

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
DÉPARTEMENT DES LETTRES ET
LANGUE FRANÇAISE



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES
ÉTRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE
SPÉCIALITÉ : DIDACTIQUE DES
LANGUES ETRANGERES.

N° :

Mémoire présenté pour l'obtention

Du diplôme de Master Académique

Par : HADJI Manal

Intitulé :

**Les activités ludiques en faveur de l'enseignement-
apprentissage de l'oral en classe de FLE.**

-vers une adaptation et pratiques langagières-

Cas des apprenants de la 4^{ème} Année Primaire ; école

« Alloua Saadi » Berhoum- M'sila.

Soutenu devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Qualité	Établissement
*M.MEKDOUR Zaidi	Président	Université Mohamed Boudiaf M'sila
*M. BENSEFA Youcef Nabil	Rapporteur	Université Mohamed Boudiaf M'sila
*M. BENYAHIA Tarik	Examineur	Université Mohamed Boudiaf M'sila

Année universitaire : 2021/2022

Remerciements

Tout d'abord , je remercie Dieu le tout puissant et miséricordieux, qui m'a donné la force et la patience d'accomplir ce modeste travail .

J'adresse mes très sincères remerciements et toute ma gratitude à mon directeur de recherche M. BENSEFA Youcef Nabil pour son aide précieuse et son suivi rigoureux tout au long de ce travail, pour ses encouragements bienveillants et toute l'aide qu'il a apportée avec clairvoyance et perspicacité afin que ce travail puisse être mené à bon terme.

Mes vifs remerciements aux membres de jury pour l'honneur qu'ils m'ont fait en acceptant de juger ce travail .

Mes remerciements s'adressent aussi à tous les enseignants de département de français.

Je remercie également le directeur de l'école « Alloua Saadi » et madame « Nouiri », pour leur aide à effectuer notre expérimentation ,

Merci également à tous ceux qu'ont contribué de près ou de loin à l'élaboration de ce modeste travail de recherche.



Dédicace

Je dédie ce travail

A mes parents

Mon père ,que dieu le tout-puissant accorde au défunt sa sainte miséricorde et l'accueille en son vaste paradis.

A ma tendre maman Quoi que je fasse ou je dise, je ne saurai point te remercier comme il se doit. Ton affection me couvre, ta bienveillance me guide et ta présence à mes côtés m'a toujours donné de la force, que dieu vous protège pour nous tous.

A mes sœurs, et mes frères pour leurs encouragements permanents , et leur soutien morale.

A tous ceux qui m'ont encouragé et motivé pour terminer ce travail, et qui me donnent de l'amour et de la vivacité.

Hadji Manal



Table des matières

Tables de matières

Introduction	05
Chapitre I	Le ludique et son impact interactif en classe de FLE
I.1. Introduction	09
I.2. jeu et ludique	09
I.2.1. Jeu	09
I.3. la pédagogie du jeu	10
I.4. La progression du jeu en pédagogie ,selon Nicole de Grandmont	11
I.4.1. Le jeu ludique	11
I.4.2. Le jeu éducatif	12
I.4.3. Le jeu pédagogique	12
I.5. Jeu et didactique des langues étrangères	15
I.6. Le ludique	15
I.6.1. Définition	16
I.6.2. Types d'activités ludiques	16
I.6.2.1. Le jeu linguistique	17
I.6.2.2. Le jeu communicatif	17
I.6.2.3. Le jeu de créativité	17
I.6.2.4. Le jeu culturel	17
I.7. Le ludique comme vecteur d'interactivité	18
I.8. Conclusion	19
Chapitre II	La compétence de l'oral en classe du FLE au primaire
II.1. Introduction	21
II.2. L'oral	22
II.2.1. Définition	22
II.3. Statut de l'oral à l'école primaire selon le directives officielles de l'éducation nationale en Algérie	24
II.4. La place occupée par l'oral dans les différentes méthodologies d'enseignement	27
II.5. L'oral objet d'apprentissage	29
II.6. La notion de compétence orale	29
II.6.1. Définition	29
II.6.2. Compétences langagiers orales	30
II.6.2.1. Compétence linguistique	30

II.6.2.1.1. Compétence lexicale	30
II.6.2.1.2. Compétence grammaticale	30
II.6.2.1.3. Compétence phonologique	30
II.6.2.1.4. Compétence sémantique	30
II.6.2.2. Compétence sociolinguistique	31
II.6.2.3. Compétence pragmatique	31
II.8. L'oral comme moyen de mémorisation	32
II.9. Conclusion	32
Chapitre III <i>Présentation et Description de l'expérimentation</i>	
III.1. Introduction	34
III.2. Le cadre spatio-temporel de notre expérimentation	34
III.2.1. Le lieu	34
III.2.2. Le temps	34
III.3. Choix du public	34
III.3.1. Justification du choix de niveau	35
III.4. Choix d'activité ludique	35
III.5. Méthodologie et démarches d'expérimentation	35
III.5.1. Choix méthodologique: la SGAV(structuro-globale audio-visuelle)	36
III.5.2. L'observation de la classe	36
III.5.2.1. La présentation de la classe	36
III.5.2.2. Déroulement des séances de l'apprentissage par les comptines	36
III.5.2.3. La présentation d'activité proposée	36
III.6. La grille d'observation	37
III.6.1. La description de la fiche d'observation	37
III. 6.1.1. Séance N°01	37
III.6.1.2. Séance N°02	40
III.7. Description des statuts de l'enseignant et de l'apprenant dans l'enseignement-apprentissage de FLE	43
III.7.1. Le rôle de l'enseignant	43
III.7.2. Le rôle de l'apprenant	43
III.8. Analyse de la grille d'observation	44
III.9. Les critères d'évaluations	45
III.9.1. La motivation des apprenants	45
III.9.1.1. Présentation du critère	45

III.9.1.2. L'interprétation du critère	45
III.9.2. La communication des apprenants	46
III.9.2.1. Présentation du critère	46
III.9.2.2. L'interprétation du critère	46
III.10. Présentation et analyse du questionnaire destiné aux enseignants	47
III.10.1. Introduction	47
III.10.2. Analyse et interprétation des données	47
Présentation des résultats	48
Analyse des résultats	48
Conclusion générale	63
Références bibliographiques	66
Annexes	

Introduction générale

Introduction générale

Introduction générale:

La présence de la langue française en Algérie date de 1830, avec l'arrivée de l'armée coloniale qui envahit plusieurs domaines: économique, social, médiatique et éducatif. Ce dernier s'est transformé d'un système purement arabisé par le biais de la religion vers un autre francisé à fin d'assurer l'instauration de la langue française dans l'administration algérienne. Il est souligné dans les instructions officielles que « *le français défini comme moyen d'ouverture sur le monde extérieur doit permettre à la fois l'accès à une documentation scientifique d'une part mais aussi le développement des échanges entre les civilisations et la compréhension mutuelle entre les peuples* »¹.

Actuellement la langue française a une grande importance dans la communauté algérienne qui ne cesse d'intervenir dans tous les champs de la vie algérienne, certes est moins importante qu'auparavant.

Dans le contexte algérien la langue française est omniprésente dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères, qui commence à partir de la 3^{ème} Année de scolarité au cycle primaire à travers un programme tracé par des concepteurs dans le domaine éducatif. Il met l'accent beaucoup plus sur le développement des compétences communicatives au niveau de l'oral (écouter/ parler) quant à l'écrit (lire/ écrire).

La classe du FLE est considérée comme un univers qui permet à l'apprenant de développer ses capacités, ce développement ne s'achève qu'à travers le plaisir réalisé par le ludique qui sert à concrétiser les acquisitions chez l'apprenant. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par l'ensemble des activités attractives et variées qu'on lui propose. L'objectif de l'enseignement du FLE vise à aider l'apprenant à communiquer en français langue étrangère dans l'école au départ et dans la vie quotidienne ultérieurement.

¹- Ordonnance n°76/35 du 16 avril 1976 portant organisation de l'éducation algérienne et de la formation, reprise en 2006 .

Introduction générale

Parlant du principe que le ludique représente la partie amusante et plaisante de la vie de l'enfant, ainsi son intérêt éducatif en tant qu'un moyen de découverte de la langue étrangère, nous avons choisi comme thème "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE: vers une adaptation et pratiques langagières, cas des apprenants de la 4^{ème} Année primaire", notre recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangères. Dans le but de s'interroger sur l'apport des activités ludiques, pour faciliter l'apprentissage de l'oral chez les apprenants de 4^{ème} AP.

Notre étude s'est orientée vers la mise en pratique d'une démarche expérimentale et analytique permettant de combiner le ludique à l'oral en classe, et développée autour de la problématique suivante:

Comment pouvons-nous améliorer l'apprentissage de l'oral en classe de FLE, par le biais du ludique chez les apprenants de la 4^{ème} AP?

Notre problématique majeure est suivie d'autres questionnements sous-jacents qualifiés de continuels:

Le ludique , en classe du FLE servira-t-il à l'amélioration de l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} AP?

Ainsi, le ludique facilitera-t-il l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe de FLE à l'école primaire?

Notre problématique nous mène à émettre quelques hypothèses de sens que nous confirmerons ou infirmerons au fur et à mesure dans notre recherche:

Dans le mesure où le ludique serait un outil primordial dans l'apprentissage du FLE à l'école. De même, c'est l'un du facteur de motivation qui permettrait de renforcer et d'améliorer les compétences langagières orales en FLE chez les apprenants, et vu que le ludique motiverait les apprenants, cette motivation permettrait aussi une concentration plus active, et par conséquent un recours à la mémoire plus important.

Le choix du thème parvient d'une volonté d'aborder l'un des plus grands problèmes rencontrés par l'apprenant lors de son apprentissage d'une langue étrangère en particulier les apprenants de 4^{ème} AP.

Introduction générale

Par ce travail, nous visons à vérifier si la mise en pratique des situations ludiques dans l'oral en 4^{ème} AP sera motivante et valorisante. Le degré des pratiques ludiques peuvent-elles réduire les difficultés des activités de compréhension orale proposées dans le manuel, et de développer les compétences langagières des apprenants.

Pour ce faire, nous avons réparti notre recherche en trois chapitres ; le premier inclura en premier temps, une approche globale du jeu dans laquelle nous tenterons de cerner la définition du jeu, sa pédagogie et sa place dans la didactique des langues étrangères. En deuxième lieu, nous présenterons une approche ludique en classe, en définissant le ludique, leurs différents types. Nous évoquerons à la fin le ludique en 4^{ème} AP comme un vecteur d'interactivité.

Le deuxième chapitre sera consacré à la compétence de l'oral dans lequel nous rappellerons d'abord la définition de l'oral. Nous essayerons par la suite, d'aborder l'oral à l'école primaire selon les directives officielles de l'éducation nationale en Algérie, nous tenterons de définir la notion de la compétence de l'oral et leur variétés (des compétences). Nous finirons ce chapitre par les spécificités de l'oral au primaire, en citant les points de divergences qui existent entre l'oral et l'écrit, ajoutant l'oral comme un moyen de mémorisation.

Pour le troisième chapitre, nous allons faire l'analyse et l'interprétation des résultats lors de notre expérimentation en classe de la 4^{ème} année primaire, et nous analysons les résultats obtenus suite au questionnaire proposé aux enseignants du cycle primaire.

Nous achèverons notre travail par une conclusion générale dans laquelle nous allons mettre en œuvre un résumé des principaux résultats auxquels a abouti notre recherche, et nous permettrons de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

Chapitre I

Le ludique et son impact interactif en classe de FLE

I.1. Introduction

Vu l'importance donnée à l'activité ludique en pédagogie et notamment en didactique des langues étrangères dès l'antiquité, et prolongé au XXème siècle où c'est utilisé comme un support privilégié dans l'enseignement-apprentissage en classe, dont il est considéré comme une représentation passionnante et amusante proche de la vie réelle, cela est dû à leur impact favorable sur l'apprentissage en classe notamment du FLE. Ce chapitre sera réservé aux activités ludiques pour définir les concepts majeurs de notre recherche: "jeu" et "ludique", afin de déterminer leurs performances pédagogique et didactique.

I.2. jeu et ludique

I.2.1. Jeu

Le mot "jeu" vient du latin "jocus", qui signifiait « plaisanterie et badinage », en se référant au dictionnaire du Petit Robert, le jeu est défini comme une *«Activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure . Or, nous tenterons de montrer que le jeu n'est pas seulement une source de plaisir mais aussi un très bon outil pédagogique»*¹.

A la lumière de cette définition, nous comprenons que le jeu n'arrête pas à être une activité de plaisir et loisir, mais il est également considéré comme un moyen pédagogique en classe qui aide l'apprenant à apprendre, à acquérir des connaissances et sera capable d'enrichir leur lexique.

Selon Jean-Pierre Cuq dans le Dictionnaire didactique, *«le jeu en didactique des langues est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence»*².

A travers cette définition, nous pouvons dire que le jeu c'est un outil de communication qui a lieu entre deux ou plusieurs personnes, par exemple entre l'apprenant et son enseignant ou entre deux étudiants, afin de permettre à l'apprenant de devenir un élément plus actif, créatif et participant dans sa classe. alors Le jeu est utilisé pour développer certaines compétences chez l'apprenant.

¹- Drege. I et Foucher. S, «Le jeu à l'école », Licence de Science, Technologies et Santé Parcours Pluridisciplinaire, Cours de psychologie de M Pulido, en 2005. Article disponible sur le site.

²- Cuq. J-P, Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003, p.106.

Le concept du "jeu" signifie selon le dictionnaire Larousse(1997), *«Le jeu est une activité imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer un plaisir»*¹. C'est-à-dire une activité obligatoire, afin de s'amuser et d'entretenir un plaisir.

Le terme « jeu » est difficile à définir car il recouvre plusieurs significations par des théoriciens , citent l'exemple de Hyde Silva, auteur du jeu en classe de langue, qui a déclaré : *« Le jeu [...] est un phénomène complexe et toute discussion sur le jeu doit être considérée comme une œuvre sociale de désignation et d'interprétation»*². définit le jeu autant qu'un phénomène émergent dont l'objectif de clarifier certaines compréhensions ambiguës rencontrés par l'apprenant lors de son apprentissage.

D'ailleurs Jean Piaget (1896-1980, p14) précise que : *« jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur»*³. Il a expliqué le concept de jeu comme un processus d'assimilation dirigé par l'enfant ,du monde extérieur vers un monde intérieur (plaisir, joie, désir, jeu) afin d'appuyer sur l'acquisition d'un nouveau savoir.

I.3. la pédagogie du jeu

La réussite d'une langue étrangère au sein d'une classe ,basée principalement sur la motivation et le plaisir pour répondre aux besoins des apprenants ,prenant en considération la notion de « jeu » qui tient une place très intéressante en classe ,cela dépend du ludique présenté aux différents situations d'enseignement- apprentissage avec une manière amusante ,dont il repose généralement à susciter l'intérêt des apprenants au sein d'une classe.

La pédagogie détermine essentiellement l'utilisation du jeu comme indiqué Bihouée Pascal dans ses réflexions : *«L'utilisation de jeux on supports ludiques en classe dépend essentiellement de l'intérêt de l'enseignant et de son envie de se situer dans un autre rapport avec ses élèves, généralement favorable à l'acquisition d'une multitude d'apprentissage essentiels »*⁴.

Le jeu occupe une place limité dans la classe de langue, c'est l'un du vecteur d'interactivité, d'évoquer le goût ,et la joie d'apprendre .Jean Piaget, Donald Winnicott et d'autres ont montré l'importance du jeu à travers leurs recherches, donnant Leurs réflexions sur des approches ludiques

¹- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>.

²- Haydé Silva, Le jeu en Classe de Langue, 2008, p. 14.

³- Jean -Noël Foulin, Serge Mouchon : psychologie de l'éducation .Dépôt légal octobre 2001, page 14.

⁴- BIHOUEE PASCAL, Cours et supports : L'art de préparer sa classe, EYROLLES, Paris, 2009, P.133.

et leurs exigences en développement l'intelligence de l'enfant ,donc la pédagogie par le jeu est une approche de promouvoir l'utilisation d'activités ludiques pour stimuler l'apprentissage des enfants.

I.4. La progression du jeu en pédagogie ,selon Nicole de Grandmont

Selon la spécialiste du jeu canadienne, Nicole de Grandmont qui évoque dans son ouvrage « **Pédagogie du jeu** », une classification du jeu en trois axes : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]* »¹. Donc, cette progression du jeu a entamé au départ le ludique vers l'éducatif et enfin accéder au domaine pédagogique consacré à l'enseignement-apprentissage des langues étrangères.

I.4.1. Le jeu ludique

Le concept du jeu ludique vient pour encourager les apprenants à apprendre via l'amusement et la motivation, dont il favorise certaine aspect de créativité et de la curiosité de découverte chez l'enfant. ce jeu vise à pousser les apprenants à apprendre avec plaisir d'une manière amusante et rapide.

En plus, il serve à le développer sur plusieurs aspects :l'affectif, social, physique, cognitif ainsi que le langagier, vu son importance en tant qu'un moyen efficace pour faciliter l'enseignement-apprentissage du FLE .

*« Le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est ; une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu. Le jeu ludique est imbu de joie et de plaisir, deux caractéristiques indispensables a tout acte que l'on veut gratuit et spontané. Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire au merveilleux et favorise la créativité. Dans le ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace »*².

*« Le jeu est une composante intrinsèque de la vie de l'homme »*³.

¹- DE GRANDMONT, Nicole, La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Edition Bruxelles, 1997, P. 65.

²- Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Paris, Ed Boeck, 1997, P.47.

³- Ibid., P.47.

Le jeu ludique représente comme un moyen très intéressant pour l'individu dont il peut interagir librement avec créativité sans aucune règle et sans obligation, où il procure du loisir, et du l'amusement, ainsi que la détente, c'est aussi un outil qui permet de se familiariser avec le monde extérieur, comme l'affirme Johan Huizinga (1951, p. 90) cité par Nicole de Grandmont : *« sous l'angle de la forme, on peut donc définir le jeu comme une action libre, fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute liberté qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre, selon des règles données et suscite dans la vie des relations du groupe s'entourant volontiers de mystère en accentuant par le déguisement leurs étrangetés vis-à-vis du monde habituel »*¹.

I.4.2. Le jeu éducatif

Selon l'orthopédagogue Nicole de Grandmont, qui déclare que le jeu éducatif ne se différencie pas du jeu ludique, et la seule différence réside dans le fait où le jeu ludique a une valeur éducative dont la mesure où s'oriente vers la formation et l'éducation afin d'acquérir des nouvelles connaissances, comme le dit Grandmont : *« si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »*².

Le jeu éducatif, est considéré comme le premier pas vers la structuration, c'est à dire à l'application des règles. Il sert à apprendre aux apprenants des nouvelles connaissances, à une vérification des acquis, l'évaluation de leurs apprentissages et également de réduire la présence du notion plaisir intrinsèque aussi l'observation de leurs comportements

Mahfouz dans l'ouvrage de Nicole cité dans Vial 1981 *« précise les jeux dits éducatifs allument l'intérêt de l'enfant et les offrent des occasions d'observer, de fortifier son attention et sa volonté, d'associer et de juger, d'enrichir ses impressions, de les classer, de les combiner et de trouver leurs relations avec d'autres »*³.

¹- Grandmont Nicole « pédagogie de jeu, jouer pour apprendre » Boeck, université .1997, p. 90.

²- Grandmont, Nicole, La Pédagogie du Jeu ; Jouer pour apprendre, Université De Boeck ; Edition Bruxelles 1997, P.66.

³- Ibid, p. 60.

I.4.3. Le jeu pédagogique

Arrivant au dernier type de jeu qui est le jeu pédagogique, où c'est le fait de « *tester l'apprentissage* »¹ c'est un moyen pour contrôler les connaissances des apprenants afin de conforter leur apprentissage, c'est pour cette raison ne présente plus une activité libre ou une option de jouer.

D'après Renald Legendre ,le jeu pédagogique c'est un « *jeu conçu pour susciter l'acquisition de connaissance et le développement d'habilités chez l'apprenant* »². Certainement, il amène à évaluer, vérifier ,soutenir et fixer toutes les connaissances et les compétences de base, et même de contrôler le degré d'acquisition des nouveaux savoirs, afin de supporter l'apprentissage de l'apprenant en classe de FLE, la séquence dans un jeu pédagogique besoin de tracer un objectif d'apprentissage clair, pour une bonne consolidation des leçons, il motive les apprenants, développement de leurs pensées et de leurs fonctions cognitives, créatives, du coopération, ce jeu fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur.

¹- CAILLOIS R, les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958, p70.

²- LEGENDRE Réнал, Dictionnaire actuel de l'éducation, 2ème édition, Montréal, Guérin 1993.

En dernier , nous pouvons présenter Cette typologie, que nous réorganisons sous forme de tableau¹ :

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Définition	Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu	Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages	Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »
Notion	Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur	Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur	Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur
Synthèse des qualités	Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement : - esthétique - prédéterminé - perfectionné Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec : - le psychisme - l'émotif-affectif - le sensoriel - le cognitif	Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les appris Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être : - distrayant, - sans contraintes perceptibles, - axé sur les apprentissages Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur	Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement : - un apprentissage précis, - un appel aux connaissances du joueur, - un constat des habiletés à généraliser Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits Le jeu pédagogique est un moyen de testing Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque
En termes d'apprentissage	Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance : - La motivation intrinsèque à la connaissance - La motivation intrinsèque à l'accomplissement - La motivation intrinsèque aux sensations Le jeu ludique aide certains apprentissages comme : - savoir gérer l'imprévu, - contrôler ses émotions, - explorer ses émotions, - développer sa motivation et sa curiosité Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur. Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments	Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme : - comprendre les notions, - apprivoiser les concepts, - structurer sa pensée, - développer ses connaissances et ses habitudes Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur	Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>

- <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux.pdf>.

I.5. Jeu et didactique des langues étrangères

Dans le processus de l'enseignement- apprentissage du français langue étrangère ,qui favorise l'usage du jeu il faut avoir un développement sur une compétence langagière et cognitive. D'après Patrick Fougère qui précise que : *« l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels »* ¹. C'est à dire l'apprentissage de l'apprenant d'un savoir ou d'autre compétence par le jeu ,qui possède un moyen plus efficace et mieux que d'autre jeu dite ordinaire(traditionnel), l'usage du jeu au sein d'une classe de FLE est abordé pour clarifier des situations d'apprentissage stimulantes, dont il sert à pousser l'apprenant à s'exprimer devant ses collègues ,avec la mise en œuvre de plusieurs capacités de l'individu comme l'imagination ,l'affectivité et l'intelligence.

Nous pouvons l'envisager comme un outil didactique à part entière ,vu son place dans une séquence de cours en français langue étrangère comme le considéré François Weiss dans son ouvrage « jouer, communiquer, apprendre » .En effet, un jeu bien appliqué en classe a même de la pertinence qu'une activité de grammaire ou d'autres activités.

I.6. Le ludique

I.6.1. Définition

Le mot ludique dérivé du latin ludus : jeu, amusement . le dictionnaire Grand Robert qui a avancé l'explication suivante : *« ludique c'est relatif au jeu »* ² . Selon d'autres visions relatif au jeu a présenté comme un élément du comportement humain.

Selon Caillois, cité par Nicole de Grandmond ,le définit en tant que *« l'activité libre par excellence »* ³.

- <http://francoomania.ru/francoomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html>, Activités ludiques en classe de FLE, consulté le : 16/05/2022.

- G. ROBERT, 2001, op, cit. ²

- DE GRANDMONT, Nicole . Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec 1995, p.15. ³

I.6.2. Types d'activités ludiques

Le dictionnaire didactique de français, a déclaré la définition de l'activité ludique comme suit : « Une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, 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 »¹.

Selon CUQ J-P et Gruca I, l'activité ludique montre : « Les activités ludiques [...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit »².

A cet égard, nous pouvons dire que ces définitions basent essentiellement sur l'aspect pratique de l'activité ludique comme un outil pédagogique, en plus les jeux restent des pistes privilégiées pour la motivation des apprenants dans leur apprentissage.

Alors les activités ludiques possèdent plusieurs types qui se diffèrent tout dépend du domaine : la sociologie, la didactique ou la pédagogie afin de poursuivre une tâche dans l'enseignement-apprentissage du FLE et l'acquisition des nouvelles habilités communicatives, intellectuelles et culturelles dans un milieu stimulant par l'interactivité et la compétition. Donc nous présenterons dans ce qui suit la classification de jeu donnée par J.P.Cuq et Isabelle Gruca selon une perspective didactique.

I.6.2.1. Le jeu linguistique

Selon CUQ J.P et Isabelle Gruca « Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique »³. En guise de cette explication nous comprenons que ce type regroupe tous ce qui est en relation avec des activités de grammaire, morphologie, syntaxe, lexique, phonétique et orthographe, dont il aide l'apprenant à apprendre une langue à partir des lettres pour arriver enfin à une construction des énoncés. Il présente un outil efficace pour dépasser les difficultés de grammaire et de conjugaison

¹- CUQ, Jean Pierre et GRUCA, Isabelle, 2002, op, cit. p. 160.

²- Cuq et Gruca, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Broché, octobre 2008. P. 456.

³- Cuq, Jean. Pierre et Isabelle Gruca, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde), 2003 ,p .417.

rencontrées lors d'un apprentissage. Il ne se limite pas seulement à l'amusement en classe où la rendre plus active, mais également comme un moyen de mémorisation et de créativité.

I.6.2.2. Le jeu communicatif

Pendant ces dernières années, la didactique des langues étrangères a révélé une conclusion d'étude qui demande de dépasser les jeux linguistiques et de progresser dans la réflexion vers les jeux d'interactions (communicatifs), c'est là que le jeu récupère sa dimension ludique, cognitif, formative et socialisante par les interactions entre les apprenants. Le jeu communicatif représente comme moyen d'apprentissage d'une langue, via la parole l'apprenant peut communiquer avec son enseignant et ses camarades.

La notion du « trou d'information » citée par certains chercheurs dont ils parlent des besoins de deux apprenants où l'un besoin de l'autre dans une activité quelconque, car chacun parmi eux a l'information que l'autre n'a pas.

I.6.2.3. Le jeu de créativité

D'après Jean Marc CARE et Francis Debyser, les jeux de créativité «*Ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention de la production pour le plaisir de formes de sens, de phrases, de discours...*»¹. Ce jeu fait appel à la créativité dont l'usage du langage et à l'imagination de l'apprenant pour réaliser des situations d'énonciation. Citant un exemple qui se déroule en classe, en motivant un apprenant puis en lui laissant le temps de réfléchir avec une appropriation par le plaisir et la détente, ce dernier a l'aspect de créativité qui lui permet de intervenir en classe.

Autrement dit, l'objectif du jeu de créativité est d'encourager l'apprenant à participer et interagir pour s'exprimer ses idées à travers l'utilisation de son aspect imaginaire, en plus, l'acte de jouer lui permettra de découvrir les choses qu'il ne savait pas.

I.6.2.4. Le jeu culturel

Le jeu culturel repose sur les connaissances culturelles de l'apprenant, comme c'est défini dans le dictionnaire Didactique du Français Langue Etrangère et Seconde : «*les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »². Ce type de jeu vise à développer les connaissances culturelles chez l'apprenants, comme le jeu de baccalauréat.

¹- CARE, Jean Marc et DEDYSER, Francis. JEU ET CREATIVITE : Les jeux dans la classe de français, V créativité, Edition n6, 1987, p.116.

²- CUQ J-P, GRUCA I. Op.cit. p.458.

Alors juste au-dessous, nous proposons un exemple de ce jeu en forme rituelle qui repose sur le remplissage d'un tableau tout dépend de la lettre initiale imposée par les cases. La forme du tableau est comme suit :

Lettre	Pays	Ville	Métier	Sport	Plat traditionnel
C	Canada	Calgary	Caissier	Cricket	Couscous

I.7. Le ludique comme vecteur d'interactivité

Une classe de langue présente le lieu privilégié pour le déroulement d'une interaction entre l'enseignant et ses apprenants, d'après Rabéa Benamar « *en classe de langue il y a nécessairement une asymétrie c'est-à-dire qu'un locuteur est compétent face à un ou des locuteurs qui sont là pour apprendre* »¹. C'est à dire que cette notion d'asymétrie permet à l'enseignant d'intervenir aux cas de difficultés rencontrés par l'apprenant dans un but tracé qui sert à un apprentissage.

Le ludique permet d'établir des relations entre les apprenants, qu'ils devront avoir la capacité d'interagir, en particulier dans le partage d'informations entre eux par l'usage de la langue, dont la mesure d'une fiabilité au niveau de la transmission d'information. C'est pour là le ludique devient l'outil le plus approprié afin de motiver l'apprenant et le pousse à s'exprimer, où interagir avec liberté et plaisir. En effet, l'usage du ludique comme moyen d'amusement dans l'enseignement-apprentissage du FLE, diminue les inhibitions, c'est-à-dire par le biais de ce dernier que l'apprenant sera capable de participer, d'entrer dans un échange, et qui développera son aspect personnel, aussi enrichir son lexique même l'amélioration de sa compétence langagière par le travail en collaboration via le ludique.

D'où, le ludique est considéré comme vecteur d'interactivité très efficace dans l'enseignement-apprentissage du FLE, dont il facilite l'action d'interaction entre les apprenants et leur enseignant ou entre eux dans l'objectif d'amener l'apprenant à communiquer sans difficulté, ce pratique on peut le traduire par l'achèvement interactifs.

¹- Rabéa Benamar, Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE 2009. p65.

I.8. Conclusion

Au cours du présent chapitre, nous essayons de clarifier tous les termes qu'ont une relation avec le jeu et le ludique ,afin de fournir le maximum d'informations qui paraissent utiles et intéressantes dans notre domaine d'enseignement-apprentissage du FLE ,c'est pour cela nous avons arrivés à démontrer l'impact favorable du ludique dont il considéré comme facteur d'interaction qui permettre aux apprenants à apprendre des connaissances d'une façon plaisante et amusante afin de bien saisir et s'exprimer leurs besoins aisément ,sans oublié le rôle de l'enseignant dans son parcours en classe de FLE ,dans l'objectif de varier les supports ,diversifier et motiver pour mettre fin au mal à l'aise et la frustration dans des différentes situations chez les apprenants, l'enseignant en tant qu'un guide vise à créer une atmosphère agréable qui permette aux apprenants d'être plus actifs et acteurs de leur apprentissage .

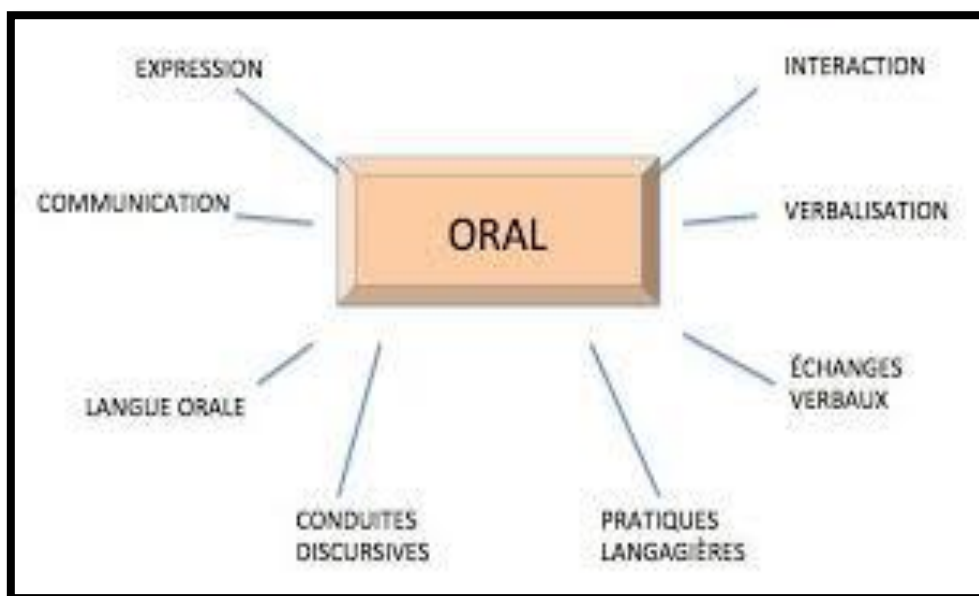
En guise de conclusion, nous retenons que vu l'importance donné au ludique ,ce dernier permettra à l'apprenant sur le plan social de favoriser la socialisation et d'avoir un développement de sa personnalité .

Chapitre II

La compétence de l'oral en classe du FLE au primaire

II.1. Introduction

Depuis le début de XXème siècle , l'oral a une place prépondérante dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères ,précisément du FLE. il est valorisé en tant qu' un moyen de communication dû à leur utilité non seulement dans le contexte scolaire, mais également en dehors. Cette pratique d'oral est prise en considération comme un entraînement essentiel du français langue étrangère et aussi à son usage dans des situations de communications .L'oral va permettre à l'apprenant à réfléchir, à reformuler, et d'être créatif car le fait de s'exprimer oralement lui aide à la structuration de leurs connaissances. Alors l'utilisation de l'oral en classe du FLE s'intéresse non seulement aux apprenants où devient un outil représentant de leurs acquis, mais aussi présent pour l'enseignant afin qu'il peut vérifier, corriger les erreurs des apprenants ,et même pour évaluer leurs acquis. Dans le but de cerner le sens de l'oral , dont il paraît comme question simple où la réponse serait parler et écouter. En d'autre l'oral est polysémique comme apparaît dans l'image ci –dessus :



II.2. L'oral

II.2.1. Définition

Selon Le Robert Dictionnaire D'Aujourd'hui, l'oral est défini comme « *opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole, qui est verbal* »¹.

D'après Le Petit Larousse illustré, l'oral signifie « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à l'écrit), témoignage orale, tradition orale, qui appartient à la langue parlée* »². En outre, Le Dictionnaire HACHETTE encyclopédique le définit comme « *transmis ou exprimé par la bouche, la voix (opposé à l'écrit) qui a rapport à la bouche* »³.

Ajoutant à cet effet, une définition selon Le Petit Robert, qui vient comme suit « *mot qui vient du latin os, oris « bouche », (opposé à l'écrit) qui se fait, qui se transmet par la parole* »⁴.

A partir des définitions que nous avons obtenues par ces différents dictionnaires qu'ont presque avancés toutes une même signification du mot oral, nous pouvons retenir que l'oral est le produit de la parole, la voix, ce qui est transmis ou exprimé par la bouche et qu'il s'oppose à l'écrit.

Selon certains autres comme Charraudeau et Maigneneau l'oral désigne : « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production de conduites à partir de textes sonores si possible authentiques* »⁵. Alors, nous comprenons que l'oral c'est le produit de deux phénomènes, l'écoute de l'autre et la production de parole.

L'oral pour : « *Communiquer, construire sa personnalité et vivre ensemble, apprendre ses conceptions, ses représentations et construire sa pensée, réfléchir sur le langage (la langue est un objet d'enseignement)* »⁶. C'est d'après le groupe oral Créteil qui le définit selon quatre axes cités juste au-dessus.

-Le Robert Dictionnaire D'aujourd'hui, Alain Ray, Canada, 1991, p. 700.¹

- Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995, p. 720.²

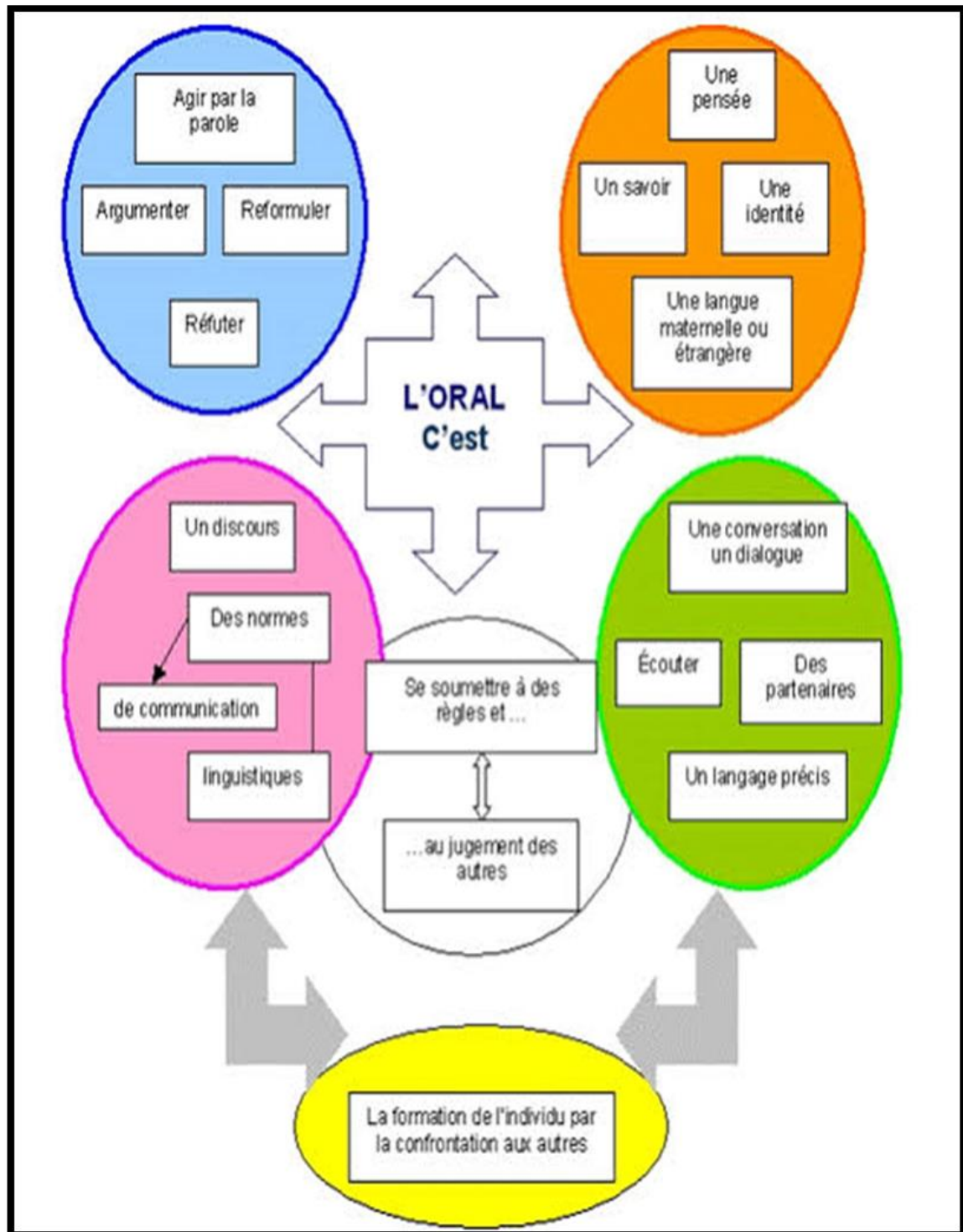
Dictionnaire HACHETTE encyclopédique, HACHETTE, Paris, 1995, p. 1346.³

- Le Petit Robert de la langue française, Dictionnaire le Robert, Paris, 2006, p. 179.⁴

- CHARAUDEAU. P et MAINGUENEAU. D, Dictionnaire d'analyse de discours, Paris Seuil, 2002. p.142.⁵

- http://www.ac-creteil.fr/langages/contenu/prat_peda/dossiers/oral.htm⁶

Ensuite nous présentons une définition de l'oral Jean-Marc Colleta, sous forme d'un schéma⁷ :



- COLETTA, J.M., L'oral, c'est quoi ? In oser l'oral, cahier pédagogique, n°400, p. 38⁷

A partir de ce schéma, nous arrivons à savoir que l'oral est présent sous un ensemble de plusieurs composantes :

Tout d'abord il est présenté comme une langue maternelle ou étrangère, même c'est une pensée, un savoir et aussi une identité lorsqu'en parlant avec quelqu'un on peut le connaître.

L'oral c'est agir par la parole, argumenter, reformuler, réfuter et aussi parler tout en respectant certains normes communicatif et linguistique.

En plus, l'oral représente le fait de soumettre à des règles et au jugement des autres. C'est une conversation, un dialogue, donc une communication, écouter les autres qui sont des partenaires dans une conversation, dans l'objectif de communiquer et discuter, ces partenaires doivent d'utiliser un langage précis et clairement compréhensible pour tous, avec un code de communication.

II.3. Statut de l'oral à l'école primaire selon le directives officielles de l'éducation nationale en Algérie

Selon la loi d'orientation portant sur l'éducation nationale, elle a défini en termes suivants les finalités de l'éducation : « *L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle* »⁸.

Donc c'est l'école qui « *assure les fonctions d'instruction, de socialisation et de qualification* », et qu'elle doit notamment : « *permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères* »⁹.

- Loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°08-04 du 23 janvier 2008), Chapitre I, article 2.⁸

- Loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°08-04 du 23 janvier 2008), Chapitre II, article 4.⁹

En matière de politique éducative, l'énoncé des objectifs de l'enseignement des langues étrangères va permettre de définir les objectifs généraux de cet enseignement, où : « *Le français est enseigné en tant qu'outil de communication et d'accès direct à la pensée universelle, en suscitant les interactions fécondes avec les langues et cultures nationales* »¹⁰. Alors, l'objectif assigné à l'enseignement du français à l'école primaire, sert à développer des compétences de communication chez le jeune apprenant, qu'il aide dans son interaction soit à l'oral (écouter/ parler), soit à l'écrit (lire / écrire) dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif. De même, cet enseignement vise à amener progressivement l'apprenant à employer une langue orale plus une langue écrite pour arriver à s'exprimer dans des situations de communication. Ainsi, l'apprentissage de la langue française participe à la formation de l'apprenant, en lui permettant l'accès à l'information suit par une ouverture sur le monde.

Dès le 13 septembre 2003, l'Algérie a opté pour une nouvelle réforme éducative dans l'enseignement du français langue étrangère, qui s'est traduit par un changement à la fois du horaire consacré à la pratique de cette langue, et aussi pour l'adaptation des nouveaux programmes d'enseignement, notamment nous intéressons par le cycle primaire qui se structurent pour chaque niveau du cycle en compétences pour les installer à l'oral et à l'écrit.

Dans cette nouvelle réforme éducative, l'enseignement-apprentissage de l'oral s'inscrit dans le cadre de l'approche par compétence, l'oral c'est rendre comme étant l'objet de l'enseignement à part entière, et qui se diffère de l'écrit oralisé présenté dans les anciens programmes.

Nous présentons comme exemple, dans le tableau ci-dessous, quelques Situations d'apprentissage à l'Oral de la 4^{ème} année primaire en rapport avec les compétences visées à développer.

- cf. Référentiel Général des Programmes.¹⁰

Domine	Compétence visée	Exemples de situations d'apprentissage
Oral : Ecouter / parler	- Comprendre /produire à l'oral des énoncés pour donner / demander de l'information.	* Exemple : -Les élèves sont mis en situation d'écoute d'un dialogue pour donner une information qui nécessite une réponse . -Les élèves produisent individuellement un court dialogue où vont s'identifier dans une situation de communication. -Donc l'élève capable de prendre une place dans un échange pour parler, et communiquer.

Dans l'approche par compétences, l'oral s'appuie spécialement sur les compétences communicationnelle et interactionnelle, en défendant l'idée que la primauté de l'enseignement du français est la communication, avec l'adhésion totale de l'Apprenant pour une meilleure prise de la parole selon les objectifs délimités par le Programme .

Donc, l'objectif principal de l'activité orale est la construction du sens. Cette dernière s'accomplit par un échanges provoquée par deux couples binaires : Elèves / Enseignant – Elèves / Elèves, à partir d'un support visuel ou audio-visuel , une invitation à prendre la parole dans des situations spécifiques , dans cette perspective l'écoute active permettant une éventuelle production d'énoncés.

II.4. La place occupée par l'oral dans les différentes méthodologies d'enseignement

Depuis longtemps, des nombreuses méthodologies ont influencé l'enseignement des langues, chacune ayant ses principes et ses fondements. Cependant ,au fil du temps ces méthodologies se sont succédé les unes après les autres en cassant les précédentes , Nous allons donc voir la place de l'oral dans les différentes méthodologies dans le tableau ci- dessous :

	Méthodologie traditionnelle	Méthodologie directe	Méthodologie audio-orale	Méthodologie SGAV	Méthodologie communicative
Année	1901	1901-1940	1940-1970	1960-1980	1980 à nos jours.
La place de l'oral	L'oral est classé au second plan.	L'oral est Fréquent.	L'oral est Prioritaire.	On accorde la priorité à l'oral sur l'écrit.	L'oral est beaucoup présent dans la classe.
Le traitement de l'oral dans la classe	L'oral est abordé après la lecture et la traduction des textes. Littéraires.	L'oral est présent dans la classe.	L'oral est le pont principal de la leçon, du cours.	On traite l'oral plus que l'écrit.	L'oral est fréquent dans la classe.

Le rôle de l'apprenant	Il est interdit de parler dans la classe. Il ne participe qu'avec la permission du professeur.	Les élèves répondent aux questions posées par l'enseignant.	L'élève s'efforce à apprendre par cœur les dialogues.	L'apprenant est répétiteur.	Il se transforme en "apprenant" prenant en charge son propre apprentissage de manière autonome.
Le rôle de l'enseignant	C'est le seul détenteur du savoir et l'unique à parler en classe.	Le professeur est actif et mène les élèves à participer.	Le professeur est actif et dirige les travaux.	il est transformé en technicien manipulateur.	Il devient un Chef d'orchestre, limitant ses prises de parole et encourageant une participation orale spontanée.

II.5. L'oral objet d'apprentissage :

L'oral est aussi une norme que l'apprenant doit l'acquérir, et quand nous disons norme, nous entendons les aspects techniques et linguistiques de la langue et le genre de discours. L'oral non seulement le temps de parole d'un élève, mais aussi le silence, les gestes ou le paralangage. Il ne s'agit pas simplement d'une émission sonore, c'est également l'écoute et le silence, tout autant que la parole, comme le montre Jean François Halté *« L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole »*¹¹.

II.6. La notion de compétence orale

II.6.1. Définition

Les compétences sont *« l'ensemble des connaissances, des habiletés et des dispositions qui permettent d'agir »*¹².

Apprendre une langue, c'est le fait de développer certaines compétences chez l'individu, dont il doit les pratiquer pour être capable de réaliser certaines activités langagières tel que la production et la compréhension des énoncés en différentes situations de communication. Alors

*« c'est être capable d'écouter ainsi que d'exprimer oralement des idées et d'échanger avec les autres. C'est pouvoir discuter d'un sujet d'actualité, savoir se présenter, raconter une histoire, son histoire ; c'est encore savoir décrire un problème ou un événement »*¹³.

Nous distinguons entre deux types de compétences, celles des compétences générales qui n'appartiennent pas selon le CECRL (**Le Cadre européen commun de référence pour les langues**), et qui sont spécifiques à une langue, où sont des compétences qui font appel à toutes sortes d'activités, y compris langagières. Ces compétences générales reposent sur les savoirs, savoirs-faire et savoir-être de l'individu et même de ses savoirs-apprendre.

- Jean François Halté, Pourquoi faut-il oser l'oral ? Article dans : oser l'oral, p16.¹¹

- Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues, « collectif »(2001), Apprendre, Enseigner, ¹² Evaluer(CECR), Paris : Les Editions Didier p.15.

- <http://www.compétencesessentielles.ca/compétence/communication-orale?page=6>¹³

Ensuite, nous allons traiter l'autre type des compétences, est celles des compétences langagières autour de notre domaine de recherche, la compétence communicationnelle repose sur trois composantes qui sont comme suit : linguistique, sociolinguistique et pragmatique.

II.6.2. Compétences langagières orales

Dans cette perspective le concept des compétences langagières, définit comme étant «*un ensemble d'habilités reliées au langage et permettant de produire et de comprendre différents discours* »¹⁴.

Selon Noam Chomsky, ces compétences langagières s'agissent de se présenter comme sont des facultés génériques qui tentent de «*prononcer un nombre infini de phrase différentes* »¹⁵.

II.6.2.1. Compétence linguistique

Elle contient toutes les compétences nécessaires pour s'exprimer dans une langue maternelle ou étrangère, elle s'accorde aux savoirs qui met en relation avec le lexique, la syntaxe et la phonologie tout dépend du nature des tâches et aux situations communicatives. Cette compétence est étroitement liée au stockage du mémoire des connaissances par leurs apprenants.

II.6.2.1.1. Compétence lexicale

Il s'agit que l'apprenant est capable d'employer un vocabulaire adéquat ,ce qu'il aide à leurs interventions dans une situation de communication.

II.6.2.1.2. Compétence grammaticale

Elle vise que l'apprenant sera capable de construire un énoncés ,tout en respectant les règles de la langue cible comme les règles de genre, de nombre, l'usage des articles , ...etc.

II.6.2.1.3. Compétence phonologique

Avoir cette compétence désigne que l'apprenant suppose une connaissance de la perception et de la production des unités sonores de la langue(phonèmes) et leur réalisation.

II.6.2.1.4. Compétence sémantique

Elle prend en considération l'organisation du sens . cette compétence traite le fait où l'apprenant peut produire des énoncés d'une manière claire et compréhensible.

- <http://correspo.ccdmd.qc.ca/Corr6-2/Compet.html>¹⁴

- Cité par Philippe PERRENOUD, Construire des compétences dès l'école, Paris, ESF éditeur, 1998, p125 (Collection ¹⁵ Pratiques et enjeux pédagogiques).

II.6.2.2. Compétence sociolinguistique

Dans ce cas un message et une situation de communication sont en relation indissociables, car la construction du sens de message se fait à partir d'un contexte (prendre en considération le lieu, le temps ,le sexe d'interlocuteurs et l'âge) .

II.6.2.3. Compétence pragmatique

Dans l'objectif de communication et d'atteindre les objectifs visés, cette compétence basée sur le fait d'organiser les idées suivant des règles ,pour une construction de sens.

II.7. Les spécificités de l'oral

Selon F. Saussure , La langue orale et écrite sont « *deux systèmes de signes distincts, dont l'image raison d'être du second est de représenter le premier* »¹⁶.

Alors le français est une langue parlée et écrite qui a leur caractéristique et qui se diffère de l'oral à l'écrit par rapports aux certains points de divergences ,qui vont permettre de savoir la spécificité de l'oral par rapport à l'écrit.

II.7.1. Points de divergences entre l'oral et l'écrit

L'oral	L'écrit
-L'oral est plus immédiat et rapide.	-Plus long, ça nécessite un temps de réflexion.
-L'utilisation des procédés non verbaux(mimiques, gestes).	-l'usage du graphique, respectant les règles de la langue.
- la possibilité de modification et d'ajustement sur champs.	-la possibilité de répétition ,de relire.
-Le registre familier.	-le registre standard, et soutenu.

- SAUSSURE, F. Cours de linguistique générale, Edition Payot, Paris, 1983, p 23.¹⁶

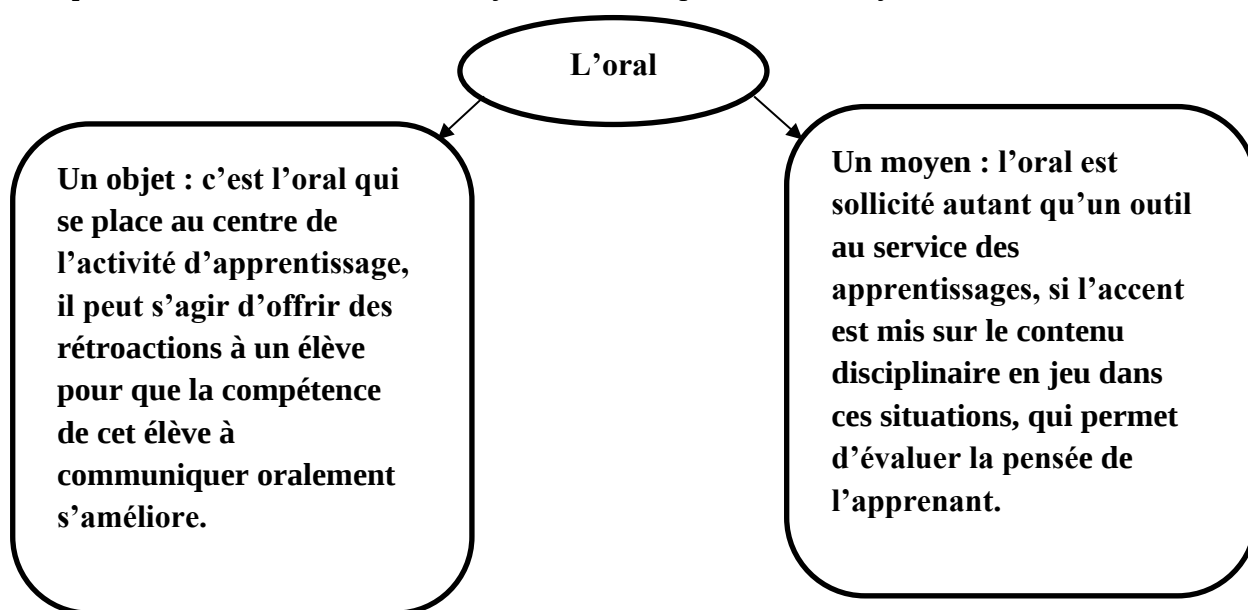
II.8. L'oral comme moyen de mémorisation

Selon une étude menée par Flora Luciano-Bret , relève « *que nous retenons 20% de ce que nous entendons, 30% de ce que nous voyons, 50% de ce que nous entendons et nous voyons, 80% de ce que nous disions, 90% de ce que nous disions et faisons* »¹⁷. Nous constatons que généralement l'individu retient 80% de ce qu'il dit, alors la pratique d'une langue aide de plus à apprendre que l'écoute et l'observation ,mais à partir de ce qu'il se produit en classe, les apprenants écoutent et observent plus qu'il ne parlent.

II.9. Conclusion

Au cours de ce chapitre ,nous pouvons dire que l'oral semble très intéressant dans le processus d'enseignement-apprentissage de FLE au cycle primaire. L'oral va permettre à l'apprenant de s'exprimer ,de parler dans la classe afin qu'il s'engage dans son rôle représentant comme étant un citoyen dans une petite société qui est la classe .Au fur et au mesure, l'oral permet de développer les compétences langagières de l'apprenant dont il considéré comme un moyen de transmission utilisé par l'enseignant lors d'expliquer et par l'apprenant pour répondre aux questions posés par l'enseignant ou bien lorsque intervient pour une demande d'explication au sein d'une classe du FLE.

L'oral dans l'enseignement apprentissage des langues étrangères, a une double vocation car d'une part est considéré comme un objet, et d'autre part est un moyen.



- Luciano-Bret.F, Parler à l'école. A, Colin, 1991, note 22, p251.¹⁷

Chapitre III
Présentation et Description de
l'expérimentation

III.1. Introduction

Pour déterminer l'apport interactif du ludique dans l'amélioration de la compréhension orale des apprenants, nous avons choisi l'observation en classe du FLE dans une institution officielle comme un premier instrument d'expérimentation, où nous avons assisté à deux séances du même cours de la compréhension orale avec une classes de la 4^{ème} Année primaire. Dans la première séance l'enseignante a présenté le cours selon la méthode ordinaire, où elle a suivi les étapes légitimées par le programme alors qu'avec la deuxième séance elle a exploité le jeu avec l'audio-visuel. Cette observation a pour but d'atteindre à comparer entre les deux séances selon une grille que nous avons adapté dans notre observation. pour la deuxième partie, nous avons distribué un questionnaire aux enseignants du cycle primaire et dans des différentes écoles dans la commune Berhoum wilaya de M'sila.

III.2. Le cadre spatio-temporel de notre expérimentation

III.2.1. Le lieu

Notre observation a été effectuée au Primaire de Alloua Saadi qui se situe au cœur de la commune de Berhoum , wilaya de M'sila .Elle scolarise 582 apprenants, dont 294 garçons et 288 filles, divisés en 12 classes.

Nous avons choisi cet établissement parce qu'il proche de notre lieu de résidence. De même nous avons effectué notre parcours scolaire au niveau de cet primaire.

III.2.2. Le temps

Notre expérimentation a été réalisée avec une classe de quatrième année primaire, la première séance a été programmée le mardi de 12 heures et quart jusqu'à 13 heures moins quart, la deuxième séance a été programmée le mercredi de 12 heures jusqu'à 12 heures et demi.

III.3. Choix du public

Pour vérifier l'impact des activités ludiques dans l'amélioration de la compréhension orale, nous avons choisi comme public d'expérimentation les apprenants au niveau de la 4^{ème} année primaire.

III.3.1. Justification du choix de niveau

Nous avons choisi ce palier d'une part puisque c'est une classe charnière dont lequel ce niveau qui va introduit la classe finale qui est de la 5^{ème} Année primaire . Donc au moins l'apprenant doit posséder un certains bagage à l'oral et à l'écrit qui lui facilitent la tâche au cinquième année primaire.

En plus, les apprenants du cycle primaire leurs esprits s'orientent toujours vers tout ce qui est ludique, alors le projet de la 4^{ème} année primaire peut servir la réussite de notre expérimentation, car il est riche par les vocabulaires qui peuvent soutenir le jeu que nous avons élaboré.

III.4. Choix d'activité ludique

La réussite scolaire dépend de la maitrise de s'exprimer oralement par les apprenants au sein d'une classe du FLE, dont l'obligation d'avoir les conditions nécessaires pour un apprentissage efficace qui va susciter l'attention des apprenants.

Pour cette effet, le nouveau programme de l'école primaire, donne une place particulièrement importante à l'initiation des apprenants à l'oral avec des activités de caractère ludique diversifiées et adaptables à notre public, et notamment la comptine qu'elle permet à l'apprenant de s'intégrer facilement dans le groupe; par conséquent il fait des échanges, communique avec les autres, s'exprime et partage leurs idées .

III.5. Méthodologie et démarches d'expérimentation

Notre recherche s'appuie autour d'une analyse des activités ludiques notamment la comptine qui travaille la compréhension orale des apprenants, il s'agit plus précisément de faire une comparaison en deux séances entre un texte oralisé du manuel scolaire et le même texte animé via vidéo, avec les gestes,...etc.

Pour une meilleure réalisation de l'étude, nous avons essayé de travailler avec la méthodologie du SGAV, afin de vérifier l'efficacité d'apprendre le FLE via l'audio-visuel.

III.5.1. Choix méthodologique: la SGAV(structuro-globale audio-visuelle)

Dans notre étude, nous avons opté pour la méthodologie SGAV qui occupe une place fondamentale en didactique des langues étrangères ,tout en abordant l'audiovisuel en tant que support pédagogique pour l'amélioration de la compréhension orale en classe du FLE. Nous avons choisi cette approche qui aide énormément les apprenants à comprendre une comptine transcrite sous un texte oralisé, après avoir constaté que l'apprenant rencontrent des difficultés lors de son l'apprentissage de l'oral, dont l'incompréhension du contenu (des mots peuvent êtres nouveaux pour eux ,etc...), et qu'une fois les apprenants regardent la vidéo, ils peuvent comprendre aisément le contenu de la comptine donnée. En comprend que la méthodologie SGAV motive les apprenants dans le processus d'apprentissage du français langue étrangère.

III.5.2. L'observation de la classe

III.5.2.1. La présentation de la classe

Dans une classe de 35 élèves dont : 17 garçons et 18 filles; il y'a 3 rangés, dans chaque table : une fille et un garçon, dont la moyenne d'âge d'élèves est entre 9 et 10, des apprenants très motivés et qui sont obéis à leur enseignante.

III.5.2.2. Déroulement des séances de l'apprentissage par les comptines

Nous avons assistés deux séances d'apprentissage avec l'enseignante du français Mme "Nouiri Basma", qui a malgré les circonstances de temps et du programme ,elle nous a aidé dans laquelle elle a partagé avec moi le temps de quelques séances et les consacrer pour travailler avec les comptines proposées, dont l'observation de la classe nous permettra de recueillir des informations lors de la pratique du ludique ,l'observation nous autorise d'avoir une vision générale sur le déroulement d'un cours oral en FLE.

III.5.2.3. La présentation d'activité proposée

Dans cette section, nous introduisons des activités expérimentales dans laquelle nous essayons de valider et de souligner d'une manière judicieuse le rôle et l'impact favorable de la comptine dans l'apprentissage du FLE, par des séances d'apprentissage qui nous permettons d'évaluer les compétences langagières orales des élèves.

III.6. La grille d'observation

pour la réalisation de notre travail ,nous avons assistés à deux séances successifs au primaire Alloua Saadi dans la commune de Berhoum wilaya de M'Sila, afin d'observer une classe de la 4^{ème} AP.

III.6.1. La description de la fiche d'observation

III. 6.1.1. Séance N°01

-Etablissement: Alloua Saadi -Niveau: 4AP -Groupe: 1+2	-Nombre d'apprenants: 35	-la durée: 45min -la date: 19 avril 2022
-déroulement de la séance: -Projet2: c'est la fête -Séquence3: joyeux anniversaire -Activité: comptine -Titre: Bon anniversaire	-Compétence visée: Apprendre la langue de façon ludique et stimulante.	-Objectifs à atteindre: *Amener l'élève à mémoriser une chanson. *Enrichir le lexique de l'apprenant. *Aider l'apprenant à s'exprimer oralement.

-Description de la classe: *la classe est large et beau grâce à une décoration fait par l'enseignante et à l'aide des apprenants. *les murs de la classe peints avec la couleur rose qui donne une clarté et pureté à la classe. *la classe contient 3 rangés et chaque rangé contient 5 à 6 tables avec deux chaises par table. . *cette classe présente un exemple dans la pureté des sols ,même dans la hiérarchie d'apposer les dessins et les travaux des apprenants ,stickers, etc.... *le tableau blanc est juste devant les rangés ,et à côté il y a le bureau de l'enseignante.	-Les supports pédagogiques exploités: *le tableau blanc. *les feutres de couleurs. *le manuel scolaire.	-Contrôle du pré-requis: *demander aux apprenants de dire leurs dates d'anniversaires (<u>Ex</u>: quelle est la date de ton anniversaire?) * rappelle aux apprenants au leçon précédente pour introduire le thème de la comptine ,dont il s'agit d'un dialogue pour l'anniversaire de Lina, alors l'enseignante demande aux apprenants de la rappeler sur la date d'anniversaire de Lina .
---	--	---

-Le statut de l'enseignante: *elle assume une responsabilité pour transmettre l'information d'une manière claire aux apprenants et avec des différentes méthodes ,afin de bien comprendre le contenu du cours .(Ex: elle a bien expliqué les mots incompréhensibles aux apprenants par dessiner juste au-dessus des mots difficiles pour comprendre que signifie exactement) *l'enseignante a bien choisir le support pédagogique pour une meilleur amélioration des compétences langagières orales chez ses apprenants et même pour nos aidons à une validation des résultats obtenus à la fin de cette comparaison *c'est l'élément motivateur de tout une classe ,où elle doit créer un atmosphère qu'ils permettre de participer et d'être motivés.	-Le statut de l'apprenant: *lors de son entrés au classe, il prit leurs places, de ressortir ses affaires et les organiser sur table puis il commence à suivre le cours avec enseignante. *l'apprenant quand il voit la comptine écrite sur tableau, déjà a commencé de s'interroger sur le contenu. *lorsque l'enseignante commence à lire la comptine avec une lecture magistrale vers par vers et l'apprenant se répète plusieurs fois ,ici sont démotivés par la comptine.	1-moment de découverte: *mise en place avec le tableau soit suivre sur le manuel scolaire(page69). *l'enseignante demande aux apprenants d'écouter bien et d'observer l'image du livre scolaire page 69. *elle pose une questions aux apprenants: que voyer- vous? (accepter toutes les réponses) 2- moment d'observation méthodique: * L'écoute de la comptine une deuxième fois. *L'enseignante chante la comptine avec un ton naturel . *Les apprenants écoutent la comptine et la répètent vers par vers et strophe par strophe. 3- moment d'application: *l'enseignant dit le premier vers et les apprenants répètent. *Mémorisation des vers par rapports aux d'autres non-mémoriser ,ou les apprenants se bloquent. *l'enseignante oriente les apprenants et corrige les erreurs de prononciations.
--	---	---

III.6.1.2. Séance N°02

-Etablissement: Alloua Saadi -Niveau: 4AP -Groupe: 1+2	-Nombre d'apprenants: 35	-la durée: 30min -la date: 20 avril 2022
-déroulement de la séance: Projet2: c'est la fête Séquence3: joyeux Anniversaire Activité: comptine Titre: Bon anniversaire	Compétence visée: Apprendre la langue de façon ludique et stimulante.	Objectifs à atteindre: *Amener l'élève à mémoriser une chanson. *Enrichir le lexique de l'apprenant. *Aider l'apprenant à s'exprimer oralement.

-description de la classe: *la classe est large et beau grâce à une décoration fait par l'enseignante et à l'aide des apprenants. *les murs de la classe peints avec la couleur rose qui donne une clarté et pureté à la classe. *la classe contient 3 rangées et chaque rangé contient 5à 6 tables avec deux chaises par table. *cette classe présente un exemple dans la pureté des sols, même dans la hiérarchie d'apposer les dessins et les travaux des apprenants, stickers, etc.. *le tableau blanc est juste devant les rangées ,et à côté il y a le bureau de l'enseignante. *le data-show est déposé sur la première table au milieu de la classe ,et l'image est affiché au centre du tableau ,en haut pour être lisible pour toutes la classe.	-Les supports pédagogiques exploités: - le tableau blanc - les feutres de couleurs - Le data show - les gestes	-Contrôle du pré-requis: *demander aux apprenants de dire leurs dates d'anniversaires(Ex: quelle est la date de ton anniversaire?) * rappelle aux apprenants au leçon précédente pour introduire le thème de la comptine ,dont il s'agit d'un dialogue pour l'anniversaire de Lina ; alors l'enseignante demande aux apprenants de la rappeler sur la date d'anniversaire de Lina . *retour à la mémoire des apprenants sur la présentation des comptine avec la méthode traditionnelle pour tester leurs mémorisation.
--	---	---

-Le statut de l'enseignante: *elle assume une responsabilité pour transmettre l'information d'une manière claire aux apprenants et avec des différentes méthodes ,afin de bien comprendre le contenu du cours .(Ex: l'usage des mimiques et les images présentés au vidéo, cela qui va faciliter la tâche de compréhension) *l'enseignante a bien choisir le support pédagogique pour une meilleur amélioration des compétences langagières orales chez ses apprenants et même pour nos aidons à une validation des résultats obtenus à la fin de cette comparaison *c'est l'élément motivateur de tout une classe ,où elle doit créer un atmosphère qu'ils permettre de participer et d'être motivés et non ennuyés. *l'enseignante considéré comme l'animatrice durant cette séance ,s'appuyé sur les gestes et l'intonation.	-Le statut de l'apprenant: *lors de son entrés au classe, il prit leurs places , de ressortir ses affaires et les organiser sur table puis il commence à suivre le cours avec enseignante. *l'apprenant quand il voit le data show sur table et la une vidéo animé au centre du tableau avec une haute luminosité et un son élevé pour une bonne concentration du comptine. *Un élément principal en classe du FLE, il écoute la comptine au même temps l'observer puisque c'est présenter d'une manière animé et le fait de répéter vers par vers avec la vidéo cela motive et donne l'envie de participer à chanter oralement. * Un développeur de	1-moment de découverte: *mise en place avec le vidéo animé pour suivre sur le data show affiché au centre du tableau. *l'enseignante demande aux apprenants d'écouter bien et d'observer les images du vidéo . *elle pose des questions aux apprenants: que voyer- vous? /que pensez-vous envers cette vidéo? (accepter toutes les réponses) 2- moment d'observation méthodique: *Ecoute de la comptine une deuxième fois. *L'enseignante chante avec la comptine animé en vidéo avec un ton rythmique . *Les apprenants écoutent la comptine et la répètent vers par vers et strophe par strophe. 3- moment d'application: *l'enseignante dite le premier vers et les apprenants répètent. *Mémorisation des vers, puis des strophe. *Après la mémorisation les apprenant
--	--	--

	ses compétences langagières orales, afin de pouvoir s'exprimer.	récitent la comptine par groupe. *l'enseignante oriente les apprenants et corrige les erreurs de prononciations.
--	---	--

III.7. Description des statuts de l'enseignant et de l'apprenant dans l'enseignement-apprentissage de FLE

III.7.1. Le rôle de l'enseignant

Nous remarquons que l'enseignant est considéré comme acteur responsable de la transmission du cours aux apprenants ,ce dernier occupe une place une place primordial dans l'enseignement du FLE en classe, c'est l'instituteur des connaissances qui va les aider à s'exprimer et au développement de leurs capacités. Parmi plusieurs didacticiens, J.P .CUQ lui considéré comme : « aide, facilitateur, tuteur, expert... »¹. A cet effet nous comprenons que l'enseignant présente comme un profitant qui a une mission à l'accomplir dont il doit être compétent pour pouvoir gérer leurs classes.

III.7.2. Le rôle de l'apprenant

L'apprenant à un statut très remarquable dans l'enseignement-apprentissage, dont il est un acteur qu'il doit accomplir leurs tâches ,soit par la participation en classe de FLE ,ou bien lorsqu'il cherche les informations nécessaires dans son apprentissage l'essentiel d'être actif et plus dynamique. Alors l'apprenant est censé de suivre son enseignant pour atteindre son but afin d'une meilleure acquisition de leurs appris tout au long dans son parcours d'apprentissage.

- Cuq. J. P, 2003, P.83.¹

III.8. Analyse de la grille d'observation

tout d'abord nous devons parlé de relation entre l'enseignante et les apprenants au sein de la classe, dont la mesure où ça va nous permettrons d'avoir une vision générale envers la classe de la 4^{ème} AP, l'enseignante est hyper gentille avec les apprenants cela qui va donner aux apprenants la chance de parler et de s'exprimer oralement, aisément dans des différentes situations. Le niveau d'apprenants dans cette classe est partagés, dont il y a des apprenants excellents et d'autres moyens et des uns faibles, en guise de cette observation on remarquons que c'est une très bonne classe, où les apprenants font des efforts avec leur enseignante pour améliorer leurs oral et de bien prononcer malgré leurs niveau scolaire en tant que des débutants en français langue étrangère.

Alors dans la première séance ,nous avons commencé le travail par la comptine proposée du manuel scolaire de la 4^{ème} Année primaire ("**Bon anniversaire**" ,page 69), dont nous avons choisis la même comptine porté sur "Bon anniversaire" pour la deuxième séance, où la chose différente entre les deux séances c'est que la première séance est consacré à une comptine non rythmée tandis que la deuxième est rythmique avec la méthode de l'audio-visuelle.

Durant la première séance, nous avons remarqué la démotivation des apprenants pendant la lecture de l'enseignante de la comptine d'une manière magistrale et sans mélodie, pour but de tester la compréhension orale des apprenants. Puis, l'enseignante commence à expliquer les mots difficiles pour donner la visibilité aux l'apprenants et de ne plus rencontrent des difficultés des mots incompréhensibles, de même elle répète plusieurs fois pour faciliter la mémorisation avec la moindre des erreurs au niveau de prononciation, mais ils ont arrivé à un moment où se sentent dégoutants à cause du fait de répéter pas mal des fois sans aucune concrétisation soit par des gestes ou mouvements, dont nous avons finirons cette séance par moins d'interactions entre les apprenants où ils sont fatigués à la fin de la séance, cela qui empêche le fait de décourager les apprenants à s'exprimer, à mémoriser et de corriger leurs erreurs de prononciations.

Pour la deuxième séance, nous avons constaté que cette activité ludique qui porte sur la comptine, animé via la méthode audio-visuelle participe principalement à une meilleure compréhension orale et même pour l'amélioration de l'oral chez l'apprenant. Alors, au moment où ce groupe expérimentales observent au même temps écoutent à la comptine (Bon anniversaire) sont très attirés par l'images et plus réponsus par le son mélodique élevé et le fait de répéter vers par vers avec un rythme non accélérer au niveau du comptine animé cela contribué chez les apprenants le désir de chanter sans hésitation, ce qui justifié la joie des apprenants lorsque l'enseignante demande de se regrouper en groupe et de passer au tableau et rechanter la même comptine avec une mélodie.

En guise de cette séance, nous remarquons que les apprenants sont motivés et attirés par la comptine et en plus sont rechanter avec une très bonne imitation de la mélodie du comptine, accordée par des gestes et des mouvements du corps. De plus, à cause de leurs volontés de chanter ont bien rattraper leurs erreurs de prononciations, et ils sont bien mémoriser les paroles de la comptine. Nous finirons par l'interrogations de l'enseignante sur: qui est permis vous son anniversaire au mois d'avril ?. Dans laquelle il y a un apprenant qui a son anniversaire le jour même et qui a vraiment facilitera la tâche d'exploiter l'impact positif de la comptine à la présentation du cours. En fait, cette interrogation à pour deux raisons la première c'est de susciter l'interaction des apprenants et les encourager à s'exprimer les meilleurs vœux lors d'un anniversaire d'un ami, tandis que la deuxième raison pour but d' enrichir le vocabulaire des apprenants et de tester leurs connaissances de tous ce qu'ils sont entamés durant les deux séances.

III.9. Les critères d'évaluations

lors de la comparaison entre les deux séance, nous avons constaté la présence de deux critères dominantes en classe, qu'elles ont aidé à mieux évaluer la réussite de l'un de ces séances.

III.9.1. La motivation des apprenants

III.9.1.1. Présentation du critère

La 1^{ère} séance : durant cette séance consacré à une activité ludique ,qu'est la comptine présentée sans mélodie ,nous avons constaté que les apprenants sont non attirés par la comptine ,ceci qui guida à une démotivation chez l'apprenant.

La 2^{ème} séance : lors du présente séance, qui représente la comptine d'une manière animé via l'audio- visuel ,nous pouvons dire que les apprenants ont motivés à cette type d'activité qui s'appuyer sur une méthode de l'audio-visuelle.

III.9.1.2. L'interprétation du critère

Ce résultat nous montre clairement qu'avec l'inclusion de l'audio-visuel dans une activité ludique en classe de FLE participe clairement à la motivation des apprenants, qu'ils sont supporté cette démarche car ils sentent à l'aise et beaucoup mieux de ce qu'ils sont habitués.

III.9.2. La communication des apprenants

III.9.2.1. Présentation du critère

Un moins d'échange entre enseignant et apprenant et inexistant entre les apprenants en situation du cours ordinaire par rapport à l'autre séance, qu'est augmenté durant le cours par l'utilisation de l'audio-visuel.

III.9.2.2. L'interprétation du critère

Effectivement, tout apprentissage en classe de FLE doit avoir un cadre dans lequel présente une communication à doubles sens, c'est-à-dire entre l'enseignant et apprenants, entre les apprenants ce qui nous mène à une véritable réalisation d'apprentissage grâce à l'activité ludique. Cet échange considéré en tant qu'un déclencheur de communication dans une classe de FLE .

III.10. Présentation et analyse du questionnaire destiné aux enseignants

III.10.1. Introduction

Dans le but d'étayer l'objectif de notre recherche, nous avons opté pour le questionnaire adressé aux enseignants de français au cycle primaire afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

Notre questionnaire est destinés aux enseignants du cycle primaire, qui travaillent dans la commune de Berhoum Wilaya de M'Sila . Ce questionnaire contient 13 questions dont il y a 07 questions à choix multiples, et 02 questions fermés, 03 d'autres ouvertes avec une question semi-ouverte pour connaître leurs représentation des activités ludiques dans un processus d'enseignement-apprentissage du FLE, nous avons distribués 08 copiés de notre questionnaire aux enseignants de 03 écoles primaire avec une autorisation d'accès à ces établissements scolaire, parmi laquelle nous ont été remises et récupérés leurs copies.

Nous menons cette enquête, portant essentiellement sur le faveur accordé aux activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage lors d'une activité orale pour les apprenants notamment de la 4^{ème} année primaire.

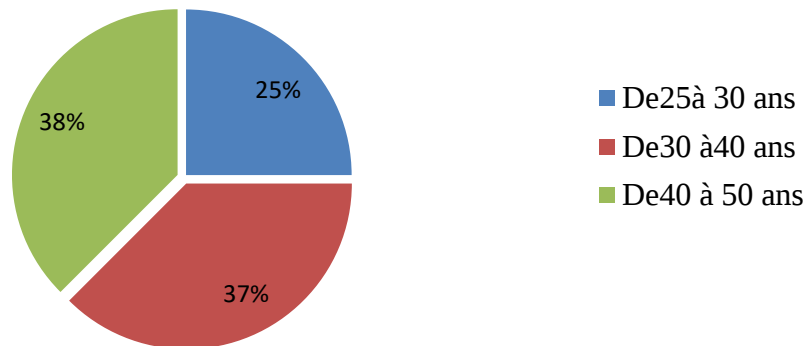
III.10.2. Analyse et interprétation des données

Dans le cadre de notre enquête, nous avons exploiter les résultats obtenus à travers des tableaux et des graphiques ,qui synthétisent les résultats de chaque question posé dans notre questionnaire.

1- Age :

Tableau 1 : Répartition des enseignants selon l'âge

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
De 25 à 30 ans	02	25%
De 30 à 40 ans	03	37,5%
De 40 à 50 ans	03	37,5%

Graphique 01: Répartition des enseignants selon l'âge.**Présentation des résultats :**

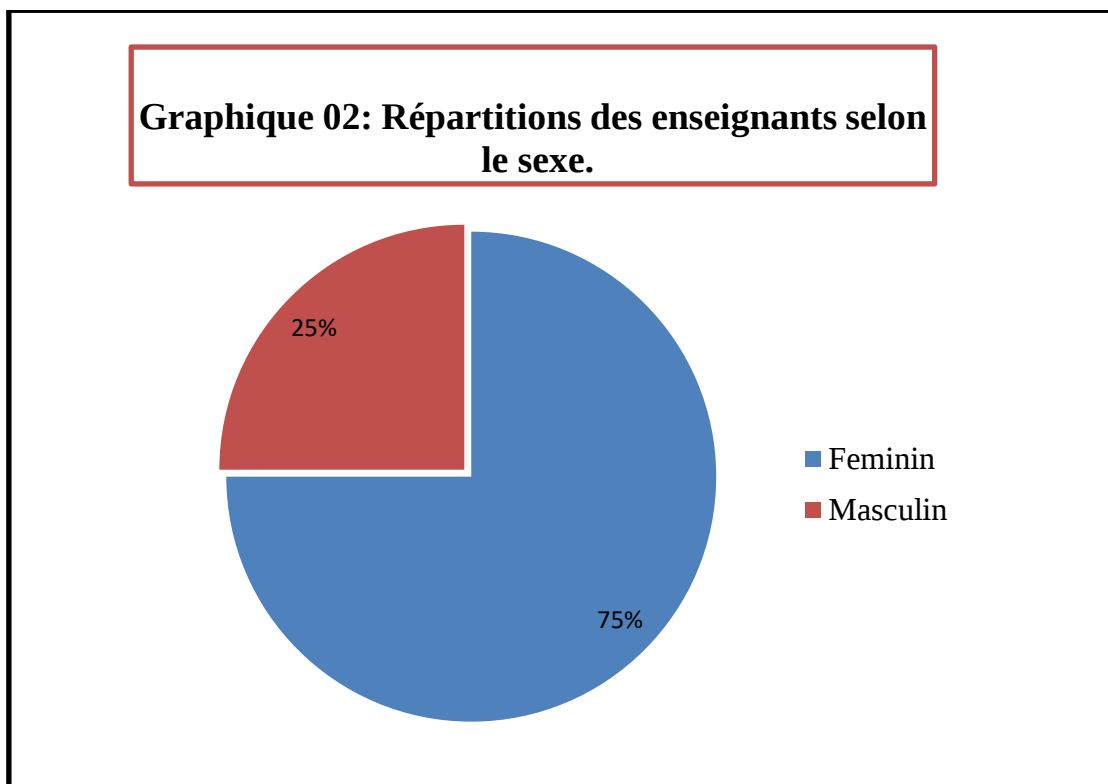
Nous remarquons suite à l'observation du tableau et du graphique N°01, que l'âge des enseignants interrogés varie entre 25 et 50 ans. Nous l'avons fragmenté en trois catégories : La première est celle des enseignants âgés de 25 à 30 ans, elle implique 02 enseignants d'un pourcentage de 25%, la deuxième contient 03 enseignants âgés de 30 à 40 ans avec 37,5%, tandis que la dernière catégorie englobe 03 enseignants âgés de 40 à 50 ans ; d'où, un pourcentage de 37,5% .

Analyse des résultats :

A partir de ce graphique, nous pouvons dire qu'il y a trois tranches d'âge différentes , dont nous pouvons considérer que le pourcentage des enseignants de 30 à 40 ans et de 40 à 50 ans possède un nombre d'enseignants équivalent, qui présentent deux tranches d'âge qui sont qualifiés adultes expérimentés, par contre l'autre tranche ne comprend qu'une minorité des jeunes enseignants de 25 à 30 ans moins expérimentés.

2- Sexe :**Tableau 2 : Répartition des enseignants selon le sexe**

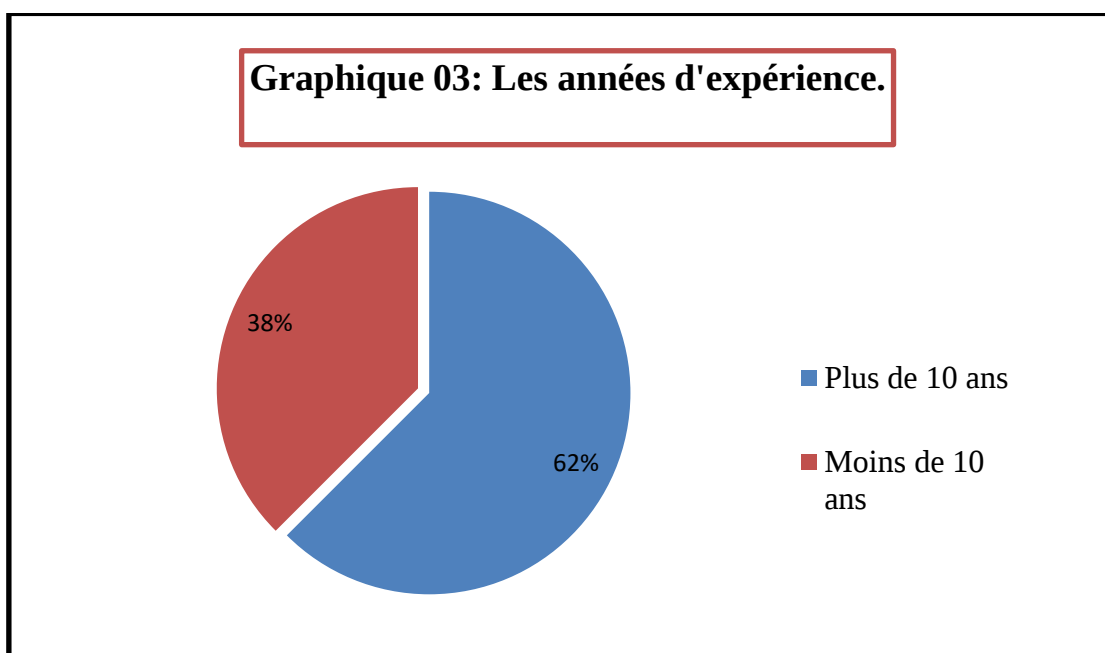
Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Féminin	06	75%
Masculin	02	25%

**Présentation et analyse des résultats :**

A partir de notre travail de recherche, nous déduisons que les enseignants interrogés, subdivisés en deux selon leur sexe, où la majorité des interrogés sont des femmes avec un pourcentage de 75% ; cependant, 25 % sont des hommes, donc nous comprenons que le sexe féminin domine le cadre d'enseignement.

Tableau3 :Combien d'années d'expérience dans l'enseignement possédez-vous ?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
plus de 10 ans	05	62,5%
Moins de 10 ans	03	37,5%



Présentation des résultats :

Nous pouvons constater au vu du tableau N°01, que sur l'ensemble de 8 enseignants, 05 enseignants ont plus de 10 ans de travail au cycle primaire soit un pourcentage de 62,5%, les 3 autres ont moins de 10 ans de travail avec un pourcentage de 37,5% .

Analyse des résultats :

A travers ces résultats ,nous observons qu'il y a une différence claire concernant l'ancienneté du travail, où la majorité ont posséder une expérience de plus de 10 ans qu'ils aident à mieux communiquer et interagir avec leurs apprenants grâce à leurs connaissances approfondies, tandis que une minorités ont exercer l'enseignement moins de 10 ans, dont-ils sont des jeunes enseignants dans leurs parcours éducative.

4: Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique ?

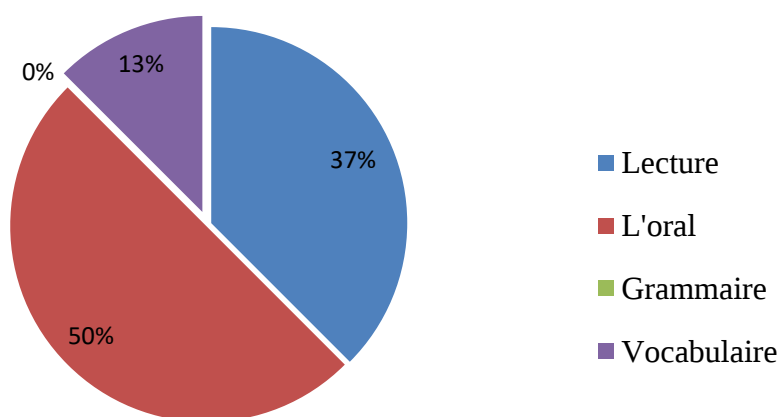
Analyse des résultats :

Ces résultats ne font qu'affirmer que les enseignants favorisent l'apprentissage du FLE par le ludique, et la plupart d'eux ont expliqué tout dépend de leur place prépondérante dans une classe de FLE, en tant qu'un outil didactique incontournable, et un moyen pour motiver, encourager les apprenants à s'exprimer aisément avec plaisir, où l'apprenant va s'amuser ce qui facilite l'apprentissage du FLE en classe.

Tableau5 :Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Lecture	03	37,5%
L'oral	04	50%
Grammaire	00	0%
vocabulaire	01	12,5%

Graphique 05: Représentant l'activité où l'activités ludiques sont proposés.



Présentation des résultats :

A propos de cette question qui se présente avec un choix de réponses dans laquelle en argumentant leurs choix, tous les questionnés sont contents d'une seule réponse, certainement, chacun a son propre choix sur l'emploi d'activité ludique:

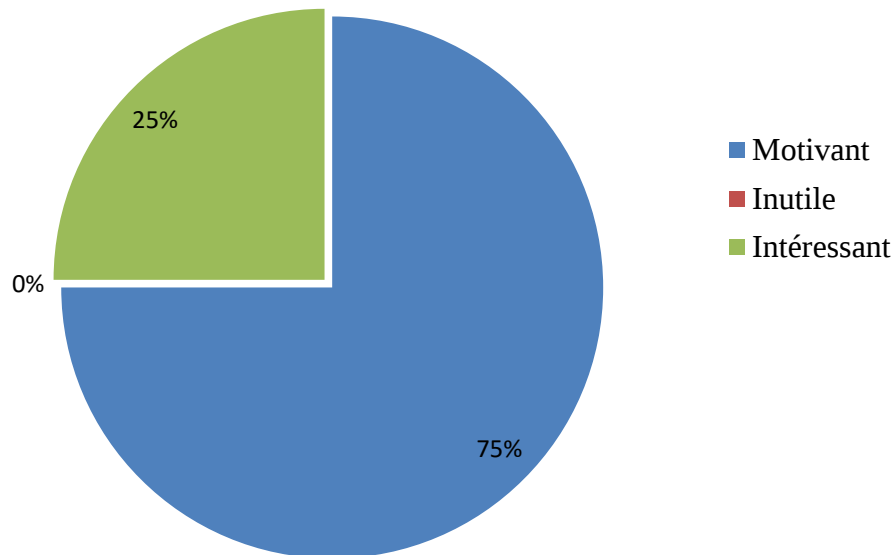
- 37,5 % de nos questionnés proposent l'activité ludique dans la séance de lecture
- 50% des questionnés utilisent l'activité ludique dans une activité orale.
- 00% n'exploitent pas l'activité ludique dans une activité de grammaire
- 12,5% de nos questionnés présentent une activité ludique dans une activité de vocabulaire.

L'analyse des résultats :

Nous remarquons qu'il y a une diversité du choix dans l'usage d'activités ludiques, cela qui nous permet de constater que la moitié des enseignants utilisent les activités ludiques dans une activité orale, vu leur utilité et dans le but de faciliter la compréhension, l'acquisition, et d'améliorer la prononciation des apprenants afin qu'ils s'approprient la langue. certes même si d'autres les utilisent dans une activité de lecture, et de vocabulaire, sa reste très nécessaire et utile qu'ils permettent à l'apprenant d'acquérir un lexique, et d'enrichir son vocabulaire.

tableau 6 : Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Motivant	06	75%
Inutile	00	0%
Intéressant	02	25%

Graphique 06: Le recours à l'enseignement ludique.**Présentation des résultats :**

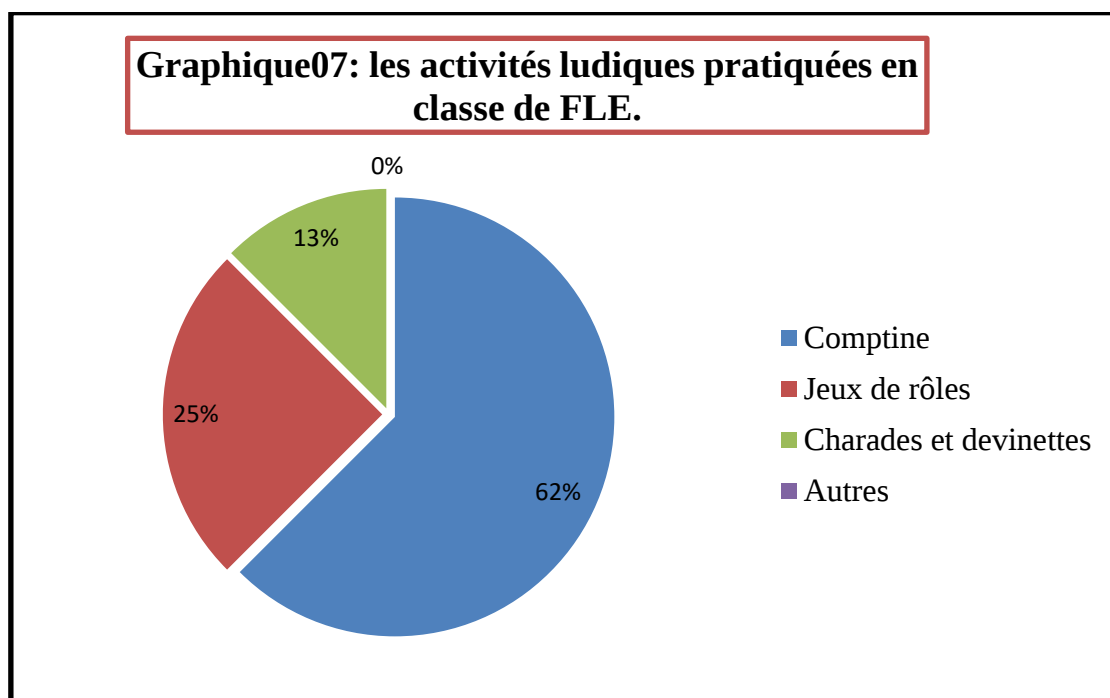
Sur l'ensemble de notre échantillon ,nous avons obtenu 75% qui prétendent que le recours à l'enseignement ludique est motivant, et 25% qui confirment que c'est intéressant .

Analyse des résultats :

Selon les statistiques ,nous pouvons dire que le recours au ludique exerce un rôle très important dans l'enseignement du FLE, où l'enseignant le considéré comme un outil présenté en tant qu'un support rentable dans une pratique . De même ce dernier a prouvé son effet positif sur les apprenants qui contribue dans leur apprentissage .

Tableau7: Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?

Les réponses	Nombre des questionnés	pourcentage
Comptine	05	62,5%
Jeux de rôles	02	25%
Charades et devinettes	01	12,5%
Autres	00	0%



Présentation des résultats :

Dans cette question ,il s'agit de désigner le type d'activité à caractère ludique le plus utiliser en classe de langue.

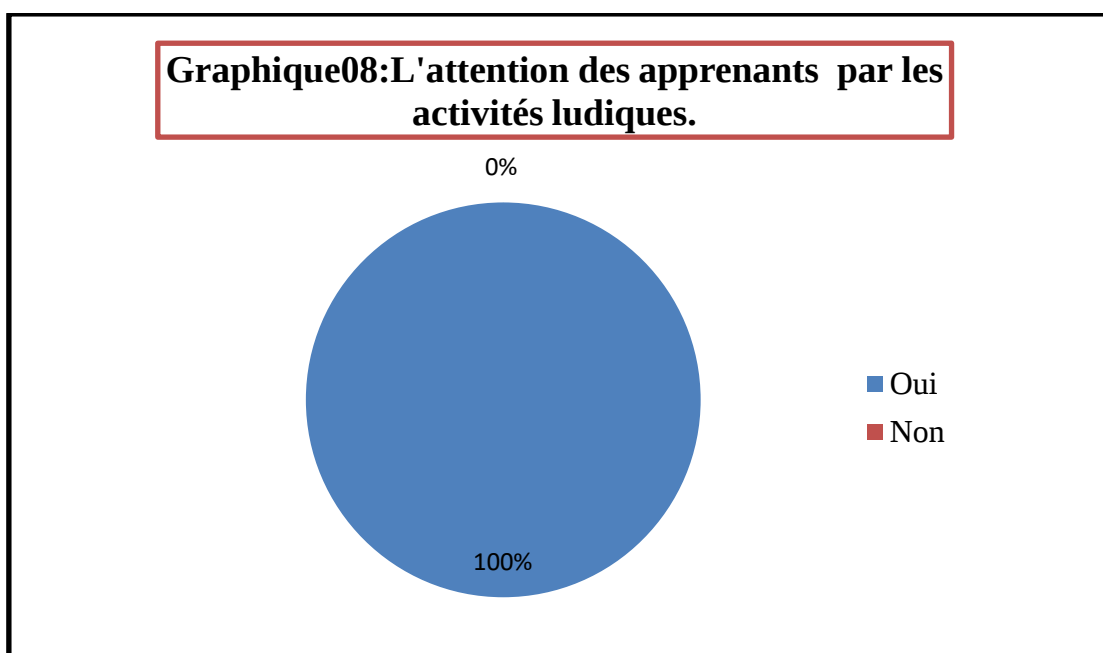
62,5% des enseignants utilisent en classe la comptine, et 25% proposent à leurs apprenants jeux de rôles, tandis que 12,5% restants emploient dans la classe charades et devinettes.

Analyse des résultats :

D'après les résultats obtenues suite à cette question, nous remarquons que la comptine présente le support le plus utilisé par les enseignants du cycle primaire, ainsi que les jeux de rôles et enfin charades et devinettes. notant que la comptine est un moyen bénéfique pour la compréhension et l'appropriation d'une langue ,rappelons que le jeu de rôle aide l'apprenant à bien mémoriser et à développer leurs capacités d'imagination et celle de communication . Cependant ce qui concerne charades et devinettes sont pour mettre l'accent sur l'apprentissage lexicale.

Tableau 8 : Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Oui	08	100%
Non	00	00%



Présentation des résultats :

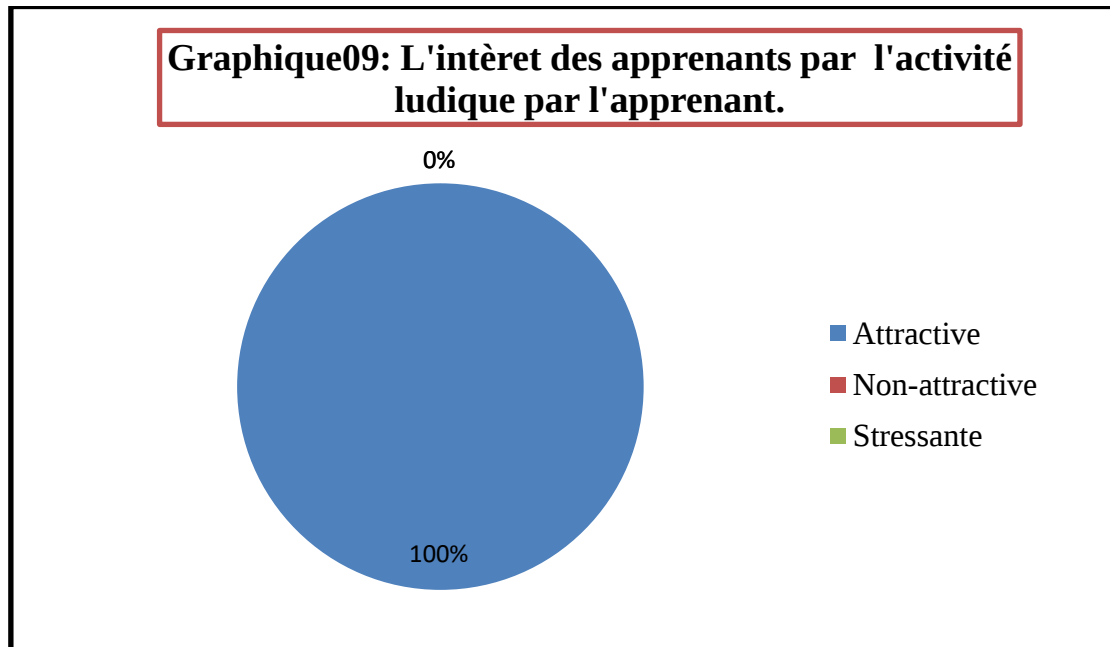
A travers cette question , nous constatons que la totalité des enseignants (8),qui représente le taux 100% sont d'accords avec le fait que les activités ludiques attirent l'attention des apprenants au sein du classe .

Analyse des résultats :

Les résultats de cette question ,nous incitent à l'utilisation des activités ludiques afin qu'ils captent et maintenir l'attention de nos jeunes apprenants, l'application du ludique en classe permettra de créer un atmosphère de détente à l'apprenant, aussi de mobiliser son énergie et ses facultés pour l'achèvement d' une activité .

Tableau 9 :Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Attractive	08	100%
Non-attractive	00	00%
stressante	00	00%

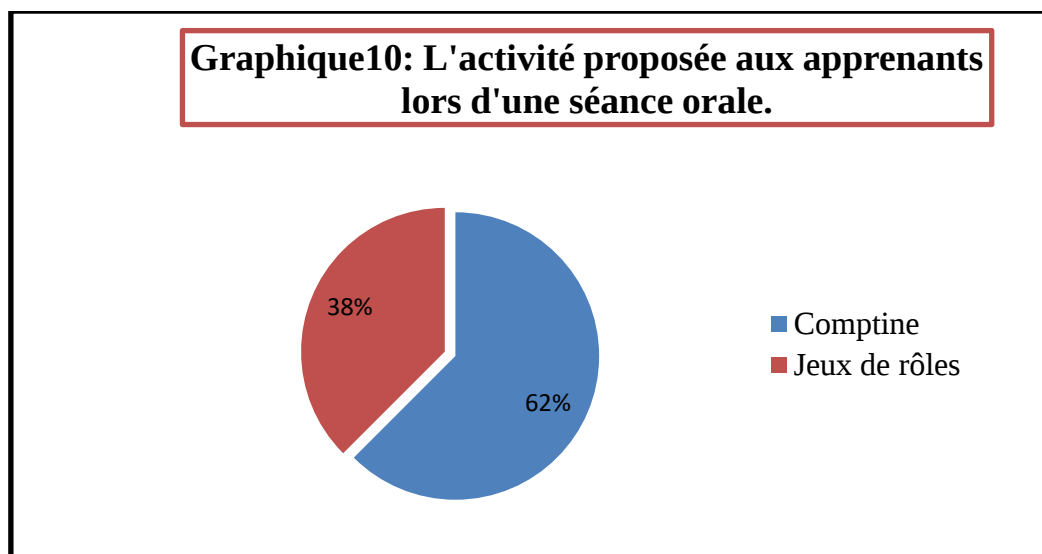


Présentation et analyse des résultats :

En ce qui concerne les réponses obtenues pour cette question ,la totalité des enseignants interrogés, affirment que les apprenants perçoivent l'utilisation d'une activité ludique d'une manière attractive, cela est résultant de l'efficacité d'exploiter le besoin de l'apprenants afin qu'il s'appuyer sur leurs intérêts d'apprentissage .

Tableau 10 :Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Comptine	05	62,5%
Jeux de rôles	03	37,5



Présentation des résultats :

A la question de savoir quels sont les jeux que les enseignants proposent lors d'une séance orale, nous avons constaté qu'une grande partie d'enseignants (5 sur 8) pour un pourcentage de 62,5% ont à l'utilisation de la comptine, tandis que 3 enseignants d'un pourcentage de 37,5% à l'usage des jeux de rôles .

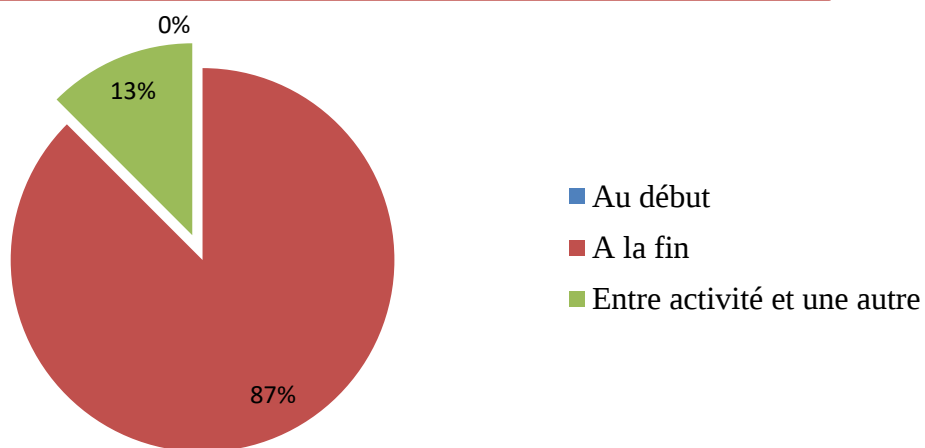
Analyse des résultats :

Tenir compte aux deux propositions avancées par les enseignants, quant aux jeux utilisées dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus proposés sont celle de la comptine et celle des jeux de rôles, ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage de l'oral notamment à la compréhension des apprenants, et également au développement de leurs capacités d'interactions .

Tableau 11 : A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Au début	00	00%
A la fin	07	87,5%
Entre activité et une autre	01	12,5%

Graphique11: Le moment d'utilisation d'une activité ludique.



Présentation des résultats :

Il ressort du tableau que la plupart des enseignants d'un taux de 87,5%, réservent l'activité ludique à la phase finale du cours, alors que 12,5% parmi les enseignants lui font recours quand ils terminent d'une activité s'apprêtent de passer à une autre.

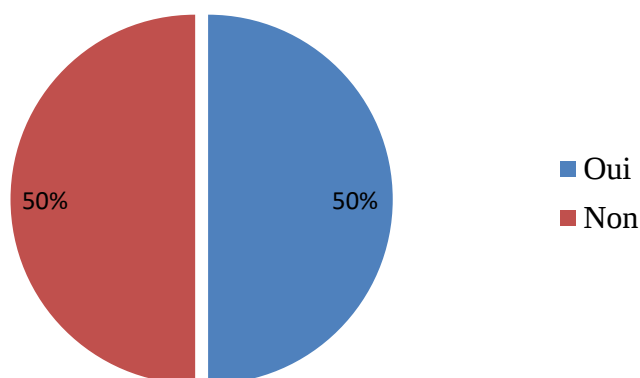
Analyse des résultats :

Grâce aux données recueillies, nous pouvons affirmer que le recours à une activité ludique uniquement dans une phase finale, renvoie à un moment pour combler le temps qui restent afin de créer une ambiance agréable. Cependant une minorité emploie l'activité ludique quand ils finissent une activité et de faire passer à une autre, cela tantôt pour aérer un atmosphère approprié aux apprenants, et les préparer psychologiquement à une nouvelle tâche dans le but d'évaluer leurs acquis. Donc nous comprenons que les enseignants sont conscients de leurs choix et de ce que pourrait apporter le ludique en tant qu'un processus dans l'enseignement-apprentissage du FLE.

Tableau 12 : Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Oui	04	50%
non	04	50%

Graphique12: Les difficultés rencontrés lors d'introduire une activité ludique en classe.



Présentation des résultats :

Nous remarquons suite à une observation du tableau et du graphique N°12, que 50% des enseignants interrogés affirment qu'ils ont rencontrés des difficultés lors d'introduire une activité ludique, tandis que 50% des enseignants n'ont pas rencontrés des difficultés.

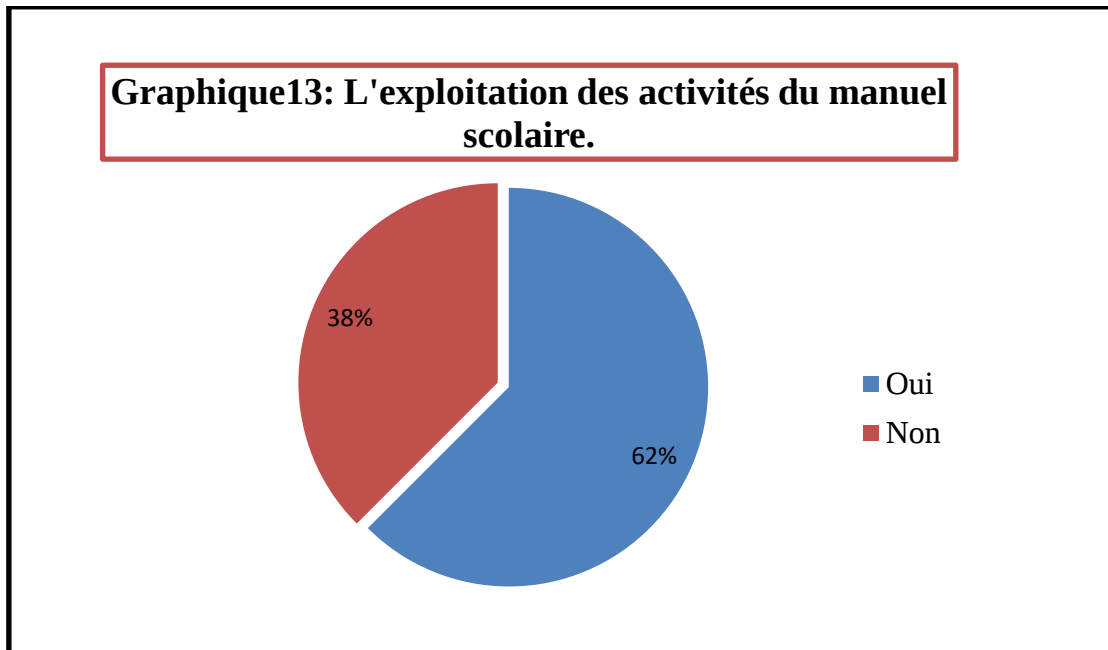
Analyse des résultats :

Nous constatons que les enseignants qui ne trouvent pas des obstacles lors d'exploiter une activités ludique, cela est dû à l'apprenant dont il est capable de mieux comprendre par cette méthode.

Pour les 50% des enseignants qui répondent par oui, avouent que le volume horaire est insuffisant pour employer ces activités et même la surcharge des apprenants en classe, de plus l'apprenant peur, hésité de s'exprimer.

Tableau 13 : Est-ce que vous exploiterez les activités du manuel scolaire ?

Les réponses	Nombre des questionnés	Pourcentage
Oui	05	62,5%
Non	03	37,5%



Présentation des résultats :

Dans cette question, nous avons compté que 62,5% de oui exploitent les activités ludiques proposés dans le manuel scolaire, 37,5% ont opté pour non et déclarent qu'ils choisissent des activités hors manuel.

Analyse des résultats :

En résumé, nous comprenons que chaque enseignant à la liberté de sélectionner les activités qui l'aident à son présentation des cours, de plus à l'assimilation de leçons par l'apprenant.

III.10.3. Synthèse des résultats

D'après l'interprétation de ces résultats, nous pouvons confirmer que l'intégration du ludique comme facteur très important pour l'apprentissage de l'oral où va permettre à l'apprenant d'apprendre avec plaisir et d'améliorer son oral d'une manière efficace et autonome, alors l'apprenant ne se présente pas seulement comme acteur, mais aussi comme sujet de son apprentissage.

Conclusion générale

Conclusion générale

Dans le cadre de notre travail de recherche, nous nous sommes intéressées aux activités ludiques en tant qu'un outils facilitateur de la compréhension orale des apprenants de primaire , et un moyen pédagogique qui aide l'apprenant et l'enseignant dans le processus de l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère. Nos hypothèses émises au début de cette recherche sont confirmées par l'intégration d'une activité ludique notamment celle de la comptine dans une séance ordinaire, et améliorer par l'audio-visuel dans une autre séance, pour développer les compétences langagières orales de l'apprenant.

D'abord, le ludique est un support très important dans le développement des savoirs acquis soit linguistique ou cognitives chez les apprenants autrement dit, une activité ludique est l'un du moyen nécessaires qui rend l'apprenant libre, créatif et autonome pour s'exprimer aisément, là où il est capable à réagir face à son enseignant et lui mène à produire à l'écrit et à l'oral .

Pour que l'apprenant réussisse et favorise la langue étrangère, il faut qu'il soit motivé, l'enseignant a donc une grande tâche à accomplir afin de favoriser cet apprentissage d'une manière amusante et attirante.

Ensuite, l'intégration du ludique dans le système éducatif algérien permet à l'apprenant à s'exprimer et à découvrir son environnement, où il vit c'est pour cette raison que le ludique a une place privilégiée dans l'éducation des apprenants à l'école primaire. Autant d'auteurs et spécialistes se sont intéressés à cette notion.

L'action de ludique favorise la motivation, l'apprenant y trouve du plaisir lorsqu' il participe à ce dernier, et il est intéressé et y participe pour les réinvestir dans d'autres situations d'apprentissage.

Notre tâche n'était pas facile à réaliser. Nous avons rencontré plusieurs contraintes telles que la documentation et le temps imparti à notre recherche, où cette diminution du temps causée par la situation du pandémie de covid -19 en Algérie. Mais, cela ne nous a pas empêché de mener à terme notre recherche. Ces contraintes pédagogiques se sont transformées en véritables ressources productrices pour atteindre nos objectifs.

Conclusion générale

Tout au long de notre mémoire, ces hypothèses ont été confirmées. Certes, Le programme de la 4^{ème} année primaire qui est fondé sur des instructions officielles, cernent l'objectif primordial de l'apprentissage d'une langue étrangère dont le cas du FLE, en le développement de la compétence de communication, celle-ci s'acquière en progressant chez le jeune apprenant ; c'est la pratique des quatre pôles d'apprentissage : écouter/parler et lire/écrire. Et pour atteindre cet objectif, il s'avère nécessaire de recourir à des activités motivantes, qui stimulent l'intérêt des apprenants.

Dans notre mémoire, nous avons insisté sur le rôle primordial de la comptine en classe du français langue étrangère, et surtout dans l'apprentissage de l'oral . La comptine avec son rythme et sa rime, et par ses facilités d'apprentissage, contribue au bon développement de l'apprenant, que ce soit dans les domaines : cognitifs, psychologique, éducatif, langagier,..etc.

En effet, nous avons pris en considération, quelle est un facteur important dans la motivation, elle traite un grand nombre de concepts et de notions qui aident l'apprenant à apprendre et à mémoriser un bagage linguistique riche, ainsi que pour les apprenants qui parlent peut, ces petits passages oralisés, les aident vraiment à parler au sein du groupe, de participer, et de faire des échanges avec les membres de la classe, par conséquent c'est aussi une occasion de faire briser le mur de la timidité.

Enfin, nous pouvons dire que les activités ludiques ont un rôle essentiel dans l'enseignement/apprentissage de FLE, au cours de notre expérimentation et d'après l'activités ludique pratiquée avec les apprenants de 4^{ème} AP dans l'établissement de Berhoum Wilaya de M'Sila, nous avons constaté l'évolution et l'amélioration de la langue orale chez les apprenants, avec une confiance de la prise de la parole suite aux séances d'apprentissages par la comptine, sans oublier le rôle du geste qui accompagne la comptine, c'est un facteur très important qui aide à la compréhension orale et la mémorisation, et donne le plaisir de participer et de s'intégrer dans l'activité .

Nous sommes convaincu qu'elles servent comme une action sérieuse pour développer les compétences des apprenants. Ainsi qu'un moyen pédagogique qui facilite l'enseignement-apprentissage du FLE, et motive les élèves à une participation active.

Références bibliographiques

Références bibliographiques

Articles:

- 1- François, F, «contours de l'oral ? » in les cahiers pédagogique n°400, janvier, 2002, pp 56-65.
- 2- Harkou. L, Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE, Synergies Algérie n°22-2015, pp 59-71.
- 3- Harrache. Sofiane, Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au cycle primaire algérien ,vol 16, n°04, décembre 2019, pp 243-256.
- 4- Redhouane. KERROUZI , L'apport des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire ,vol 06 n°04,décembre 2020, pp 481-490.

Dictionnaires:

- 1- CHARAUDEAU. P et MAINGUENEAU. D. Dictionnaire d'analyse de discours, Paris Seuil, 2002.
- 2- Cuq, J.-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Clé international Paris, 2003.
- 3- Dictionnaire Larousse, dictionnaire de français, Paris, 2008.
- 4- LAROUSSE, dictionnaire de français, Paris, 2007.
- 5- Le nouveau Petit Robert, Dictionnaire Le Robert, Paris, 1993.
- 6- Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995
- 7- Le Petit Robert, Dictionnaires Le Robert, Paris ,1981.

Ouvrages théoriques:

- 1- CARE et DEBYSER. F. Jeu, langage et créativité les jeux dans la classe de française. Hachette-Larousse, Paris, 1978.
- 2- CAILLOIS R, les jeux et les hommes, Gallimard, Paris, 1958
- 3- CUQ Jean Pierre, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, De Boeck, Paris.
- 4- CUQ J-P, GRUCA I, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed presse université de Grenoble, 2003.
- 5- Colleta, J.M., L'oral c'est quoi ? In oser l'oral, cahier pédagogique, n°400.
- 6- DE GRANDMONT.Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997.
- 7- Halté, J.F. 2002. Pourquoi faut-il oser l'oral in le français dans le monde, n°176.
- 8- SILVA H, Le jeu en classe de langue, CLE International, Paris, 2008.
- 9- Weiss, François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette.1983.

Références bibliographiques

Thèses et mémoires:

- 1- Achouri Souad, Mémoire de magister ,Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE. Université Hadj Lakhdar-Batna, soutenu en 2007.
- 2- Bouzid Nour EL Houda, Mémoire de Master, Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE Cas des élèves de 4ème année primaire, Université de Biskra ,2018/2019.
- 3- HAMIAZI B, Mémoire de Magister ,Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire :réalités, enjeux et pistes didactiques, sous la direction Pr. DAKHIA Abdelouahab, Université de Biskra, 2016/2017.
- 4- Kiratissma Mechentel Leila, Mémoire de Master , L'activité Ludique comme support pédagogique d'amélioration de l'enseignement apprentissage de l'oral en classe de FLE.
- 5- Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 2000.

Sitographie:

- 1- Benamar, R., « Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE » . Disponible sur : <http://gerflint.fr/Base/Algerie8/rabea.pdf>
- 2- <https://www.accreteil.fr/langage/contenu/prat%20p%C3%A9dan%20/dossier/oral.htm>
- 3- <http://www.compétencesessentielles.ca/compétence/communication-orale?page=6>
- 4- <http://leludiqueenclasse.blogspot.com/2015/12/les-activites-ludiques-en-classe-de.html>
- 5- <https://www.unicef.org/sites/default/files/201901/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf>
- 6- <https://docplayer.fr/13535943-La-methode-structuro-globale-audio-visuelle-s-g-a-v.html>
- 7- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%c3%a9chec/27446?q=ec>
- 8- <https://eduscol.education.fr/1971/cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues-cecrl>
- 9- <https://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>
- 10- https://www.researchgate.net/publication/333164232_Les_activites_ludiques_au_service_de_l'enseignementapprentissage_du_francais
- 11- <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/>
- 12- RENARD, Christine. Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur : http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf

Annexes

Les réponses du questionnaire adressés aux enseignants

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE - vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 45 ans

2- Sexe : Féminin ☒ Masculin ☐

3-Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10ans ☒

> Moins de 10 ans ☐

4-Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique?

Je pense que l'apprentissage du FLE par le ludique est important et intéressant pour les apprenants de la 4^{ème} AP. C'est une bonne méthode.

5-Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?

Lecture ☐ L'oral ☐ Grammaire ☐ Vocabulaire ☒

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☐ Inutile ☐ Intéressant ☒

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?

Comptine ☐ Charades et devinettes ☒

Jeux de rôles ☐ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10-Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?

Je propose des comptines et des devinettes.

11-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

> Au début ☐

> A la fin ☐

> Entre activité et une autre ☒

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Oui ☒ Non ☐

Si oui ,dite lesquelles?

En raison du manque de temps et du grand nombre d'activités.

13- Est-ce que vous exploitez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☐ Non ☒

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE -vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 34 ans

2- Sexe : Féminin ☒ Masculin ☐

3-Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10ans ☒

> Moins de 10 ans ☐

4-Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique?

..... l'apprentissage de la langue est très important au primaire, les activités ludiques sont très utiles et les apprenants apprennent plus facilement.

5-Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?

Lecture ☐ L'oral ☒ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☒ Inutile ☐ Intéressant ☐

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?

Comptine ☒ Charades et devinettes ☐

Jeux de rôles ☐ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10-Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?

..... la comptine

11-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

> Au début ☐

> A la fin ☒

> Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Oui ☒ Non ☐

Si oui ,dite lesquelles?

..... Parce que les apprenants ont peu de paroles à dire et le temps est insuffisant.

13- Est-ce que vous exploiterez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☐ Non ☒

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE -vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 26ans

2- Sexe : Féminin ☐ Masculin ☒

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10ans ☒

> Moins de 10 ans ☐

4- Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique?

..... l'anglais est très important pour la
communication internationale

5- Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?

Lecture ☒ L'oral ☐ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☒ Inutile ☐ Intéressant ☐

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?

Comptine ☒ Charades et devinettes ☐

Jeux de rôles ☐ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10- Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?

..... La comptine

11- A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

> Au début ☐

> A la fin ☒

> Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Oui ☒ Non ☐

Si oui, dites lesquelles?

..... l'absence de matériel

13- Est-ce que vous exploitez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☐ Non ☒

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE - vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 50 ans

2- Sexe : Féminin ☒ Masculin ☐

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10 ans ☒

> Moins de 10 ans ☐

4- Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique?

Je pense apprendre le FLE par le ludique car c'est une méthode qui permet d'apprendre de manière ludique et amusante.

5- Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?

Lecture ☐ L'oral ☒ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☒ Inutile ☐ Intéressant ☐

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?

Comptine ☒ Charades et devinettes ☐

Jeux de rôles ☐ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10- Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?

La comptine

11- A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

> Au début ☐

> A la fin ☒

> Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Oui ☐ Non ☒

Si oui, dites lesquelles?

13- Est-ce que vous exploitez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☒ Non ☐

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE - vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleure stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 28 ans

2- Sexe : Féminin ☒ Masculin ☐

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10 ans ☐

> Moins de 10 ans ☒

4- Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique ?

Le recours au ludique dans l'apprentissage du FLE permet d'acquiescer les apprenants de l'oral et de leur faire découvrir les différentes pratiques langagières.

5- Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture ☐ L'oral ☒ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☒ Inutile ☐ Intéressant ☐

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe ?

Comptine ☒ Charades et devinettes ☐

Jeux de rôles ☐ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique ?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10- Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral ?

La comptine

11- A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

> Au début ☐

> A la fin ☒

> Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui ☒ Non ☐

Si oui, dites lesquelles ?

Le manque de temps et de matériel
Le surcharge des élèves en classe

13- Est-ce que vous exploitez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☒ Non ☐

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE sur la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 26 ans

2- Sexe : Féminin ☒ Masculin ☐

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10 ans ☐

> Moins de 10 ans ☒

4- Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique ?

Le ludique représente une excellente manière de transmettre l'apprentissage du FLE, de façon ludique et agréable.

5- Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture ☒ L'oral ☐ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☐ Inutile ☐ Intéressant ☒

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe ?

Comptine ☐ Charades et devinettes ☐

Jeux de rôles ☒ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique ?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10- Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral ?

Jeux de rôle, charades, devinettes.

11- A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

> Au début ☐

> A la fin ☒

> Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui ☐ Non ☒

Si oui, dites lesquelles ?

13- Est-ce que vous exploiterez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☒ Non ☐

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE - vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 24 ans

2- Sexe : Féminin ☐ Masculin ☐

3-Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?
 > Plus de 10ans ☐
 > Moins de 10 ans ☒

4-Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique?
 Le ludique synonyme de plaisir,
 d'effort constant.
 Le ludique consiste en une technique inépuisable

5-Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?
 Lecture ☐ L'oral ☒ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :
 Motivant ☒ Inutile ☐ Intéressant ☐

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?
 Comptine ☒ Charades et devinettes ☐
 Jeux de rôles ☐ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?
 Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?
 Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10-Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?
 Jeux de rôle

11-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?
 > Au début ☐
 > A la fin ☒
 > Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?
 Oui ☐ Non ☒
 Si oui ,dite lesquelles?
 /

13- Est-ce que vous exploiterez les activités du manuel scolaire ?
 Oui ☒ Non ☐

Mes sincères remerciements.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la "les activités ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de l'oral en classe du FLE -vers une adaptation et pratiques langagières - chez les apprenants de la 4^{ème} AP". Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et dans différentes écoles, afin de cueillir le maximum d'informations sur la meilleur stratégie pour améliorer l'oral chez l'apprenant de la 4^{ème} année primaire. Nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire.

Merci pour votre collaboration.

1- Age : 47 ans

2- Sexe : Féminin ☒ Masculin ☐

3-Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous ?

> Plus de 10ans ☒

> Moins de 10 ans ☐

4-Que pensez-vous apprendre le FLE par le ludique?

Le ludique est très utile dans l'apprentissage de FLE.

5-Dans quelle activité proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants?

Lecture ☒ L'oral ☐ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐

6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Motivant ☒ Inutile ☐ Intéressant ☐

7- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous privilégiez en classe?

Comptine ☐ Charades et devinettes ☐

Jeux de rôles ☒ Autres ☐

8- Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants?

Oui ☒ Non ☐

9- Comment les apprenants perçoivent-ils l'activité ludique?

Attractive ☒ Non-attractive ☐ Stressante ☐

10-Quels jeux proposez-vous à vos apprenants lors de la séance de l'oral?

Jeux de rôles

11-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique?

> Au début ☐

> A la fin ☒

> Entre activité et une autre ☐

12- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Oui ☐ Non ☒

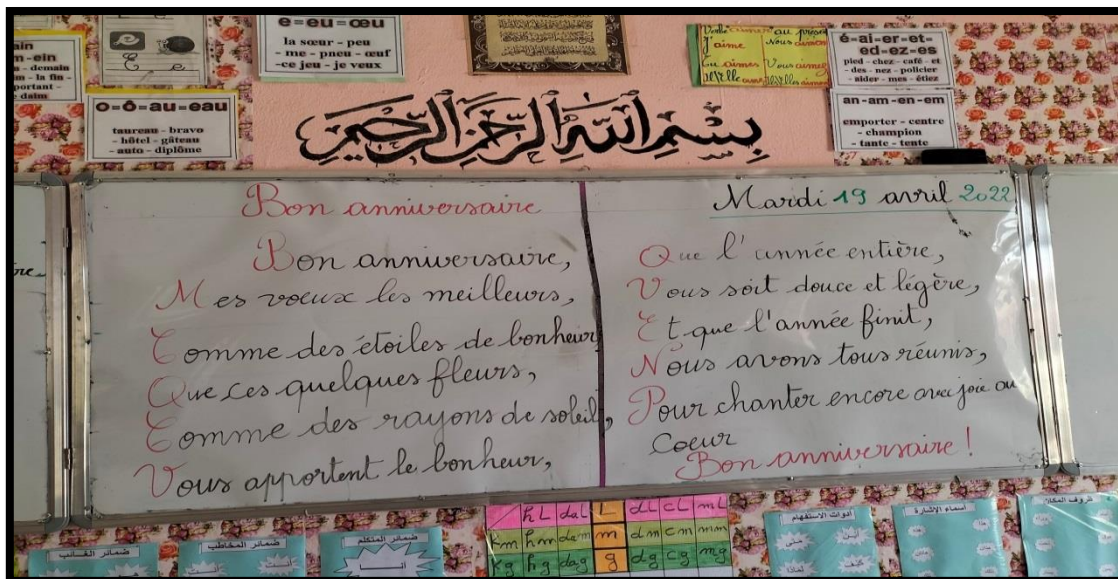
Si oui ,dite lesquelles?

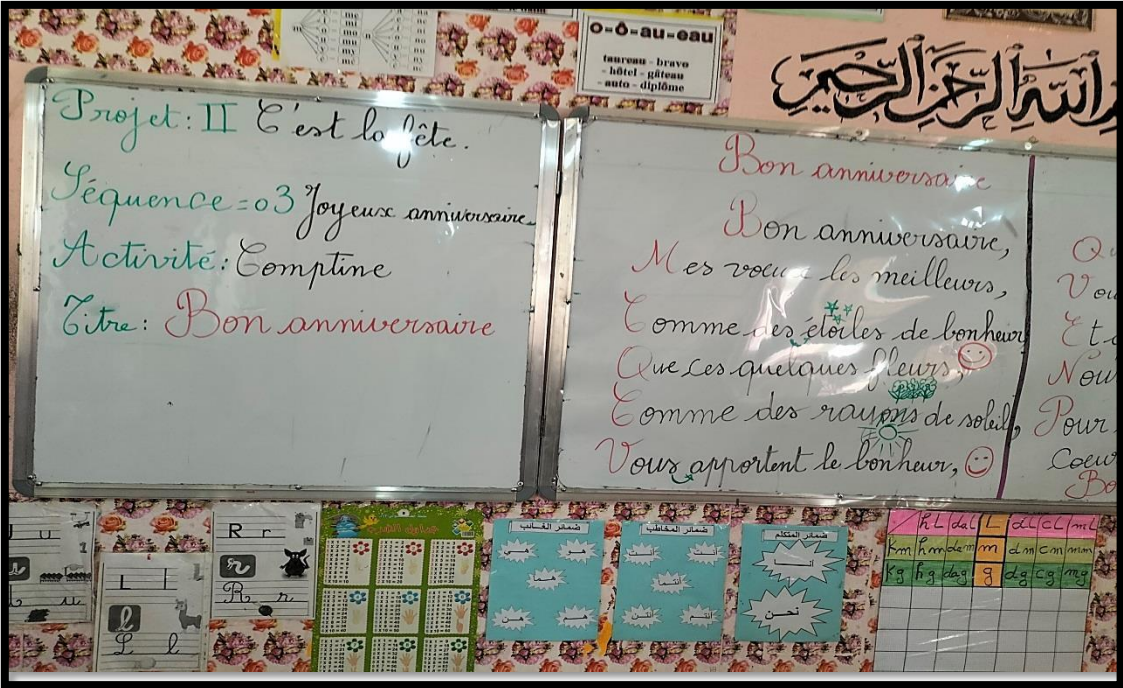
13- Est-ce que vous exploitez les activités du manuel scolaire ?

Oui ☒ Non ☐

Mes sincères remerciements.

Déroulement de la 1^{ère} séance







Déroulement de la 2^{ème} séance



Annexes







Résumé

Notre travail s'inscrit dans l'option de didactique de l'oral. A travers notre étude de recherche, notre objectif est de mettre l'accent sur l'aspect ludique et l'intérêt qu'il peut susciter à l'enseignement/ apprentissage du FLE. Egalement, d'emmêtrer des propositions d'illustrer l'intérêt du ludique dans le processus de l'apprentissage du français langue étrangère et son impact linguistique et cognitif qu'un apprenant du primaire peut se procurer aisément et facilement afin qu'il améliore son niveau en cette langue.

De même, nous avouons, en tenant compte de l'utilité et l'accessibilité d'apprendre le FLE avec toute décontraction via les jeux ludiques chez les apprenants du primaire. Ce moyen attractif a pour rôle d'organiser la rencontre et la langue en rendant son apprentissage plus motivant et améliorant. La diversité de ses formes de jeux : jeux de mots, jeux communicatif, bandes dessinées, comptines, poèmes, dans le contexte scolaire algérien promouvrai le niveau de l'apprenant par cet aspect dit ludique.

Mots clés: Ludique, apprentissage, enseignement, apprenant, FLE, jeux.

Abstract

This research is part of the oral didactic option, through it aims to focus on the playful aspect and the interest , it can arouse in teaching/learning of French as a foreign language. In addition , making proposals to illustrate the interest of playful in the process of FFL and its linguistic , Also cognitive impact that a primary learner can obtain easily so that he improve his level in this language.

By the same token, we confess taking into account the usefulness and accessibility of learning French as a foreign language with relaxation through playful games for primary school learners. This attractive means has the role of organizing the meeting and the language by making its learning more motivating and improving .The diversity of its forms of play: wordplay, communicative games, comic strip, nursery rhymes, poems, in the Algerian school context will promote the level if the learner by this so-called playful aspect.

Keywords : playful , learning, teaching, learner, FFL, games.

الملخص:

هذا البحث هو جزء من منظور التعليم الشفهية, يهدف الى تسليط الضوء على استخدام الانشطة الترفيهية و اهميتها في تعزيز التعليم/التعلم الفرنسية كلغة اجنبية . كذلك بوضع اقتراحات لتوضيح مدى اهمية الالعاب الترفيهية في عملية تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية وتأثيرها اللغوي والمعرفي الذي يمكن للمتعلم في الطور الابتدائي الحصول عليه بسهولة ويسر بهدف تحسين مستواه في تلك اللغة.

وبالمثل ، فإننا نعتزف ، مع الأخذ في الاعتبار فائدة وإمكانية الوصول لتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية مع الاسترخاء التام من خلال الألعاب الممتعة لمتعلمي المدارس الابتدائية. هذه الوسيلة الجذابة لها دور تنظيم الاجتماع واللغة جعل تعلمها أكثر تحفيزاً وتحسناً. إن تنوع أشكال الألعاب: ألعاب الكلمات ، الألعاب التواصلية ، الرسوم الهزلية ، أغاني الأطفال ، القصائد ، في سياق المدرسة الجزائرية ، سيعزز مستوى المتعلم من خلال ما يسمى بالجانب الترفيهي.

الكلمات المفتاحية : الترفيه, تعلم, تعليم, متعلم, الفرنسية لغة اجنبية, ألعاب .