

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique
Université Amar Télidji -Laghouat-
Département de français
Faculté des lettre et langue étrangers



Mémoire pour l'obtention d'un diplôme de master
Didactique du FLE

Le rôle des activités ludiques dans le
développement de l'expression orale chez les
élèves de la 5^{ème} année primaire

Réalisé par :

Rahmani Hanane

Sous la direction de :

Mme : Mahi Nadia

LES MEMBRES DU JURY :

Badraoui Noura	présidente
Khencha Tayeb	examineur
Mahi Nadia	encadrant

Année Universitaire : 2022/2023

Remerciement

***Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à mon
Directeur de mémoire Madame Mahi Nadia .***

***Je la remercie de m'avoir encadré, orienté, aidé et conseillé.
J'adresse mes sincères remerciements à tous les professeurs,
intervenants et surtout Madame Badraoui Noura qui m'a
soutenu dans tout ce travail***

***À tous ces intervenants, je présente mes remerciements,
mon respect et ma gratitude.***

Dédicace

J'ai le grand plaisir de dédier ce travail.

***A ma très chère mère, qui me donne toujours l'espoir de
vivre et qui n'a jamais cessé de prier pour moi.***

***A mon très cher père, pour ses encouragements, son
soutien, surtout pour son amour et son sacrifice afin que
rien n'entraine le déroulement de mes études***

A mon frères Youcef et Naceur et ma soeur Fatima

***A mon mon marie Abd El hakh qui m'a soutenu dans
tout ce travail***

***Et bien sûr a Mon Directeur de recherche Madame
Mahi.N et mes chers enseignants***

Et tout qui m'aide et compulse travail

Résumé

Nous avons tenté dans ce mémoire de démontrer comment les activités ludiques, support pédagogique solidement constitué, pourraient fondamentalement porter une aide précieuse voire inestimable à l'expression et au développement de l'orale chez des apprenants de 5AP, langue étrangère. Il s'agit essentiellement des images, les tableaux, l'audiovisuel,.....

En effet, L'insertion de ces activités et de ces matériaux dans les cours de langue peut grandement les aider à se motiver tout en les stimulant et créant et suscitant chez eux le plaisir d'apprendre. Elles installent et développent du coup chez eux les compétences éducatives et culturelles et les capacités orales escomptées en décuplant leur créativité tout en freinant et inhibant les problèmes délicats relatifs à l'oral en combattant de la sorte l'ennui et la lassitude qui les guettent en permanence. Au fait, ce dernier constitue une large fresque de notre étude étant donné l'importance capitale qu'il revêt au sein de l'apprentissage de langue étrangère pour améliorer les autres compétences langagières. En bref, le jeu n'est plus considéré dans notre travail comme activité d'amusement et de plaisir mais plutôt comme une activité originale, efficace d'éveil des facultés du corps et de l'esprit. IL s'agit ici de joindre l'utile à l'agréable. Le rendement scolaire sera, par conséquent, considérable.

Dans la partie pratique de notre travail consacré à l'enquête, présentée sous forme de questionnaires aux enseignants, nous avons visé l'examen de l'impact des activités ludiques en classe qui a révélé son rôle déterminant dans l'amélioration de l'expression de l'oral.

Mots-clés: activités ludiques - enseignement primaire -Langue étrangère - expressions orale Apprentissage

Abstract

We have tried in this dissertation to demonstrate how playful activities, a solidly constituted educational support, could fundamentally provide a precious or even invaluable aid to the expression and development of oral skills in 5AP learners. foreign language. These are essentially images, paintings, audiovisual,.....

Indeed, the inclusion of these activities and these materials in language lessons can greatly help them to motivate themselves while stimulating them and creating and arousing in them the pleasure of learning. They install and develop at once in them the educational and cultural skills and the expected oral capacities by increasing their creativity tenfold while slowing down and inhibiting the delicate problems relating to the oral by combating in this way the boredom and the lassitude which watch for them in permanence. In fact, the latter constitutes a large fresco of our study given the capital importance it has within the learning of a foreign language to improve other language skills. In short, the game is no longer considered in our work as an activity of amusement and pleasure but rather as an original activity, effective in awakening the faculties of body and mind. It is a question here of joining the useful to the pleasant. Academic performance will therefore be considerable.

In the practical part of our work devoted to the survey, presented in the form of questionnaires to teachers, we aimed to examine the impact of playful activities in the classroom, which revealed its decisive role in improving the expression of the oral.

Keywords: fun activities - primary education - Foreign language - oral expressions

ملخص

لقد حاولنا في هذه المذكرة أن نوضح كيف يمكن للأنشطة المرححة ، وهي دعم تعليمي قوي ، أن تقدم بشكل أساسي مساعدة ثمينة أو حتى لا تقدر بثمن للتعبير عن المهارات الشفوية وتطويرها لدى متعلمي AP.5 لغة أجنبية. هذه في الأساس صور ، لوحات ، سمعية بصرية ،

في الواقع ، إن تضمين هذه الأنشطة وهذه المواد في دروس اللغة يمكن أن يساعدهم بشكل كبير على تحفيز أنفسهم أثناء تحفيزهم وخلق وإثارة متعة التعلم فيهم. يقومون بتنشيط وتطوير المهارات التربوية والثقافية والقدرات الشفوية المتوقعة لديهم في آن واحد عن طريق زيادة إبداعهم عشرة أضعاف مع إبطاء وتنشيط المشاكل الدقيقة المتعلقة بالكلام عن طريق مكافحة الملل والإرهاق اللذين يراقبونهم في نفس الوقت. الدوام. في الواقع ، يشكل الأخير لوحة جذارية كبيرة لدراستنا نظراً للأهمية الكبيرة التي تتمتع بها في تعلم لغة أجنبية لتحسين المهارات اللغوية الأخرى. باختصار ، لم تعد اللعبة تعتبر في عملنا نشاطاً للتسلية والمتعة ، بل كنشاط أصلي ، فعال في إيقاظ ملكات الجسد والعقل. إنها مسألة ضم المفيد إلى اللطيف. وبالتالي فإن الأداء الأكاديمي سيكون كبيراً.

في الجزء العملي من عملنا المخصص للاستطلاع ، والذي تم تقديمه في شكل استبيانات للمعلمين ، هدفتنا إلى دراسة تأثير الأنشطة المرححة في الفصل ، والتي كشفت عن دورها الحاسم في تحسين التعبير الشفهي.

كلمات مفتاحية: نشاطات الترفيهية - تعليم ابتدائي - لغة أجنبية - تعابير شفوية

Table des matières :

Première partie : Le cadre théorique	
Chapitre 1 : L'enseignement-apprentissage de l'oral.	
Introduction	01
1. La définition de l'oral	
2. Les caractéristiques de "l'expression orale"	05
3. L'enseignement de l'oral au primaire.....	06
4. Objectifs de l'enseignement de l'oral au primaire.....	07
5. La place de l'oral dans le programme du FLE au primaire.....	09
6. La place de l'oral dans le manuel scolaire.....	09
7. Les approches de l'enseignement de l'oral.....	10
7.1. Méthodes préliminaires (Introductives ou de base)	10
7.2. Méthode structuro-globale – Globale audiovisuelle	13
8. L'oral dans l'approche communicative.....	14
9. L'oral dans l'approche actionnelle.....	16
10. Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral.....	18
Chapitre 2 : Les activités ludiques	
1- Qu'est-ce qu'une activité ludique	21
2- Aperçu historique	22
3- L'utilité des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE....	23
4- La place de l'activité ludique dans la classe du FLE.....	28
5- Qu'est-ce qu'un apprentissage	29
Partie 2 : Le cadre pratique	
Chapitre 3 : Analyses et interprétations des résultats	
1- L'enquête	31
1-1- Présentation de l'enquête	31
1-2- Présentation de l'échantillon enquêté	32
1-3- Présentation du questionnaire	32
1-4- Analyse et interprétation des résultats	33
Conclusion	46
Références bibliographiques	48

Tableau :	
Tableau : 01	32
Tableau 02 :	33
Tableau 03 :	34
Tableau 04 :	35
Tableau 05 :	36
Tableau06	37
Tableau07	38
Tableau08	39
Tableau09	40
Tableau10	41
Tableau11	43

Graphique	
Graphique 01	32
Graphique 02	33
Graphique 03	34
Graphique 04	35
Graphique 05	36
Graphique 06	37
Graphique 07	39
Graphique 08	39
Graphique 09	41
Graphique 10	42
Graphique 11	44

Partie 01 :
Le cadre théorique
Et conceptuel

Chapitre 01 :
L'enseignement –
apprentissage de l'Oral

Introduction:

L'apprentissage d'une langue étrangère se réalise à partir de situations de communications authentifiées et signifiantes. Pour maîtriser le français et une autre langue étrangère dans la classe, il faut vivre dans plusieurs situations de communication. Ensuite, l'instituteur doit préciser des conditions spontanées ou concevoir des situations où les mises sont réelles, où il y a une réelle motivation.

Parmi ces mises en place en classe de FLE, nous avons le jeu qui pourrait avoir des effets positifs sur le développement de l'apprenant. En effet, dès son jeune âge, c'est en jouant qu'un enfant commence à apprendre tout en prenant du plaisir. Ainsi grâce au jeu, l'enfant s'instruit en s'amusant. Il développe son aspect psychomoteur, sensorielle, intellectuel, social et son langage, autrement dit, en jouant, l'enfant apprend à prononcer de nouveaux mots, à exprimer ses idées et à se faire comprendre, c'est pour cela que les activités ludiques appelées aussi, activités complémentaires pédagogiques, ont pris place dans le système éducatif et les programmes scolaires de différents cycles, en particulier chez les apprenants du cycle primaire.

L'utilisation du jeu semble être une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. Cela permet d'appliquer par son acte didactique, une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer.

D'une manière pédagogiquement étudiée, et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère, et précisément de la langue française, est appelé à installer chez les apprenants des compétences orales par le biais du « jeu ». En effet, l'enseignement d'une langue étrangère en utilisant le ludique s'avère être utile et efficace, il semble être un moyen de conditionner l'enthousiasme et la motivation des apprenants. Un bon enseignant est celui qui veille à réussir son cours et qui ne néglige pas l'attitude de ses apprenants, il est toujours à la recherche des solutions adéquates afin de dépasser tout obstacle rencontré lors d'une séance de cours.

En tant que futures enseignantes et vu l'intérêt que nous éprouvons à la langue française nous avons choisi ce thème, il s'agit d'expliquer comment des activités ludiques pourraient porter une aide à l'expression orale chez des apprenants de 5AP.

CHAPITRE 01

Effectivement, nous voudrions encourager les enseignants à utiliser et insérer les activités ludiques dans leurs cours de langue.

Dans notre recherche, nous tentons de déterminer le rôle des activités ludiques dans l'expression orale chez les apprenants de 5ème année primaire.

Notre problématique est comme suit:

Les activités ludiques aident-elles à susciter la motivation et à installer les compétences orales chez les apprenants de 5ème AP ?

Nous allons entamer notre recherche en partant des hypothèses suivantes qui pourraient être confirmées ou infirmées à la fin de notre étude :

- Le recours au ludique aide l'apprenant à être plus créatif et plus motivé, en l'aidant à acquérir les compétences orales par le biais du jeu.
- Les difficultés rencontrées par les apprenants de 5AP pourraient être dues à l'absence des activités ludiques.
- Les activités ludiques pourraient être un facteur motivant chez les apprenants de 5ème AP.

Pour mener à bien notre recherche nous avons opté pour l'exploitation de source directe. En effet, un questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire afin de recueillir leur avis sur le rôle et l'efficacité du recours au ludique, et une observation dans les classe de 5ème AP

L'oral permet aux apprenants de transmettre et exprimer leur savoir, il est forcément réalisé par la parole, sans celui-ci, l'apprentissage d'une quelconque langue étrangère reste minime ; il reste donc primordial.

Pour la pratique de l'élocution en classe de FLE, les compétences principales sont évidemment la compréhension de la langue concernée (dans notre cas le français) et enfin la capacité à s'exprimer verbalement avec facilité.

1. La définition de l'oral :

L'oral c'est exprimer, parler, partager, communiquer et comprendre Selon le dictionnaire électronique le grand Robert, l'oral se définit « Qui se fait par la parole qui est énoncé de vive voix ; qui se transmet de bouche en bouche »(2005) 1 L'oral c'est le domaine utilisé par l'apprenant pour exprimer ses idées et argumenter ses opinions.

Le tableau ci-dessous illustre différents synonymes du terme « oral ».

Les compétences de l'oral sont comme suit :

➤ La compétence de la "compréhension orale/ CO" :

La compréhension orale est une phase très essentielle dans l'apprentissage d'une langue. Cette phase précède l'expression orale. Nous rappelons qu'avant de produire ou exprimer un énoncé, il faut assimiler et comprendre. Pendant cette activité, le rôle de l'enseignant consiste à élaborer des activités d'écoute et de perception auditive pour développer la capacité d'écoute et travailler le paysage sonore chez l'apprenant. La compréhension orale précède la prise de parole d'où l'importance de travailler cette compétence en premier afin d'améliorer les autres compétences langagières.

➤ b- La compétence de "l'expression orale/ E" :

C'est la capacité à s'exprimer au sein d'emploi direct de conversation ou d'adresse, s'appuyant sur un engagement énonciatif authentique. En plus, "l'expression orale est un discours organisé qui comporte, aussi bien chez les apprenants que chez les locuteurs natifs, des hésitations, des répétitions et des raccourcis " Desmond et al¹

Dans les premières étapes de l'apprentissage d'une langue étrangère, on enseigne l'oral pour développer l'aptitude de la communication de l'apprenant. L'oral est une compétence que l'apprenant doit acquérir afin de pouvoir transmettre un message, interagir avec l'autre et exprimer ses sentiments. Ce qui nécessite de " Prévoir du temps en classe pour discuter en français et enrichir le vocabulaire de mots appropriés au

¹ - Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005,p 20-21

CHAPITRE 01

contexte de discussion aide l'élève à développer plus d'aisance dans l'usage de la langue française." (Ministère de l'éducation d'Ontario, ²

➤ c- La compétence de la "production orale /PO" :
En didactique des langues, la production désigne³ :

- Soit le processus de confection d'un message oral (production orale) ou écrit (production écrite) par l'utilisation des signes sonores ou graphiques d'une langue.
- Soit le résultat de ce processus constitué par les énoncés et le discours. Une telle opération est donc d'abord fonction de la connaissance du code oral et écrit d'une langue par son utilisateur : en effet, celui-ci est capable de produire des énoncés et des discours d'autant plus riches et variés qu'il a une connaissance plus approfondie de la langue.". Alors, un de nos objectifs principaux à l'apprentissage du français, est d'améliorer la compétence de s'exprimer et parler spontanément chez les apprenants.

Donc, la production orale est une étape importante dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Bien que les difficultés qui envisagent la majorité des apprenants dans cette phase.

2. Les caractéristiques de "l'expression orale" :

A- Des idées: Cela signifie des données, qu'elles soient, via le raisonnement de ce que on choisit, des points de vue divers et des sentiments que l'on exprime. On doit avoir une mission claire de tout ce qu'il faut dire. Il est primordial d'aboutir le contenu aux récepteurs du message d'après l'âge, l'objectif, l'état social.

B- La structuration: c'est-à-dire la façon qui sert à dévoiler ce qu'on pense, ce qu'on veut dire. Les idées vont s'enchaîner de façon cohérente et avec des transitions bien choisies. On peut tout d'abord joindre ce qu'on va aborder et pourquoi. On illustrera les idées avec des cas concrets, des notes d'humour. On finira de façon claire et courte.

² PEKAREK DOEHLER, S. Formes d'interaction et complexité des tâches discursives dans des activités conversationnelles en classe de L2, 2003. <http://www.marges-linguistiques.com>

- Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005.p1-2

³ ROBERT, J-P définit et explique la production orale dans son dictionnaire pratique de didactique du FLE (2002 : 130)

CHAPITRE 01

C- Le langage: cela signifie la débrouillarde linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication commune, l'importance est de regarder et d'exprimer ce que l'on a assurément envie d'expliquer, ce que l'on a véritablement le désir d'indiquer, au lieu de produire, à défaut des échanges, des énoncés neutres mais parfaits.

D- Le non-verbal : On se fera mieux entrer en se trouvant tranquille et calme, en enrichissant ce que l'on dit avec des mouvements correctement adaptés, pareil que les indicateurs, les gestes, les sourires, varié. Cuq et Gruca (2005: 179) soulignent que "entre le verbal et le gestuel, les traits émotionnels et l'implicite que véhicule l'oral et toutes les formes d'interaction sont autant de facteurs qui complexifient le domaine et peuvent être sources de blocage pour un étudiant étranger ".

E- La voix: L'audio doit être ajusté aussi à l'espacement. Les apprenants doivent améliorer leur articulation et l'énonciation: tel que le volume, l'articulation et la vitesse. La tonalité doit être expressive et grande.

F- Les pauses, les silences et les regards: Les pauses et les silences sont de même particularités et de spécifications techniques. Il est important de faire saisir à nos apprenants à en choisir.

3. L'enseignement de l'oral au primaire:

La réforme scolaire a mis l'accent sur l'enseignement/apprentissage de l'oral au primaire. C'est pourquoi la compétence orale doit être installée et développée tout au long du palier.

A travers notre enquête, nous avons pu remarquer que les enseignants travaillaient l'oral en classe. En revanche, ce qui est à noter, c'est que certains d'entre eux privilégient la compréhension orale plus que l'expression orale.

En effet, le temps consacré à l'expression orale ne dure que quelques minutes alors que la compréhension orale dure presque 30 minutes pour chaque projet didactique.

CHAPITRE 01

Par ailleurs, la prise de parole spontanée n'est émise que par l'enseignant et par conséquent, ce dernier opte pour l'écrit oralisé : lecture ou des réponses réalisées par écrit par les élèves. Les styles d'apprenants ne sont pas pris en considération.

En effet, à cet âge les apprenants ne sont que des enfants en voie de développement c'est à l'enseignant de les motiver, de les prendre en charge afin qu'ils puissent s'exprimer sans aucune timidité. Il est donc souhaitable d'éveiller la curiosité de l'enfant.

En outre, le volume horaire ainsi que l'effectif de la classe posent problème et entravent ainsi le déroulement de la séance. Selon les enseignants, il est impossible de donner la parole à chaque apprenant pendant 45 minutes. C'est pourquoi, ils ne sollicitent que ceux qui participent le plus afin de gagner du temps.

Il nous semble que certains facteurs ne favorisent pas le développement de cette compétence :

- La distinction entre la compréhension orale et la production orale n'est pas distincte chez certains enseignants ce qui remet en cause leur formation.

- Les enseignants monopolisent la parole et ne laissent pas les apprenants s'exprimer librement.

- L'utilisation du matériel pédagogique n'est pas prise en considération. La plupart des établissements ne fournissent pas le matériel pédagogique adéquat pour l'enseignement de l'oral à savoir des PC, des baffles, des data-show.

Ayant fait une constatation de l'enseignement/apprentissage de l'oral au primaire, essayons de voir comment cette compétence est expliquée dans les programmes et quels sont ses objectifs.

4. Objectifs de l'enseignement de l'oral au primaire

Selon la Loi d'orientation sur l'éducation nationale, « L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément

CHAPITRE 01

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

A ce titre, l'école, qui « assure les fonctions d'instruction, de socialisation et de qualification » 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 » 2-L'énoncé des finalités de l'enseignement des langues étrangères permet, en matière de politique éducative, de définir les objectifs généraux de cet enseignement en ces termes:

« 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 »,³

Ce qui est à noter, c'est que les apprentissages de l'oral au primaire sont conçus dans le cadre d'une progression spiralaire.

Le programme de 5e AP, année terminale du cycle primaire, cible un public d'apprenants dont l'âge se situe entre 10 et 11 ans. Dans la continuité des programmes de 3e et 4eAP, ce programme est consacré à la consolidation des apprentissages qui se feront de manière plus explicite. Il permet la prise de conscience du mode de fonctionnement de la langue à des fins de communication. Les choix didactiques retenus sont les suivants :

- les actes de parole, principe organisateur des apprentissages, sont employés à l'oral et à l'écrit;
- les apprentissages linguistiques sont mis en place de manière explicite;
- les compétences de lecteur et de scripteur sont développées dans le cadre du projet;
- l'expression écrite trouve une place importante notamment au vu de l'évaluation finale;

CHAPITRE 01

- l'évaluation de fin de cycle se réalise à travers une épreuve composée de deux parties : une partie compréhension et une partie expression écrite présentée sous forme de situation- problème.

Notons que ce sont les mêmes compétences qui sont développées, par niveaux, de la 3e AP à la 5e AP. Dans une démarche d'intégration, les compétences sélectionnées permettent l'atteinte de l'objectif terminal d'intégration (OTI) pour le cycle primaire :

« Au terme de la 5e AP, l'élève sera capable de produire, à partir d'un support oral ou visuel (texte, image), un énoncé oral ou écrit en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication. »⁴

Les premières années du cycle primaire constituent ainsi une base pour l'apprenant. On doit consolider les apprentissages installés depuis la 1ère année d'enseignement du Français à l'oral et à l'écrit.

Les compétences à installer relèvent de trois niveaux et objectifs d'apprentissage:

1. Oral/réception (compréhension orale). Oral/production (production orale)
2. Écrit/réception (compréhension écrite) . Écrit/production (production écrite)

5. La place de l'oral dans le programme du FLE au primaire

L'oral occupe actuellement une place importante dans les recherches didactiques du Français, les écrits et les discours officiels. De nombreux auteurs ont mis en évidence l'importance de l'oral en classe de langue :

« L'oral joue un rôle d'autant plus important qu'il intervient de manière à la fois plus subreptice et plus constante, et donc moins aisément contrôlable, que l'écrit, dans la constitution de l'image de soi et dans le développement de la relation avec autrui. »⁵

Par conséquent, les nouveaux programmes pour l'enseignement du Français, qui ont été publiés en 2003, ont mis l'accent sur de l'enseignement/apprentissage de l'oral car les objectifs de l'enseignement du FLE au primaire visent à développer chez le jeune

apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral et à l'écrit dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif.

Cet enseignement/apprentissage participe à la formation de l'apprenant en lui permettant l'accès à l'information et à l'ouverture sur le monde. Pour cela, l'apprenant doit écouter et produire pour pouvoir communiquer dans cette langue d'où le rôle primordial de l'oral. En effet, ce dernier repose sur des compétences langagières que l'on retrouve dans la vie sociale.

L'objectif est de préparer les jeunes apprenants à leur future vie d'adulte et, par conséquent, à maîtriser les compétences de communication de la vie quotidienne et de la vie professionnelle.

C'est ainsi que le programme propose pour chaque niveau un profil d'entrée et de sortie.

6. La place de l'oral dans le manuel scolaire:

Le manuel est intitulé : Mon livre de Français, il contient 142 pages, rassemblant toutes les activités de l'Oral, de la Lecture, des Outils Linguistiques (Vocabulaire, Grammaire, Conjugaison, Orthographe), de Production écrite et d'Evaluation.

Une table des matières se trouvant à la première page présente les Projets, les Séquences, les Actes de parole, la Lecture, les diverses activités de compréhension et de production et enfin les Points de langue. L'apprentissage se fait par projet au nombre de 4, chaque projet se répartit en 3 séquences. A la fin de de chaque séquence, une évaluation se présente sous forme d'exercices liés aux différentes activités langagières déroulées tout au long de la séquence.

Après lecture des contenus, nous avons remarqué que les activités pour l'enseignement/apprentissage de l'oral sont présentes pour chaque projet : des textes, des illustrations, des BD avec des questions en relation avec le projet étudié.

Par ailleurs, le manuel scolaire est le plus utilisé lors de la séance d'expression orale⁷ à cause de la présence des différentes images qui aident les enseignants pour entamer la séance d'expression orale et déclencher les propos des apprenants.

Ayant fait un aperçu de l'enseignement/apprentissage dans le programme du FLE dans le cycle primaire, nous allons par la suite voir comment l'oral est pris en charge dans les théories, quelles sont ses fonctions ainsi que les stratégies déployées pour son enseignement.⁴

7. Les approches de l'enseignement de l'oral: :

7.1. METHODES PRELIMINAIRES (Introductives ou de base)

Pour commencer, il faut dire que les méthodes d'enseignement des langues que ce soit sous leurs formes écrites ou orales ne date pas depuis aujourd'hui. En effet, les nombreuses études menées au cours du 19^{ème} siècle, notamment dans sa première moitié, montrent clairement que l'apprentissage des langues s'est centré sur l'écrit, précisément sur la grammaire, les règles et les normes de la langue. À cette époque, l'enseignement de l'oral n'avait pas encore eu le privilège de prôner sur l'écrit. C'est pratiquement, à la fin de la deuxième moitié du 19^{ème} siècle, et suite aux instructions de l'Éducation Nationale Française, qu'on a commencé à réfléchir à l'expression orale lorsqu'on a tenté d'expliquer et appliquer en classe, avec plus de précision, **la méthode traditionnelle** considérée comme la première méthode de l'oral. Cette méthode, appelée aussi méthode grammaire/traduction et pratiquée depuis sa découverte, avait pour objectif de traduire des textes sacrés anciens et aussi de maîtriser l'écrit littéraire; ce qui explique que la communication n'était pas en elle-même le but de l'enseignement de la langue surtout lorsqu'on sait que cette dernière était enseignée seulement comme une discipline intellectuelle où la langue parlée était complètement écartée, exceptés quelques exercices réservés à la lecture.

Dans ce contexte, nous pensons qu'il est pratiquement impossible d'exposer ici les détails de cette méthode: principes, structures, champs d'application...etc. Mais ceci ne nous empêche pas de voir la progression de cette méthode au cours des trois premières années et aussi les thèmes ou les disciplines faisant son champ d'application. À ce titre, Souad Kassim Mohamed, dans sa recherche sur l'enseignement de l'oral dans les

⁴ BEHERENT, S. La communication interalloglotte: communiquer dans la langue cible, Harmattan, France, 2007 p23

différents courants méthodologiques, évoque qu'en première année et toujours selon la méthode traditionnelle, " l'apprentissage des langues vivantes se focalisait sur l'écrit, en particulier sur la grammaire, la version et le thème, s'inspirant ainsi de l'enseignement des langues mortes. Mais progressivement les instances chargées de régir l'enseignement des langues vivantes, devant l'influence des méthodes orales, commencent à prôner/imposer l'enseignement de l'oral"⁽¹⁾. Par la suite, la progression de cette méthode vis-à-vis de l'oral ne s'est pas suffisamment évoluée où, au cours de l'année suivante, " les versions et les thèmes consisteront surtout en morceaux grecs et latins qu'on fera traduire en anglais et en allemand, et réciproquement."⁽²⁾ L'aspect littéraire de l'enseignement caractérisait enfin la troisième étape où on assistait à la présentation de morceaux littéraires en anglais et en allemand qui seront par la suite remplacés par des traductions orales surtout des passages difficiles.

Contrairement à la méthode traditionnelle, **la méthode directe** (appelée aussi naturelle, psychologique ou encore phonétique) et utilisée au cours des années cinquante, avait d'abord comme objectif de faire parler l'apprenant. En d'autres termes, l'expression orale est privilégiée par rapport à l'écrit en s'appuyant bien entendu sur le non verbal notamment le gestuel, les images et les dessins ainsi que sur l'environnement de la classe sans recourir à la langue maternelle qui dans certains cas rares pose de véritables problèmes à l'apprentissage de la langue étrangère. C'est pourquoi, on estimait à l'époque qu'adopter la méthode directe signifie qu'on peut apprendre une langue étrangère de la même façon qu'un enfant qui apprend sa langue maternelle en utilisant le procédé d'imitation. Il s'ensuit que "la méthode directe est celle qui enseigne les langues sans l'intermédiaire d'une autre langue antérieurement acquise. Elle n'a recours à la traduction ni pour transmettre la langue à l'élève, ni pour exercer l'élève à manier la langue à son tour. Elle supprime la version aussi bien que le thème"⁽³⁾. Tout cela laisse dire que l'enseignement de l'oral d'une langue étrangère est inutile; il suffit juste de l'entendre. Pour ce faire, il faut intégrer les apprenants dans des situations en leur laissant le temps nécessaire pour écouter la langue étrangère (écouter de nouveaux sons). La phase d'écoute demande donc beaucoup de temps dans le sens où elle doit être considérée comme une période fondamentale dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

CHAPITRE 01

Aussi, la méthode directe ne peut pas constituer seule la méthodologie directe; celle-ci pour qu'elle soit réellement concrétisée dans tout champ d'application avec ces principes, structures et objectifs, il va falloir recourir également à la méthode active et la méthode audio-orale qui contribuent d'une façon directe à l'apprentissage de l'oral. **La méthode audio-orale**, d'Amérique du Nord, a été élaborée sous l'influence des théories linguistiques et psycholinguistiques de l'époque : le distributionnalisme de Bloomfield et de Harris (exercices structuraux) et le behaviorisme de Skinner (réflexe conditionné). Ainsi, elle s'effectue au moyen de répétitions orales intensives (pour mémoriser à l'aide de phrases modèles) et manipulations systématiques (pour automatiser).

Il est donc clair que c'est à travers cette méthode que l'oral commence progressivement à recevoir une priorité sur l'écrit, et ceci se voit inévitablement par la place qu'on a réservée au phénomène de la prononciation. Mais, il faut souligner que grâce au courant béhavioriste, un fait très important sur la prononciation est à prendre en considération : prononcer la langue maternelle se fait automatiquement et les gestes articulatoires qui y sont liés se produisent inconsciemment. En effet, la notion d'habitude est fondamentale dans le domaine de la prononciation et les exercices de répétition (caractère systématique de l'exercice) sont très positifs. C'est à cette époque qu'apparaissent les premiers laboratoires de langue.

En partant de cette idée qu'une réflexion sérieuse sur la notion d'habitude commence à naître dans la mesure où nous arrivons à identifier la langue maternelle de celui qui parle une langue étrangère (c'est son « accent étranger » qui montre ceci). Ce phénomène peut s'expliquer par un transfert d'habitudes articulatoires de la langue maternelle vers la langue étrangère sur tous les niveaux (segmental et supra-segmental). Alors, cette méthode se base sur la comparaison des éléments similaires/différents de la langue maternelle à la langue cible (étrangère). La méthode audio-orale a donc mis en relief la langue parlée dans l'apprentissage d'une langue étrangère, avec un côté mécaniste et répétitif positif pour la prononciation.

Les trois méthodes présentées ci-dessus ne peuvent être considérés que comme des éléments introductifs contribuant à l'apprentissage et l'amélioration de l'oral de la langue

étrangère. Cependant, certaines autres méthodes aussi importantes et efficaces s'imposent dans la présente contribution. Il s'agit également de trois autres méthodes qui ont fait couler beaucoup d'encre de par leur universalité étant donné qu'elles constituent les moyens et les outils d'applications nécessaires pour la plupart des langues, de par les procédés et les structures qui traduisent la nature de son fonctionnement. La méthode Structuro-Globale Audio Visuelle, l'approche communicative et l'approche actionnelle forment un tout inséparable qui a donné à l'expression orale un rôle plus qu'important surtout aux plans d'analyse et d'interprétation. A ces approches s'ajoutent également d'autres que nous pouvons qualifier d'intermédiaires telles que la méthode interrogative (pour développer l'interaction orale entre enseignant- apprenant), la méthode répétitive qui se repose sur la répétition des apprenants et la méthode audio orale (découverte en Amérique et qui n'a pas duré plus de deux ans).

7.2. METHODES FONDAMENTALES :

Apparue au cours des années 50, à l'Institut de Phonétique de l'Université de Zagreb par Peter Guberina, **la méthode SGAV (STRUCTURO - GLOBALE AUDIOVISUELLE)** se fixe comme objectif l'apprentissage de la communication quotidienne de la langue parlée de tous les jours. À l'époque, elle constituait une véritable innovation dans la didactique des langues vivantes. Cette méthode, dite aussi audiovisuelle, vise l'apprentissage du parler et de la communication dans des situations de la vie quotidienne en se servant du structuralisme de "Ferdinand de Saussure" et du cercle de Prague de "Troubetzkoy" (cercle représentant l'importance accordée aux composants acoustiques dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

L'unité sur laquelle s'appuie cette méthode est bien évidemment la langue qu'on considère comme moyen d'expression de communication orale " dont l'apprentissage doit porter sur la compréhension du sens global de la structure, les éléments « audio » et « visuel » facilitant cet apprentissage " ⁽⁴⁾. L'exemple le plus concret qui peut réellement... ce type d'apprentissage, c'est qu'à "partir d'un dialogue enregistré et d'un film fixe où se déroulent des images situationnelles en rapport avec l'enregistrement, l'apprenant est amené à accéder de manière globale à une situation de communication" confirme

CHAPITRE 01

Cornaire (1998) dans ses travaux sur la dite méthode..... C'est ainsi que l'oral prend la primauté sur l'écrit selon les principes et les objectifs de cette méthode; ce qui laisse dire aussi que l'écriture devient dans ce sens une partie de l'oral et non l'inverse.

Dans cette optique, nous soulignons que le premier élément qu'on doit prendre en charge dans le processus de l'enseignement c'est bien la prononciation telle qu'on enseigne la discipline phonétique du moment que celle-ci " (...) désigne la branche de la linguistique qui étudie la composante phonique du langage, par opposition aux autres domaines: morphologie, syntaxe, lexique et sémantique "⁽⁵⁾, en tenant compte qu'il est impossible d'apprendre à parler une langue en s'appuyant seulement sur l'écoute, mais il faut également faire appel au "segmental". C'est ainsi que les phonèmes qui sont décrits et comparés font l'objet du travail, ce qui montre une forte présence des aspects segmentaux dans les manuels jusqu'à aujourd'hui. Aussi, la linguistique fait une mauvaise analyse théorique des aspects suprasegmentaux des langues, d'où des exercices ou des activités sur le rythme des langues sont peu disponibles. Il faut enfin être d'accord avec l'opinion selon laquelle cette méthode ne pourra atteindre son objectif que lorsque l'approche communicative arrive à réaliser toutes les conditions de sa réussite.

L'approche communicative s'est développée en France à partir des années 1970 en réaction contre la méthodologie audio-orale et la méthodologie audiovisuelle. Une étude comparative montre que la rupture dans les objectifs entre les méthodes structurales et la méthode fonctionnelle est partiellement absente comme cela avait été le cas entre les méthodologies directe et traditionnelle. La différence se situe au niveau de la compétence: pour les structuralistes, une grande importance est accordée à la compétence linguistique; alors que pour les fonctionnalistes, la compétence de communication est privilégiée, c'est-à-dire, l'emploi de la langue est mis en relief. Toujours dans l'approche communicative, la langue est conçue comme un instrument de communication ou d'interaction sociale. Les aspects linguistiques (sons, structures, lexique, etc.) constituent la compétence grammaticale qui ne pourrait être en réalité qu'englobée dans la compétence de communication. En outre, la compréhension et la production orales, la compréhension et la production écrites, nommées "habiletés"

CHAPITRE 01

peuvent être développées du moment que tout dépend en fonction des besoins langagiers des apprenants.

La compétence en communication prend en compte les dimensions linguistique et extralinguistique constituant un savoir-faire qu'il soit verbal ou non verbal. Ainsi, elle tient compte d'une connaissance pratique du code et des règles psychologiques, sociologiques et culturelles qui permettront son emploi approprié en situation. Par ailleurs, son acquisition s'effectue en parallèle avec la compétence linguistique. Pour communiquer en langue étrangère, il serait par conséquent insuffisant de connaître les règles grammaticales de cette langue, il ne faudrait pas se limiter à son aspect linguistique, il est primordial en fait d'aller plus loin en vue de connaître ses règles d'emploi à savoir les formes linguistiques les plus convenables à employer dans chaque situation et avec telle ou telle autre personne, etc.

L'objectif premier de l'approche communicative est d'atteindre une réelle communication. Elle cherche à inciter les apprenants, en communiquant, de prendre en considération "la situation de communication" : être en mesure de pouvoir identifier le statut de l'interlocuteur, son âge, le rang social auquel appartient-il..., en premier lieu; et "l'intention de communication" ou encore mieux dire la fonction langagière telle que donner un ordre, demander quelque chose poliment, présenter un objet ...etc. en second lieu.

Dans l'enseignement de la compréhension et la production orales, l'approche communicative offre plusieurs activités d'apprentissages dont les activités phares sont les simulations et les jeux de rôle.

- Pour ce qu'est des simulations, Francis Debyser définit le principe de simulation globale de la manière suivante : " Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants (...) de créer un univers de référence, un immeuble, un village, une île, un cirque, de l'animer de personnages en interaction et d'y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu thème de référence et un univers de discours, est susceptible de requérir. "(

CHAPITRE 01

- Les simulations globales se présentent comme des techniques intégrées aux méthodes communicatives et elles sont développées pour l'enseignement du FLE dans le but de trouver la solution adéquate au problème de l'illusion du réel en classe de langues tout en stimulant l'emploi de la langue et en incitant l'apprenant à déclencher la parole. Elles ont pour objectif l'autonomie de l'apprenant, elles cherchent à libérer ce dernier dans de différentes situations de communication. Les simulations globales veulent que l'apprenant soit autonome puisque l'enseignant, au départ, fixe le scénario puis il se retire et se contente de jouer le rôle d'animateur et d'expert linguistique. En revanche, c'est à l'apprenant de construire le contexte et le vivre, c'est lui qui s'occupe des opérations des changements de situations.

Quant au jeu de rôle, Francis Debyser (1996/1997) le définit ainsi : "Un jeu de rôle, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique." ⁽⁷⁾

Le jeu de rôle peut être déjà préparé par les apprenants, mais il doit quand même prendre un trait d'improvisation pour qu'il soit formateur et permettrait de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu. Cet événement de communication invite ainsi les apprenants à endosser le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans des situations fictives préétablies pouvant être réalistes et ambitieuses de reproduction authentique des scènes de la vie.

Suivant les principes de base de l'approche actionnelle, l'utilisateur de la langue est considéré comme un acteur social qui est appelé à agir dans les grands domaines de la vie sociale (personnel, éducationnel, professionnel, public). Dans chacun de ces secteurs, il fera face à des contextes différents. Par exemple, dans sa vie personnelle et relationnelle : assister à un anniversaire ; dans sa vie professionnelle : faire un stage de formation. Ces contextes détermineront un certain nombre de situations. C'est le cas de quelqu'un invité à assister à un anniversaire, cela suppose qu'on réponde à une invitation, qu'on fasse un cadeau, qu'on s'habille, qu'on félicite la personne concernée...etc. Ainsi, plusieurs

CHAPITRE 01

tâches découlent de ces situations qui peuvent être langagières ou non-langagières: à titre d'exemple : rédiger un mot d'acceptation, téléphoner pour remercier, féliciter la personne fêtant son anniversaire...etc.

Pour définir le concept "tâche", nous proposons la définition que donne le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) :

"Est définie comme tâche toute visée actionnelle que l'acteur se représente comme devant parvenir à un résultat donné en fonction d'un problème à résoudre, d'une obligation à remplir, d'un but qu'on s'est fixé. Il peut s'agir tout aussi bien suivant cette définition de déplacer une armoire, d'écrire un livre, d'emporter la décision dans la négociation d'un contrat, de faire une partie de cartes, de commander un repas dans un restaurant, de traduire un texte en langue étrangère ou de préparer en groupe un journal de classe ".(8)

Il ressort donc que derrière la tâche, il se cache un projet d'action sur l'environnement qui répond à un besoin, à une nécessité ou à un but qu'on s'est fixé. La tâche peut être verbale ou non verbale. Supposons que je veuille aller à un endroit. J'effectue une tâche non verbale. Mais j'ai besoin d'aide pour demander l'itinéraire. Je peux demander à quelqu'un de m'expliquer le chemin à emprunter. J'accomplis alors une tâche langagière.

Toujours selon l'approche actionnelle, les tâches d'oral à accomplir sont nombreuses, nous pouvons citer: faire jouer une conversation téléphonique, jouer la scène d'un film ou d'une pièce de théâtre, imaginer les décors pour une scène et présenter ses propositions à la classe, réalisation d'un spot publicitaire...etc.

Aussi, et par opposition aux méthodologies qui font de l'oral leur centre d'intérêt, l'approche actionnelle est centrée sur la tâche. L'oral comme l'écrit, ils ont la même prépondérance et sont là dans le but d'agir et faire agir. En termes plus techniques, les tâches communicatives sont traduites par un verbe de « communication » tel que rédiger, écrire, annoncer...etc. Néanmoins, il ne faut pas écarter la primauté accordée à l'oral, il est concrètement priorisé. L'**Interaction Orale** constitue même le cœur de l'activité

langagière du moment où on passe la majeure partie du temps d'utilisation d'une langue à la parler avec d'autres : "nous sommes des acteurs sociaux", selon les termes du CECRL.

8. les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral:

L'enseignement s'est toujours appuyé autant que possible sur les supports pédagogiques de son époque, livre, tableau, images, cassette, CD,....etc.

Ces supports ne sont pas de simples changements de la technologie moderne et d'actualité mais c'est l'occasion de renouvellement des pratiques et une remise en cause des rapports entre l'objet de l'enseignement, l'apprenant et l'enseignant. Parmi ces support, nous notons :

- **Le support tableau :** Le tableau est un support visible par tous, sur lequel on peut écrire une infinité des mots, exercices, énoncés....etc. C'est un support de connaissance et de construction. Pendant une séance orale le tableau deviendra un champ d'illustration et d'explication si une idée dite oralement est ambiguë pour certains apprenants.
- **Le manuel scolaire, support écrit:** Le manuel scolaire est un support didactique de base indispensable, sous forme d'un livre, ouvrage ; qui représente un outil de travail commun aux élèves de la même classe. Le manuel est envisagé à la fois comme objet et moyen d'apprentissage, il permet aux élèves de poser leurs questions sur la compréhension du texte. Ce support écrit peut contribuer à une meilleure compréhension et expression de l'oral. Nous allons au cours du deuxième chapitre s'interroger sur la place et le degré de présence du jeu dans ces mêmes manuels.
- **L'image:** L'image est l'un des supports utilisés dans la didactique des langues au primaire pour son pouvoir de véhiculer le sens aux enfants. L'image est capable de faire appel à l'imagination de l'enfant, la chose qui l'encourage à parler et s'exprimer, sans oublier que c'est un support de concrétisation de l'abstrait et un moyen d'illustration.
- **Le support audio:** Pendant la séance de l'oral l'enseignant peut utiliser des documents sonores, cassette, CD... enregistrés par des francophones, ou bien il peut faire ses propres enregistrements. L'outil audio peut présenter une chanson,

conte, dialogue.....etc. les écoutes de l'apprenant aux produits sonores vont l'aider à construire une idée sur le contexte qui va l'amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées.

- **Support TIC et audio-visuel:** Les TIC et les vidéos permettent d'accroître la motivation et le plaisir d'apprendre, on peut remarquer l'intérêt particulier que les enfants portent aux activités qui se déroulent dans cet environnement d'outils technologiques, les TIC et les vidéos ont cette puissance de la bonne représentation des images qui retiennent d'avantage l'attention de l'élève, permettent la transmission d'un grand nombre d'informations en peu de temps et offre une meilleure mémorisation de la langue en stimulant l'élève à émettre les mots et à les bien prononcer.

Donc, l'apprentissage c'est l'ensemble des interactions entre une personne et son environnement dans un moment précis, et pour rendre l'apprentissage facile chez les apprenants, l'enseignant doit trouver différentes méthodes, et parmi ces méthodes les chercheurs proposent le jeu comme étant un outil pédagogique efficace pour motiver les apprenants dans une classe de langue.

Chapitre 02

1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Avant de répondre à la question : « qu'est-ce qu'une activité ludique ? », il nous paraît indispensable de savoir ce que signifie le mot jeu premièrement. Selon le petit Robert : 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. « Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts ».⁵

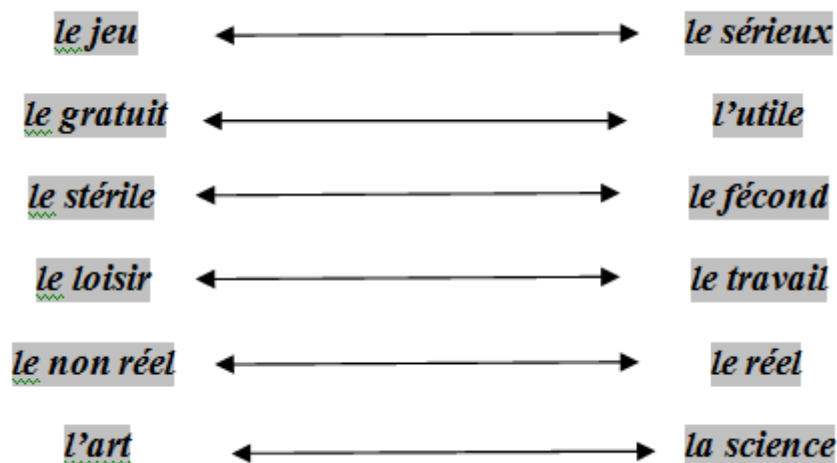
Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace, elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère chez les apprenants surtout les enfants au primaire. Elle permet à tout enfant de retrouver son équilibre et assurer ainsi son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences et du coup, ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent. Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs, comme l'affirme J-P QUC dans le dictionnaire de didactique.

2. Aperçu historique :

Nous allons retracer ici brièvement les principaux jalons de l'évolution historique de la notion du jeu, en mettant en relation jeu et éducation

Le jeu était méprisé et source de méfiance pendant plusieurs siècles, durant les temps d'Aristote (384 av JC-322 av JC), le jeu était une sorte de détente et de divertissement gratuit avec une connotation négative en s'opposant au travail et au sérieux, ainsi classifié par Silva (2005)

⁵ Le Petit Robert, 1991 / 1046.



Dans cette vision, le jeu se trouve inscrit dans un paradigme de connotation négatif, enopposé au sérieux, d'après l'auteur, nous avons constaté que cette notion du jeu est opposée à celle du travail et synonyme à celle du plaisir et de liberté.

La pratique du jeu dans la classe semble aller à l'encontre des pratiques scolaires habituelles et à ce sens, a du mal à s'imposer comme support pédagogique solidement constitué.

De plus, durant cette époque, le jeu était associé, soit à l'enfant dont la représentation est moins positive que celle d'aujourd'hui, soit au jeu de hasard, notamment celle d'argent.

Quant à l'église, de son côté, s'est mobilisé pendant des siècles à interdire les jeux, en les considérant comme porte ouverte à des passions dangereuses, à la violence; tel que les jeux d'armes, à la ruine; tel que les jeux d'argent.

Il faut attendre la période de la renaissance pour assister un regain de remise en valeur de la notion du jeu, c'est en effet, à partir de cette époque que datent les premières intégrations de la notion du jeu dans les écoles de princes en tant que ruses pédagogiquesafin d'assimiler certains apprentissages à caractère difficile par le biais de jeux de l'oie historique, mais aussi par celui des petits dialogues en latin.

Quant à l'époque romantique, elle a connu une véritable rupture avec la conception aristotélicienne du jeu. L'enfant devient porteur de valeurs positives liées à l'origine de la nature. Le jeu considéré comme une véritable activité enfantine est désormais considéré comme une activité sérieuse mais à condition qu'il soit apte à conduire au

développement naturel de l'enfant, Rousseau y voit la manifestation de la nature pure.

Ces idées empiriques reprises aux XIX^e et XX^e siècles par des biologistes, des psychologues et des pédagogues pour justifier la nécessité biologique du jeu pour l'enfant, comme les travaux de Darwin Charles, qui par sa pensée évolutionniste a su influencer les scientifiques du XIX^e siècle, qui ont accordé par la suite, une place importante au jeu enfantin.

À la fin du XIX^e siècle, les théories psychologues s'emparent aussi du jeu enfantin et revalorise son statut en le rendant éducatif, le jeu n'est plus considéré comme activité d'amusement et de plaisir mais plutôt une activité d'éveil des facultés du corps et de l'esprit, et l'occasion d'expériences et de la préparation à la vie

C'est en s'inspirant de ces idées là que découle le courant pédagogique de l'éducation nouvelle où le jeu n'est plus considéré comme un simple délassement mais une véritable activité éducative.

Au XX^e siècle, dans les sciences sociales et cognitives, le jeu a été plus largement exploré, il fait désormais l'objet de plusieurs réflexions et de tentatives de définitions.

Les travaux menés par Piaget, épistémologue et psychologue suisse, qui s'est focalisé sur le jeu enfantin et nous a livré par la suite de nombreuses observations et classifications.

Piaget place de jeu au centre du développement cognitif de l'enfant, à ce stade, il voit l'enfant comme source de développement de la pensée. Ainsi, à travers les jeux, l'enfant peut expérimenter le monde et construire par la suite son propre intelligence.

3. L'utilité des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE

On entend toujours dire que : Le jeu n'est pas une fin en soi, c'est un moyen en vue d'autres fins.

Evidemment, on ne fait pas recours aux jeux dans une classe de FLE pour jouer, ça vise surement d'autres finalités, nous en citons les principales selon certains théoriciens :

➤ La motivation :

D'abord, lorsqu'on parle des avantages principaux du jeu, la motivation serait la première à prendre en charge (c'est la relation du jeu avec les théories de la cognition). Car l'objectif de la situation enseignement/apprentissage du FLE est

d'intéresser les élèves et de les engager pleinement dans les activités afin qu'ils prennent goût à cet enseignement tout en cherchant aux supports didactiques répondant à cette fin.

Les jeux constituent l'un des moyens qui peuvent être mis en place pour but d'attirer l'attention, de travailler les compétences et de familiariser l'enfant aux structures langagières. Nicole Décuré précise que selon elle, le jeu « est irremplaçable parce qu'il contient en lui-même ce qui manque à la plupart des exercices : l'envie de les faire ».⁶

Ceci s'explique par le fait que les jeux permettent d'appriivoiser l'imaginaire, de créer l'espace ludique, d'élaborer la créativité, d'expérimenter, de découvrir le monde, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, de vaincre des difficultés, d'aboutir à un résultat. Ils répondent à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Le jeu apparaît comme l'un des facteurs principaux de l'édification de la personnalité.

L'utilité des jeux à l'école peut être justifiée par le besoin naturel de l'enfant à jouer et de suivre son envie de vivre toujours en distraction. Alors, sa nature le pousse à aimer les jeux plus qu'une autre activité sans donner importance à la véritable valeur de l'apprentissage. Le fait d'introduire des activités de distraction ne représente pas seulement un plaisir pour les apprenants mais aussi un facteur efficace pour orienter leur envie à l'apprentissage.

Le jeu a alors un rôle central dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation.

Ajoutant à ce qui précède que dans le jeu, ce qui en fait un objet d'apprentissage important c'est qu'il exclut le sentiment d'échec scolaire, et donne également un sentiment de pouvoir. Il est un moyen privilégié pour traiter la difficulté car il fait sortir l'élève de la réalité scolaire, en évitant la routine défavorable d'apprentissage.

« L'utilisation des jeux dans l'enseignement d'une langue étrangère facilite effectivement plusieurs tâches et phases pédagogiques car les activités ludiques

⁶ Décuré Nicole, Du ludique à l'apprentissage, Paris 2004, P09.

font sortir l'apprenant d'un univers de routine et paresse à un autre univers totalement différent plein de plaisir et de joie comme il le désire. »⁷

➤ La centration sur l'apprenant :

L'utilisation de ces activités en classe de FLE vise essentiellement à la centration sur l'apprenant, but de l'approche actionnelle. C'est la centration sur l'apprenant qui justifie aujourd'hui la place du jeu selon les spécialistes.

L'élève devient alors actif : il est mobilisé et tombe donc moins vite dans la lassitude et l'ennui, comme il conquiert son autonomie.

De plus, quand un enfant veut gagner un jeu, toute sa personne est mobilisée par cet objectif, il réfléchit, met au point une tactique, envisage une autre stratégie si la première se révèle inefficace, utilise de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont apprises. Il maîtrise facilement les compétences visées grâce aux jeux ; il comprend et s'exprime rapidement et sans difficulté à l'oral comme à l'écrit. Il construit son savoir. En outre, par le biais du jeu, on pourrait impliquer tous les élèves dans la construction du savoir « Le jeu touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux. »⁸

Autrement dit, l'implication dans le jeu déclenche des qualités intellectuelles que le travail scolaire ne déclenche pas toujours.

« Le rendement d'un processus d'apprentissage réside sans aucun doute dans la qualité des contenus transmis au cours des activités de classe, (...) Pour arriver à tout cela, les activités ludiques seront un outil très puissant, car elles enlèvent l'attention du processus didactique même, et permettant un investissement plus rentable. »⁹

⁷ Khoudir Djalila, L'apport de la motivation au cycle moyen dans l'enseignement/apprentissage du FLE cas de la 2^{ème} année moyenne, Biskra, 2015, P31.

⁸ Christiane Renard, Le jeu en classe de fle, Louvain-La-Neuve.P1

⁹ Marion Selve, L'efficacité des jeux dans la construction des apprentissages mathématiques, Education, 2013, P30

➤ Une préparation à la vie sociale

L'objectif de la classe de FLE 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 »¹⁰.

L'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère. Le jeu en tant qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème, situation proche du réel dont il doit résoudre en communiquant avec son partenaire. De plus, la situation de jeu possède de nombreux avantages sur le plan de l'apprentissage de la vie en société et répond en ce sens à l'un des grands objectifs de l'école: la socialisation.

Dit Patrick Faugère, psychologue de l'Education Nationale, dans son article paru dans

« la revue Les Langues Modernes (1994) : « le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail. [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par-là aide à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer ».

Ainsi, par le biais du jeu, l'enfant est amené à discuter, à s'exprimer, à s'affirmer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix. Il contribue à perfectionner son langage et à s'intégrer dans un groupe. En d'autres termes, il permet de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant partie de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits dans la séquence pédagogique, et atteignables.

Grâce au jeu, « activité de communication qui est fondée sur le défi »¹¹, l'élève est actif, il prend plaisir à partager, à échanger avec ses pairs. Il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a une responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner. Pour devenir un membre reconnu de la classe.

¹⁰ Weiss François, Jouer communiquer apprendre, Paris, 2002, p7

¹¹ KERVRAN M., L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Armand Colin, 1996, p26

Sans crainte d'erreur. Ceci est dû au climat de confiance, de coopération, de respect que les jeux créent, qui permet de sa part à chacun de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. Par conséquent, les qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent. Etant indispensables à l'élève dans sa vie personnelle, scolaire et professionnelle.

« Cette atmosphère de convivialité et de plaisir fait que les apprenants apprécient de se retrouver et viennent au cours avec plus de bonheur. Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges »¹².

Chose qui ne va pas forcément se passer de la même manière dans une autre situation de communication.

➤ **Le jeu a une portée culturelle**

Toute langue véhicule une culture, qui dit culture dit population, coutumes, us, traditions,... Donc, apprendre une langue ce n'est pas seulement en connaître les codes langagiers et les structures grammaticales, c'est aussi connaître le ou les pays où la langue est

parlée, mais et surtout en faisant preuve de respect. Une des manières d'intégrer l'aspect culturel dans l'apprentissage d'une langue est bien sur l'utilisation du jeu.

Affirme Julie PRYZ : « certains jeux vont faciliter l'acquisition du vocabulaire, d'autres celle de structures grammaticales, de la prononciation ou encore vont permettre de découvrir une culture étrangère. »¹³

Le jeu comme outil au service de l'apprentissage des langues étrangères enrichit globalement la croissance de l'enfant : il constitue le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie ; il ouvre la voie à l'apprentissage. Cette activité ludique enrichit la culture de l'apprenant par la découverte des nouvelles cultures et par le dévoilement des malentendus. Elle sert par conséquent au

¹² Christiane Renard, le jeu en classe de fle, Louvain-La-Neuve, p2

¹³ Julie PRYZ, Comment le jeu peut-il motiver les élèves pour l'apprentissage de l'anglais à l'école primaire ?, IUFM DE BOURGOGNE, 2006

développement de ses compétences éducatives et culturelles afin d'améliorer le niveau d'apprentissage, et à procurer l'enfant/apprenant de toutes les attitudes d'un citoyen actif. Ceci se travaille au sein de la classe, lieu de découvrir l'autre avec ses différences.

L'aspect culturel est, entre autres, ce qui rend l'apprentissage d'une langue concret car les élèves prennent conscience que cet apprentissage leur servira plus tard (lors de voyages par exemple) et qui attise leur curiosité.

En grosso modo, Le jeu enrichit globalement la croissance de l'enfant et favorise chez lui l'apprentissage. Il est sa fenêtre sur le monde.

4. La place de l'activité ludique dans la classe du FLE:

L'introduction du jeu en classe de FLE 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 : Les trois dernières décennies du XX^e siècle ont profondément été marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et secondes, dans les années 1970 l'enseignement des langues s'est centré sur l'apprenant ; dès lors, les spécialistes ont tenté d'inculquer du jeu comme support pédagogique en classe de FLE.

Or, ce dernier n'a été exploré qu'à partir du XIX^e siècle en lui permettant de prendre la dimension de l'activité qui permet à l'élève d'apprendre et de sculpter son apprentissage, en se basant sur les découvertes scientifiques qui soutiennent fortement la croyance actuelle de la valeur éducative des jeux.

L'aspect ludique a pris une place non négligeable dans les classes de langue, elle est utilisée comme facteur de motivation et de communication. Cependant, certains enseignants ne trouvent pas l'utilité d'utiliser ce genre d'activité, malgré leur importance signalée par quelques concepteurs, d'autres enseignants l'utilisent pour passer le temps restant à la fin des séances. Jérôme Bruner souligne l'importance du jeu, que trouve en lui un lieu d'assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgissent la motivation et le langage.

Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique a repris sa place, nous

y trouvons des jeux de mots, du théâtre, afin de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

L'enseignant peut choisir des activités ludiques variées et intéressantes qui auront pour rôle de susciter plaisir et apprentissage.

Les enseignants doivent varier les activités et donc les matériaux, c'est la raison pour laquelle ils doivent être bien formés à utiliser les jeux en classe afin d'en tirer le profit et d'atteindre l'objectif visé.

On peut donc constater que le jeu est une activité indispensable au développement de l'enfant, qu'il est ainsi, à l'école, une manière originale et efficace d'aborder ou d'exploiter certaines compétences.

En effet, l'objectif principal du jeu est la motivation. C'est en ce sens qu'il est un outil pédagogique efficace : les élèves sont motivés par le plaisir de jouer, le désir de gagner, de se surpasser, et surtout par l'effort d'apprentissage.

PARTIE PRATIQUE

PARTIE PRATIQUE :

Nous avons vu dans la première partie que les activités ludiques jouent un rôle important dans le développement de l'expression orale des apprenants en classe de FLE. Dans la deuxième partie, nous allons présenter l'outil de l'enquête, à savoir le questionnaire, interpréter les résultats obtenus afin de vérifier l'importance de l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires en particulier. Nous déterminerons leur rôle dans le développement de la compétence orale chez les apprenants de la 5ème année primaire. Enfin, nous allons conclure par quelques propositions des activités ludiques favorisant la motivation en classe de FLE.

1- L'enquête :

Le questionnaire Dans le but de rassembler le plus grand nombre des réponses se rapportant à l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de l'expression orale chez les élèves de primaire, nous avons adressé un questionnaire aux enseignants de primaire dont les items s'articulent autour de notre question principale posée dans ce mémoire.

Nous avons donc, choisi le questionnaire comme outil d'investigation pour la quantité d'informations qu'il pourrait nous livrer.

Dans un premier temps, nous allons présenter notre questionnaire, ses objectifs ; ensuite l'échantillon et le lieu où nous avons effectué l'enquête pour finir par l'analyse des réponses proposées par les enseignants et les commenter.

1-1- Présentation de l'enquête :

Afin d'avoir une idée précise sur l'utilité et la place du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et dans le but de déterminer l'importance de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et leur contribution dans le développement de la compétence orale des élèves de la 5ème année primaire, nous avons mené une enquête auprès des enseignants exerçant dans le secteur éducatif dans 08 établissements de primaire se trouvant dans les communes de la wilaya de tiaret . Vingt questionnaires ont été distribués dans le but de toucher le maximum d'écoles primaires de la wilaya de Tiaret et d'avoir le point de vue de l'ensemble des enseignants.

Les établissements sont :

PARTIE PRATIQUE :

- Établissement Ahmed Chatta - Laghouat
- Établissement Dali Ibrahim - Laghouat.
- Établissement Ahmed Gourine - Laghouat.
- Établissement Mohamed Razouge - Laghouat.
- Établissement Mahboubi El hadje - Laghouat.
- Établissement Shaifa Abdelkader - Laghouat.
- Établissement El rage Aissa - Laghouat
- Établissement Habib Chohra - Laghouat.

1-2- Présentation de l'échantillon enquêté:

Notre enquête a été effectuée dans la semaine du 8 au 25 mars auprès de vingt enseignants exerçant au cycle primaire. Nous avons opté pour ce palier pour connaître l'impact du ludique sur la compétence communicative chez des élèves dès l'école primaire qui constitue la base de tout apprentissage.

1-3- Présentation du questionnaire :

Il s'agit d'un questionnaire composé de 15 questions, visant à dégager le rôle du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Nous avons opté pour le questionnaire comme moyen de collecte d'informations, et dont l'objectif est de connaître les avis et les représentations des enseignants à propos de l'intégration des différents types d'activités ludiques, leur utilisation ainsi que leur importance en classe de FLE.

Nous visons par notre enquête l'examen de l'impact des activités ludiques en classe de FLE. À partir des réponses reçues, nous allons préciser le rôle du ludique ainsi nous allons vérifier l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE, savoir si les activités ludiques sont utilisées par beaucoup d'enseignants ou par quelques-uns.

PARTIE PRATIQUE :

1-4-Analyse et interprétation des résultats:

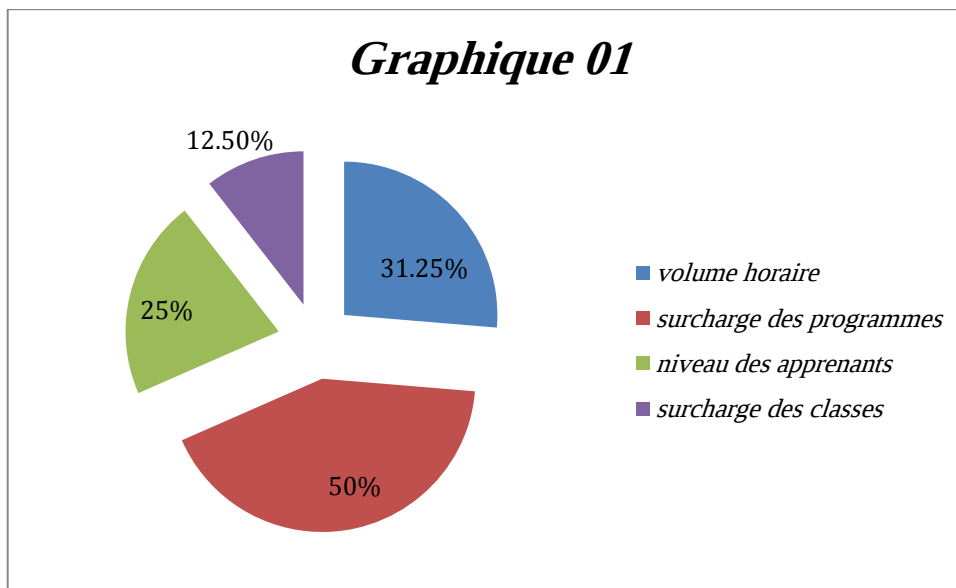
Dans un premier temps, nous allons élaborer des tableaux (suivis de leurs graphies) représentant les pourcentages des données fournies par les enseignants. Dans un deuxième temps, nous allons analyser et interpréter des résultats des questions retenues.

Question 01 : votre travail est difficile à cause du :

Tableau : 01

réponse	Nombre des réponses	Taux
volume horaire	5	31,25%
surcharge des programmes	8	50%
niveau des apprenants	4	25%
surcharge des classes	2	12,50%

Graphique 01 : le travail est difficile à cause du :



Commentaire :

Selon les résultats obtenus, il est à remarquer que la moitié de nos enseignants interrogés ont un problème au niveau de la surcharge des programmes, ce qui nous montre 50%, tandis que 31.25% ont souffert à cause du volume horaire, par contre 25%

PARTIE PRATIQUE :

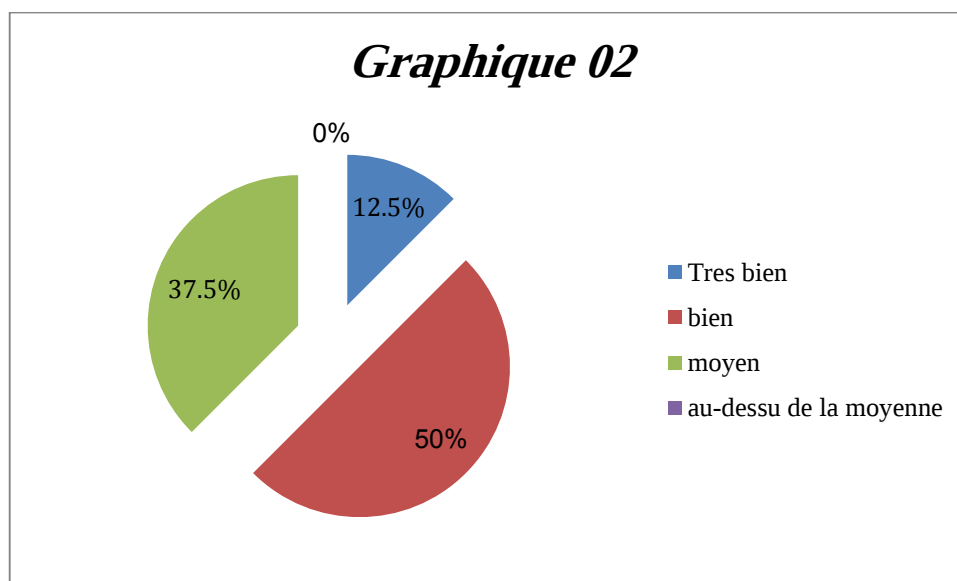
trouve que le niveau des apprenants qui pose un problème, alors que 12.25% pense que effectif est nombreux.

Nous concluons des résultats obtenus que la surcharge du programme constitue un obstacle majeur pour les enseignants.

Question 02 : le niveau de vos élèves est :

Tableau 02 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Très bien	02	12.5%
Bien	08	50%
Moyen	06	37.5%
Au-dessus de la moyenne	0	0%



Commentaire :

À partir des résultats obtenus, nous constatons que 50% des apprenants ont un niveau bien. 37,5% ont un niveau moyen et 12,5% ont un niveau très bien.

Il faut savoir ici que 16 enseignants nous ont confirmé que la majorité de leurs apprenants avaient un niveau au-dessus de la moyenne avant l'utilisation des activités

PARTIE PRATIQUE :

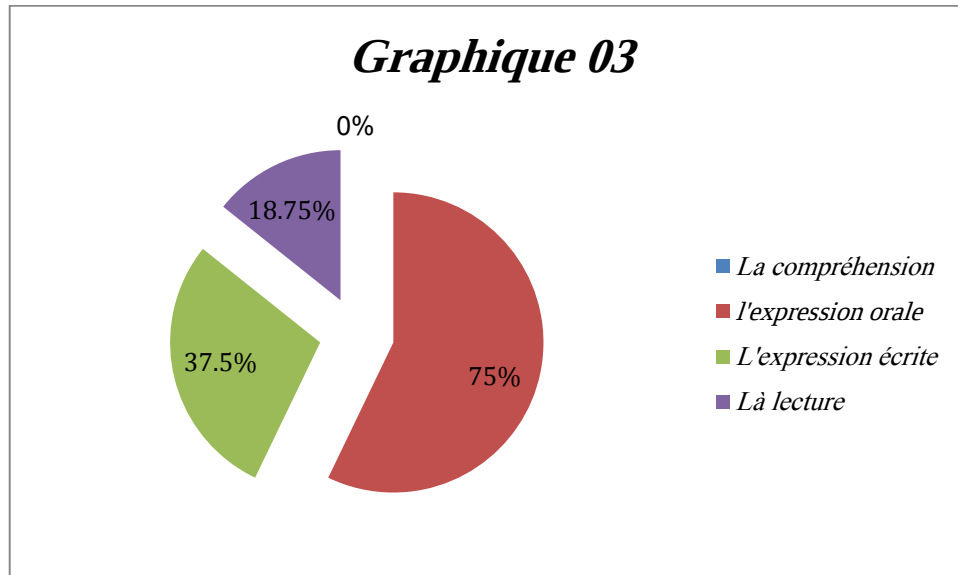
ludiques, ce qui explique que ces élèves qui ont un niveau au-dessus de la moyenne est devenu moyen.

Ce qui nous amène à conclure que les élèves ont une certaine capacité d'apprendre il suffit juste de les guider, de mettre en disponibilité les moyens nécessaires qui les aident à apprendre et à inculquer chez eux le désir d'apprendre tels que les jeux éducatifs.

Question 03 : ou résident les difficultés de vos élèves ?

Tableau 03 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
La compréhension	0	0%
l'expression orale	12	75%
L'expression écrite	6	37.5%
Là lecture	3	18.75%



Commentaire :

D'après le tableau nous pouvons observer que le premier obstacle qui entrave l'élève lors de l'apprentissage du français est l'expression orale avec un pourcentage élevé de 75%. Bien que l'expression écrite de classent au deuxième rang avec 37.5%. Alors que la lecture occupe le dernier rang avec 18.75%

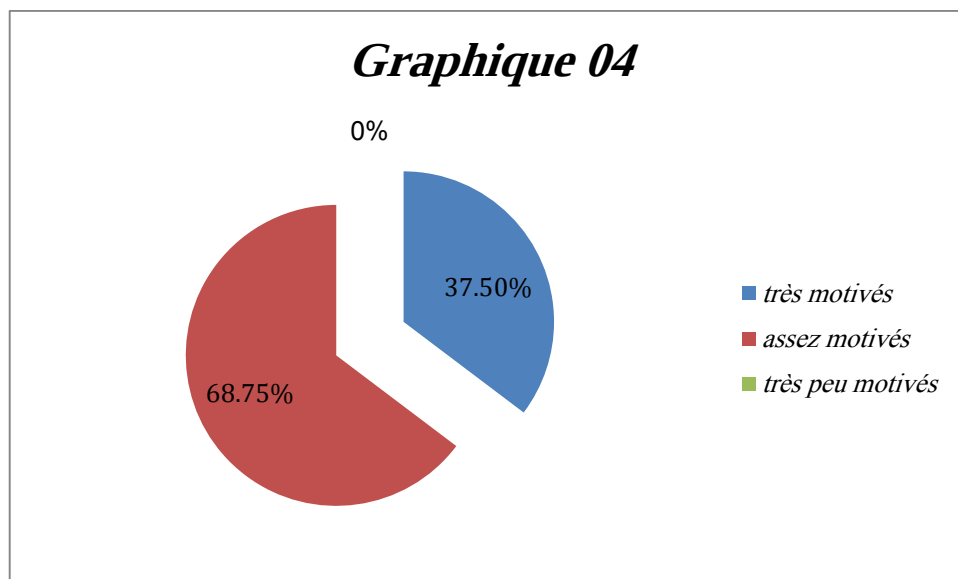
PARTIE PRATIQUE :

La maîtrise d'une langue s'articule autour de la compréhension et l'expression de cette langue par exemple ; lorsque l'élève ne comprends pas ce que dit l'enseignant, l'information ne peuvent pas être reçues, il n'arrive pas à répondre aux questions posées, ce qui va entraver la communication entre lui et l'enseignant.

Question 04 : lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez vos apprenants ?

Tableau 04 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Très motivés	06	37.5%
Assez motivés	11	68.75%
Très peu motivés	0	0%



Commentaire :

Nous avons trouvé nécessaire de poser cette question car la motivation joue un rôle central dans le processus d'apprentissage, elle rend l'apprenant acteur de son propre savoir. D'après les résultats, il ressort que 68.75% des enseignants trouvent que leurs apprenants sont assez motivés, 35.50% disent qu'ils sont très motivés.

L'enseignant joue un rôle crucial dans l'amélioration de l'enseignement du FLE: celui qui guide, d'un médiateur d'apprentissage et d'un facilitateur. En effet il doit

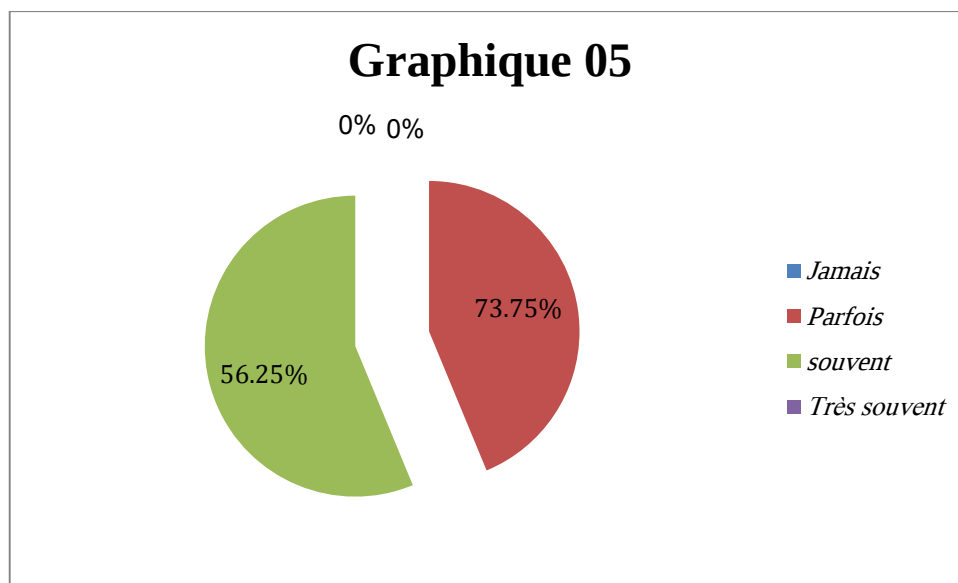
PARTIE PRATIQUE :

choisir les pratiques qui servent à créer le désir et l'envie d'apprendre chez les apprenants en s'appuyant sur Les activités ludiques en tant que un support pédagogique qui facilite l'apprentissage et qui favorise la motivation et l'interaction au sein de la classe. Donc il doit choisir des stratégies appropriée selon les besoins, le niveau et les compétences de ses apprenants.

Question 05 : dans votre pratique pédagogique appliquez vous les activités ludiques ?

Tableau 05 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Jamais	0	0%
Parfois	7	73.75%
souvent	9	56.25%
Très souvent	0	0%



Commentaire :

D'après les résultats obtenus, nous constatons que le nombre des enseignants qui introduisent les activités ludiques dans leurs parcours pédagogique 73.75% est le pourcentage des enseignants qui utilisent parfois les activités ludiques. 56.25% est le nombre des enseignants qui utilisent souvent les activités ludiques.

Les pratiques ludiques utilisées par les enseignants en classe de FLE en particulier ceux du cycle primaire dans diverses situations (oral/écrit). Les trouvent un outil

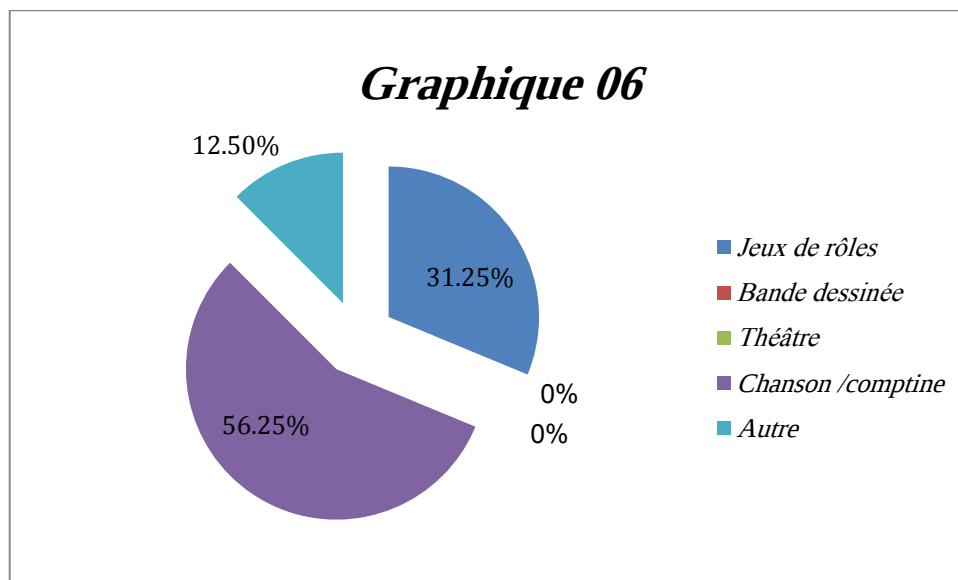
PARTIE PRATIQUE :

efficace d'apprentissage ; elles aident les apprenants à améliorer leur imagination et leur créativité, ce qui favorise la mémorisation rapide des nouvelles connaissances.

Question 06 : quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

Tableau 06 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Jeux de rôles	5	31.25%
Bande dessinée	0	0%
Théâtre	0	0%
Chanson /comptine	9	56.25%
Autre	2	12.5%



Commentaire :

Cette question à pour objectif d'avoir une idée sur l'utilisation des pratiques ludiques en classe de FLE.

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que 56.25% des enseignants préfèrent chanson / comptine comme support ludique pour l'amélioration de l'oral chez leurs apprenants. 21.25% s'appuient sur le jeu de rôle pour enrichir le bagage linguistique. Certains enseignants ajoutent d'autres pratiques ludiques telle que : les devinettes, les mots croisés et le dessin.

PARTIE PRATIQUE :

Question 07 : quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Commentaire :

On trouve beaucoup d'enseignants aiment utiliser des activités ludiques pour sortir du rythme classique, mais ils rencontrent des difficultés, parmi les, on cite, Le problème de la surcharge des classes ou l'enseignant se mis dans une situation d'inquiétude, il n'arrive pas à gérer tous se nombre d'élèves.

La gestion temporelle, la séance qui contient une activité ludique prend plus de temps qu'une séance normal.

La disponibilité des TICE, Le manque d'outils dans certains établissement empêche l'enseignant à travailler, tel qu'utiliser des vidéos, data show....

Question 08 : d'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? pourquoi ?

Commentaire :

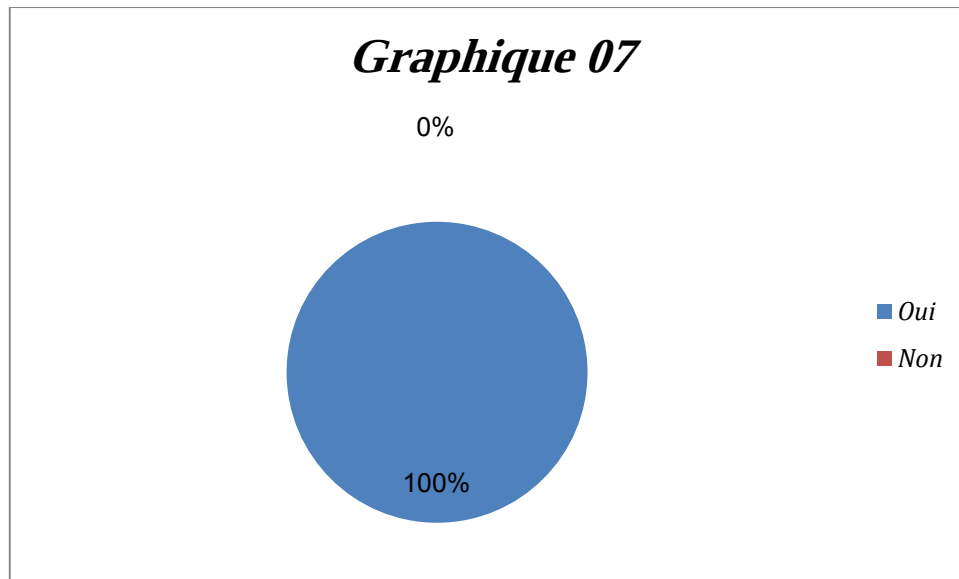
la plupart des enseignants nous a confirmé que les apprenants aiment ces activités parce que ces activités les permettre de bouger, s'exprimer tout en amusant et pour eux c'est un changement ça sort de l'ordinaire et de la routine. Les activités ludiques, elles les motivent et elles créent une ambiance amusante.

Question 07 : considérez-vous les activités ludiques comme support motivant ?

Tableau 07 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	16	100%
Non	0	0%

PARTIE PRATIQUE :



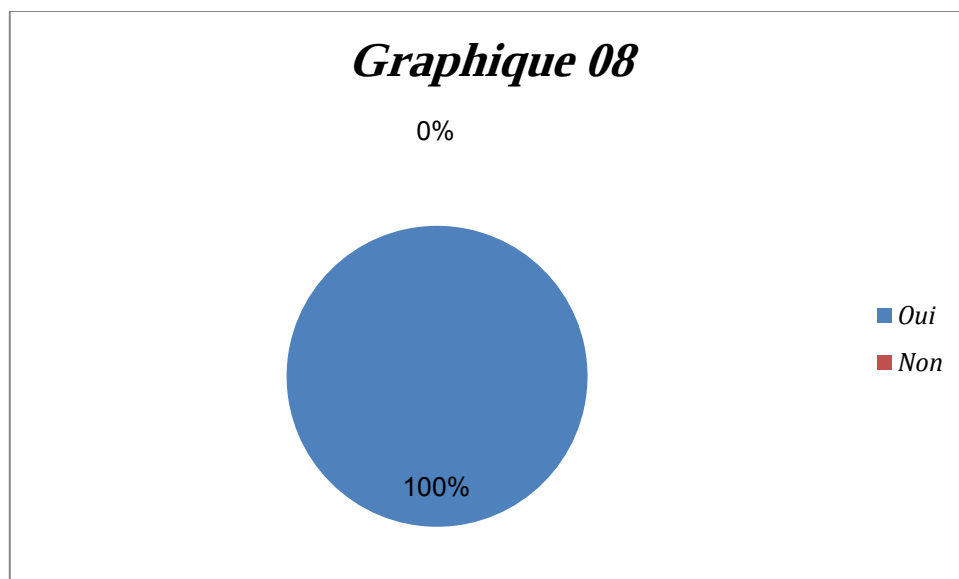
Commentaire :

100% des enseignants ont répondu à la question, en citant que l'utilisation de l'activité ludique en classe de FLE est un support motivant.

Question 08 : les activités ludiques donnent-elles des résultats satisfaisants et efficaces dans le développement de l'expression orale ?

Tableau 08 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	16	100%
Non	0	0%



PARTIE PRATIQUE :

Commentaire:

Pour cette question, tous les enseignants ont répondu par « oui ».

Selon leurs points de vue, les activités ludiques en classe du FLE sont vraiment un moyen essentiel pour développer les compétences de communication chez l'apprenant en le mettant dans une situation de communication réelle, en créant un climat de motivation poussant ce dernier à mieux s'investir dans son apprentissage.

Les activités ludiques jouent un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE, elle favorisent l'intégration des apprenants dans une situation d'apprentissage authentique.

Ces activités permettent à l'élève à communiquer, à s'intervenir, à s'exprimer, à produire et à interagir avec les autres en recourant à ses connaissances antérieures ses savoirs et selon ses compétences et ses aptitudes.

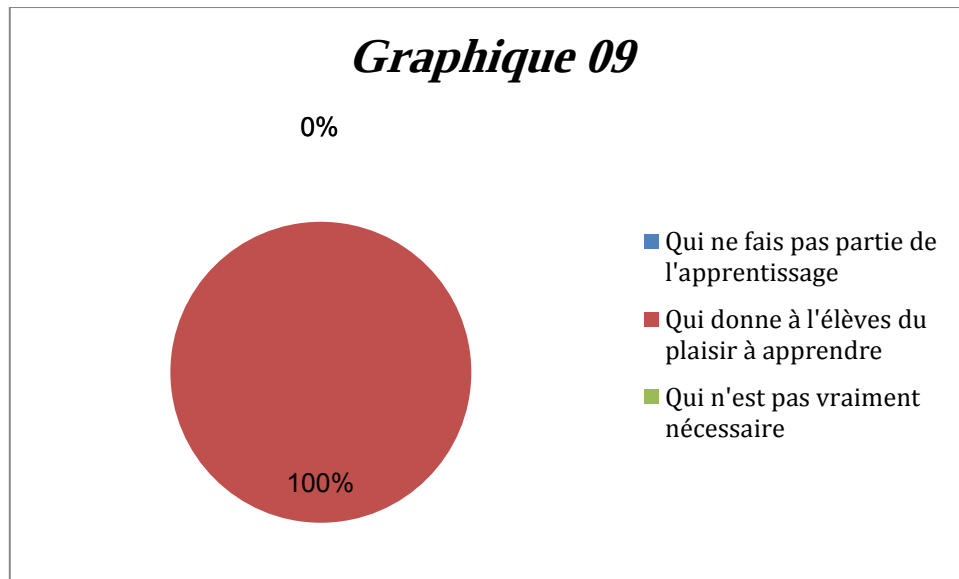
Donc les pratiques ludiques permettent de bénéficier d'une plus grande liberté interactionnelle dans la classe de FLE.

Question 09 : selon vous, une activités ludique c'est une activités :

Tableau 09 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Qui ne fais pas partie de l'apprentissage	0	0%
Qui donne à l'élèves du plaisir à apprendre	16	100%
Qui n'est pas vraiment nécessaire	0	0%

PARTIE PRATIQUE :



Commentaire :

D'après les résultats obtenus 100% des enseignants nous confirment que les activités ludiques sont des activités qui donnent à l'élève du plaisir à apprendre.

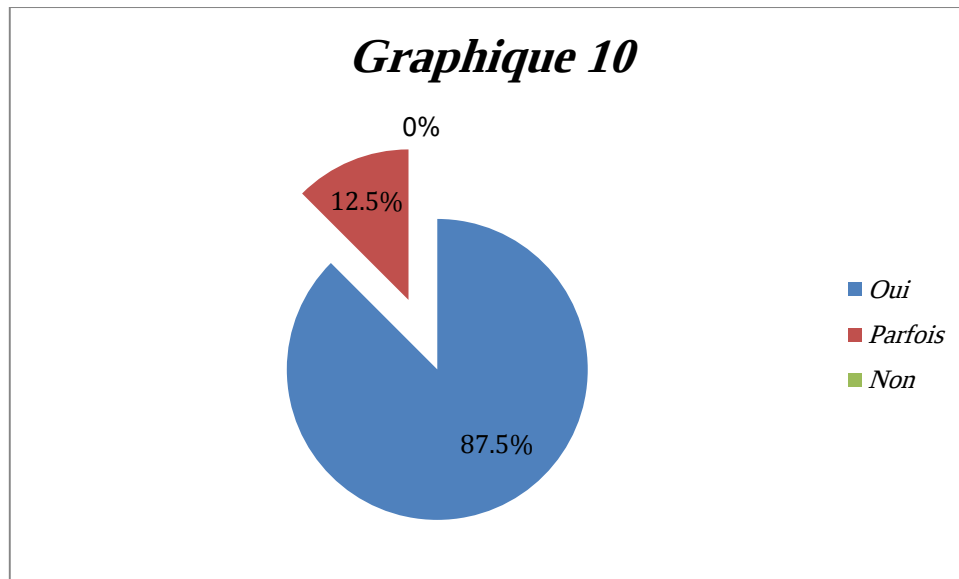
Nous constatons que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences et à apprendre facilement, et ces activités ludiques jouent un rôle important dans l'enseignement .

Question 10 : les apprenants réagissent-ils lorsque vous utilisez cette technique ?

Tableau 10 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	14	87.5%
Parfois	02	12.5%
Non	0	0%

PARTIE PRATIQUE :



Commentaire :

Nous avons posé cette question, afin de connaître les réactions des élèves face aux activités ludiques appliqués en classe de FLE, nous avons remarqué que 87.5% réagissent à ces activités ludiques et 12.5% qui réagissent parfois à cause de leurs trac, timidité, peur de prendre la parole devant tout le monde et l'hésitation.

L'ensemble de notre échantillon trouvent que les apprenants apprécient l'utilisation de ce type d'activité, nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

- les élèves participent en classe en prenant la parole librement, spontanément, posent des questions autour des activités données.

- l'apprenant devient autonome, acteur de son propre apprentissage, ainsi il devient sérieux, curieux, courageux, il fournit des efforts et même parfois supplémentaire pour accomplir la tâche avec succès.

- l'apprenant devient content en interprétant certains rôles (maman, policier, médecin, vendeur).

L'activité ludique est un outil indispensable en classe de FLE, elles encourage les apprenants à participer et à dépasser leur hésitation et leur peur de prendre la parole devant tout le monde, et en suscitant chez eux la motivation et le désir d'apprendre .

PARTIE PRATIQUE :

Question 11 : êtes vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? pourquoi ?

Commentaire :

100% des enseignants sont pour l'intégration du jeu dans leurs classes. nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

*le jeu ludique permet à l'enfant de développer des méthodes de travail, de suivre une logique, un raisonnement; le jeu permet de stimuler diverses compétences en même temps: le verbal, le mental, la logique, le calcul... .

*Les pratiques ludiques sont une source de motivation et de plaisir pour l'enfant ; par conséquent, il le rend plus actif afin de construire lui-même son apprentissage.

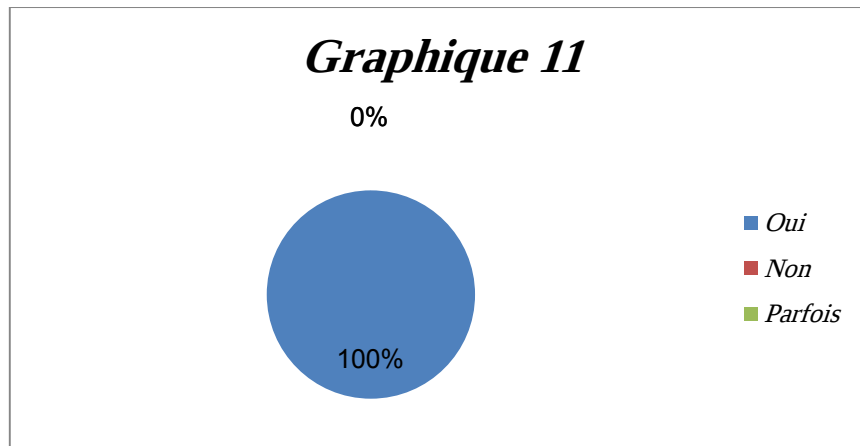
* les activités ludiques facilitent l'acquisition de compétences (-faire, -être) dans une ambiance décomplexée et moins astreignante qu'une formation traditionnelle.

Question 12 : est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

Tableau 11 :

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	16	100%
Non	0	0%
Parfois	0	0%

PARTIE PRATIQUE :



Commentaire :

100% des enseignants interrogé confirme que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives.

Le ludique pourrait rendre les apprenants actifs et les amènerait à participer dans les différents moments d'apprentissage (interaction entre apprenant/apprenant et apprenant/enseignant) ce qui facilite l'instauration des compétences linguistique et communicative.

Grâce à des activités ludiques, l'enfant expérimente, découvre, crée, acquiert des compétences, développe la confiance en soi, la créativité, la pensée, élargit le développement du langage, l'autonomie et l'attention.

Question 13 : quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

Commentaire :

Nous avons posé cette question (ouverte) pour connaître l'avis des enseignants autour de l'utilisation du ludique en classe de FLE.

Nous avons résumé leur point de vue dans ce qui suit :

-tout d'abord le ludiques à l'école primaire est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Il favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement les résultats pourraient être appréciable. Seulement, le

PARTIE PRATIQUE :

programme doit être allégé et les horaires ont besoin d'être ajustés. Toute augmentation du nombre des séances de l'oral.

-l'activité ludique est un moyen bénéfique qui aide l'enseignant à mieux observer le comportement des apprenants, ce qui lui permettra par la suite de chercher et/ou de créer des méthodes mieux adaptées à leurs différents styles d'apprentissage.

D'après leur point de vue, nous pouvons dire que l'activité ludique est bénéfique pour les apprenants car elle permet d'apprendre facilement et grâce à ces activités l'enfant découvre, crée et développe la confiance en soi et même à améliorer leurs compétences communicatives.

CONCLUSION

CONCLUSION GENERALE

Notre mémoire de recherche montre le rôle de l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE chez les apprenants de 5ème année primaire. Selon notre recherche, l'activité ludique peut développer les compétences langagières de l'apprenant, de même la maîtrise de la langue étrangère d'une manière facile, puis elle rend l'apprenant plus social et autonome. Par ailleurs, pour affirmer nos hypothèses suscitées nous avons devisés notre recherche en deux grandes parties, la première partie sert comme cadre théorique qui traite tous les concepts de l'orale et l'activité ludique, puis la deuxième partie, qui confirme nos hypothèses, nous avons basé dans cette partie sur deux outils, d'une part, l'analyse du questionnaire que nous avons distribué aux enseignants de 5ème année primaire, d'autre part, l'analyse des activités ludiques en classe du FLE.

Les résultats obtenus de notre étude montrent que l'activité ludique joue un rôle très primordial dans l'apprentissage du FLE, et on peut la considérée comme un outil pédagogique qui facilite la tâche pour les apprenants de primaire, et qui améliore les compétences communicatives chez les apprenants. Nous souhaitons à la fin de notre étude que tous les enseignants de cycle primaire donnent plus d'importance au jeu en classe du FLE, pour aider les apprenants à apprendre à parler facilement et les rendent plus attentifs et motivés.

Il est à noter aussi que les pratiques ludiques sont considérées comme un moteur de motivation, un auxiliaire et un catalyseur entre l'apprenant et le savoir. À travers les activités ludiques, l'apprenant peut confronter ses lacunes, ses blocages et surmonter sa timidité (par peur de faire des fautes), Nous espérons que ce travail apporte une amélioration dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère en Algérie et que ce travail ouvre de nouvelles perspectives devant d'autres recherches dans le souci d'améliorer l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

Références bibliographiques :

1. BEHERENT, S. La communication interalloglotte: communiquer dans la langue cible, Harmattan, France, 2007.
2. Bruner, J. Savoir-faire, savoir-dire. Paris: PUF, 1983.
3. BRUNO, O. Communiquer pour enseigner. Paris, Hachette, 1992. - Claire Martinot et Anne pégaz Paquet, Innovations didactiques en français langue étrangère, CRL, Paris, 2014.
4. CUQ, J-P. & GRUCA, I. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Presse Universitaire de Grenoble, France, 2012. - D.Gaonac'h, Théories d'apprentissage et acquisition d'une langue étrangère, Hatier-CREDIF, Paris, 1987.
5. -Denyze Toffoli, Le plaisir de communiquer, IBIS Ronge éditions, France, 2008.
6. -OLIVIER Bruno, communiqué pour enseigner. Hachette, Paris, 1984. - NONON E. l'enseignement de l'oral et les interactions verbal en classe : champs de référence et problématique, revue française de pédagogie, n°=127, Octobre, Novembre, Décembre, 1999,87-131.
7. -Kerbrat-Orecchioni, C. Les interactions verbales. Tome 1. Paris: Armand Colin, 1990.
8. -Ministère de l'éducation de l'Ontario. Politique d'aménagement linguistique, PUG, Paris, 2004.
9. PEKAREK DOEHLER, S. Formes d'interaction et complexité des tâches discursives dans des activités conversationnelles en classe de L2, 2003. <http://www.marges-linguistiques.com>
10. Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005.
11. ROBERT, J-P. Dictionnaire pratique de didactique du FLE, collection l'essentiel, Paris, 2008.
12. -Vee Havris, Aider les apprenants à apprendre, Edition du conseil de Europe, Strasbourg, 2007. Sitographie
13. -http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_e004.htm
14. <https://gerflint.fr/Base/Algerie8/rabea.pdf> - <http://www.marges-linguistiques.com>
15. -www.edu.gov.mb.ca
16. -lasalledesprofs.frenchemassyini.netdna-cdn.com
17. - Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005.p 20-21

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES :

18. PEKAREK DOEHLER, S. Formes d'interaction et complexité des tâches discursives dans des activités conversationnelles en classe de L2, 2003. <http://www.marges-linguistiques.com>
19. Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005.p1-2
20. BEHERENT, S. La communication interalloglotte: communiquer dans la langue cible, Harmattan, France, 2007 p23
21. Le Petit Robert, 1991 / 1046.
22. Décuré Nicole, Du ludique à l'apprentissage, Paris 2004, P09.
23. Khoudir Djalila, L'apport de la motivation au cycle moyen dans l'enseignement/apprentissage du FLE cas de la 2ème année moyenne, Biskra, 2015, P31.
24. Christiane Renard, Le jeu en classe de fle, Louvain-La-Neuve.P1
25. Marion Selve, L'efficacité des jeux dans la construction des apprentissages mathématiques, Education, 2013, P30
26. Weiss François, Jouer communiquer apprendre, Paris, 2002, p7
27. KERVRAN M., L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Armand Colin, 1996, p26
28. Christiane Renard, le jeu en classe de fle, Louvain-La-Neuve, p2
29. Julie PRYCZ, Comment le jeu peut-il motiver les élèves pour l'apprentissage de l'anglais à l'école primaire ?, IUFM DE BOURGOGNE, 2006