

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université d'Ammar TELIDJI-Laghouat
Faculté des Lettres et des Langues
Département de français LMD



Mémoire en vue de l'obtention d'un diplôme de master en didactique du
FLE

Thème :

L'apport des activités ludiques en termes de
compétence langagière orale en classe de FLE
Cas des élèves de 2ème année moyenne
Collège Khadija Oum El Mouminin Laghouat

Présenté par : Mebarki Mohammed Taher.

Membres du jury :

Président: Abdallah GRARI,

Maître-assistant « A », UATL.

Examinatrice : Fatima ZIOUANI,

Maître de conférences « B », UATL.

Directeur de recherche : Tayeb KHENCHA,

Maître de assistant « A », UATL.

Année universitaire 2017-2018

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier ALLAH le Tout-Puissant et Miséricordieux,

qui m'a donnée la force et la patience d'accomplir ce travail

Je tiens à remercier particulièrement Monsieur KHENCHA Tayeb d'avoir

accepté de diriger ce travail, je le remercie encore pour ses conseils et ses

encouragements chaque fois cela s'est avéré nécessaire.

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont

accepté de lire et d'évaluer ce travail.

Mes remerciements vont également aux enseignants du département.

Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la

réalisation de ce travail de recherche.

Dédicaces

A mes chers parents, mes sœurs et mon frère

A tous mes amies,

A tous mes enseignants

A toutes les personnes qui ont laissé empreinte

dans mon esprit pendant la réalisation

de ce mémoire

Sommaire

Remerciements

Dédicaces

Introduction 1

PARTIE THEORIQUE

Chapitre I : Les activités ludiques.

1. Qu'est-ce que le ludique ?	5
2. Les types d'activités ludiques	6
2.1 .Le jeu linguistique	6
2.2 Le jeu communicatif	6
2.3 -Le jeu de créativité	7
2.4 .Le jeu culturel	7
3. Le jeu pédagogique.....	7
3.1. Le lien : jeu / enseignement /apprentissage.	7
3.1.1 Jeu et pédagogie	8
3.1.2. Jeu et mise en place des compétences	9
4. La chanson	9
4.1. La chanson comme moyen pédagogique en classe de FLE	10
5. Apprendre le F.L.E par le ludique	11
5.1. Le jeu en classe de F.L.E. Quels intérêts ?	11

Chapitre II: les compétences langagières orales.

1. Compétences langagières	18
2 Les activités orales en classe.....	19
2.1. Compréhension orale.....	19
2.2. Expression orale.....	20
3. Libération de l'expression orale et le jeu	21
4. Pourquoi la chanson en classe de F.L.E?	21

PARTIE PRATIQUE

Chapitre III: Analyse et interprétation du questionnaire

1-Questionnaire destiné aux enseignants	25
2-Analyse et interprétation du questionnaire	26
3- Bilan	36

Chapitre IV : L'expérience personnelle

1-Présentation du public	38
--------------------------------	----

2-Déroulement de la séance	38
3-Bilan de la séance.....	40
4- Conduites pédagogiques	41
Conclusion.....	42
Bibliographie	44
LES ANNEXES	

Introduction

Introduction

Friedrich, Fröbel pense que : « *C'est dans le jeu de l'enfant que germe la vie d'adulte, le soin que l'on accorde à l'enfance et à ses jeux sera déterminant y porter atteinte, c'est inévitablement entraver son développement intellectuel* ». ¹

Depuis longtemps, la didactique des langues étrangères a accordé un intérêt à la lecture pour aboutir à l'écrit ; cet écrit a servi pendant plus d'un siècle de point de repère pour faire évoluer les réalisations de l'école, mais aujourd'hui et avec la naissance de l'approche communicative nous assistons à une révolution didactique qui place l'oral sur le devant de la scène scolaire. Dans ce contexte, PORCHER et GROUX se rejoignent et avancent que :

« *Dès lors les langues ont changé de statut social. Alors qu'autrefois elles étaient enseignées pour des raisons essentiellement culturelles, mettant très fortement l'accent sur l'écrit, en particulier sur le savoir lire, notamment les grands auteurs (primauté de la littérature), elles visent maintenant ce que l'on pourrait opérationnellement appeler une « légitimité communicative », il est question de cette aptitude à comprendre et à se faire comprendre dans la langue considérée* »²

En effet l'enseignement d'une langue étrangère amène l'enseignant à élaboré lors de la mise en place de ces objectifs didactique une série d'hypothèses pour arriver au scénario qu'il tiendra pour sa classe. Puisque l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère ne doit pas se limiter à empiler des savoirs académiques mais à la mise en action de ces savoirs sous forme de savoir-faire, la primauté est accordée ainsi à la langue comme moyen de communication et non comme système de règles. Pour atteindre ce but et libérer la compétence langagière des apprenants, nous nous interrogeons sur le type d'activités à mettre en œuvre.

Puisqu'on s'adresse à des jeunes apprenants dont l'âge varie entre 11 et 12 ans, Notre travail porte sur l'introduction du ludique comme outil pédagogique à part entière en classe de F.L.E à un moment où les approches communicatives et la centration sur l'apprenant prennent de l'importance en didactique des langues.

¹ De Graeve, S., « *Apprendre par les jeux* », De Boeck, 1996, p125.

² Porcher, I. Et Groux, D., « *L'apprentissage précoce des langues* », PUF, 1988.p7.

Introduction

Nous pensons que la mise en place d'activités ludiques pourrait motiver l'apprenant à libérer dans un premier temps, puis développer progressivement sa compétence langagière.

L'incontestable intérêt que suscite le jeu reste toujours difficile à transposer au niveau pédagogique, de manière concrète par les enseignants car la notion de jeu est écartelée entre un très faible étalement théorique et un éclatement des pratiques, ce qui contribue à alimenter le doute sur sa légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE. L'objectif de notre mémoire est de réfléchir sur une méthode souple d'enseignement –apprentissage du F.L.E en utilisant le ludique pour l'acquisition des compétences orales, en particulier.

Le choix de ce sujet a été effectué selon les motivations suivantes :

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux, chanson, théâtre, ...) qui enrichissent ces expériences, forment sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité et l'imagination. Elles représentent également un moyen d'expression qui incite à un échange de connaissances, de propos et de mots. L'enseignant trouve également un appui qui l'aidera dans son enseignement.

Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement –apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouvelles connaissances.

C'est pourquoi, les activités ludiques sont l'objectif de notre recherche : l'enfant qui joue, suivant une expression courante, tous yeux toutes oreilles ; il regarde, écoute, fait des efforts pour percevoir et comprendre : choses et êtres, scènes, images, récits, chansons...ces activités peuvent le captiver totalement.

On a choisi comme public, les élèves de la deuxième année moyenne, le choix de ludique, comme un des besoins des apprenants en l'utilisant en tant que

Introduction

méthode d'apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée à leur âge. À travers notre travail nous essayerons d'apporter quelques réponses à la problématique suivante :

Comment et à quel degré le ludique peut-il influencer la conception de l'apprentissage de l'oral chez les apprenants ?

Pour répondre à notre problématique nous essayerons d'infirmer ou de confirmer l'hypothèse que nous émettons comme suit :

-Puisqu'on s'adresse à des jeunes apprenants, nous pensons que la mise en place d'activités ludiques pourrait motiver l'apprenant à se libérer dans un premier lieu, puis développer progressivement sa compétence orale.

Notre démarche méthodologique se résume comme suit: nous tenterons dans un premier chapitre dans le premier point nous s'interrogeons sur le terme ludique comme support didactique, puis citer les types d'activités ludiques dans le deuxième point en passant par l'importance et le rôle du jeu pour déclencher et développer progressivement le potentiel langagier des jeunes apprenants et le lien jeu apprentissage /enseignement dans le troisième point.

Et dans le quatrième point nous expliquons le rôle de la chanson comme moyen pédagogique et dans le cinquième point les activités ludiques dans l'apprentissage du FLE.

Dans le deuxième chapitre, l'intérêt sera accordé à l'oral comme compétence langagière; son importance et ses différentes activités ainsi que le rôle des activités ludique (le jeu, la chanson) dans l'acquisition de cette compétence en classe du F.L.E.

A propos du la partie pratique qui contient deux chapitres le premier sur la présentation du corpus (questionnaire destiné aux enseignants,), analyse du questionnaire.

Le deuxième chapitre s'articule autour d'une expérience personnelle basée sur une fiche pédagogique, et analyse de l'expérience. Enfin, nous concluons ce travail par la confirmation ou l'infirmer des hypothèses que nous avons émise auparavant.

Chapitre I : Les activités ludiques.

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



Le jeu fait partie de nos vies .Il nous autorise, pour un temps, d'expérimenter d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, ...Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressource pour l'enseignement du français langue étrangère.

1. Qu'est-ce que le ludique ?

Le terme "ludique" renvoie dans les dictionnaires de langues au terme "jeu", Selon le dictionnaire Le Petit Robert ¹ : Le « jeu » vient du mot latin « *jocus* » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant« *amusement, divertissement* ».Quant au mot « *ludique* », c'est un dérivé du mot latin « *ludus* »qui signifie relatif au jeu.

Jean Pierre Cuq souligne qu' :

«Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure elle permet une communication entre apprenants (collecte, d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.), orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »² .

Puis on y trouve une deuxième définition où le jeu est considéré comme étant une : « *Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard* »³ .

Le jeu est une activité physique ou mentale, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

En clarifiant cette vision, nous pouvons dire que le jeu s'articule en deux éléments : D'une part ; il est considéré comme une activité, en effet un effort

¹ Le Petit Robert, « dictionnaire de français », 1991, p.1046.

² Cuq. J-P., Gruca. I., « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Grenoble, CLE International, 2003.p160

³ Larousse, « dictionnaire de français », disponible sur l'adresse URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, (consultée le 20 janvier 2018)

physique, et une sorte de reconstruction de l'acte proposé sans contrainte de temps ou d'espace. D'autre part, le jeu est bien entendu comme une situation régie par des règles manipulées et accomplies par l'individu qui l'exerce.

En d'autres termes, le jeu ludique fait appel à la motivation intrinsèque qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire.

2. Les types d'activités ludiques :

Vouloir dresser une liste des jeux exploitables en classe de langue s'avère difficile car leur variété est considérable. Il s'agit d'un outil pédagogique adaptable à diverses situations de classe en réponse à divers objectifs.

2.1 .Le jeu linguistique :

Ce genre de jeu a été laissé longtemps à l'écart parce que le langage était prisonnier par la linguistique structuraliste et fonctionnelle .ce jeu a vu le jour dans le milieu des poètes et des littéraires.

Le jeu linguistique en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Il ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité (les mots croiser).

2.2 Le jeu communicatif :

La didactique des langues étrangères a exposé ces dernières années une conclusion de recherche qui impose de surpasser l'accès sur les jeux linguistiques et avancer vers une prise en considération des jeux d'interaction (jeu communicatif), c'est dans cette perspective que le jeu a une dimension ludique, cognitive, formative, et socialisante.

Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de langue, par ce genre d'activités, l'enfant apprend au fur et à mesure à s'exprimer pour comprendre et de se faire comprendre. L'enfant s'exprime par des mimiques, des gestes, des

attitudes, des comportements, des cris des langages verbaux et graphiques et aussi par des activités manuelles .

2.3 -Le jeu de créativité :

Le jeu de créativité, c'est un jeu qui engage la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage, ainsi son habilité d'imaginer des situations d'énonciation. En motivant l'enfant par un exemple et en lui donnant un temps pour réfléchir dans une atmosphère de plaisir et de détente, l'enfant peut prouver beaucoup de créativité dans ses interventions en classe.

À ce sujet, Francis Debyser pense que : « *Ces jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme, de sens, de phrases [...] de libérer pour un temps les élèves du carcan de la répétition, ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles raisonnables et conformistes ...* »¹

2.4 .Le jeu culturel :

Ce jeu est une source d'enrichissement de la culture de l'enfant, il permet une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son monde et celui des autres. Par ailleurs le jeu culturel en classe développe la capacité d'assimilation orale des informations chez l'enfant. Il s'agit de jeu comme : « l'émission questions pour un champion » .

3. Le jeu pédagogique.

Le jeu est un outil d'apprentissage et un vecteur qui a un impact positif dans le processus d'apprentissage d'un enfant, il permet aux apprenants de parler à travers les jeux, que l'enfant peut avant tout écouter, parler, interagir ainsi qu'apprendre à communiquer et s'adapter avec autrui.

3.1. Le lien : jeu / enseignement /apprentissage.

De tout temps, les pédagogues et les psychologues se sont intéressés à la part de l'émotion et du plaisir dans l'apprentissage.

¹ Debyser, F., « jeux, langage et créativité ». Paris, hachette, 1976, p14.

Le recours aux activités ludiques comme vecteur de base dans un cours de langue a souvent suscité des polémiques : certains pensent qu'on ne peut instruire en s'amusant et que l'apprentissage est une affaire sérieuse qui implique discipline et engagement de la part de l'apprenant, d'autres heureusement plus nombreux, convaincus que celles-ci représentent une excellente préparation à la vie d'adulte.

3.1.1 Jeu et pédagogie :

Nicole De Grandmont souligne dans son livre « le jeu ludique »¹ que le jeu pédagogique a pour rôle : de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier (tester des apprentissages).

Le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifiée de « pédagogie de jeu ». Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devienne travail.

La logique dans le jeu pédagogique est établie sur l'idée que le plaisir de jouer s'accroît au fur et à mesure qu'il y'a apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie :

L'une indirecte et où l'intervention de l'enseignant n'est pas sentie par l'apprenant (l'apprenant prend les changements de règles, par exemple, comme une technique pour fuir la routine ou l'ennui, quand à l'enseignant, il recourt à ce changement afin d'introduire de nouvelles acquisitions).

L'autre, de la non intervention, qui consiste à laisser l'apprenant face au jeu à partir duquel, il va construire son apprentissage : il passerait peu à peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettraient de réussir. Lorsque l'apprenant est prêt, le jeu pédagogique interviendra pour l'aider à vérifier ses connaissances et les réintégrer par la suite afin de résoudre d'autres problèmes.

¹ Grandmont, N., « *Le jeu ludique : Conseils et activités pratiques* », Les éditions logiques, 1995.

3.1.2. Jeu et mise en place des compétences :

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, le jeu revêt une double fonction :

- D'une part, il permet d'exploiter et de consolider le potentiel déjà acquis lors d'un apprentissage guidé.
- D'autre part, il permet à l'enfant de se socialiser en prenant place dans un échange.

Par le jeu, les quatre compétences (compréhension orale, production orale, compréhension écrite et production écrite) sont mise en action avec celle de l'interaction puisque l'apprenant est appelé à assimiler des règles, des consignes, les interventions de ses camarades et à produire et transmettre d'autres messages à son tour.

De plus, le droit au jeu est clairement établi dans le principe 7 de la déclaration des droits de l'enfant :

« L'enfant doit avoir toutes possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives qui doivent être orientées vers les fins visées par l'éducation, la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit »¹.

4. La chanson :

La chanson est une œuvre créative qui n'a pas été créée à des fins pédagogiques, mais elle a été intégrée dans la série des documents authentiques après la progression de son exploitation dans ce cadre. La chanson a plusieurs significations dans le domaine de la didactique des langues étrangères. Mais, afin de toucher à toutes ses spécificités il n'y a pas mieux que la définition de Jean-Jacques ROUSSEAU dans son dictionnaire de la musique :

« Espèce de petit poème lyrique fort court, qui roule ordinairement sur des sujets agréables , auquel on ajoute un air pour être chanté dans des occasions familières, comme à table, avec ses amis, avec sa maîtresse , et même seul , pour éloigner, quelques instants , l'ennui si l'on est riche, et pour supporter plus doucement la misère et le travail, si l'on est pauvre »².

La chanson sert à motiver ses auditeurs et de les faire sortir de l'ennui vers un monde plein d'amour et de joie.

¹ De Graeve, S., « Apprendre par les jeux », op.cit, p9.

² Rousseau, J-J., « Oeuvres complètes Tome Vingtième », 1796.153p

D'après Larousse (version électronique), la chanson est : « *Poème à chanter composé de stances égales appelées couplets, séparées généralement par un leitmotiv, le refrain.* »¹. Nous ajoutons à cette définition que la chanson peut être chantée individuellement ou par un groupe (chorale) ainsi qu'il existe beaucoup de styles de chansons : rock, rap, jazz et sa production se fait par plusieurs instruments (guitare, piano...).

4.1. La chanson comme moyen pédagogique en classe de FLE :

La chanson française a été intégrée pour la première fois dans une classe de FLE vers la fin des années 50 avec des chansons folkloriques telles que « Alouette » et « auprès de la blonde » accompagnées avec des images. Puis, dans les années 60 des nouvelles chansons ont marqué l'histoire de la chanson française en tant que matière didactique comme les chansons de Jacques Brel Brassens, Bréat, Ferré ainsi que la belle voix de la diva Barbara. Dès lors la chanson fait partie des cours du FLE.

En effet, l'approche communicative se centre beaucoup plus sur le pôle de l'apprenant (centration sur l'apprenant) dans le processus d'enseignement-apprentissage car les enseignants mettent l'accent sur les besoins des apprenants afin d'émerger leurs capacités d'expression en langue étrangère. Aussi cette dernière supporte l'utilisation des documents authentiques dont la chanson fait partie, dans le but d'enseigner la langue en contexte et en situation.

Par ailleurs, le choix de la chanson change aussi tout en prenant en considération le développement des chansons à travers ces décennies et la multiplication des genres musicaux : rock, jazz, pop, valse, on peut dire qu'actuellement nous ne pouvons pas négliger le rôle des nouvelles technologies de l'information et de la communication dans l'exploitation de la chanson en classe du FLE, car aujourd'hui, les enseignants n'ont plus de difficultés concernant la diffusion d'un tel support en classe grâce à ces moyens (le vidéoprojecteur, le lecteur CD) .

¹ Larousse, « *Dictionnaire de français* », disponible dur l'adresse URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/chanson/14627?q=la+chanson+#14499>, (consultée le 03février 2018).

5. Apprendre le F.L.E par le ludique :

Les activités ludiques dans la classe de langue peuvent constituer d'excellents supports pédagogiques, à condition de faire l'objet d'une réflexion préalable à leur utilisation. Elles rendent l'apprentissage attrayant et motivant et sont ainsi accueillies favorablement par les étudiants quel que soit leur âge ou leur niveau. En effet, les jeunes enfants sont le public avec lequel le recours aux activités ludiques se fait le plus naturellement, mais la plupart des adultes accepteront également de participer à ce type d'activités créatives, si l'enseignant est lui-même motivé par celles-ci.

5.1. Le jeu en classe de F.L.E. Quels intérêts ?

L'introduction du jeu en classe de F.L.E s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicatives et actionnelles, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction.

Au sein de la classe, le jeu permet de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant parti de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits dans la séquence pédagogique, et atteignables.

Il permet également de dépasser les besoins instrumentaux tels qu'ils sont souvent présentés, et qui peuvent se montrer assez peu motivants pour une partie plus ou moins grande des apprenants qui constituent notre public, et qui ne poursuivent pas toujours d'objectifs spécifiques vis-à-vis du français. Dans le même ordre d'idée, l'activité ludique permet par ailleurs de dépasser ces objectifs purement fonctionnels, afin de débloquent la prise de parole, par le biais de la décentration qu'elle permet, en termes d'enjeux émotionnels tels que la face, ou du regard de l'autre au sein de la classe.

C'est en cela que le jeu s'intègre naturellement à l'approche actionnelle de l'enseignement-apprentissage et de l'apprentissage par l'action. L'objectif de la classe de F.L.E n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement

linguistiques et décontextualisées, mais bien « d'agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère.¹ ».

C'est, d'ailleurs là, l'intérêt principal des activités ludiques qui permettent une mise en situation proche du réel. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et les circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe, les jeux amènent toujours les étudiants à faire semblant, à simuler, à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre. C'est dans ces situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication proche de ce qu'ils pourraient expérimenter en situation de communication réelle, le tout face à des autres participants ou du professeur.

Vient la motivation afin de pouvoir mettre en place des stratégies pour susciter et entretenir la volonté des apprenants d'apprendre une langue étrangère.

Le souci de tout enseignant, c'est comment motiver ses apprenants ? Claude HAGEGE, affirme que : « *L'enfant veut l'emporter au concours de vitesse, il veut gagner(...) il veut s'exprimer et d'être entendu* ». ²

L'activité ludique peut être une réponse à ce problème ; l'envie de jouer ou de gagner un défi chez l'enfant ce sont des faits réalisables dans une activité ludique .

La mise en place de certains jeux peut nécessiter la constitution d'équipes, dans ce cas faut-t-il laisser faire le "hasard" ou intervenir dans leur constitution ?

¹ Weiss, F., « *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue* », collection Pratique pédagogique, Hachette, 2002, p7.

² Hagège, C., « *L'enfant aux deux langues* ». Odile Jacob., Paris, 2005, p188.

Si on laisse les élèves constituer eux même leurs équipes cela peut faire apparaître un phénomène de leader, ou créer des équipes trop homogènes, ce qui n'est pas profitable aux élèves en difficulté. L'intervention de l'enseignant à ce niveau est donc importante pour que le jeu atteigne son objectif pédagogique.

A- La gestion du temps :

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

Il est donc nécessaire pour l'enseignant de prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer la mise en place d'une séance de jeu afin que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique.

B -La gestion du matériel :

Certains jeux peuvent être mis en place rapidement, par exemple un jeu de carte. Tandis que d'autres peuvent nécessiter un matériel particulier qui peut être encombrant ou onéreux, comme par exemple un ordinateur.

C -Le choix des jeux :

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

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

L'enseignant serait donc contraint d'obliger les élèves à jouer. Ce qui semble ne pas avoir de sens, d'autant plus que cette contrainte s'oppose à la fois à la notion de jeu libre et à la notion de jeu de règles où les règles doivent être librement consenties et non imposées.

Chapitre II

les compétences langagières orales.

« La connaissance des mots conduit à la connaissance des choses »
Platon



Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions). C'est la raison pour laquelle nous avons élu la compétence de l'oral comme un axe dans notre mémoire.

1. Compétences langagières

Nombreuses sont les méthodes d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère mais le plus important réside dans la manière de faire c'est-à-dire les savoir-faire pédagogiques et surtout les conduites et les pratiques enseignantes et apprenantes au sein de la classe du FLE. La compétence langagière ou compétence à communiquer langagièrement peut être considérée comme combinant plusieurs composantes : une composante linguistique, une composante sociolinguistique, une composante pragmatique.

Chacune de ces composantes est posée comme constituée notamment de savoirs, d'habilités et de savoir-faire.

Hélène Sorez stipule que : « *s'exprimer oralement c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole, comme moyen de communication* »¹³. Elle voit aussi que cette activité ne peut se comprendre qu'en fonction d'un certain nombre de rapports: le rapport que l'on entretient avec le langage, avec soi-même, avec les autres et avec l'ensemble du monde extérieur.

L'oral en classe de F.L.E doit être développé et valorisé en tant que pratique et moyen de communication utile dans le contexte scolaire et extrascolaire, sans oublier que la production orale est une pratique de classe indispensable aux apprentissages. L'oral pour l'élève est un moyen d'exposition de son imagination. Il est aussi pour un grand nombre d'élèves un bon support de perception et d'apprentissage, en outre, les élèves se souviennent mieux d'une idée ou une notion qu'ils ont entendue.

¹³ Sorez, H., « *prendre la parole* », Paris : Hatier, 1995, p5.

Ainsi l'oral permet l'entraînement à formuler et à réfléchir puisque la connaissance est mieux structurée lorsqu'elle est exprimée oralement. En plus, au moment de l'apprentissage oral, l'élève a le droit à l'erreur en tant qu'outil d'enseignement, donc de commettre une erreur est permis car cela l'aide à reformuler sa parole jusqu'à ce que l'idée soit juste et la notion soit exprimée clairement et correctement, dans le but d'améliorer sa performance ; cela d'un angle relatif à l'apprenant.

D'un autre angle, relatif à l'enseignant, l'expression orale en classe est cruciale dans la construction et la transmission du savoir, c'est une activité qui permet aux enseignants de vérifier et d'évaluer la compréhension des élèves à travers la participation et le débat.

2 Les activités orales en classe

L'oral en classe de F.L.E doit être développé et valorisé en tant que pratique et moyen de communication utile dans le contexte scolaire et extrascolaire, sans oublier que la production orale est une pratique de classe indispensable aux apprentissages. L'oral pour l'élève est moyen d'exposition de son imagination. Il est aussi pour un grand nombre d'élèves un bon support de perception et d'apprentissage, en outre, les élèves se souviennent mieux d'une idée ou une notion qu'ils ont entendue.

2.1. Compréhension orale

La compréhension orale est une compétence qui vise à créer progressivement chez l'apprenant une stratégie d'écoute et de compréhension de l'énoncé oral, pour l'objectif de former des apprenants autonome au moment de la prise de parole, et même de réinvestir ce qu'ils ont appris en classe à l'extérieur. Ses objectifs sont d'ordre lexicaux, socioculturels, communicatifs, phonétiques, discursifs, morphosyntaxiques.etc.

Jean-Pierre Cuq définit la compréhension orale comme suite :

*« L'expression sous sa forme orale et écrite constitue avec la compréhension orale ou écrite un objectif fondamental de l'enseignement des langues, bien que l'importance relative accordée à la mise en place de ces quatre aptitudes (en anglais skills, ou habiletés) ainsi que les moyens pour y parvenir aient varié selon les courants méthodologiques. Les activités de la classe de langue qui développent la compétence d'expression visent tous les types de production langagière et incluent, sans toutefois s'y limiter, le développement de la fonction émotive/expressive du langage ».*¹⁴

Une didactique de la langue qui répond aux objectifs de l'enseignement-apprentissage de l'oral en F.L.E demande toujours une corrélation entre deux activités de base qui sont la compréhension et l'expression. En suivant une approche communicative nous commençons nécessairement par comprendre avant de produire.

2.2. Expression orale

L'expression orale, est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans des situations d'énonciation diverses en F.L.E.

Il s'agit toujours d'un rapport interactif entre un émetteur et un récepteur qui consiste à faire appel aux compétences de compréhension, pour que l'apprenant soit capable de produire oralement des énoncés dans des différentes situations de communication, pour qu'il puisse répondre, interroger, s'exprimer, demander, communiquer..., après avoir surmonté les problèmes de prononciation, du rythme et d'énonciation, de grammaire, et d'autres liés à la compréhension.

La communication est l'objectif de toute interaction, de là, jouer est un moment où tout un chacun rencontrera et par conséquent connaîtra l'autre et apprendra énormément des autres avec qui l'enfant joue.

¹⁴ Cuq, J-P., op.cit., p99

3. Libération de l'expression orale et le jeu

Si l'objectif majeur de l'approche communicative est l'appropriation graduelle d'une compétence de communication qui permet à l'apprenant d'intervenir dans différentes situations et de résoudre des problèmes auxquels il est confronté, il est nécessaire de le placer dans un contexte favorable à un entraînement valable et motivant pour communiquer et mobiliser de façon personnelle les moyens linguistiques que cet apprenant a déjà acquis dans des apprentissages préalables, d'une façon différente, nouvelle et créative.

«Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage »¹⁵.

4. Pourquoi la chanson en classe de F.L.E?

La chanson en tant que support didactique représente une dimension très importante dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE, elle offre aux partenaires du contrat didactique un enrichissement culturel car elle regroupe la langue ainsi que la culture. De plus, l'apprentissage de la langue ne se limite pas à l'appropriation de la grammaire et du vocabulaire.

En effet, l'exploitation de la chanson en classe de langue pour un but didactique et pédagogique est de motiver et pousser les apprenants et de leur offrir l'envie d'acquisition à travers une méthode plus ludique. Par ailleurs grâce à elle, on peut créer des activités importantes pour les apprenants. En même temps, elle est une source infinie d'idées pour l'enseignement de la langue.

Alors la chanson en tant que technique d'apprentissage fournit une source importante de motivation et de compréhension car elle amène l'apprenant à écouter, apprécier ce qu'il écoute, à apprendre à décoder des sons et des situations culturelles, en ayant recours à l'image globale du sens ainsi que les éléments porteurs de sens autrement dit le réseau des indices, cette façon de faire facilite à

¹⁵ Weiss, F., « Jeu et activités communicatives dans la classe de langue », op. cit. p9.

l'apprenant de développer l'esprit de l'écoute et deviner, anticiper, reformuler, résumer, construire un nouveau savoir notamment grâce à l'utilisation d'une ressource telle que la chanson.

Il y'a plusieurs façon d'exploiter une chanson en classe de FLE qui varie selon les motivations et les besoins des apprenants. On peut citer comme exemple l'apprentissage de l'orale et l'acquisition du vocabulaire. En conclusion, on peut exploiter aisément avec la chanson ce qui est exploité difficilement avec un autre support.

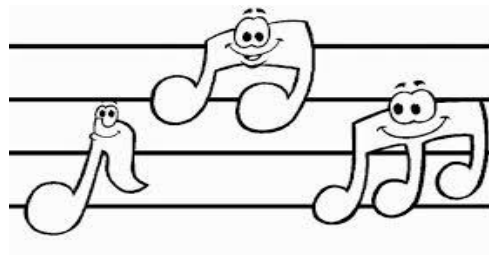
PARTIE PRATIQUE

Chapitre III

Analyse et interprétation du questionnaire

«Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche.»

Attribuée à A. Einstein



Ce chapitre présente la première partie pratique de notre travail. Il est important de signaler qu'au une collecte des données a été effectué. Ceci s'est établi par l'élaboration d'un questionnaire destiné aux enseignants en fonction.

Notre enquête a pour but de voir les priorités accordées à l'apprentissage langagier en utilisant les activités ludique en classe .L'enquête a eu lieu en Algérie dans la wilaya de Laghouat durant l'année scolaire 2017 – 2018.

Le chapitre est réservé à la présentation d'outil d'analyse choisi (un questionnaire), puis nous allons faire une analyse relative au questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen. Nous avons essayé de collecter une variété de réponses dans la mesure ou nous avons distribué notre questionnaire dans un séminaire qui regroupe les enseignants ciblés (PEM de la Wilaya).

1-Questionnaire destiné aux enseignants :

Notre moyen d'analyse est un questionnaire composé de dix questions destiné aux enseignants du cycle moyen, il renferme deux types de questions :

- Des questions à choix multiple : afin d'avoir des réponses directes et précises.
- Des questions ouvertes : pour offrir aux enquêtés la possibilité de manifester leurs opinions.

Pour situer le contexte de notre méthodologie d'expérimentation, nous allons donc procéder à la description du protocole expérimental envisagé .Il y a lieu de noter que dans le cadre de l'objectif que nous poursuivons, notre corpus regroupe 20 enseignants.

Cette mesure envisage de quantifier la réelle pertinence des données recueillies. Ce choix se justifie par le fait que ces moyens, nous permettent de recueillir le maximum d'informations, d'une part, et de présenter, d'autre part, une image fiable de la réalité pédagogique et des pratiques mises en œuvre pour l'utilisation du ludique au milieu scolaire.

Les questionnaires ont été remis à 20 enseignants de collège .C'est un effectif qui nous semble être apte à présenter un échantillon raisonnable en mesure de satisfaire les attentes et les objectifs que nous nous sommes fixés.

L'analyse se fera à partir des représentations graphiques qui illustrent les réponses des enseignants:

2-Analyse et interprétation du questionnaire :

Les premières interrogations portent sur : l'âge, le sexe, l'ancienneté dans le métier, pour construire une vision identitaire des interrogées.

➤ Question n° 1 : « Quel est votre sexe ? »

La première question est pour savoir quel est le genre majoritaire dans le cycle moyen.

Le tableau ci-dessus représente les résultats obtenus :

Sexe	Effectifs	Pourcentage
Homme	4	20%
Femme	16	80%
Total	20	100%

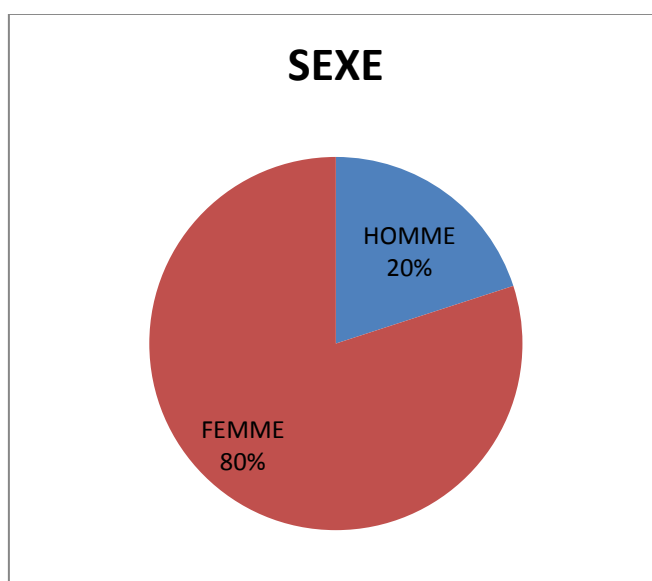


Figure 1: Le sexe des enseignants

Analyse et interprétation :

Le tableau et le diagramme représente les pourcentages obtenu sur la nature du sexe des enseignants, Avec un pourcentage 80%, l'effectif féminin est supérieur à l'effectif masculin.

La majorité des enseignants était des femmes. De 20 enseignants nous avons eu 16 femmes, la présence féminine est significative face à un nombre de quatre homme.

Le pourcentage de 80% reflète une présence féminine majoritaire dans l'enseignement du français au cycle moyen.

➤ **Question n°2 :** « *Depuis combien de temps travaillez-vous dans l'enseignement ?* »

Cette deuxième question à pour but de savoir l'expérience des enseignants dans le domaine d'enseignement. Le tableau en bas montre que la moitié des enseignants interrogés ont une expérience de plus de dix ans avec un taux de 50%, Ceux d'une expérience de 4 à 7 ans et de moins de 2ans sont égaux 25% chacun.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Plus de 10ans	10	50%
Entre 4 et 7 ans	05	25%
Moins de 2 ans	05	25%

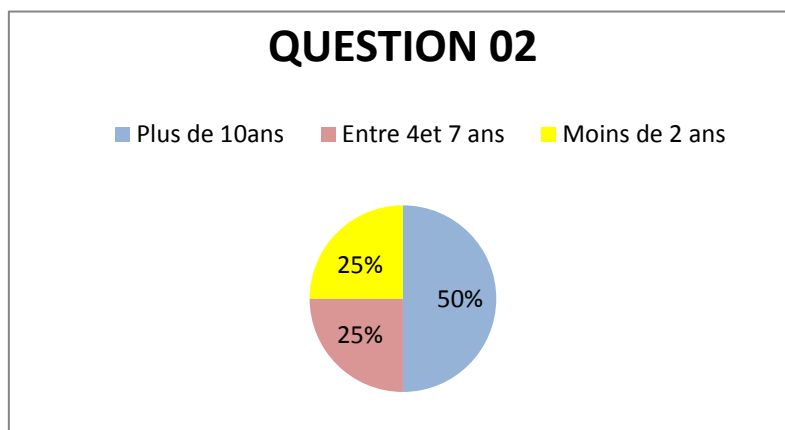


Figure 2: L'expérience professionnelle des enseignants

L'expérience des enseignants interrogés joue un rôle très important dans le domaine scolaire. Toutes les tranches d'âge sont présentes dans notre enquête.

Ces statistiques montrent que la majorité du public interrogé est doté d'une grande expérience (au minimum 10 ans). Comme montre le diagramme en face

Cette remarque ne signifie aucunement que nous dénigrons ou sous-estimons les nouveaux mais il est important d'être attentif à l'ancienneté dans la fonction, de façon à tenir compte du fait que les plus anciens ont pu assister à différents courants pédagogiques et différentes approches adoptées durant les dernières années. C'est pourquoi ils peuvent se faire une idée assez large du contexte de l'enseignement – apprentissage du FLE.

Cette panoplie des catégories d'expérience pourra servir d'un modèle de résultat qui peut être généralisé vu la diversité du public interrogé.

Nos questionnaires ont touché une variété d'enseignants partant de ceux qui débutent dans le métier à ceux qui ont accumulé plus de 10 ans d'expérience.

- La troisième question était formulée ainsi : « *Etes-vous pour ou contre l'utilisation de ludique en classe ?* »

Réponses	Effectifs	Pourcentage
Pour	19	95,0%
Contre	1	5,0%
Total	20	100,0%

Cette question a pour objectif l'affirmation ou la négation (pour ou contre) d'utilisation des activités ludique dans la classe.

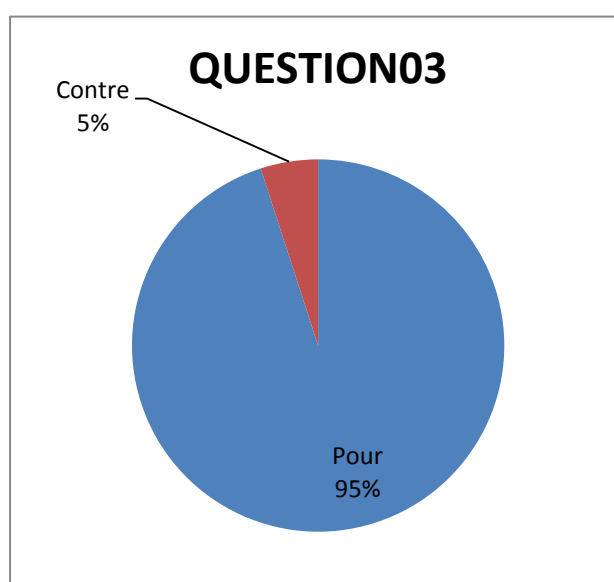


Figure 3:L'avis des enseignants vis-à-vis l'utilisation du ludique en classe

Analyse et interprétation :

Dans les réponses données à cette question, nous avons senti une réelle sincérité de la part des enseignants qui se sont montrés d'accord avec l'utilisation du ludique en classe de FLE

Nous remarquons que la majorité des enseignants interrogés est pour l'utilisation de ludique en classe (95%) que signifie l'importance des activités ludique dans l'apprentissage.

- **Question n° 4 :** « Avez-vous déjà utilisé l'apprentissage de la chanson comme un support ludique ? »

La finalité de cette question est de savoir le têt d'utilisation de l'apprentissage ludique en classe.

Réponses	Effectifs	Pourcentage
Oui	7	35,0%
Non	13	65,0%
Total	20	100,0%

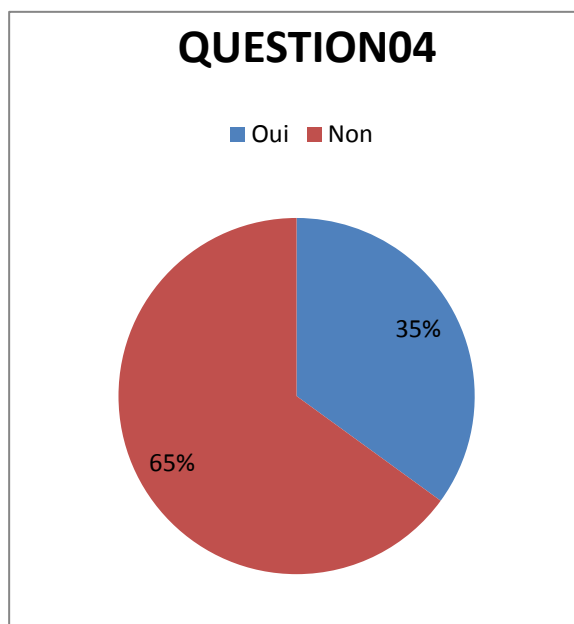


Figure 4:l'utilisation de la chanson en classe

Analyse et interprétation :

Les résultats obtenus montrent que 35% des enseignants ont répondu par « Oui » à la fréquence de l'usage de ludique en classe, alors que 65% d'eux ne sont pas favorables à cette l'utilisation.

Malheureusement, seulement 7 enseignants sur 20 qui prouvent une utilisation du ludique en classe de collège.

➤ **Question n°5** « Si oui, dans quelle activité vous l'exploitez souvent ? »

Le but de cette question complémentaire est de voir dans quelle activité l'utilisation de la chanson comme un support ludique est la plus fréquente.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Faits de langue	2	10%
L'écrit	0	0%
L'orale	5	25%
Pas de réponse	13	65%
	20	100%

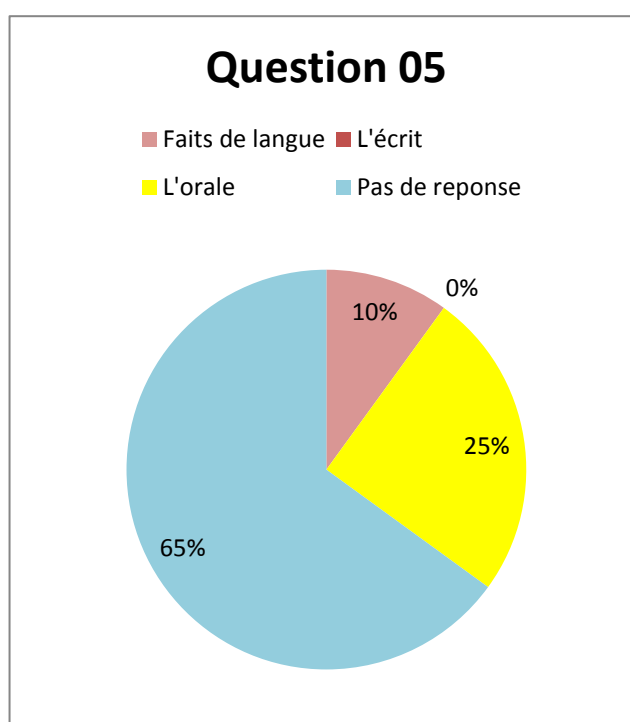


Figure 5: Les activités dans lesquelles les enseignants exploitent la chanson

Analyse et interprétation :

Nous remarquons que dans l'activité de faits de langue la chanson est la moins utilisée avec un taux de 10%. Elle n'est point utilisée dans l'activité de l'écrit, tandis que l'activité dans laquelle la chanson est la plus utilisée est l'orale avec 25%, soit 5 enseignants sur 20.

Treize enseignants, soit un taux de 65%, ne donnent aucune réponse vu qu'ils ont manifesté déjà leur désaccord à l'utilisation du ludique (réponse n°4).

Les résultats obtenus montrent la pauvre exploitation de la chanson dans l'activité de faits de langue et de l'écrit, ici on néglige l'exportation d'un support très important, qui peut être investi dans différents activités non seulement l'oral, mais aussi les faits de langue et écrit, c'est un support qui assure par excellence une bonne acquisition langagière.

➤ **Question n°6** : « Pensez-vous que l'exploitation des actes ludiques pourrait favoriser l'apprentissage ? »

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%

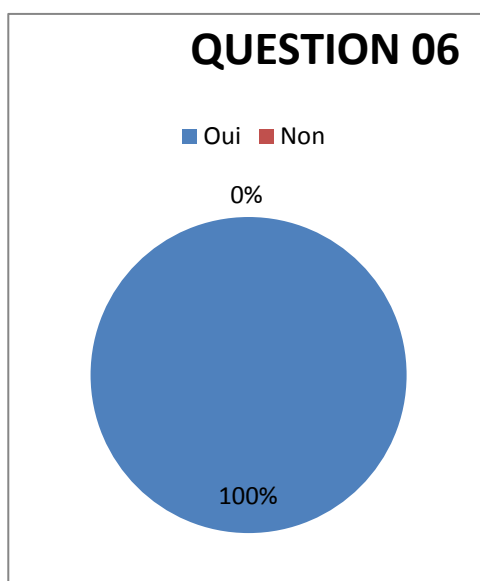


Figure 6: L'exploitation du ludique et l'apprentissage

Analyse et interprétation :

Les enseignants sans aucune exception sont favorables à l'établissement d'un apprentissage ludique même ceux qui n'utilisent pas le ludique comme moyen pédagogique dans l'apprentissage de français langue étrangère.

➤ **Question n° 7 :** « Vos apprenants aiment-ils la pratique de la chanson en classe ? »

L'objectif de cette question est de voir le degré de la motivation chez les apprenants lors de l'exploitation de la chanson comme type de support ludique en classe

Réponses	Effectifs	Pourcentage
Beaucoup	8	40,0%
Un peu	4	20,0%
Pas du tout	8	40,0%
Total	20	100,0%

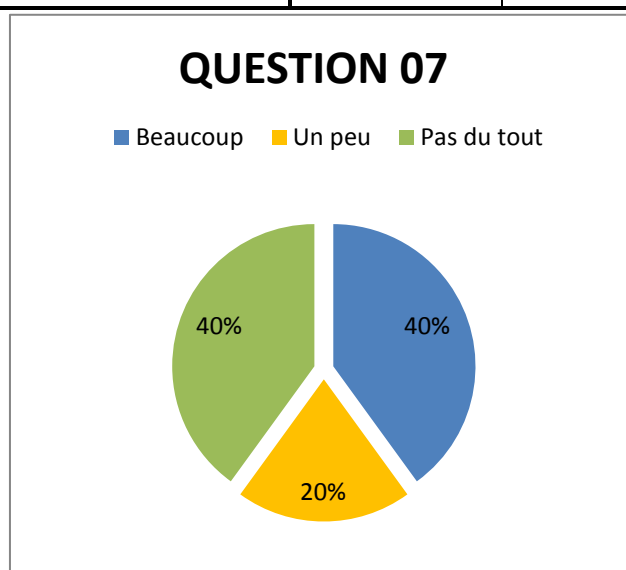


Figure 7: L'amour des apprenants envers la chanson

Analyse et interprétation :

Nous constatons à partir de ces résultats que 40% des enseignants interrogés affirment que leurs élèves aiment beaucoup la pratique de la chanson en revanche 40% citent que leurs élèves n'aiment pas la pratique de la chanson, tandis que seulement 20% trouvent que leurs élèves aiment un peu la pratique de la chanson en classe

Analyse partielle : Cela signifie que la chanson est un support apprécié par les apprenant (réponse n°7) et les enseignants sont conscients que les activités ludique favorisent l'apprentissage (réponse n° 6 : 100%), néanmoins les enseignants n'emploient pas les activités ludique dans leurs classes (la réponse n°4 : 65%), c'est-à-dire, ils ne prennent pas en considération les désirs de leurs apprenants.

➤ **Question n°8 :** « *Trouvez-vous que la chanson est un moyen motivant pour l'apprentissage du F.L.E ?* »

Cette interrogation à pour objectif de recueillir le point de vue des enseignants à propos de la motivation des apprenants lors de l'exploitation de la chanson en classe de FLE.

Réponses	Effectifs	Pourcentage
Assez motivant	15	75,0%
Motivant	5	25,0%
Total	20	100,0%

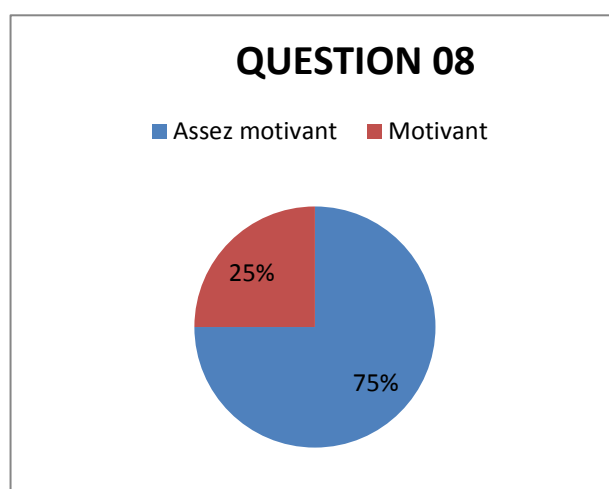


Figure 8: La chanson comme un moyen motivant pour l'apprentissage du F.L.E?

Analyse et interprétation :

D'après les résultats, nous constatons qu'une majorité d'enseignants estime que la chanson est un moyen assez motivant pour l'apprentissage de FLE avec un pourcentage de 75%, face à 25% d'enseignants, qui voient que la chanson est un moyen motivant pour l'apprentissage de français langue étrangère.

➤ **Question n°9 :** « *Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'usage de la chanson pendant la séance de l'oral?* »

Cette question est dans le but de préciser les difficultés rencontrées lors de l'usage de la chanson durant la séance de l'orale

Analyse et interprétation :

Les enseignants questionnés ont mis le point sur différents difficultés qui se résume en :

- Une difficulté dans la compréhension (réception des apprenants) / et l'expression (production lors des interactions.
- Des difficultés relatives à la gestion de classe :
 - Bruit et bavardage lors de l'exploitation de la chanson en classe.
- Un facteur temps insuffisant.
- Le manque de matériel didactique nécessaire (le micro-ordinateur, le projecteur, la sonorisation).

Certes que ces difficultés peuvent paralyser l'enseignant et empêcher un apprentissage via la chanson, mais elles ne justifient guère l'abandon de la chanson comme un vecteur d'apprentissage langagier.

Puisque la moitié de nos enquêtés est d'une ancienne génération (réponse n°2 :50% plus de 10 ans d'expérience), nous jugeons que les difficultés réelles sont liées à la non maîtrise de l'outil informatique.

➤ **Question n°10 :** « *Quels sont les objectifs visés en recourant à la pédagogie de la chanson?* »

Parmi les objectifs cités fréquemment par les enseignants interrogés est que la chanson permet :

- D'installer la compétence de la compréhension et de l'expression orales.
- De développer la mémoire auditive chez l'enfant.
- De familiariser l'apprenant à écouter pour comprendre puis produire.
- D'enrichir le vocabulaire des apprenants
- De travailler sur l'interculturel en classe de FLE

3- Bilan

Ces résultats sont surprenants puisqu'on s'attendait à trouver des pratiques ludiques au plus près du jeu, en revanche une pauvre mise en œuvre des mécanismes ludiques

Dans cette première partie pratique, nous constatons que l'intégration des activités ludique (la chanson) comme moyen pédagogique d'apprentissage de français langue étrangère dans nos écoles est n'est pas encore agissante.

En effet les activités ludiques sont vues d'un ongle restreint : une cause de dérapage en classe, un manque de matériel, etc. Comme le souligne le proverbe arabe « *qui veut faire quelque chose trouve un moyen, qui ne veut rien faire trouve un excuse* »

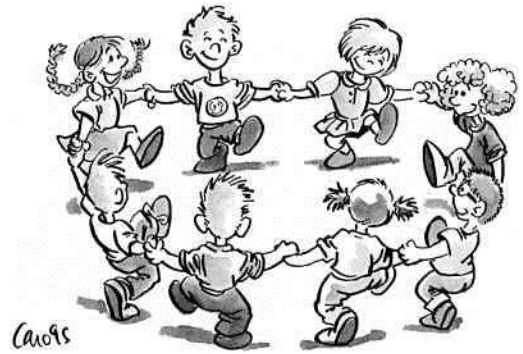
Cependant, l'utilisation de la chanson en classe des langues nécessite l'installation une certaines habilités chez les enseignants afin d'aboutir à une bonne exploitation de cet outil. Cette utilisation doit être adapter en avantage aux programmes scolaires avec souplesse et fluidité.

Intervenir par une formation initiale ou par des séminaires sur l'exploitation de la chanson est une solution qui s'impose.

Chapitre IV : L'expérience personnelle

« L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité »

Sigmund Freud



Pour apporter des réponses claires à nos interrogations de départ, nous avons conçu un protocole expérimental qui se concrétise sous forme d'un cours, afin de voir l'impact de la chanson sur l'apprentissage langagier.

Nous avons mené donc une expérimentation en classe; une mise en œuvre du ludique.

1-Présentation du public :

Notre public visé est une classe de deuxième année moyenne dans l'établissement de Khadidja Oum El Mouminin situé à la wilaya de Laghouat. Le collège se situe au centre ville, il regroupe plus 420 élèves, 30 enseignants.

Quant aux infrastructures, l'établissement contient 14 classes, deux laboratoires, un cabinet de médecine scolaire et une salle d'informatique.

En ce qui concerne la classe dans laquelle nous avons élaboré notre expérience, le nombre est de 25 élèves dont 14 filles et 11 garçons, concernant l'âge, il varie entre 11 et 13 ans.

Au sein de la classe de la deuxième année n°4, nous avons présenté une séance de compréhension /expression orale, dans le cadre du deuxième projet intitulé « *Dans le cadre du concours de lecture mes camarades et moi interprétons nos fables* » et la séquence 1 : « *Je découvre la vie des animaux à travers la fable* ».

Nous avons choisi comme support didactique une chanson présentée par Anny Versinni /Jean-Marc Versinni, c'est une interprétation musicale de la fable de Jean de la fontaine « *La cigale et la fourmi* ».

2-Déroulement de la séance :

A) Présentation :

Collège : Khadija Oum El Mouminin

Niveau : 2ème AM.

Projet II : « *Dans le cadre du concours de lecture mes camarades et moi interprétons nos fables* ».

Séquence 1: *Je découvre la vie des animaux à travers la fable.*

Séance : compréhension /expression orale.

Durée : 01 heure.

Support : Une chanson.

Le titre : « *La cigale et la fourmi* »

Chanteur : Anny Versinni /Jean-Marc Versinni

Matériels :

- Micro ordinateur.
- Projecteur (data-show)

Objectifs :

- Développer l'écoute chez les élèves.
- Amener les apprenants à comprendre et mémoriser une chanson.
- Libérer l'imagination des apprenants.
- Jouer la fable et développer l'articulation.
- A la fin de la séance les élèves seront capables de dégager la morale de la fable.

B)-Déroulement de la leçon :

Pour éveiller l'intérêt des élèves et les mettre en situation, nous avons dressé un aperçu sur le projet par des questions initiales sur la vie des animaux : où ils se logent, qu'est-ce qu'ils mangent, quels sont leurs types (domestiques et sauvages) etc.

Par la suite, nous les avons invités à écouter attentivement la chanson.

Première écoute : Phase de découverte et d'écoute

Faire écouter la chanson aux apprenants afin de répondre aux questions préparatoires autour de la chanson : (à l'oral)

Q-Quel est le titre de la chanson ?

R- Le titre est : La cigale et la fourmi

Q- Durant l'écoute de la chanson on entend deux voix que représentent-elles ?

R- Les personnages de cette histoire ; Une cigale et une fourmi.

Q-Où se passe la scène ? Et quand ?

R-Dans une forêt. Durant tout l'été, août, la saison nouvelle,

Q-Comment appelle-t-on ce genre d'histoire ?

R-C'est une fable dont les personnages sont des animaux qui parlent.

Deuxième écoute : Phase de compréhension orale

Q-Que faisait la cigale pendant que la fourmi travaillait ?

R-Quand la fourmi travaillait la cigale chantait.

Q-Que faisait la fourmi pendant que la cigale chantait ?

R--Quand la cigale chantait la fourmi travaillait.

Q-En quelle saison la Cigale se rend-elle chez la Fourmi ?

R-La cigale se rend –elle chez la fourmi pendant l'hiver/ l'automne.

Q-Que lui demande-t-elle ?et pourquoi ?

R-La cigale arrivait chez la fourmi pour demander de quoi mangeait parce qu'elle n'a pas travaillé durant l'été. (Elle chantait)

Troisième écoute: Phase d'expression et de communication orale

L'objectif de cette quatrième écoute et d'amener les élèves à repérer la morale de la fable.

Q-D'après vous quel est la leçon à retenir de cette fable ? (la morale)

-Les réponses sur la leçon à retenir étaient variés, on site :

-Le travail est un trésor.

-Il faut travailler tout le temps pour assurer notre avenir.

-Il faut Etre toujours actifs.

-Il ne faut pas faire confiance aux autres.

-Il faut travailler pour manger.

-Rira bien qui rira le dernier.

Quatrième écoute :

Dans cette dernière phase, nous avons chanté ensemble aussitôt nous avons donné l'occasion aux élèves d'interpréter les rôles des personnages en chantant.

3-Bilan de la séance :

Lors de la séance, La majorité des élèves était motivée, Dans un premier lieu, nous avons éveillé l'intérêt de nos élèves à travers des illustrations sur le projet ainsi une introduction relative au mode de vie des animaux et une définition de la fable dans la mesure

La première écoute a permis une intégration des élèves par le biais des simples questions autour de la chanson.

Une seconde écoute de la chanson a permis une compréhension globale notamment une mémorisation du vocabulaire.

La finalité de la troisième projection sonore est de vérifier la compréhension et de dégager la morale.

En chantons ensemble, une dernière projection sonore a dévoilé la dimension affective de la chanson : l'interaction émotionnelle des élèves à l'égard de la chanson. Donc on ne peut pas nier que la chanson attire et stimule la motivation des apprenants

4- Conduites pédagogiques :

L'importance de l'intégration de la chanson en classes de langues réside en grande partie dans son apport langagier, elle développe les compétences langagières des apprenants, c'est une source d'apprentissage lexical et sémantique qui contribue à son tour à une amélioration de la production orale et écrite.

Les élèves sont des grands imitateurs, ils reproduisent les habitudes les paroles, etc. L'activité ludique telle que la chanson encourage l'expression au sein de la classe à partir d'un modèle imitatif.

Un travail de ludique sollicite l'envie d'apprendre et comble le manque d'un apprentissage traditionnel.

Le travail repose donc sur le professeur, il doit veiller à définir des objectifs en fonction des attentes des apprenants.

Conclusion

CONCLUSION

Notre ambition, d'adopter un nouvel état d'esprit, dans l'enseignement apprentissage du FLE, nous a placé au milieu de l'attitude que le jeu et un remède efficace aux lacunes des apprenants en classe de FLE. En Le ludique, motive les apprenants à faire ressortir leur bagage linguistique et à développer ainsi une compétence langagière.

L'utilisation du ludique comme support d'apprentissage d'une langue vivante nous a semblé être une approche intéressante à analyser dans le cadre de ce mémoire En effet, il a été très enrichissant de s'engager dans une réflexion didactique portant sur ce type d'approche et concernant un enseignement qui nous tient à cœur.

C'est donc à travers nos recherches portant sur la notion même du jeu, son impact sur la motivation aussi par le biais de notre expérience en classe que nous avons pu éclaircir notre questionnement et y apporter des éléments de réponse. Le jeu est un facteur de motivation puissant et en ce sens facilite l'apprentissage d'une langue vivante.

Cependant, la mise en place de jeux doit être réfléchie afin d'éviter lassitude ou frustration et de favoriser au mieux l'utilisation de la langue. Pour que l'approche ludique soit efficace, il est important que les enseignants intègrent le jeu de manière cohérente dans une séquence d'apprentissage, il semble donc nécessaire de varier les démarches d'enseignement en utilisant des supports comme la chanson.

Pour conclure, nous espérons que ce travail balise le chemin à d'autres recherches plus poussées, dans le souci d'améliorer l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie.

Bibliographie

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrage :

- Cuq. J-P., Gruca. I., « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Grenoble, CLE International, 2003.303p.
- Debyser, F. et Care, J-M., « *jeux, langage et créativité* », Paris, hachette, 1976, 170p.
- De Graeve, S., « *Apprendre par les jeux* », De Boeck, 1996, 127p.
- De Grandmont. N. « *Le jeu ludique, Conseils et activités pratiques* ». Les éditions logiques, 1995.175p
- Hagège, C., « *L'enfant aux deux langues* ». Odile Jacob., Paris, 2005, 298p.
- Sorez, H., « *prendre la parole* », Paris : Hatier, 1995, 80p.
- Porcher, I. Et Groux, D., « *L'apprentissage précoce des langues* », PUF, 1988.127p.
- Rousseau, J-J., « *Oeuvres complètes Tome Vingtième* », 1796.431p
- Weiss, F. « *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*, » collection « Pratique pédagogique », Hachette, 2002,127p

Mémoires :

- Douangdara, L., « *Motiver l'apprentissage du F.L.E par le jeu : expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos* », Mémoire de master 2 professionnel, France : Université Stendhal, Grenoble, 2015.
- Hamza, S., « *L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de F.L.E* », Mémoire de master. Biskra : Université Mohamed Khider, 2015.
- Harkou, L., « *Des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu. Mémoire de magistère* », Constantine : Université Mentouri, 2008.
- Taghezout, A., « *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère* », Mémoire de magistère, Université d'Oran, 2009.

Dictionnaires :

- Cuq, J-P., « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Clé International,2003, 304p

BIBLIOGRAPHIE

Le Petit Robert, « *Dictionnaire de français* », 1991.

Documents officiels :

-Ministère de l'Education Nationale, Commission Nationale des programmes.

Document d'accompagnement du programme de français-cycle moyen.

-Ministère de l'Education Nationale. *Guide du professeur langue française, deuxième année moyenne.*

Ressources en ligne :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/>

www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm

lewebpedagogique.com/ressources-fle/jeux-fle/

<https://www.lepointdufle.net/penseigner/activitesdeclasse.htm>

LES ANNEXES

1.

2. Modèle questionnaire destiné aux enseignants

2. Fiche pédagogique de la séance

3. Le support : Texte de la chanson

3. Modèle questionnaire destiné aux enseignants

Question n° 1: Quel est votre sexe?

Homme ☐ femme ☐

Question n°2 : Depuis combien d'année travaillez-vous dans l'enseignement ?

.....

Question n°3 : Etes-vous pour ou contre l'utilisation de ludique en classe ?

Pour ☐ Contre ☐

Question n° 4: Avez-vous déjà utilisé l'apprentissage ludique en classe?

Oui ☐ Non ☐

Question n°5 : Si oui, dans quelle activité vous l'exploitez souvent ?

Faits de langue ☐ L'écrit ☐ L'oral ☐

Question n°6 : Pensez-vous que l'exploitation des actes ludiques pourrait favoriser l'apprentissage ?

Oui ☐ Non ☐

Question n° 7 : Vos apprenants aiment-ils la pratique de la chanson en classe ?

Beaucoup ☐ Un peu ☐ Pas du tout ☐

Les annexes

Question n°8 : Trouvez-vous que la chanson est un moyen motivant pour l'apprentissage du F.L.E ?

Assez motivant Motivant Pas motivant

Question n°9 : Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'usage de la chanson pendant la séance de l'oral?

.....
.....

Question n°10 : Quels sont les objectifs visés en recourant à la pédagogie de la chanson?

.....
.....

2. Fiche pédagogique de la séance

Projet 2 : Dans le cadre du concours de lecture mes camarades et moi interprétons nos fables. Séquence 1: Je découvre la vie des animaux à travers la fable.		Date : 11/02 /2018 La durée : 1heure
Séance : compréhension /expression orale.		Niveau : 2 ^{ème} Année Moyenne
Compétence visée et objectifs de la séance: -Développer l'écoute chez les élèves. - Amener les apprenants à comprendre et mémoriser une chanson. - Libérer l'imagination des apprenants. -Jouer la fable et développer l'articulation. -A la fin de la séance les élèves seront capables de dégager la morale de la fable.		Matériel requis : -Le tableau -Le vidéoprojecteur -L'ordinateur. Support : Une chanson. Titre : « <i>La cigale et la fourmi</i> » Chanteur : Anny Versinni /Jean-Marc Versinni
Phases	Plan de la leçon ou activité	Temps prévu
A-Préparation ou mise en situation	-Négocier et présenter l'objectif de la séance.	05 minutes
B-Réalisation : contenus et activités	-Présentation du contenu de la séance (les écoutes).	45 minutes
C-Intégration (objectivation)	-Une synthèse.	10 minutes

Les annexes

Le déroulement de la séance	Remarques
A)-La mise en situation : un aperçu sur le projet, puis quelques questions initiales sur la vie des animaux : -Ou se logent les animaux ? -Qu'est-ce qu'ils mangent ? -Combien y-il de type ? B)-La réalisation : <u>1) -Première écoute :</u> Faire écouter la chanson aux apprenants afin de répondre aux questions suivantes : Q₁-Quel est le titre de la chanson ? Q₂-Durant l'écoute de la chanson on entend deux voies que représentent-elles ? Q₃ -Ou se passe la scène ? Et quand ? Q₄-Comment appelle -t-on ce genre d'histoire ? <u>Deuxième écoute :</u> Faire réécouter la chanson aux apprenants afin de répondre aux questions suivantes : Q₁- Que faisait la cigale pendant que la fourmi travaillait ? Q₂-Que faisait la fourmi pendant que la cigale chantait ? Q₃-En quelle saison la Cigale se rend-elle chez	-Au début de la séance, une bonne interaction des apprenants. Exemples de réponses a propos des questions autour de la première écoute : R₁: Le titre est : La cigale et la R₂: Les personnages de cette histoire ; Une cigale et une fourmi. R₃: Dans une forêt. Durant tout l'été, aout, la saison nouvelle. R₄:C'est une fable dont les personnages sont des animaux qui parlent. Les réponses aux questions relatives à la deuxième écoute. R₁: Quand la fourmi travaillait la cigale chantait. R₂: Quand la cigale chantait la

Les annexes

la Fourmi ? Q₄-Que lui demande-t-elle ?et pourquoi ? <u>Troisième écoute:</u> L'objectif de cette quatrième écoute et d'amener les élèves à repérer la morale de la fable. La question proposée était ainsi : Q-D'après vous quel est la leçon à retenir de cette fable ? (la morale) <u>Quatrième écoute :</u> Dans cette dernière phase, nous avons chanté ensemble aussitôt nous avons donné l'occasion aux élèves d'interprété les rôles des personnages en chantant.	fourmi travaillait R₃ : La cigale se rend –elle chez la fourmi pendant l'hiver/ l'automne. R₄ : La cigale arrivait chez la fourmi pour demander de quoi mangeait parce qu'elle n'a pas travaillait durant l'été, elle chantait. Les réponses sur la leçon à retenir étaient variées, exemples: -Le travaille est un trésor. -Il faut travailler tout le temps pour assurer notre avenir. -Il faut Etre toujours actifs. -Il ne faut pas faire confiance aux autres. -Il faut travailler pour manger. -Rira bien qui rira le dernier. Les élèves ont joué parfaitement les rôles en chantant, dans une atmosphère de motivation et de joie.
---	---

3. Le support : Texte de la chanson

Chanteur : Anny Versinni /Jean-Marc Versinni

Titre : « *La cigale et la fourmi* »

La Cigale, ayant chanté
Tout l'Été,
Se trouva fort dépourvue
Quand la bise fut venue.
Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau.
Elle alla crier famine
Chez la Fourmi sa voisine,
La priant de lui prêter
Quelque grain pour subsister
Jusqu'à la saison nouvelle.
Je vous paierai, lui dit-elle,
Avant l'Out, foi d'animal,
Intérêt et principal.
La Fourmi n'est pas prêteuse ;
C'est là son moindre défaut.
« Que faisiez-vous au temps chaud ?
Dit-elle à cette emprunteuse.
— Nuit et jour à tout venant
Je chantais, ne vous déplaie.
— Vous chantiez ? J'en suis fort aise.
Eh bien ! dansez maintenant. »

