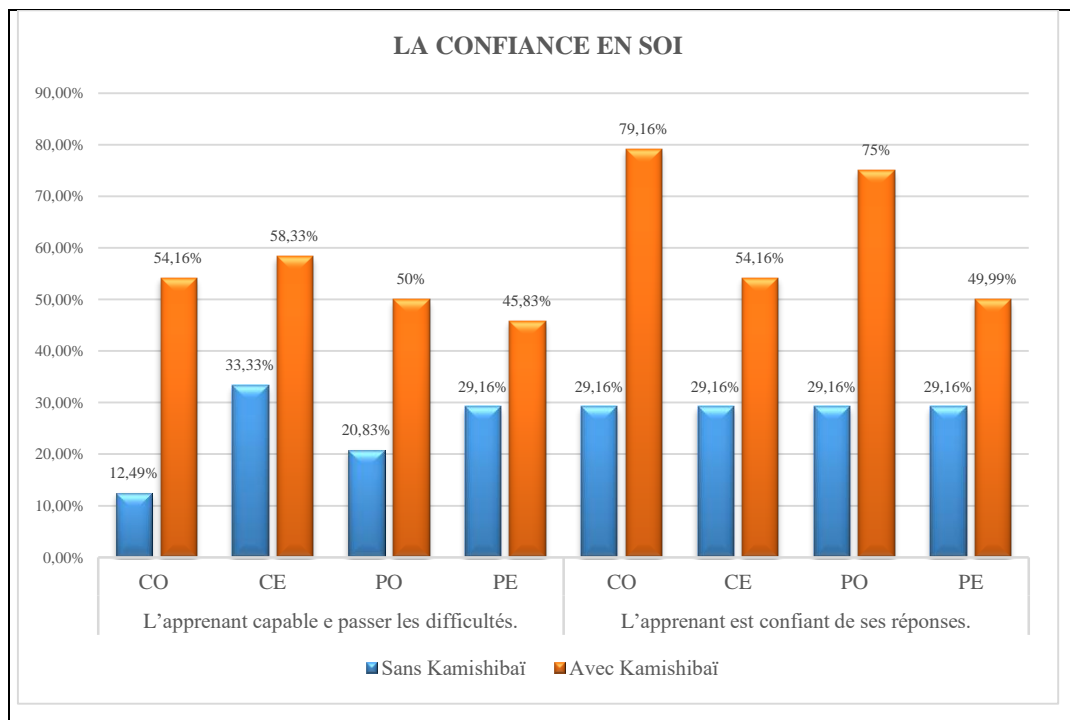


Figure 3 : La comparaison de la confiance en soi sans/avec le Kamishibai

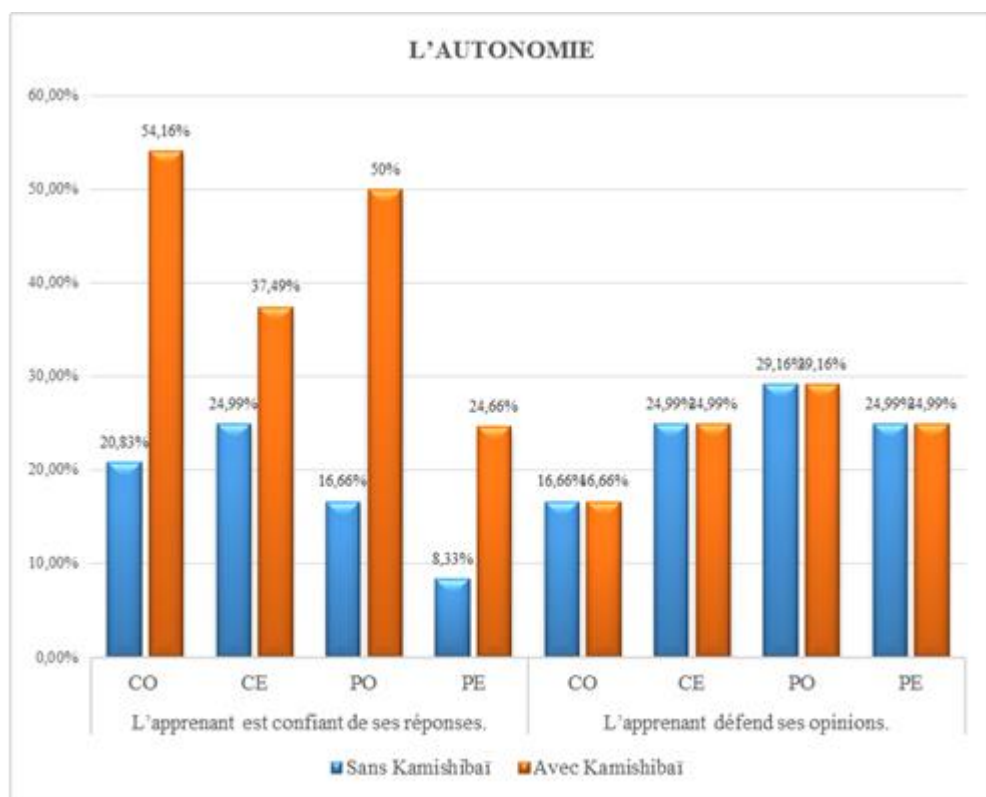


Figure 4 : Le développement de l'autonomie sans/avec le Kamishiba

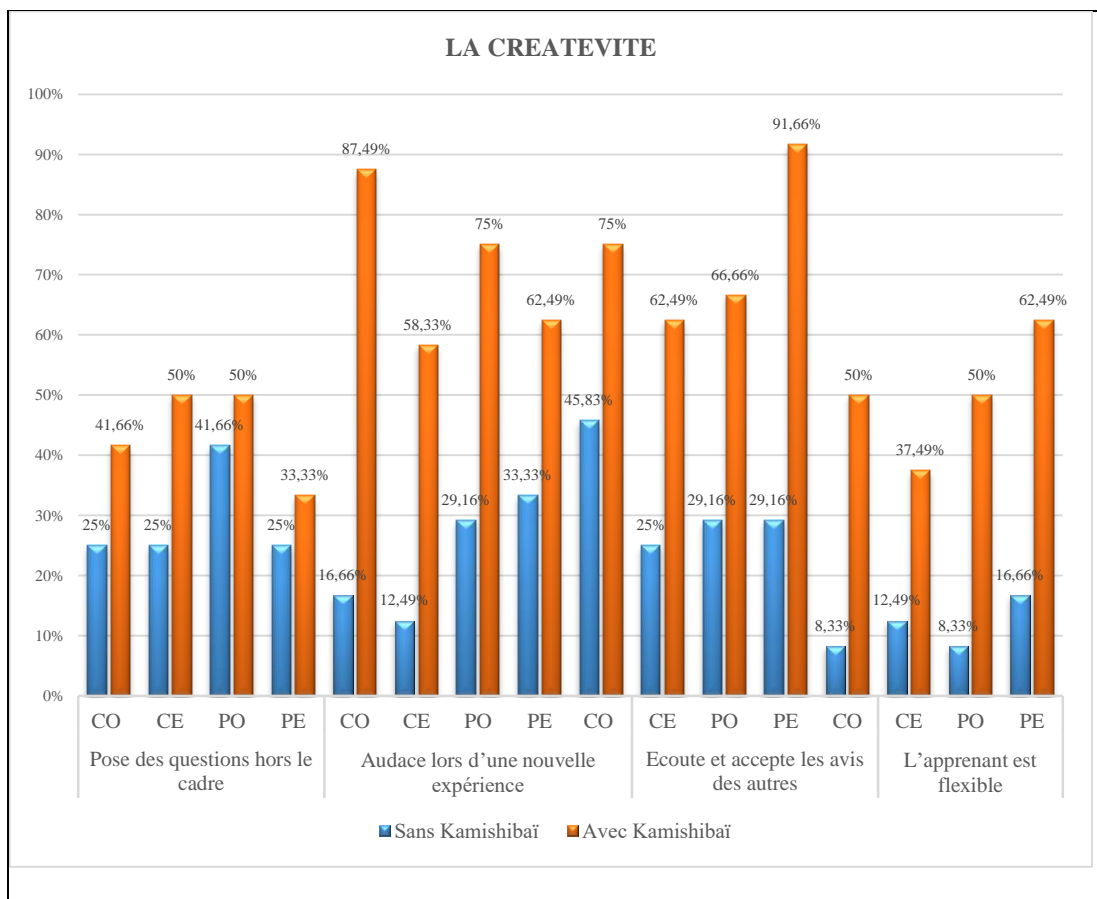


Figure 5 : Le développement de la créativité sans/avec le Kamishibai

Commentaire et interprétation : L'histogramme présenté compare les effets de l'utilisation du Kamishibai sur le savoir-être : l'autonomie, la confiance en soi et la créativité des apprenants. Voici un bilan des résultats :

L'autonomie : La confiance de l'apprenant dans ses réponses est favorisée lors de la compréhension orale avec le Kamishibai, atteignant 54%. Sans le Kamishibai, ce pourcentage chute à 8% lors de la production écrite. L'utilisation du Kamishibai n'a pas d'impact significatif sur la capacité de l'apprenant à défendre ses opinions.

Confiance en soi : La capacité de l'apprenant à surmonter les difficultés est renforcée avec le Kamishibai, atteignant 58% lors de la compréhension écrite, comparé à seulement 12% sans le Kamishibai. La confiance dans les réponses données est augmentée avec le Kamishibai, atteignant jusqu'à 79% lors de la compréhension orale, contre 29% sans le Kamishibai.

Créativité : premièrement l'utilisation du Kamishibai encourage la capacité à poser des questions hors du cadre, atteignant 50% par rapport à 25% sans le Kamishibai.

Deuxièmement l'audace lors d'une nouvelle expérience est renforcée avec le Kamishibai, atteignant jusqu'à 87% pendant la compréhension orale, comparé à seulement 16% sans le Kamishibai. Troisièmement, l'écoute et l'acceptation des avis des autres sont favorisées avec le Kamishibai, atteignant 91% lors de la production écrite, comparé à 25% sans le Kamishibai. Quatrièmement, la flexibilité mentale est encouragée avec le Kamishibai, atteignant 62% lors de la production écrite, contre 8% sans le Kamishibai.

L'utilisation du Kamishibai a un effet positif sur **la confiance en soi** des apprenants, en particulier lors des activités de compréhension orale et écrite. De plus, le Kamishibai favorise la **créativité** des apprenants en encourageant la capacité à poser des questions hors du cadre, **l'audace** face à de nouvelles expériences, **l'écoute et l'acceptation des avis des autres**, ainsi que la **flexibilité mentale**.

Pour voir comment ces résultats ont été réalisés en classe, nous avons choisi de réaliser des **tâches finales après chaque expérimentation**. Pour **le projet 2** qui nous avons fait une expérimentation sans kamishibai, nous avons laissé sa tâche finale qui est de faire un carnet de voyage et comme nous disons dans le bilan comparatif de la motivation, cette tâche à réaliser par un seul apprenant. En revanche, les apprenants ont été très motivés pour la réalisation de **la tâche finale du projet 3** qui est le projet expérimenté avec le kamishibai. Cette tâche est de créer et réaliser ses propres kamishibais. Les résultats obtenus lors l'apprentissage est réels car durant la réalisation de la tâche. Nous avons remarqué que les apprenants deviennent autonomes. Ils ont une confiance en soi et n'ont pas peur de l'erreur. Et dans le côté de la créativité nous avons été étonnée de leurs réalisations, leurs idées et leurs flexibilités entre eux. Aussi pendant la réalisation de la tâche, ils se sont très amusés et étaient heureux.

b) La comparaison du savoir-agir sans/avec kamishibai :

Dans cette comparaison, nous avons étudié le pourcentage moyen du nombre d'apprenants pour construire un graphique clair et facile à lire comparant les pourcentages sans/avec kamishibai. Donc nous avons pris le pourcentage de séances comme la production d'écriture pour la première séquence et on additionne le pourcentage de séances comme la production d'écriture pour la deuxième séquence et on divise la somme des pourcentages par 2 et le résultat on a en le tableau ci-dessous Cette action est enregistrée

et à partir de la dernière nous créons 2 diagrammes, le premier pour la responsabilité et le second pour la coopération :

	Indices	Savoir linguistique	Sans Kamishibai	Avec Kamishibai		Indices	Savoir linguistique	Sans Kamishibai	Avec Kamishibai
			ai	ai				ai	ai
LA RESPONSABILITE	L'apprenant sait faire l'auto-évaluation.	CO	0%	25%	LA COOPERATION	L'apprenant respecte l'autrui quand il parle.	CO	66,66%	83,33%
		CE	20,83%	29,16%			CE	100%	100%
		PO	4,76%	29,16%			PO	66,66%	100%
		PE	16,66%	41,66%			PE	37,49%	54,16%
	L'apprenant assume son choix et ses décisions.	CO	25%	58,33%		L'apprenant offre l'aide à ses camarades.	CO	25%	50%
		CE	29,16%	58,33%			CE	25%	37,49%
		PO	16,66%	58,33%			PO	25%	62,5%
		PE	33,33%	49,99%			PE	25%	100%
	L'apprenant trouve des solutions à ses problèmes.	CO	12,49%	45,83%		L'apprenant demande l'aide des membres de groupe.	CO	37,49%	49,99%
		CE	16,66%	41,66%			CE	20,83%	33,33%
		PO	16,66%	37,49%			PO	20,83%	91,66%
		PE	33,33%	50%			PE	24,99%	100%

Tableau 21 : Les données du savoir agir avec/sans kamishibai

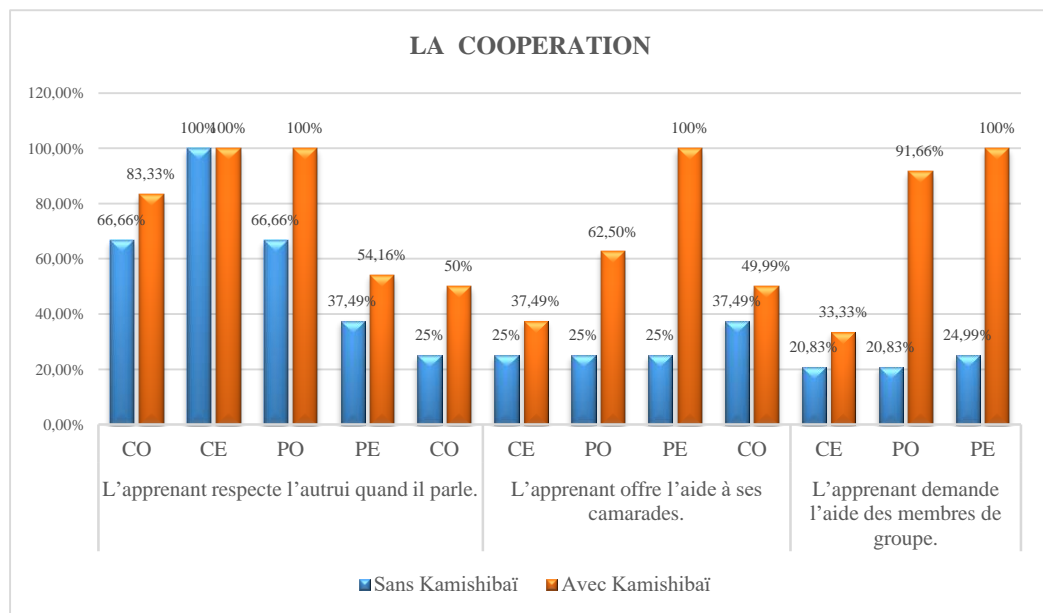


Figure 6 : Le développement de la coopération sans/avec kamishibai

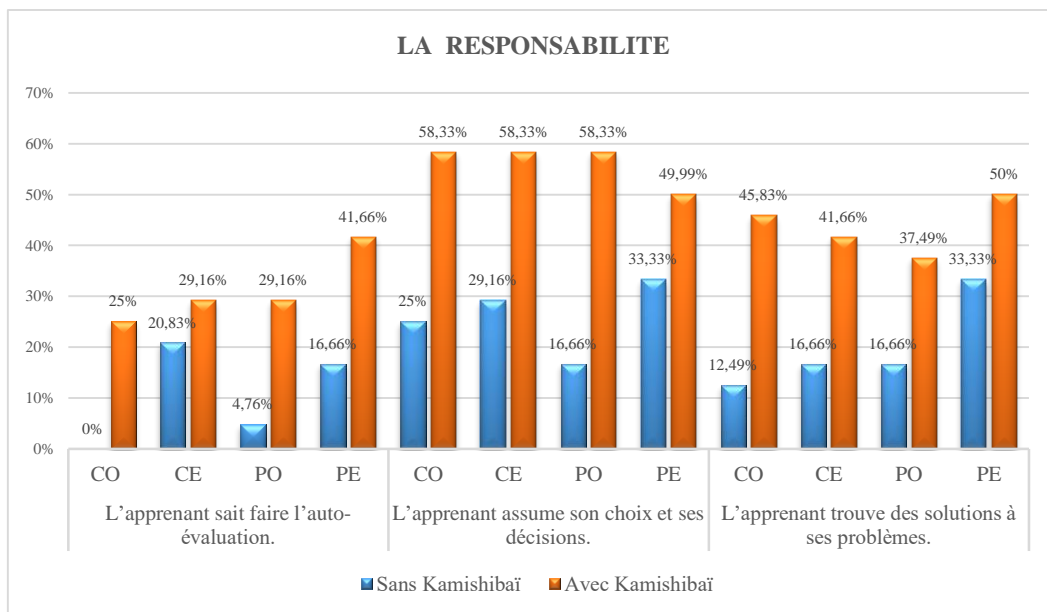


Figure 7 : Le développement de la responsabilité sans/avec kamishibaï

Commentaire et interprétation : Les histogrammes présentés mettent en évidence la comparaison du savoir-agir avec et sans kamishibaï, en mettant l'accent sur deux indices principaux : **la responsabilité et la coopération**. Dans la dimension de la responsabilité, l'utilisation du kamishibaï a un effet remarquable. Les évaluations des apprenants ont montré une augmentation de l'auto-évaluation au cours du processus de production écrite, passant de 16,66% sans Kamishibaï à 41% avec Kamishibaï. Les hypothèses de choix et de décision ont atteint un pourcentage élevé de 58% en compréhension orale, compréhension écrite et expression orale en utilisant le Kamishibaï, tout en restant faible à pas plus de 16% sans l'utiliser. Enfin, la recherche de solutions aux problèmes atteint 50% en production écrite avec Kamishibaï, mais seulement 12% en compréhension orale sans Kamishibaï. Dans la dimension de la coopération, plusieurs indices sont étudiés. Le respect de l'autre lors de l'expression montre un pourcentage élevé de 100% dans la compréhension de l'écrit, tant avec le Kamishibaï qu'en son absence. Dans la compréhension orale, le pourcentage est de 25% sans le Kamishibaï, mais il atteint également 100% avec son utilisation. L'offre d'aide aux camarades de classe est de 25% sans le Kamishibaï, mais elle atteint 100% pendant la production écrite avec. Enfin, la demande d'aide aux membres du groupe est faible sans le Kamishibaï, à seulement 20%, mais elle atteint 100% pendant la production écrite et 91% pendant la production orale avec le Kamishibaï.

Ces résultats suggèrent que l'utilisation du Kamishibai a un impact positif sur la responsabilité et la coopération des apprenants.

Pour la tâche finale de l'expérimentation avec le kamishibai, nous avons remarqué que tous les membres de groupe travaillent ensemble avec une bonne coopération. L'apprenant le plus fort donne l'aide à son camarade aussi les apprenants faibles font le possible pour la réussite de la tâche. D'un côté de la responsabilité nous avons constaté que tous les apprenants prennent des décisions pour l'intérêt du groupe. Et ce travail a consolidé l'esprit de groupe et la responsabilité en soi et la responsabilité vers l'autre.

IV.4. Le questionnaire de satisfaction

Le questionnaire de satisfaction présenté dans les annexes est un outil essentiel pour constater les opinions et les impressions des apprenants. Cette étape de notre mémoire est une étape après notre expérimentation et notre pratique en classe faite pour voir les avis des apprenants est aussi pour vérifier leur développement de la motivation, le savoir-être et le savoir-agir. Ce questionnaire se compose de trois parties. La première est consacrée pour l'augmentation de la motivation, la deuxième est pour le développement du savoir-être et le dernier est pour vérifier l'amélioration du savoir-agir.

IV.4.1. Motivation des apprenants

Pour cette partie nous avons posé deux questions aux apprenants et ils devaient répondre par oui ou non. Les résultats de ce questionnaire sont présentés comme suit :

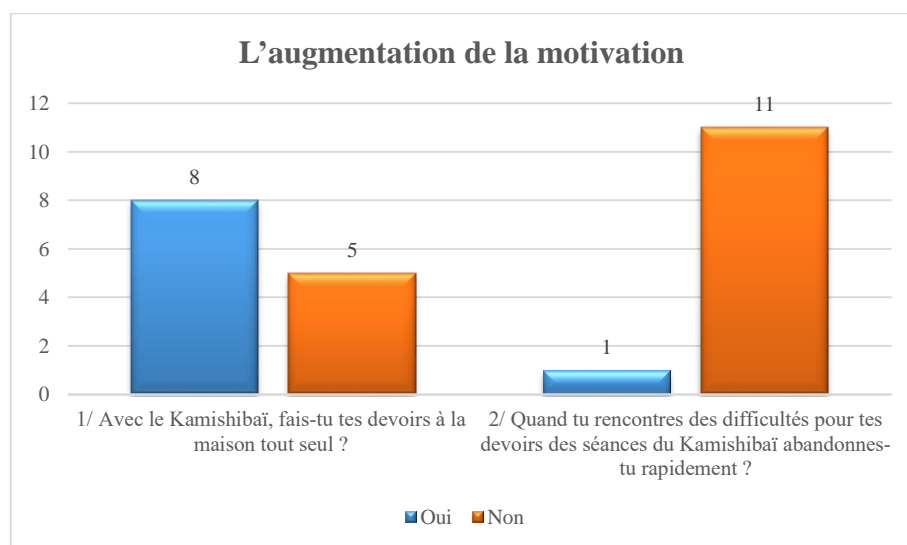


Figure 11 : Le développement de la motivation sans/avec le Kamishibai

Commentaire et interprétation : Dans la première question, nous avons remarqué que le bleu est plus élevé dans la question Avec le Kamishibai, fais-tu tes devoirs à la maison tout seule ? Et cela exprime qu'après l'expérimentation avec le kamishibai les apprenants sont plus motivés et ils ont toujours essayés de faire les devoirs tous seul à la maison. Pour la question numéro deux le rouge est élevé par rapport le bleu car les apprenants qui ont répondu par non car les apprenants après le travail avec le kamishibai ont été plus fort est n'abandonnent pas rapidement

IV.4.2. Savoir-être des apprenants

Dans cette partie nous avons posé deux questions pour chaque indice (la créativité, l'autonomie et la confiance en soi) et nous avons obtenus trois graphiques.

a- La confiance en soi : Dans ce point-là, nous avons posé ces deux questions :

1/ Dans les séances avec le Kamishibai est-tu à l'aise en lisant à haute voix ?

2/ Trouvez-tu des difficultés de prendre la parole en classe lors des séances avec le Kamishibai ?

Et les apprenants ont répondu avec jamais, parfois et souvent. Avec leurs réponses nous avons réalisé cet histogramme :

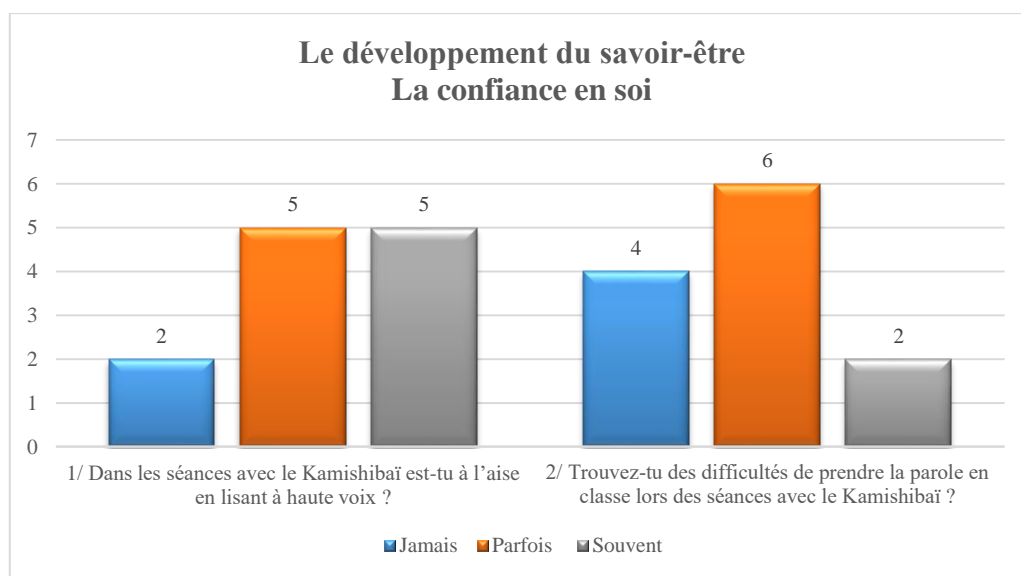


Figure 8 : Le développement du savoir-être la confiance en soi.

Commentaire et interprétation : Dans la première question nous avons remarqué que le rouge et le gris sont égaux et le bleu est diminué que les deux autres couleurs. Ce

résultat indique que des apprenants ont la confiance en soi et d'autre parfois auront une confiance en soi quand ils lisent un texte. Pour la deuxième question le rouge est plus élevé. Parce que la plupart des apprenants ont une confiance en soi pendant la prise de parole après le bleu montre que aussi il y a des apprenants ont souvent la confiance en soi par rapport avant le kamishibaï presque toute la classe peur quand ont une prise de parole.

b- L'autonomie : Dans cette partie du questionnaire nous avons vérifié le développement de l'autonomie chez les apprenants de la 5ap.

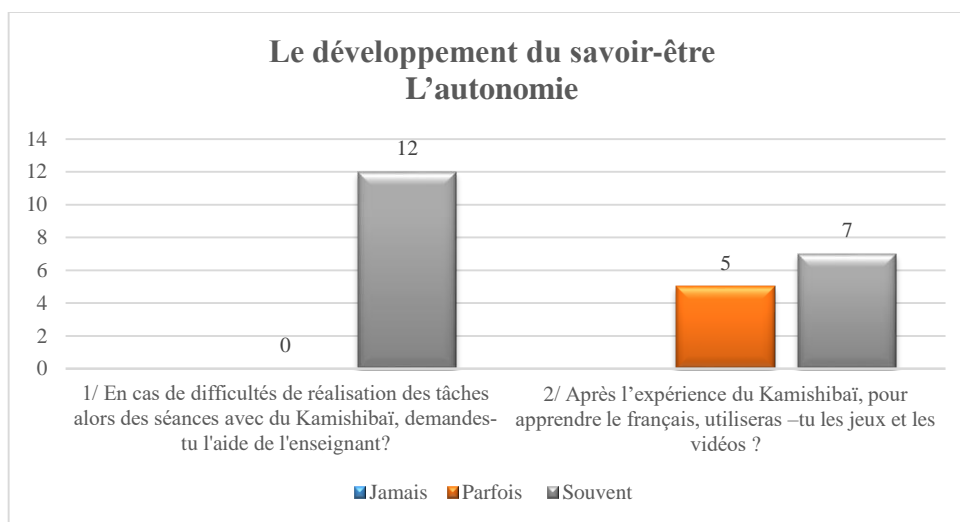


Figure 9 : Le développement du savoir-être de l'autonomie.

Commentaire et interprétation : La couleur grise est dominée dans les deux questions et elle représente la réponse. Car les apprenants pendant la réalisation de la tâche les apprenants demande l'aide de l'enseignant où ils n'ont pas pu rien à faire et tous les apprenants demandent l'aide. Par contre la deuxième il n'a pas de la couleur bleue mais l'orange et la grise sont presque le même taux parce que les apprenants où nous travaillons n'ont pas tous d'internet mais ils ont voulu voir des vidéos en français.

c- La créativité : Aussi dans ce point nous avons posé deux questions et les apprenants doivent répondre par : jamais, parfois et souvent. Les questions posées :

1/ As-tu eu du plaisir pendant les séances avec le Kamishibaï ?

2/ As-tu utilisé de l'imagination pendant la réalisation de la tâche finale du Kamishibaï ?

A partir de leurs réponses nous avons un graphique qui nous montre la créativité chez les apprenants. L'histogramme suivant présente le résultat du questionnaire :

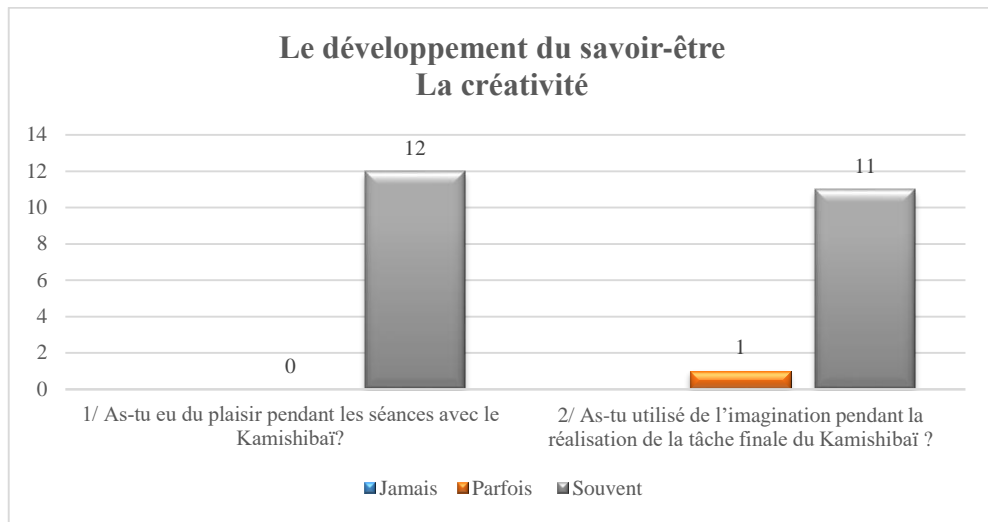


Figure 10 : Le développement du savoir-être la créativité.

Commentaire et interprétation : Le gris est élevé au point où nous avons vu juste un petit peu d'orange. Ce cas-là nous monterons que le kamishibaï développe la créativité plus que les autres compétences

IV.4.3. Savoir-agir des apprenants

a- **La responsabilité :** Cette partie compte une question :

1/ As-tu réalisé la tâche finale du Kamishibaï pour : Te faire plaisir ou Faire plaisir à l'enseignant

Les réponses sont représentées dans le graphique suivant :

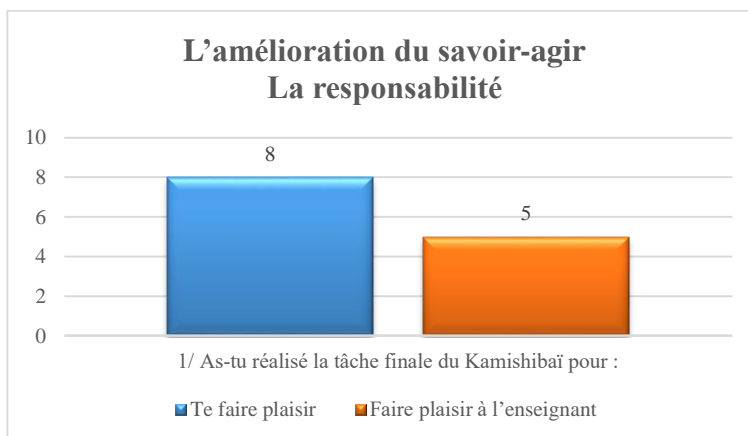


Figure 12 : L'amélioration du savoir-agir la responsabilité.

Commentaire et interprétation : Les bleu est dominé dans ce graphique et ce résultat montre que grâce à le kamishibai les apprenants travaille four faire le plaisir pour eux non plus à l'enseignant.

b- La coopération : Cette partie nous montre deux questions : la première est 1/ Avec le Kamishibai, aimes-tu le travail : en groupe ou individuel et la deuxième question est 2/ Avec le Kamishibai, lors de la tâche finale, as-tu su répartir les tâches sur tes camarades ? et la réponse par oui ou non.

Pour la première question nous avons obtenus cet histogramme :

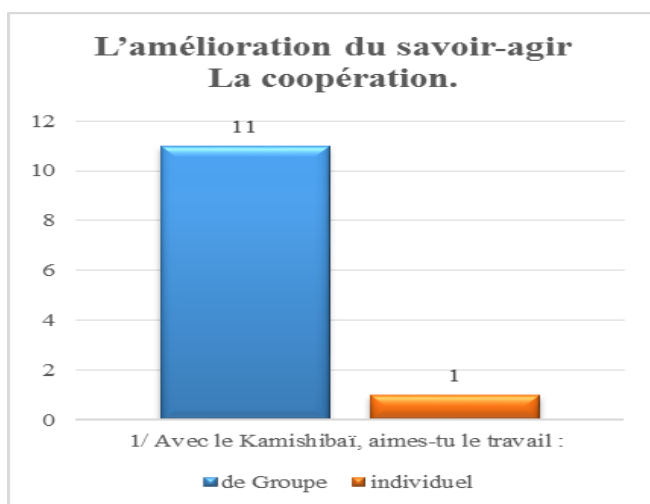


Figure 13 : L'amélioration du savoir-agir la coopération.

Commentaire et interprétation : Le bleu est plus élevé que l'orange et ça veut dire que le kamishibai rendre les apprenants aiment le travail collectif.

Pour la deuxième question nous avons ce graphique :

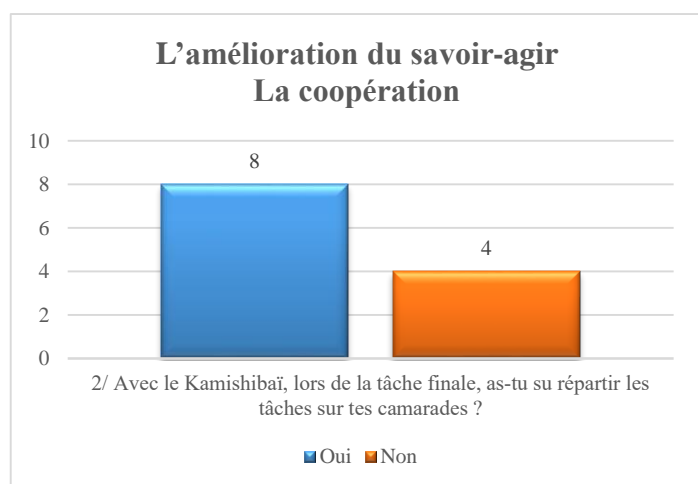


Figure 14 : L'amélioration du savoir-agir la coopération.

Commentaire et interprétation : Toujours le bleu est dominé car pendant la réalisation du kamishibai les apprenants peuvent répartir les tâches entre eux.

Ce questionnaire nous a confirmé que l'utilisation du kamishibai comme projet pédagogique a des apports positifs sur le développement de l'apprentissage des apprenants.

IV.5. Conclusion partielle

En conclusion de ce chapitre, nous avons examiné l'impact du Kamishibai sur le développement du savoir linguistique, de la motivation, du savoir-être et du savoir-agir des apprenants. Les bilans comparatifs entre les données sans et avec le Kamishibai mettent en évidence les avantages de cet outil narratif dans la stimulation de la motivation, du savoir-être et du savoir-agir des apprenants. Pour terminer, le questionnaire de satisfaction a permis de recueillir plus d'informations sur la motivation, le savoir-être et le savoir-agir des apprenants, qui soutiennent les résultats précédents. Ces résultats soulignent l'importance d'adopter des projets pédagogiques ludiques comme le Kamishibai pour favoriser un apprentissage plus engageant.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangère au cycle primaire, nous trouvons que le ludique l'une des manières qui facilite l'apprentissage.

Pour travailler sur notre mémoire de recherche qui est le kamishibai comme un projet pédagogie ludique. Nous avons essayé de répondre à notre problématique qui porte sur de la possibilité de développer les quatre compétences à la fois.

A partir de cette problématique nous avons émis l'hypothèse selon laquelle l'adoption du Kamishibai en tant que projet pédagogique pourrait développer les savoirs linguistiques, accroître la motivation, et améliorer le savoir-être et le savoir agir.

Dans cette recherche, nous avons adopté l'expérimentation comme technique de recherche car elle nous a permis d'observer le changement du comportement des apprenants et leur développement concernant les compétences langagières.

Au cours de cette expérimentation réalisée, nous avons collecté des données qualitatives et quantitatives à partir une grille d'observation et les données que nous n'avons pas pu l'observer, nous l'avons fait par un questionnaire. Tous les résultats et les données collectés ont été représentés dans des tableaux et des graphiques. Afin de mettre en lumière les variables de notre hypothèse, nous avons réalisé plusieurs comparaisons pré/post expérimentales qui ont confirmé l'idée que le ludique adopté en projet pédagogique ne peut être que favorable au développement des compétences langagières.

En définitif, il n'est plus à prouver que le ludique est une bonne pratique pédagogique surtout avec les jeunes apprenants ce qui rejoint la citation de Rousseau dans l'Emile : « Donner à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne » (1762).

***RÉFÉRENCES
BIBLIOGRAPHIQUES***

Les livres :

- BOUTINET J.-P (1999) : *Anthropologie du projet*, 5ème éd., Paris, PUF.
- BOUTINET J.-P. (1996) : *Psychologie des conduites à projet*, 2ème éd., Paris, PUF.
- Proulx, Jean, *Apprentissage par projet*, Presses de l'Université du Québec, 2004.
- SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. CLE International. Paris. 2008
- VIAL, Jean, *Histoire et actualité des méthodes pédagogiques*, édition P.U.F., France, 1993

Les articles :

- Christel Derydt, Marie Dumont, *Le kamishibaï : un outil fascinant de la maternelle aux primaires*, sans date.
- ARPIN Lucie et CAPRA Louise, *apprentissage par projets*, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 2001.
- Dobroiu Vlad *Les activités théâtrales en classe de français langue étrangère*. Synergies Roumanie n°9 – 2014.
- Elsir Elamin Hamid Mohamed, *Théâtre et enseignement du Français Langue Etrangère*. Synergies Algérie n° 2 – 2008.
- Gabriella, Vernetto. *Le kamishibaï ou théâtre d'images : mode d'emploi* *Éducation et sociétés plurilingues* 44 | 2018 Varia.
- PERRENOUD Philippe « *Apprendre à l'école à travers des projets : Pourquoi ? Comment ?* », in *Éducateur*, no 14 (décembre), 2002.
- Schmidt Prisca. *Le théâtre comme art d'apprentissage de la langue étrangère*. In : *Spirale. Revue de recherches en éducation*, n°38, 2006. *Les langues à l'école*.

Les dictionnaires :

CUQ Jean-Pierre dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, édition : Jean Pencreac'h, Paris, 2003.

Les thèses :

- BOUMOKRANE Amira. *THEATRE ET ENSEIGNEMENT -APPRENTISSAGE DU FLE LE « LUDICO-ACTIONNEL » POUR L'INSTALLATION D'UNE COMPETENCE DE PRODUCTION ORALE* Cas des apprenants de 2ème année moyenne, collège 'Karnif El Djamai' Bordj Bou Arreridj.

- DAHOUA Sabah, La pédagogie u projet dans la formation des enseignants du FLE du cycle primaire en Algérie (Cas des enseignants de la wilaya de Ain témouchet), Université d’Oran 2 Faculté des langues étrangère, 2018
- MAVROMARA-LAZARIDOU, Catherine La pédagogie de projet pratiquée en FLE (français langue étrangère) dans les deux premières classes du collège public grec, 2006
- TURKESTANI Mervat, ENSEIGNER/APPRENDRE LE FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE AUTREMENT : EXPÉRIMENTATION DE LA PÉDAGOGIE DU PROJET POUR UN PUBLIC SAOUDIEN. ÉTUDE DE CAS À L’UNIVERSITÉ ROI ABDUL AZIZ À DJEDDAH (ARABIE SAOUDITE), 2012
- LADOUCE, Sylvie. Le kamishibaï comme support de réalisation d’un projet pluridisciplinaire d’écriture d’un conte. HAL Id: dumas-01916174 . 2018

Référence électronique :

- <http://blog.espe-bretagne.fr/prodm1vannes/la-pedagogie-de-projet/>
- <https://core.ac.uk/download/pdf/289982241.pdf>
- <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/ludique> 01/05 4.28
- <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/theatre>
- <https://dictionnaire.orthodidacte.com/article/definition-ludique>
- <https://www.bienenseigner.com/la-pedagogie-de-projet/>
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/kamishiba>
- <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/kamishibai>
- https://www.ville-cachan.fr/images/projet_p%C3%A9dagogique_BIM.pdf
- [Kamishibaïs plurilingues – Dulala](#)

ANNEXES

- 1- Les projets pédagogiques sans et avec le Kamishibai
- 2- Les fiches pédagogiques du projet sans le kamishibai
- 3- Les fiches pédagogiques du projet avec le kamishibai
- 4- Le questionnaire de satisfaction quant au Kamishibai en tant que projet pédagogique

1- Les projets pédagogiques sans et avec le Kamishibai

Le projet pédagogique sans le Kamishibai



Projet 2

C'est un lieu exceptionnel !

Séquence 1 : Nous allons au musée.
Séquence 2 : Dans le train.

*À la fin du projet 2, ensemble ...
nous allons organiser une visite d'un lieu exceptionnel,
puis nous le présenterons à nos camarades.*

Le projet pédagogique avec le Kamishibai



Projet 3

Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 1 : Quand je serai grand.
Séquence 2 : Que devons-nous faire ?

*À la fin du projet 3, ensemble ...
nous allons réaliser un panneau de photos et de textes pour
expliquer comment agir face à une catastrophe naturelle.*

2- Les fiches pédagogiques du projet sans le kamishibai

Composante de la compétence : - Identifier la situation de communication	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable de repérer le thème général, les interlocuteurs et dégager l'essentiel d'un message oral.	Titre : Nous allons au musée.	Activité : compréhension orale
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - Illustration - support audio ou audio-visuel.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Le maître demande aux apprenants d'observer l'illustration et de répondre à la question suivante : - Que voyez-vous dans l'image du tableau? - Où sont les élèves? - Accepter toutes les réponses.	<u>1.a 1^{ère} écoute :</u> - Écoute globale du dialogue suivie par deux questions de contrôle : - « Qui sont les personnages (les interlocuteurs) ? - Où vont les élèves ? <u>1.a 2^{ème} écoute :</u> - Consignes à donner aux élèves avant l'écoute détaillée du dialogue : - Que préparent-ils ? Quel musée choisissent les élèves ? - Où se trouvent-ils ? <u>1.a 3^{ème} écoute :</u> Qu'est-ce qu'une brochure ? Choisis la bonne réponse : Le guide du musée est le papa de Amira - Youcef	- Demander aux élèves de répondre sur les indices par : vrai / faux - Les élèves vont au zoo → - Le musée est en face du grand jardin. → - La brochure est un petit livre pour présenter le musée → - Le guide travaille - dans le zoo. →	- Inviter quelques apprenants à présenter le musée. - L'enseignant guide les apprenants et corrige la prononciation.

Composante de la compétence : Construire du sens à l'aide d'indices textuels	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable d'identifier les actes de parole dans des textes de lecture	Titre : Au musée des animaux	Activité : compréhension écrite
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - L'illustration du musée - Cahier d'activités			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Quel est le titre du texte de lecture précédent? - Demander aux apprenants de dire qu'est-ce qu'on peut trouver dans un musée et qu'est-ce qu'une brochure.	- Mise en contact avec le texte écrit : Note visite du musée - Faire observer les éléments périphériques du texte. - Quel est le titre du texte ? - Qui a écrit le texte ? - Accepter toutes les réponses	<u>1- Lecture silencieuse :</u> l'enseignant invite ses apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : - De quelle visite s'agit-il ? <u>2- Lecture martelée :</u> l'enseignant lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation <u>Compréhension détaillée du texte :</u> - Quel est le nom du musée ? - Où se trouve-t-il ?	<u>3- Lecture individuelle :</u> - Les élèves lisent le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement et l'intonation. Demander aux élèves de répondre aux questions suivantes : - Qui a montré des objets anciens ? - Qu'est-ce que nous avons vu d'une salle à l'autre ? - Choisis la bonne réponse : -Le sculpteur nous a montré : ses tableaux - ses statues

Composante de la compétence : Savoir prendre sa place dans un jeu de rôle	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable d'intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole	Titre : Raconter un événement	Activité : production orale
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - Illustrations.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	Moment d'évaluation
- Écrire la consigne au tableau : Regardez les images et lisez ce qui est écrit dans la brochure du musée. Cherchez de quoi se compose la brochure.	- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication afin d'assurer la compréhension de la consigne. - Analyser collectivement la tâche de production. - Donner un titre à la production.	- Chaque élève passe au tableau et dit à ses camarades de quel musée s'agit-il, qu'est-ce qu'il y a dans ce musée et quels sont les horaires de la visite - L'enseignant guide les apprenants et les oriente vers une bonne production	- Faire un concours de la meilleure présentation. C'est le musée national Curta de Constantine. Les horaires de la visite sont du samedi au jeudi de 8h à 12h et vendredi de 13h à 17h. Dans ce musée il y a : des tableaux, des statues, des portraits et des monnaies. J'aime la visite du musée!

Composante de la compétence : Savoir prendre sa place dans un jeu de rôle	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable d'intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole	Titre : Raconter un événement	Activité : production orale
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - Illustrations.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	Moment d'évaluation
- Écrire la consigne au tableau : Regardez les images et lisez ce qui est écrit dans la brochure du musée. Cherchez de quoi se compose la brochure.	- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication afin d'assurer la compréhension de la consigne. - Analyser collectivement la tâche de production. - Donner un titre à la production.	- Chaque élève passe au tableau et dit à ses camarades de quel musée s'agit-il, qu'est-ce qu'il y a dans ce musée et quels sont les horaires de la visite - L'enseignant guide les apprenants et les oriente vers une bonne production	- Faire un concours de la meilleure présentation. C'est le musée national Curta de Constantine. Les horaires de la visite sont du samedi au jeudi de 8h à 12h et vendredi de 13h à 17h. Dans ce musée il y a : des tableaux, des statues, des portraits et des monnaies. J'aime la visite du musée!

Composante de la compétence : - Identifier la situation de communication.	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable de repérer le thème général, les interlocuteurs et dégager l'essentiel d'un message oral.	Titre: J'aime voyager en famille.	Activité: compréhension orale
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - Illustration – support audio ou audio-visuel.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	Moment d'évaluation
- Demander aux apprenants d'observer l'illustration et de répondre aux questions suivantes : - Que voyez-vous dans l'image du tableau? - Où sont les enfants? - Accepter toutes les réponses.	- <u>La 1^{ère} écoute :</u> - Ecoute globale du dialogue suivie par deux questions de contrôle : - Qui sont les personnages (les interlocuteurs)? Où vont-ils - <u>La 2^{ème} écoute:</u> - Consignes à donner aux élèves avant l'écoute détaillée du dialogue : - Par quel moyen de transport voyage-t-il ? - Quel endroit à Alger Yacine veut-il visiter? - <u>La 3^{ème} écoute:</u> - Quel endroit Youcef adore-t-il? - Les enfants aiment-ils voyager par train ? Pourquoi? - Que voit Yacine par la fenêtre du train ? - Que vont-ils faire pendant le voyage ?	- Demander aux élèves de répondre sur les ardoises par : vrai / faux - Les enfants voyagent par avion. - Yacine veut visiter la Casbah d'Alger → - Youcef adore le port de Sidi Fredj → - La Casbah d'Alger n'est pas un lieu remarquable. →	- Inviter quelques apprenants à présenter le musée - L'enseignant guide les apprenants et corrige la prononciation.

Composante de la compétence : Savoir prendre sa place dans un jeu de rôle	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable d'intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole.	Titre : Situer un événement dans le temps	Activité : production orale
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire – Illustrations.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	Moment d'évaluation
- Ecrire la consigne au tableau : Regarde les images, puis choisis lequel de ces quatre lieux tu veux visiter. - La baie d'Oran - Djurdjura - Le Tassili - Le pont de Constantine	- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication afin d'assurer la compréhension de la consigne. - Analyser collectivement la tâche de production. - Donner un titre à la production.	- Chaque élève passe au tableau et dit à ses camarades quel endroit veut – il visiter - L'enseignant guide les apprenants et les oriente vers une bonne production.	- Faire un concours de la meilleure présentation. En été, j'aime voyager avec ma famille / mes amis. Je veux visiter la baie d'Oran. C'est un endroit magnifique.

Composante de la compétence : Construire du sens à l'aide d'éléments du para-texte (silhouette, référence, illustration)	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable de bâtir des hypothèses de lecture à partir de l'illustration du texte.	Titre : Mon carnet de voyage	Activité: compréhension de l'écrit
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - L'illustration du train.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	Moment d'évaluation
- Faire observer les éléments périphériques du texte. - Quel est le titre du texte? - Combien y a-t-il de paragraphes - Que voyez-vous dans l'image ?	1: Lecture silencieuse : Inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : - De quoi s'agit-il dans le texte ? 2: Lecture magistrale : Lire le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation. - A quoi la famille d'Azzouz est-elle prête ? - Que s'est-il passé quand le train a atteint les hauts-plateaux ? Qu'a admiré Azzouz ?	3: Lecture individuelle : - Les élèves lisent le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement et l'intonation. - Demander aux élèves de répondre aux questions suivantes : - Que dit le gardien à Horace ? - Trouve dans le texte les animaux aperçus par Azzouz : des ânes – des dromadaires – des cigognes – des vaches – des singes - Aimes-tu voyager par train ? Pourquoi ?	Ecris vrai ou faux sur ton ardoise - A la gare, en famille, nous avons attendu le train d'Oran - Quand le train a atteint les hauts plateaux, il s'est mis à peiner comme une tortue - J'ai admiré les paysages exceptionnels. - J'ai aperçu des éléphants, des lions et des tigres

Composante de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication	Objectifs à atteindre : L'élève sera capable de respecter une consigne d'écriture et organiser des informations.	Titre : Décrire une visite	Activité: production écrite
Matériel et support utilisés : Manuel scolaire - Illustrations – boîte à outils (mots)			
Moment de découverte	Moment d'observation	Moment d'application	Moment d'évaluation
- Mise en contact avec la consigne écrite : « Raconte, en 5 à 6 phrases, ce que tu as fait en fin de semaine. As-tu pris des photos ? Colle-les à côté de ton texte » - Donne un titre à ton texte - Conjugue les verbes au passé composé. - Emploie la 1 ^{ère} personne du singulier ou du pluriel (je / nous). - Mets les majuscules et la ponctuation si nécessaire - Aide-toi de la boîte à outils	- Lecture magistrale de la consigne et la boîte à outils effectuée par l'enseignant - Lecture individuelle de la consigne par quelques élèves - Qu'est-ce que tu as fait en fin de semaine? - As-tu pris des photos ? La boîte à outils : Sétif – Tiemcen * aller – visiter * de belles photos mon oncle - ma tante * La fontaine d'Ain el Fouara * voir * En fin de semaine * Lalla Setti * magnifique – remarquable * prendre * Pendant le weekend * train – voiture - bus	- Les élèves rédigent leurs productions sur leurs cahiers d'essai. - L'enseignant oriente les apprenants et les rappelle des consignes.	- Les élèves présentent leurs productions de la première tentative à tour de rôle. - L'enseignant félicite l'apprenant qui a fait la meilleure présentation et encourage les autres. Mon voyage à Tiemcen En fin de semaine, je suis allé chez mon oncle à Tiemcen par bus. C'est une villeremarquable. J'ai visité des lieux magnifiques. J'ai vu Lalla Setti. J'ai pris de belles photos.

3- Les fiches pédagogiques du projet avec le kamishibai

Compétence de la compétence : Identifier la situation de communication.	Objectifs à atteindre : Repérer le thème général et comprendre un message oral en réception.	Titre : Quand je serai grand.	Activité : compréhension orale
Matériel et support utilisés : kamishibai - Illustration			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Montrer le kamishibai aux apprenants pour la première fois. C'est quoi cet outil que vous voyez ? présentation du kamishibai. Le butai, les planches et comment il fonctionne - Demander aux apprenants d'observer l'illustration au kamishibai et de répondre aux questions suivantes : - Que voyez-vous dans l'image du kamishibai ? Où sont les élèves ? - Accepter toutes les réponses	- La 1^{ère} écoute : - Écoute globale du dialogue sur le kamishibai suivie par deux questions de contrôle : - Qui sont les personnages (les interlocuteurs) ? - Que demande le maître aux élèves ? La 2^{ème} écoute : - Consignes à donner aux élèves avant l' écoute détaillée du dialogue : - Qu'est-ce qui se passe pendant un tremblement de terre ? Comment appelle-t-on cet événement ? La 3^{ème} écoute : Qui donne les conseils aux élèves Que veulent devenir Massinissa et Narimane quand ils seront grands ? - Pourquoi ?	- Demander aux élèves de répondre sur les ardoises par : vrai / faux Suite à un tremblement de terre : - On attend les secours → - Il n'y a pas de fortes secousses du sol → - Il ne faut pas paniquer → - Il faut se cacher derrière le réfrigérateur. →	- Inviter quelques apprenants à dire qu'est-ce qu'il faut faire en cas de tremblement de terre en utilisant le kamishibai. - L'enseignant guide les apprenants et corrige la prononciation.

Compétence de la compétence : Construire du sens à l'aide d'éléments du para-texte (silhouette).	Objectifs à atteindre : Bâtir des hypothèses de lecture à partir de l'illustration du texte.	Titre : Les sauveteurs	Activité : compréhension de l'écrit
Matériel et support utilisés : kamishibai - L'illustration des sauveteurs - un carnet d'histoire			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Faire observer les éléments périphériques du texte sur le kamishibai. - Quel est le titre du texte ? - Combien y a-t-il de planches ? - Que voyez-vous dans les planches ?	Lecture silencieuse : Inviter les apprenants à lire le texte sur le carnet, une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : - De quel événement s'agit-il ? Choisis la bonne réponse : Il s'agit : - de la visite des pompiers - du tremblement de terre Lecture magistrale : Lire le texte (raconter) avec le kamishibai et avec une articulation soignée et une bonne prononciation. Comment appelle-t-on les personnes qui sauvent les victimes ? Qui sont-ils ?	Lecture individuelle : - Les élèves lisent le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement affinitation. - Demander aux élèves de répondre aux questions suivantes : - Que font les infirmiers ? - Que font les pompiers ? - Quel animal utilisent les pompiers pour trouver les blessés coincés ?	Écrit vrai ou faux - Après un tremblement de terre, il faut faire vite pour sauver les victimes ... - Les infirmiers cassent les murs avec un marteau-piqueur ... - Les pompiers ont des chiens secouristes. ... - Les chiens sont entraînés pour attraper les volants ...

Compétence de la compétence : Savoir prendre sa place dans un jeu de rôle.	Objectifs à atteindre : Intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole.	Titre : Donner des informations sur une catastrophe naturelle	Activité : Production orale
Matériel et support utilisés : le kamishibai - Illustrations			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
Ecrire la consigne au tableau : Regarde l'histoire dans le kamishibai, puis dis qui aide les victimes. Comment font-ils ?	- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication afin d'assurer la compréhension de la consigne. - Analyser collectivement la tâche de production. - Donner un titre à la production.	- Chaque élève passe au tableau et raconte à ses camarades quel en droit veut - il visiter en utilisant le kamishibai. - L'enseignant guide les apprenants et les oriente vers une bonne production	- Faire un concours de la meilleure présentation et la meilleure utilisation du kamishibai. Après un tremblement de terre, il faut appeler les pompiers pour sauver les gens. L'infirmière soigne les blessés. Le soldat cherche les victimes.

Compétence de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication.	Objectifs à atteindre : Respecter une consigne d'écriture et organiser des informations.	Titre : Présenter son métier préféré	Activité : Production écrite
Matériel et support utilisés : kamishibai - Illustration des sauveteurs - boîte à outils (mots)			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Mise en contact avec la consigne écrite : « Après un tremblement de terre, les gens ont besoin d'aide. Ecris un paragraphe de 4 à 5 phrases dans lequel tu expliques quel est ton métier préféré que tu aimas exercer dans l'avenir pour sauver les victimes » - Donne un titre à ton texte - Conjugue les verbes au futur simple. - Emploie la 1 ^{ère} personne du singulier (je) - Mets les majuscules et la ponctuation si nécessaire - Aide-toi de la boîte à outils	- Lecture magistrale de la consigne et la boîte à outils effectuée par l'enseignant - Lecture individuelle de la consigne par quelques élèves - Qu'est-ce que tu veux être dans l'avenir ? - Pourquoi ? La boîte à outils : * Les noms : Le médecin - Le pompier, l'infirmier - Le soldat une caserne - un hôpital un marteau-piqueur une scie à métaux - le matériel des médicaments - les gens les victimes - les blessés. * Les verbes : être travailler utiliser aider sauver - seigner donner - aimer. * Les adjectifs : grand (e) courageux (se) bons, noble coincés	- Les élèves rédigent leurs productions sur leurs cahiers d'essai. - L'enseignant oriente les apprenants et les rappelle des consignes.	- Les élèves présentent leurs productions de la première tentative à tour de rôle. - L'enseignant félicite l'apprenant qui a fait la meilleure présentation et encourage les autres. Le pompier Quand je serai grand, je serai pompier pour aider les gens. Je travaillerai dans une caserne. J'utiliserai un marteau-piqueur et une scie à métaux pour sauver les victimes coincées. Je serai courageux. J'aimerais le métier noble du pompier.

Composante de la compétence : - Identifier la situation de communication.	Objectifs à atteindre : Repérer le thème général et comprendre un message oral en réception.	Titre : Que devons-nous faire.	Activité : compréhension orale
Matériel et support utilisés : Le kamishibai - Illustration – support audio ou audio-visuel			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Avant l'écoute: - Demander aux apprenants d'observer les planches du kamishibai et de répondre aux questions suivantes : - Que voyez-vous dans les planches du kamishibai ? - Qu'est-ce qu'ils regardent ? - Accepter toutes les réponses	- La 1 ^{ère} écoute : Consigne à donner avant la 1^{ère} écoute - Qui sont les personnages (les interlocuteurs) - De quelle catastrophe naturelle parlent les élèves ? - Faire écouter le conte (le dialogue) avec un ton naturel - La 2 ^{ème} écoute : Consigne à donner avant la 2^{ème} écoute - Que s'est-il passé ? Que faut-il faire pendant l'inondation ? - Faire écouter le conte (le dialogue) avec un ton naturel - La 3 ^{ème} écoute : Consigne à donner avant la 3^{ème} écoute - Qui faut-il appeler pendant l'inondation ? Faut-il allumer l'électricité pendant l'inondation ? - Faire écouter le conte (le dialogue) avec un ton naturel.	- Après l'écoute : - Demander aux élèves de répondre sur les ardoises par : vrai / faux Suite à une inondation : - On doit monter au premier étage → - Il faut ouvrir les portes et les fenêtres → - Il faut appeler les pompiers → - Il faut allumer l'électricité. →	- Inviter quelques apprenants à dire qu'est-ce qu'il faut faire en cas d'une inondation en utilisant le kamishibai. - L'enseignant guide les apprenants et corrige la prononciation.

Composante de la compétence : Produire un énoncé intelligible pour communiquer.	Objectifs à atteindre : Restituer un énoncé oral en respectant le schéma intonatif.	Titre : Expliquer que devant faire pendant une inondation.	Activité : Production orale
Matériel et support utilisés : le kamishibai – Illustrations.			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Ecrire la consigne au tableau et l'expliquer - Faire lire par quelques apprenants. Vous allez présenter la saynète devant vos camarades à tour de rôle. Ambra : Regarde, l'eau a inondé les quartiers et les maisons. La maîtresse : Eh bien, c'est une inondation. Yacine : Et que faire pendant l'inondation ? La maîtresse : Par exemple, coupez l'eau et l'électricité.	- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication. - Analyser collectivement la tâche de production.	Vous allez préparer la production orale en vous appuyant sur la grille suivante : 1. Je respecte le thème de la situation de communication 2. Je mémorise le tour de parole 3. Je construis des phrases simples 4. Je demande / donne les conseils 5. J'utilise le kamishibai 6. Je prononce correctement et j'adopte la bonne articulation	- Chaque groupe passe au tableau et présente la saynète en utilisant le kamishibai devant les camarades en respectant l'intonation et la bonne prononciation. - L'enseignant oriente et guide le groupe des apprenants.

Composante de la compétence : Construire du sens à l'aide d'éléments du para-texte (silhouette, références, illustration)	Objectifs à atteindre : Bâtir des hypothèses de lecture à partir de l'illustration du texte.	Titre : L'inondation.	Activité : compréhension écrite
Matériel et support utilisés : Kamishibai - L'illustration des sauveteurs-			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Faire observer les éléments périphériques du texte sur le kamishibai. - Quel est le titre du texte ? - Combien y a-t-il de planches ? - Que voyez-vous dans les planches ?	1. Lecture silencieuse : Inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quelle catastrophe naturelle s'agit-il dans le texte ? 2. Lecture magistrale : Lire le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation en utilisant le kamishibai, le texte est comme un conte. - Que se passe-t-il après de fortes pluies qui donne des informations suite à une inondation ?	3. Lecture individuelle : - Les élèves lisent le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement et l'intonation. Les élèves passent au tableau et lisent le texte avec le kamishibai. - Demander aux élèves de répondre aux questions suivantes : - Qu'est-ce qu'il faut faire suite à une inondation ? - Pourquoi ne faut-il pas rester au bord des rivières ? - Quels sont les équipements qu'on peut prévoir ?	Réponds par : vrai ou faux - L'inondation est une catastrophe naturelle..... - La protection civile ne donne pas des informations utiles..... - Suite à une inondation, on doit allumer l'électricité..... - Il ne faut pas rester au bord des rivières.....

Composante de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication.	Objectifs à atteindre : Respecter une consigne d'écriture et organiser des informations.	Titre : Expliquer comment agir face à une catastrophe naturelle.	Activité : Production écrite
Matériel et support utilisés : le kamishibai - Illustration de l'inondation – boîte à outils (mots)			
Moment de découverte	Moment d'observation	Application	Moment d'évaluation
- Mise en contact avec la consigne écrite : - Ecrire un paragraphe de 4 à 5 phrases pour expliquer à tes camarades que s'est-il passé pendant l'inondation - Consigne les verbes à l'imparfait. - Mets les majuscules et la ponctuation si nécessaire - Aide-toi de la boîte à outils	- Lecture magistrale de la consigne et la boîte à outils effectuée par l'enseignant - Lecture individuelle de la consigne par quelques élèves La boîte à outils : Noms : Pluie- la route – les maisons – le quartier – l'eau – les pompiers – les victimes – les soldats. Verbes : Etre - emporter – tomber – inonder – bloquer – sauver Adverbes / Adjectifs : forte – courageusement – grande – rapidement	- Les élèves rédigent leurs productions sur leurs cahiers d'essai. - L'enseignant oriente les apprenants et les rappelle des consignes.	- Les élèves présentent leurs productions de la première tentative à tour de rôle. - L'enseignant félicite l'apprenant qui a fait la meilleure présentation et encourage les autres. L'inondation Pendant plusieurs jours, la pluie tombait sans arrêt. L'eau emportait les voitures et inondait les maisons. Les pompiers et les soldats sauvèrent courageusement les victimes. C'était l'inondation.

**4- Le questionnaire de satisfaction quant au Kamishibaï en tant que projet
pédagogique**

Questionnaire de satisfaction

Élève :

Cher(es) Élève (s),

Dans le cadre de la préparation d'un mémoire de fin d'études sur l'adoption du kamishibaï comme projet pédagogique dans la classe de 5°AP, nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire et nous vous remercions d'avance.

1- L'augmentation de la motivation :

	Oui	Non
1/ Avec le Kamishibaï, fais-tu tes devoirs à la maison tout seul ?		
2/ Quand tu rencontres des difficultés pour tes devoirs des séances du Kamishibaï abandonnes-tu rapidement ?		

2- Le développement du savoir-être :

a- La confiance en soi	Jamais	Parfois	Souvent
1/ Dans les séances avec le Kamishibaï est-tu à l'aise en lisant à haute voix ?			
2/ Trouves-tu des difficultés de prendre la parole en classe lors des séances avec le Kamishibaï ?			

b- L'autonomie	Jamais	Parfois	Souvent
1/ En cas de difficultés de réalisation des tâches alors des séances avec du Kamishibaï, demandes-tu l'aide de l'enseignant?			
2/ Après l'expérience du Kamishibaï, pour apprendre le français, utiliseras-tu les jeux et les vidéos ?			

c- La créativité	Jamais	Parfois	Souvent
1/ As-tu eu du plaisir pendant les séances avec le Kamishibaï?			
2/ As-tu utilisé de l'imagination pendant la réalisation de la tâche finale du Kamishibaï ?			

3- L'amélioration du savoir-agir :

a- La responsabilité	Te faire plaisir	Faire plaisir à l'enseignant
1/ As-tu réalisé la tâche finale du Kamishibaï pour :		

b- La coopération	de Groupe	individuel
1/ Avec le Kamishibaï, aimes-tu le travail :		
2/ Avec le Kamishibaï, lors de la tâche finale, as-tu su répartir les tâches sur tes camarades ?	Oui	Non

Résumé

Cette recherche se concentre sur le domaine de l'enseignement/apprentissage des langues par le biais du jeu en classe et sur la pédagogie de projet. Notre travail explore l'idée d'adopter - en classe de FLE - le ludique, en particulier le Kamishibai, en tant que projet pédagogique. Ce travail met en lumière la problématique : à quel point le projet pédagogique Kamishibai peut développer différentes compétences langagières chez les apprenants de 5°AP ?

Dans l'objectif de souligner l'apport de l'adoption du Kamishibai en tant que projet pédagogique sur différentes compétences de langue chez les apprenants de 5°AP, des expérimentations ont été menées et une collecte données qualitatives et quantitatives pour les comparer entre un projet pédagogique sans Kamishibai et un autre projet pédagogique adoptant le Kamishibai.

Les différentes comparions sans/avec le Kamishibai comme projet pédagogique ont confirmé nos hypothèses quant au développement des compétences langagières.

Mots clés : ludique ; kamishibai ; pédagogie de projet ; compétences langagières

الملخص:

ركزت هذه الدراسة على مجال تدريس وتعلم اللغات من خلال اللعب في الفصول الدراسية ومن خلال بيداغوجيا المشروع. يهدف عملنا إلى استكشاف فكرة اعتماد العناصر الترفيهية، وبشكل خاص الكاميشيباي، كمشروع تعليمي في صفوف تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. يسلط هذا العمل الضوء على الإشكالية: إلى أي مدى يمكن أن يساهم المشروع التعليمي الكاميشيباي في تطوير مهارات اللغة المختلفة لتلاميذ الصف الخامس من التعليم الابتدائي؟

من أجل تسليط الضوء على أثر اعتماد الكاميشيباي كمشروع تعليمي على مهارات اللغة المختلفة لدى طلاب الصف الخامس من التعليم الابتدائي، تم إجراء تجارب وجمع بيانات نوعية وكمية لمقارنتها بين مشروع تعليمي بدون الكاميشيباي وآخر مشروع يعتمد على الكاميشيباي. أكدت المقارنات المختلفة بين المشروع بدون وباستخدام الكاميشيباي كمشروع تعليمي فرضياتنا بشأن تطوير مهارات اللغة.

الكلمات الرئيسية: الترفيه؛ الكاميشيباي؛ بيداغوجيا المشروع؛ مهارات اللغة

Abstract

This research focuses on the field of language teaching/learning through classroom games and project-based pedagogy. Our work explores the idea of adopting playfulness, particularly Kamishibai, as a pedagogical project in the French as a Foreign Language (FLE) classroom. This work sheds light on the issue: to what extent can the Kamishibai pedagogical project develop different language skills in 5th grade learners?

With the aim of highlighting the contribution of adopting Kamishibai as a pedagogical project on different language skills in 5th grade learners, experiments were conducted and qualitative and quantitative data were collected to compare between a pedagogical project without Kamishibai and another pedagogical project adopting Kamishibai.

The different comparisons without/with Kamishibai as a pedagogical project have confirmed our hypotheses regarding the development of language skills.

Keywords: playfulness; Kamishibai; project-based pedagogy; language skills.