

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université AMAR TELIDJI Laghouat
Faculté des lettres et des langues
Département de français



Mémoire de fin d'étude élaboré en vue de l'obtention du diplôme de master

Domaine : lettres et langues étrangères
Filière : langue française
Option : didactique du FLE

Intitulé :

**L'apport des activités ludiques dans le développement de la production
écrite en classe de FLE(Cas de 5^{ème} Année Primaire –école Ahmed
Chatta) Laghouat**

Présenté par :

✍ Medouni Amira Yasmine

✍ Hassani Wafa

Sous la direction de :

✍ -Mme.Mebarki Assia (M.A.A)

Devant le jury composé de :

- Présidente : Mme. Benaicha Sara (M.C.B)**
- Examinatrice : Mme. Zioani Fatima (M.C.A)**
- encadrante : Mme.Mebarki Assia (M.A.A)**

Année universitaire :2021/2022

Remerciements

Au terme de ce travail nous tenons tout d'abord à remercier dieu qui nous a donné la force, la patience et le courage pour réaliser ce travail.

Nous tenons également à remercier Mme.Mebarki qui a accepté de diriger ce modeste travail de recherche pour son accompagnement, ses conseils et sa bienveillance tout au long de l'élaboration de ce travail.

Nous remercions les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail.

Nos remerciements s'adressent aussi à tous les enseignants du département de français qui nous ont accompagné et orienter dans notre parcours universitaire.

Enfin, nos profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de cette recherche.

Dédicaces

Je dédie ce mémoire aux deux personnes les plus chères au monde pour moi, mes parents : Medouni Rachid et Bouchareb Kheira que dieu me les garde.

A la mémoire de ma chère grand-mère : Dziri Mabrouka et mon cher grand-père Medouni Idir que dieu bénit leurs âmes.

A mes petites sœurs : Hadia et Noor.

A mon appui dans la vie : mon frère Amine que Dieu le protège.

A mes amies qui m'ont accompagné dans cette belle aventure et avec qui j'ai partagé tant de choses : Habiba, Wafa, Bouchra, Zehour, Yasmine, Maroua.

A tous les instituteurs et les professeurs qui m'ont encadré de l'école primaire jusqu'à l'université et qui ont peiné pour m'inculquer le savoir.

Amira Yasmine Medouni.

Dédicaces

Je dédie ce mémoire à mes chers parents que je remercie pour tout le soutien qu'ils m'ont apporté ainsi que leur patience et leur encouragement durant tout le long de mon parcours scolaire et universitaire.

À mes sœurs, ma source de joie et de bonheur : Amina,

Fatima Zahra et Sarah

A toute ma famille.

A tous mes amies et ASSIA en particulier.

A AMIRA ma chère amie avant d'être mon binôme

A vous cher lecteur.

Hassani Wafa.

Résumé :

L'un des objectifs primordiaux de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère dans le contexte algérien est d'amener les apprenants à maîtriser la compétence de la production écrite étant donné que cette dernière est essentielle à toute réussite scolaire.

Néanmoins, il est important de signaler que les élèves trouvent beaucoup de difficultés à produire et s'exprimer à l'écrit, lorsqu'ils se trouvent obligés à rédiger et écrire dans une langue étrangère.

A partir de cette optique, notre recherche vise à montrer qu'il y a moyen d'améliorer et faciliter cette activité de production écrite chez les élèves de 5^{ème} année primaire en ajoutant un outil pédagogique performant qui est le ludique puisque c'est un outil très apprécié dans le domaine de l'éducation moderne et qui pourrait aider ces petits apprenants à mieux rédiger.

Les mots- clés :

L'enseignement/apprentissage du FLE, la production écrite, l'activité ludique, motivation.

المخلص:

يعتبر اكتساب التلاميذ القدرة على التعبير كتابيا واحد من أهم أهداف التعليم والتعلم الفرنسية لغة اجنبية بما انها تعتبر من مقومات النجاح الدراسي في المنظومة الجزائرية. إلا أنه من الضروري الإشارة الى ان العديد من التلاميذ يواجهون صعوبة في التعبير الكتابي خاصة عندما يكون عليهم فعل ذلك بلغة اجنبية. انطلاقا من هذا المنظور، نهدف من خلال بحثنا الي تحسين وتسهيل سير هذا النشاط لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي عن طريق اضافة أداة بيداغوجية فعالة وبارزة في مجال التعليم الحديث الا وهي الألعاب الترفيهية والتي يمكن أن تساعد هؤلاء الأطفال على الكتابة بشكل أفضل.

الكلمات المفتاحية:

التعليم والتعلم الفرنسية لغة أجنبية، التعبير الكتابي، النشاط الترفيهي، التحفيز.

Abstract:

One of the main objectives of teaching FFL in the Algerian context is leading the students to master the written expression since its considered essential for all academic success.

However, it should be noted that many students are struggling with this writing activity especially when they should do that in a foreign language.

In this regard, our research aims to show that there is a way to improve the written production of the fifth grade of primary school pupils by adding an effective teaching tool that is the playful, a valuable tool in the modern education field, that can come in handy in helping these little students write better.

Key words:

Teaching/learning of the FFL, written expression, playful activity, motivation

Table Des Matières

Remerciements

Dédicaces

Résumé

Introduction Générale.....	I
----------------------------	---

Partie I

Cadre Théorique

CHAPITRE I

L'enseignement /Apprentissage De La Production écrite

I.1.L'enseignement du français en Algérie :	6
I.2.L'enseignement du français au primaire (cas de la 5 ^{ème} AP)	7
I.3.La production écrite en classe de FLE :	8
I.3.1.Qu'est-ce qu'écrire ?.....	8
I.3.2.Qu'est-ce qu'une production écrite ?.....	9
I.4.L'importance de la production écrite dans l'apprentissage du FLE (5AP) :	10
I.5.Les difficultés rencontrées par les apprenants lors de la rédaction :	11
I.5.1.Les difficultés d'orthographe :	11
I.5.2.Les difficultés grammaticales :	12
I.5.3.Les difficultés syntaxiques :	12
I.6.Le rôle de l'enseignant en classe de FLE :	12

CHAPITRE II

Le Ludique En Classe De FLE

II.1.Le jeu en classe de FLE :	18
II.1.1.Définition du jeu :.....	18
II.1.2.La place du jeu dans l'enseignement du FLE :.....	19
II.2. Les types de jeux pédagogiques :.....	20
II. 2.1. Jeu ludique :.....	20
II.2.2. Jeu éducatif :.....	20
II.2.3. jeu pédagogique :.....	21
II.3.Les caractéristiques des trois types de jeu :.....	21
II.4.L'apprentissage par le jeu :	22
II.5.Le jeu et la motivation :.....	23
II.5.1.Le jeu :.....	23
II.5.2.La motivation :	23
II.6.L'intérêt du jeu dans le développement psychologique de l'enfant :.....	24

Partie II

Cadre Pratique

Chapitre III

Analyse Et Interprétation Des Résultats

III .1.Questionnaire et analyse des résultats :	30
III .1.1.Présentation du questionnaire :	30
III.1.2.Présentation de l'échantillon enquêté.....	30
III.1.3.Analyse et interprétation des résultats :	31
III.2.L'observation non-participante :	37
III.2.1.Conditions générales de l'expérimentation :	37
III.2.1.1.Lieu :	37
III.2.1.2Échantillon :	37
III.3.Déroulement de l'expérimentation :	38
III.3.1.Séance n°1 : cours de compréhension de l'écrit.....	38
III.3.2.Plan de la séance :	38
III.3.3.Déroulement de la première séance :	38
III.3.3.Bilan du déroulement de la première séance :	39
III.3.4.Séance n°2 : production écrite.	39
III.3.5.Plan de la séance :	39
III.3.6.Déroulement de la deuxième séance :	39
III.3.7.Bilan du déroulement de la deuxième séance :	41
Conclusion générale.....	51

Références bibliographiques

Annexes

Liste Des Figures

FIGURES	PAGES
Figure n°1 : l'avis des enseignants concernant le programme de 5AP	31
Figure n°2 : le niveau des apprenants à l'écrit	31
Figure n°3 : les difficultés rencontrées lors de l'élaboration d'une activité ludique.	32
Figure n°4 : les sources des jeux utilisés en classe	32
Figure n°5 : les erreurs les plus fréquentes des élèves dans une production écrite.	33

Liste Des Tableaux

TABLEAUX	PAGES
Tableau n°1 : les ressources matérielles d'apprentissage utilisées	34
Tableau n°2 : le volume horaire consacré à l'apprentissage de l'écrit.	34
Tableau N°3 : les activités ludiques utilisées en classe de FLE	35
Tableau n°4 : l'intérêt de l'utilisation du ludique dans l'enseignement	35

INTRODUCTION GENERALE

La première langue étrangère en Algérie est la langue française, elle est enseignée dès la 3^{ème} année primaire c'est-à-dire dès un âge précoce afin de créer chez le petit apprenant un raisonnement fluide et flexible, l'objectif de son enseignement est d'amener l'élève à communiquer en cette langue à l'écrit(lire/écrire) comme à l'oral(écouter/parler) ce qui lui permettra de comprendre et de s'exprimer dans les quatre compétences de cette langue et par la suite avoir un accès direct à la pensée universelle.

Aujourd'hui, grâce à la réforme du système éducatif algérien qui prône une approche par les compétences, une place prépondérante est accordée à l'écrit et son apprentissage. L'activité de l'écriture est omniprésente dans la classe de FLE, au sein des activités scolaires ainsi que dans la vie sociale et cela malgré tout le développement technologique et les moyens de communications (tice).

L'activité de la production écrite est l'une des activités essentielles dans l'apprentissage du FLE. Cependant, l'écriture représente une activité complexe dans le sens où les apprenants devront rédiger un paragraphe cohérent dans un contexte prédéfini tout en employant leurs connaissances liées à l'application des règles grammaticales, lexicales et syntaxiques, afin de vérifier le bon usage de ces dernières et aussi aider l'enseignant à traquer et évaluer l'assimilation des règles chez ses élèves.

Nous avons choisi ce thème qui s'inscrit dans le domaine de la didactique de l'écrit parce qu'il nous a particulièrement attiré tant que futures enseignantes et aussi tant qu'anciennes élèves qui ont rencontré des difficultés au niveau de la production écrite et nous savons que c'est toujours le cas pour les élèves d'aujourd'hui.

C'est à l'enseignant qui joue un rôle important dans la transmission des savoirs savant à l'apprenant de chercher des moyens pédagogiques et des activités adaptés à leurs besoins qui les aideront à écrire et développer leurs compétences scripturales.

Nous proposons l'activité ludique comme outil pédagogique qui viendra aider l'apprenant à construire graduellement un système lexical structuré et cohérent en plus de le motiver à apprendre le français langue étrangère.

Cela nous mène à poser la problématique suivante : l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE favorise-t-elle le développement de la compétence écrite chez les élèves de la 5^{ème} année primaire ? comment ?

Afin de répondre à cette question, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Le jeu pourrait favoriser l'apprentissage de la production écrite chez les apprenants de 5^{ème} année primaire.
- Le ludique serait un outil didactique efficace et une opulente source d'exploitation pour l'enseignant.

Le choix du corpus c'est porté sur les élèves de la 5^{ème} année primaire car c'est une classe d'examen et que la majorité de ses élèves rencontrent des difficultés au niveau de la production écrite.

L'objectif de notre recherche est de prouver l'efficacité du jeu comme outil pédagogique à utiliser en classe de FLE afin de faciliter l'apprentissage de la communication écrite et le rendre plus efficace en plus de motiver l'apprenant à s'impliquer dans son apprentissage et fournir plus d'effort tout en s'amusant.

De ce fait et pour le besoin de notre travail de recherche, nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire qui sera destiné aux enseignants du français au cycle primaire dans la wilaya de Laghouat ainsi qu'une observation non-participante dans une classe de 5^{ème} AP de l'école d'Ahmed chatta qui se situe au centre-ville de Laghouat.

C'est à travers les résultats collectés que nous allons pouvoir valider ou infirmer nos hypothèses concernant l'apport de l'utilisation du ludique dans la production écrite.

Notre mémoire s'articule autour de deux parties : une première partie théorique et la seconde partie pratique.

La première partie qui est la partie théorique se compose de deux chapitres : dans le premier chapitre nous aborderons d'abord l'enseignement de la langue française en Algérie, l'histoire de son arrivée et son statut dans ce pays ainsi que sa place et ses objectifs dans le système éducatif algérien. Ensuite, nous allons définir la notion de production écrite, son importance dans l'enseignement du FLE, nous allons aussi citer les différentes difficultés rencontrées par

les apprenants lors de la rédaction et à la fin de ce chapitre on évoquera le rôle de l'enseignant dans une classe de FLE.

Quant au deuxième chapitre, il sera dédié à la définition du jeu, ses différents types, sa place dans l'enseignement du FLE, son lien avec la motivation et enfin son intérêt dans le développement psychologique de l'enfant.

Pour ce qui est de la partie pratique : elle inclura le troisième chapitre qui sera consacré à l'analyse des résultats de l'enquête menée.

Enfin, une conclusion générale viendra mettre en vedette des éléments de réponses à la problématique posée au début de ce mémoire.

Partie 1

Cadre Théorique

CHAPITRE **I**

**L'enseignement /Apprentissage
De La Production écrite**

I.1.L'enseignement du français en Algérie :

Selon le grand écrivain Kateb Yacine : « le français est notre butin de guerre »¹, la conséquence d'une histoire coloniale qui a duré 132ans et une arme de révolte qui a porté les revendications des colonisés à sa manière² donc nous pouvons dire que la langue française était une langue imposée aux apprenants algériens, elle occupait le statut d'une langue officielle durant la période de colonisation. Mais après l'Indépendance et avec tous les changements qui ont touché ce pays, la situation de cette langue a changé aussi et elle a été reporté au statut de langue seconde juste après la langue arabe. Et c'est le système éducatif algérien qui a porté le français au niveau d'une deuxième langue de part de son histoire en Algérie.

Cependant et après l'instauration du système fondamental le français a régressé au niveau de langue étrangère au même titre que l'anglais ou l'espagnol.

Il en résulte une situation ambiguë de la langue française du fait qu'elle est à la fois une langue étrangère du primaire au secondaire et langue d'enseignement à l'université pour les branches scientifiques et techniques.

En revanche, Il faut admettre que malgré sa relégation au statut de langue étrangère le français reste bien ancré dans le système éducatif et social en Algérie. En effet, on la retrouve souvent dans bon nombre d'administrations tel la santé, les banques et les tics.

Nous pouvons dire d'après ce qui été annoncé que la langue française est ancrée dans la société algérienne.

Afin d'avoir une meilleure conceptualisation des statuts de la langue française, voilà quelques définitions :

- Définition de la langue maternelle (FLM) : c'est la langue native ou la première langue de la personne. Celle qui est de manière naturelle par le biais de l'interaction avec l'entourage immédiat sans intervention pédagogique ou réflexion linguistique³. EX : France.

¹<https://diacritik.com/2017/02/08/comme-lecrivait-kateb-yacine-le-francais-est-notre-butin-de-guerre-entretien-avec-christiane-chaulet-achour/> . Consulté le 15/05/2022.

² <https://diacritik.com/2017/02/08/comme-lecrivait-kateb-yacine-le-francais-est-notre-butin-de-guerre-entretien-avec-christiane-chaulet-achour/> Consulté le 15/05/2022.

³ <https://lesdefinitions.fr/langue-maternelle> . Consulté le 15/05/2022.

Chapitre I : L'enseignement /Apprentissage De La Production écrite

- Définition de langue seconde (FLS) : une langue commune de sa communauté autre que sa langue maternelle.⁴ EX : Canada

- Définition de langue étrangère (FLE) : c'est une langue qui n'est pas la langue maternelle d'une personne et elle nécessite un apprentissage pour la maîtriser.⁵ EX : Algérie.

I.2.L'enseignement du français au primaire (cas de la 5^{ème} AP) :

« L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestable, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle » -Chapitre I, art. 2 ; c'est ainsi que la loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°08-04 du 23 janvier 2008) a défini les finalités de l'éducation.

L'objectif de l'enseignement du français au cycle primaire est d'amener l'apprenant graduellement à utiliser cette langue pour s'exprimer à l'écrit comme à l'oral dans des situations scolaires contextualisés adéquates à son développement cognitif.

De cette optique nous présentons les objectifs du programme de 5AP, année terminale du cycle primaire qui est un programme, dédié à la consolidation des apprentissages dans la continuité des programmes de 3AP et 4AP ; ses objectifs sont :

- De consolider les apprentissages installés depuis la 1^e année d'enseignement de français à l'oral et à l'écrit, en réception et en production.

- De développer les apprentissages linguistiques au service de la communication en s'appuyant sur :

- La variété des situations orales et écrites en relation avec les actes de parole.

- L'observation réfléchie des faits de langue fondamentaux.

- L'enrichissement et l'organisation du stock lexical.

- D'amener l'apprenant à articuler différents acquis en vue de les mobiliser dans des situations de communication variées.

- D'élever le niveau de maîtrise des compétences disciplinaires et transversales.

- De préparer l'élève à l'épreuve de fin de cycle (certification)⁶.

⁴ https://fr.wiktionary.org/wiki/langue_seconde . Consulté le 15/05/2022.

⁵ <https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Langue-etrangere.html> . Consulté le 15/05/2022.

⁶ Programmes officiels de français de la 5^{ème} année primaire.

A la fin de ce cycle l'apprenant :

Objectif intermédiaire d'intégration (OTI) : Au terme de la 5eAP, 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 communication⁷.

I.3.La production écrite en classe de FLE :

I.3.1. Qu'est-ce qu'écrire ?

Le mot écrire vient du verbe latin (scribe) qui veut dire « tracer des caractères, écrire » en langue française et la définition la plus courante qu'on a pu trouver dans les dictionnaires est « tracer les signes d'un système d'écriture, de représentation graphique des sons d'un langage, de la parole : écrire une lettre, un mot, un chiffre »⁸ ainsi que plusieurs synonymes sont fournis par le dictionnaire Larousse ou le Petit Robert comme : orthographier, inscrire, rédiger, consigner.

En effet, écrire n'est pas un acte simple, c'est une activité complexe, qui exige un certain sens d'imagination et une maîtrise de diverses connaissances telles que : l'orthographe, le lexique, la syntaxe et le sens et c'est une activité qui est définie selon le dictionnaire de linguistique et des sciences du langage comme le suit : « une représentation de la langue parlée au moyen de signe graphiques »⁹.

Et selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde : « l'écrit, ce terme désigne dans son sens le plus large par opposition à l'oral, une manifestation particulière du langage caractérisée par l'inscription sur un support, d'une trace graphique matérialisant la langue et susceptible d'être lue »¹⁰.

À la lumière de ces définitions, nous comprenons que l'écriture est le côté matériel d'un son ou la représentation graphique d'une représentation phonique en plus d'être un moyen permettant l'expression de la pensée par le langage écrit.

⁷ Programmes officiels de français de la 5^{ème} année primaire.

⁸ Le petit Larousse illustré 2009, dictionnaire encyclopédique de française, Paris, Larousse.

⁹ Dubois, Dictionnaire de linguistique et de sciences du langage ,1994, p165.

¹⁰ Jean-Pierre Cuq, dictionnaire didactique du Français langue étrangère et seconde, paris, CLE Internationale, 2003, p79.

Et ajoutant que cette activité complexe ne s'apprend pas d'un jour à l'autre, comme l'a signalé KAVIAN : « l'écriture est et reste un travail solitaire. Il faut sur le temps sur la maturation des choses et écrire, écrire, écrire »¹¹.

En conclusion, l'écriture est à la fois un objet et un outil d'apprentissage (vygotski, 1934 ; Bakhetine, 1978).

I.3.2. Qu'est-ce qu'une production écrite ?

Selon Dubois, une production écrite est : « l'action de produire, de créer un énoncé au moyen des règles de grammaire d'une langue »¹².

Et Didactiquement parlant, la production écrite est : « une activité complexe de production de textes, à la fois intellectuelle et linguistique, qui implique des habilités de réflexion et des habilités langagières »¹³.

A partir de ces définitions, nous constatons que l'activité de la production scripturale est une tâche assez rude puisque elle nécessite la maîtrise de différentes règles de la langue (grammaire, syntaxe ,conjugaison et orthographe) et faire travailler diverses compétences discursives et linguistique en plus de servir une situation de communication dans un contexte bien défini, c'est ce que Fabienne Desmons a souligné : «l'approche communicative de l'enseignement d'une langue étrangère a mis l'accent sur l'aspect pragmatique de la production écrite (...), écrire devient un acte de communication fonctionnel... »¹⁴.

La communication écrite, se caractérise par l'absence dû face à face entre le lecteur et le scripteur ce qui exige une certaine vigilance de la part de l'émetteur qui devra rédiger une production écrite claire, lisible, cohérente et bien formulé afin que son destinataire arrive à comprendre sa pensée puisque c'est le seul meneur de la situation de communication et le responsable du message, de l'intention de communication et même du choix du lexique et les formules employées.

¹¹ Kavian (2007) écrire et faire écrire, DEBOEK-Wesmael, Bruxelles, P47.

¹² Dubois, dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Paris : Larousse, colle, trésors du français,1994, P381.

¹³ Robert, Jean-Pierre, (2008), Dictionnaire pratique de didactique du FLE (nouvelle édition revue et augmentée), coll. « L'essentiel français », Éditions Ophrys, Paris, P174.

¹⁴ DESMONS, Fabienne et al. Enseigner le FLE. Paris : Belin, 2013, p45.

Au final, nous pouvons dire que l'activité scripturale est une activité évaluative qui rassemble toutes les expériences et connaissances acquises de l'apprenant et qui a pour objectif de l'amener à acquérir la compétence de la communication écrite.

« Chaque fois qu'un élève écrit, il personnalise ses apprentissages ; l'action d'écrire contribue à générer des idées, des observations et des émotions » (Fulwiler, 1982)¹⁵.

I.4.L'importance de la production écrite dans l'apprentissage du FLE (5AP) :

L'objectif capital de l'enseignement de la production scripturale en classe de FLE est d'amener l'apprenant à acquérir la compétence de la communication écrite.

Enseigner à l'élève les techniques rédactionnelles essentielles afin qu'il puisse rédiger et communiquer en cette langue étrangère convenablement.

La production écrite selon J. Dolz et B. Schneuwly est : « le lieu où les savoirs et les outils appropriés peuvent être réinvestis » (Dolz et Shneuraly, 1998 :112)¹⁶.

Donc on constate que c'est une activité essentielle et primordiale dans le processus d'apprentissage du FLE qui permet à l'apprenant de réinvestir ses connaissances et détecter ses lacunes tout en exprimant ses idées dans un contexte bien défini.

De plus, il est important que l'enseignant de FLE cherche à utiliser des outils et des moyens didactiques différents et variés pour aider les apprenants à acquérir cette compétence et leur faciliter l'apprentissage de la production écrite, parmi ces moyens on peut citer les jeux et les activités ludiques.

Il est aussi important de bien choisir la méthode à utiliser dans la transmission de ce type de savoir, voici quelques points qui peuvent aider :

- **L'appui sur ce qu'on sait déjà :**

Petit à petit les élèves apprendront à écrire correctement et développer leurs compétences scripturales, en les encourageant et les aidant à travers la pratique et la mise en œuvre de ce qu'ils ont appris de manière constante et persévérante. Programmer une

¹⁵ www.usherbrooke.ca ,littérature et mathématiques ; pourquoi une production écrite ? consulté le 20/05/2022.

¹⁶ <https://journals.openedition.org/pratiques/2099?lang=fr> . Consulté le 23/05/2022.

dictée à la fin ou au début de chaque séance pourrait être d'un grand bénéfice à long terme.

- **La formation de phrases simples :**

Afin de rédiger un paragraphe ou un texte complet il faut d'abord apprendre à former des phrases simples et correctes, c'est une phase importante car un paragraphe cohérent est le résultat d'un ensemble de phrases correctes et bien formés.

- **Le choix des sujets d'écriture :**

Pour rendre l'activité d'écriture plus efficace et intéressante pour les élèves malgré sa complexité, le choix des sujets d'écriture est très important, il faut choisir des thèmes qui les intéresseront et les motiveront à réfléchir sur ce qu'ils vont écrire ainsi que la présentation passionnante des sujets de rédaction va les motiver davantage. L'utilisation des visuels comme : les vidéos et les images peut également être efficace ou bien même raconter des histoires courtes et personnelles pour présenter un sujet est une bonne idée.¹⁷

I.5. Les difficultés rencontrées par les apprenants lors de la rédaction :

Selon F. Mangenot (1996) l'activité de la production scripturale : « est complexe en langue maternelle, et l'est d'autant plus en langue étrangère » parmi les difficultés que les apprenants peuvent rencontrer lors de la rédaction, on cite :

I.5.1. Les difficultés d'orthographe :

- La différence graphie des sons dans la langue française.

EX : les sons (k) : canard, cirque, cinq, orchestre, kiwi.

- Un graphème peut avoir plus d'un phonème.

EX : le graphème (T) : tarte, collection.

- Les homophones : des mots qui se prononcent de la même manière mais qui n'ont pas le même sens, par exemple :

EX : regarde, on est arrivé à la mer / regarde voilà ma mère qui arrive.

¹⁷ [L'importance de la production écrite en classe de FLE \(languefr.net\)](http://languefr.net)

Ce type de difficultés pose un vrai problème pour les apprenants de 5AP.

I.5.2. Les difficultés grammaticales :

En ce qui concerne la grammaire, les apprenants rencontrent des obstacles en termes de l'utilisation de conjugaison des verbes et de l'accord.

Prenons d'abord l'exemple des difficultés de conjugaison :

EX : l'élève écrit : « il jouent » au lieu d'écrire : « il joue ».

Ensuite celui de l'accord :

EX : à la place d'écrire « les enfants sont fatigués » il écrit « les enfants est fatigué ».

I.5.3. Les difficultés syntaxiques :

L'élève n'est pas toujours capable d'organiser ses idées et les formuler dans des phrases correctes et cohérents et c'est pour cela que des fois il fait recours à la langue arabe, sa langue maternelle pour l'aider :

EX : l'élève écrit « regarde papa la télé » au lieu de « papa regarde la télé » donc ici il a inversé le sujet et le verbe et n'a pas respecté la structure de la phrase en langue française (S+V+COD).

Nous citons un autre exemple :

EX : L'élève écrit « le ciel pleut aujourd'hui » au lieu d'écrire « il pleut aujourd'hui » à cause de l'interférence de la langue maternelle.

Il y en a d'autres cas où l'apprenant ne fait pas la différence entre le masculin et le féminin et n'arrive pas à distinguer le genre.

EX : au lieu d'écrire « le ciel est beau » il écrit « la ciel est belle ».

I.6. Le rôle de l'enseignant en classe de FLE :

L'enseignant du FLE joue un rôle primordial en classe, c'est un acteur principal dans le processus d'acquisition d'une langue étrangère car son objectif aujourd'hui a été modifié suite à tous les changements introduits par le système éducatif algérien, il ne s'agit plus

Chapitre I : L'enseignement /Apprentissage De La Production écrite

d'enseigner un savoir académique mais plutôt un savoir-faire, un savoir que l'apprenant utilisera dans la vie quotidienne, autrement dit, comprendre un message oral ou écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit.

Selon DR. Girard, l'enseignant est « le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autres contraintes institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériel pédagogique utilisé »¹⁸ donc il ne doit pas se limiter à celui qui « oblige » ses élèves à réaliser des tâches pour lesquelles ils ne sont pas motivés mais bien au contraire il doit aller plus loin et chercher des démarches pédagogiques correspondantes à la psychologie des élèves qui sont avant tout des enfants , alors il est nécessaire de chercher à animer ces séances et créer un atmosphère agréable , fondé sur l'autonomie et une situation d'apprentissage plaisante et motivante qui va susciter l'intérêt des apprenants , dégager leur potentiel et le plus important les encourager à utiliser une autre langue que la langue maternelle .

« Si un enfant ne peut pas apprendre de la façon dont nous lui enseignons, nous devrions peut-être lui enseigner à la manière dont il apprend »¹⁹ -Ignacio Estrada Et pour cela le jeu est le meilleur outil didactique à utiliser dans l'enseignement/apprentissage de FLE en classe de 5AP car qui dit « jeu » dit amusement, attraction et motivation en plus d'être un élément essentiel à l'équilibre de l'enfant et son développement psychologique et affectif qui favorise l'apprentissage autonome puisqu'il va se donner à fond dans le jeu tout en apprenant.

D'ailleurs beaucoup de chercheurs comme H. Silva, J. M. Caré, E. Debyser, S. Halliwell, N. De Grandmont et d'autres encouragent fortement l'utilisation des activités ludiques dans les classes de FLE comme support pédagogique et moyen d'apprentissage.

A travers les informations présentées dans ce chapitre, on affirme que l'apprentissage ne peut s'en passer d'un savoir écrit et que cette activité de production écrite représente un élément capital dans le processus enseignement/apprentissage du FLE.

¹⁸ Girard Daniel, enseigner les langues, méthodes et pratiques, Paris, Bordas,1985, P135.

¹⁹ www.etreparents.com / La scolarisation des élèves aux besoins éducatifs particuliers, -Ignacio Estrada-consulté le 26/04/2022 à 03h :00

Chapitre I : L'enseignement /Apprentissage De La Production écrite

Dans le chapitre suivant on va introduire et définir un outil pédagogique moderne et puissant qui pourra tellement contribuer au développement de cette compétence scripturale.

CHAPITRE **II**

Le Ludique En Classe De FLE

On ajoute à l'enseignement/apprentissage de la production écrite dans une classe de FLE la notion du jeu qui représente un moyen pédagogique qui sert à développer les connaissances des apprenants.

« Et si l'on parlait du plaisir d'enseigner ... et si l'on parlait du plaisir d'apprendre ». Réseau Ludus.

Dans ce chapitre, nous essayerons donner quelques définitions du jeu, montrer sa place dans l'enseignement du FLE, citer les différents types de jeu pédagogiques qui existent ainsi que son lien avec la motivation et l'intérêt qu'il porte au développement psychologique de l'enfant.

II.1. Le jeu en classe de FLE :

II.1.1. Définition du jeu :

Le jeu est une activité essentielle pour l'enfant, un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, social et affectif.

-Selon le dictionnaire de français LAROUSSE ²⁰:

Jeu nom masculin (Latin, Plaisanterie) est défini Comme : « une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir, participer à un jeu ».

-Selon le dictionnaire didactique²¹ :

« Le jeu en didactique des langues un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs pour développer une compétence ».

-Selon le dictionnaire Latin Français ²²:

« Jeu : plaisanterie, badinage, Joca, le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant ».

-selon Piaget, psychologue, Biologiste, logicien et épistémologue suisse connue par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique :

²⁰ www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887/ consulté le 28 avril 2022

²¹ CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, ED Jean Pencreanch, paris, 2003, p106.

²² GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire latin du français, France, paris, Hachette-livre,2001, P404.

« Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuelles »²³.

-Selon Johan Huizinga, un historien néerlandais, spécialiste de l'histoire culturelle dans la lignée de Jacob Burckhardt : « Jouer, une action ou une activité volontaire, exécutée dans certaines limites fixées de temps et de lieu suivant des règles librement convenues mais complètement appliquées, avec un but en soi accompagnée de sentiment de tension et de plaisir ». ²⁴

Selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue, canadienne, connue par ses travaux :

La pédagogie de jeu, le jeu éducatif et le jeu pédagogique.

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbu de plaisir intrinsèque et gratuit » ²⁵

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques font référence aux activités de loisirs qui suivent des règles conventionnellement comportant gagnant et perdant.

Donc le terme "jeu" sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité et privilégiée par l'enfant, source de plaisir et outil de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

II.1.2. La place du jeu dans l'enseignement du FLE :

Le jeu occupe une place importante dans l'enseignement/apprentissage car il favorise et encourage l'interaction et la communication en classe. Une fois le matériel est disponible, il appartient à l'enseignant de créer une ambiance propice au jeu par exemple : Il pourrait utiliser un tirage au sort pour s'assurer que les élèves ont un maximum d'équité entre les groupes.

En utilisant des mots, des phrases (boîte à outils) qui aident les élèves à enrichir leur vocabulaire, leur façon d'exprimer, cette disposition d'aspect qui rend l'élève capable à se simplifier dans l'activité d'apprentissage.

²³ « Science et Technique de jeu », une nouvelle formation en Belgique ; par Juliette Bossé Eduquer n°99, page9.

²⁴ Huizinga, Johan (1976). Homo Ludens.

²⁵ Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, P83.

Avant les jeux étaient considérés comme des activités sans valeur éducative mais ces dernières années, le concept s'est largement développé, car l'utilisation du jeu joue un rôle capital dans l'amélioration de l'apprentissage d'un enfant et dans la création d'un environnement qui lui est bénéfique.

Les activités ludiques sont des excellents supports pédagogiques qui aident énormément à créer une ambiance conviviale entre enseignant et élève en diminuant la distance entre apprenant/instituteur puisque ce dernier devient plutôt un ami aîné qui dirige le déroulement de jeu.

II.2. Les types de jeux pédagogiques :

Il existe plusieurs types de jeux, la classification des jeux varie d'un chercheur à l'autre, notre travail porte sur la classification de Nicolas de Grandmont qui cite dans son livre *La pédagogie de jeu* trois niveaux d'intervention dans les jeux. Nous nous concentrons sur tous les niveaux de jeu.

II. 2.1. Jeu ludique :

GRANDMONT. Nicolas a dit que :

Le jeu ludique est une activité libre, supposé à être sans conditions, sans contraintes, il faut qu'elle mette le goût de plaisir, de celui qu'il pratique, et selon le pédagogue lui que cette activité affirme l'équilibre affectif, émotionnel. On peut dire que l'enfant joueur devient esclave de cette activité, ainsi il rend l'enfant dans un monde imaginaire loin de la réalité.

Le jeu ludique à plusieurs rôles :

- Structurer sans structure préétablie, n'imposant pas de règles.
- Servir à organiser, élaborer son monde intérieur et extérieur.
- Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur.

II.2.2. Jeu éducatif :

Le jeu éducatif est défini comme le premier pas vers la structuration, contrôle des acquis, permettant aux adultes d'observer des habiletés stratégiques. Les jeux éducatifs fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque cache l'aspect éducatif de l'activité il devrait être amusant, sans contraintes perceptible, axé sur les apprentissages. Par exemple : les jeux types puzzles (réflexion) ou jeux de construction.

Le jeu éducatif a pour rôles :

- De cadrer par des structures préétablies.
- De supporter par le désir d'apprendre du joueur.
- De servir à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur
- De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur.

II.2.3. Jeu pédagogique :

Une activité axée sur le devoir d'apprendre, Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis, un appel aux connaissances du compétiteur et à un constant des savoirs faire à généraliser. Le jeu pédagogique est un outil d'examiner, Il sert à contrôler les compétences du joueur et fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur.

II.3. Les caractéristiques des trois types de jeu :

-Selon N-De GRANDMONT :

<u>Jeu ludique</u>	<u>Jeu éducatif</u>	<u>Jeu pédagogique</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ N'impose pas des règles ✓ Le produit du jeu n'est pas obligatoire : ✓ Esthétique Prédéterminé ✓ Perfectionné ✓ Notions du plaisir ✓ Nécessaire au développement de tout individu : ✓ Organisé ✓ Structuré ✓ Elaborer le monde extérieur ✓ Créer des liens pareils avec : ✓ Le psychisme ✓ L'émotif-affectif ✓ Le cognitif 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le premier pas vers la structure ✓ Sert de contrôle aux acquis ✓ Permet d'évaluer les connaissances ✓ Permet d'observer les comportements de celui qu'il exerce. ✓ Fait diminuer la notion du plaisir intrinsèque. ✓ Le jeu éducatif devrait être : ✓ Distrayant. ✓ Sans contraintes perceptible. ✓ Axé sur les apprentissages. ✓ Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Axé sur le devoir d'apprendre. ✓ Le jeu pédagogique génère Habituellement : ✓ Un apprentissage précis. ✓ Un appel aux connaissances du compétiteur. ✓ Un constat des savoir-faire. ✓ Le jeu pédagogique est un outil d'examiner. ✓ Le jeu pédagogique à peu ou pas de plaisir intrinsèque.

En effet, ces jeux ont un impact sur l'animation de classe en créant un climat de créativité et de motivation pour faciliter le travail de l'enseignant.

II.4. L'apprentissage par le jeu :

Les méthodes d'enseignements traditionnelles ne sont pas toujours efficaces et adaptées à tous les enfants. Alors certains n'hésite pas à utiliser les jeux comme support d'apprentissage... et cela fonctionne.

Le jeu donnera à l'enfant des compétences sociales et cognitives ainsi que la confiance en soi en lui permettant de vivre de nouvelles expériences dans des environnements inconnus et continuer à se développer ; se Confronter à des règles et à un environnement inconnu, l'enfant met en œuvre de nouvelles stratégies, emploie certaines compétences, une manière de penser, coopère avec ses camarades de jeu et apprend de ses erreurs.

L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en sciences de l'éducation et en psychologie qui défend l'idée qu'un enfant acquiert des compétences et comprend le monde qui l'entoure à travers des activités ludiques. Selon Lev Vygotsky : « Le jeu est la principale source de développement des enfants, qu'il soit émotionnel, social, physique, verbal ou cognitif »²⁶.

L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogique qui favorise l'utilisation d'activités ludiques pour stimuler de nombreux aspects du développement et de l'apprentissage des apprenants. Le jeu guidé sont deux types d'apprentissage par le jeu. Le premier est autodirigé et déterminé par la propre motivation de l'enfant, tandis que le second est encouragé par les adultes et vise des objectifs d'apprentissage Spécifiques. Bien que le jeu soit un droit légal d'un jeune enfant et l'une des voies les plus naturelles d'exploration et d'apprentissage, les possibilités de jouer à la maison et à la garderie diminuent actuellement. Se préparer pour l'école est de plus en plus une priorité. Par conséquent, les programmes spécifiques à la petite enfance ont tendance à privilégier les activités et les évaluations structurées, au détriment de l'apprentissage basé sur le jeu et l'activité physique. Cependant, cette approche traditionnelle de l'apprentissage n'est pas toujours efficace car elle réduit la motivation de l'enfant à apprendre et affecte négativement sa capacité à se concentrer et à réguler son comportement. En prenant en considération que les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont mentalement actifs et interagissent concrètement avec le matériel d'apprentissage, l'apprentissage par le jeu devrait faire partie intégrante de leur environnement, que ce soit à l'école ou à la maison.

²⁶ <https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/> consulté le 28 avril 2022.

II.5. Le jeu et la motivation :**II.5.1. Le jeu :**

La ludification ou « gamification » consiste en l'introduction de jeu dans un espace non-ludique, tels que des aspects d'apprentissage. Il s'agirait alors d'apporter des éléments ludiques purs et simples dans la conception pédagogique.

On arrête de parler de jouer pour le plaisir, mais de jouer pour apprendre. Joindre l'utile à l'agréable et proposer aux élèves des activités ludiques dans un environnement d'apprentissage n'a rien de nouveau. A tous les niveaux d'enseignement, la pédagogie a longtemps mis l'accent sur la motivation des élèves, et le jeu une source de motivation bénéfique lorsque l'essoufflement peut survenir au cours de l'apprentissage puisqu'il représente une source de motivation et de joie pour l'enfant ce qui lui permet donc de structurer plus activement son propre apprentissage. En d'autres termes, il encourage à favoriser le développement émotionnel, cognitif, social et intellectuel des enfants.

De plus, cette pédagogie incite les élèves les plus timides à participer autant qu'acteurs aux différents jeux qui leur sont proposés. D'ailleurs, ils favorisent la socialisation des enfants en leurs apprenant à respecter les règles communes du jeu, autrement dit, le jeu change le rapport au savoir et introduit des relations plus saines au sein d'une même classe cela les aide également à appliquer des concepts théoriques en mathématiques et dans d'autres disciplines. Considérer les activités ludiques comme une source de motivation et d'apprentissage peut être trompeur. Cependant, c'est un objectif pédagogique d'inciter l'apprenant à s'engager dans sa tâche. Cependant, pour apprendre, l'élève doit utiliser ses capacités cognitives, ce qui ne montre pas systématiquement dans le jeu par ordinateur.

Les jeux proposent également des situations spécifiques pour aider les enfants à trouver leurs lacunes. Que ce soit la mémoire, l'attention, l'observation, le raisonnement et ainsi de suite. Le jeu stimule les sentiments de spontanéité, aide les enfants à se désinhiber leurs propres problèmes et permet à chaque enfant de découvrir ses propres tendances envers sa vocation.

II.5.2. La motivation :

La motivation est très importante et essentielle dans le cursus d'apprentissage du français langue étrangère car elle facilite l'enseignement / apprentissage : elle augmente l'engagement et la perception des élèves en classe et améliore la compréhension.

Selon "ROLLAND Viau" : « La motivation est un phénomène qui tire sa source dans les perceptions que l'élève a de lui-même et de son environnement, et qui a pour conséquence qu'il choisit de s'engager à accomplir l'activité d'apprentissage qu'on lui propose et de persévérer dans l'accomplissement de celle-ci et ce, dans le but d'apprendre »²⁷.

Cela signifie que la motivation scolaire est l'ensemble des déterminants internes et externes qui stimulent la participation active des élèves au processus d'apprentissage. Et en d'autres termes, la motivation est un ensemble de phénomènes qui s'appuient sur des stimuli pour agir afin d'atteindre un objectif défini.

Et il en existe deux types de motivation :

- **La motivation intrinsèque :**

C'est l'effort personnel de l'individu, fournit volontairement et spontanément dans une activité pour le plaisir seulement sans aucune récompense externe.

EX : l'engagement d'un apprenant dans la résolution des problèmes parce qu'il aime les mathématiques fait preuve de motivation intrinsèque.

- **La motivation extrinsèque :**

C'est la pratique d'une activité effectuée pour des raisons externes (récompense, punition, pression sociale) et non pas pour le plaisir.

EX : un élève qui réalise un travail ou bien fait un devoir pour avoir une bonne note.

II.6. L'intérêt du jeu dans le développement psychologique de l'enfant :

Le jeu est la principale source dans le processus de développement et d'épanouissement de l'enfant. D'après J. HUIZINGUA, historien néerlandais (1872-1945), le jeu est « Une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi accompagnée de tension ou de joie et de conscience d'être autrement que dans la vie courante »²⁸.

Le jeu permet à l'enfant d'obtenir de plusieurs compétences qu'il appliquera sans cesse pour continuer à apprendre et comprendre le monde qu'il entoure. L'application du jeu permet

²⁷ <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01679197/document>

²⁸ <https://www.researchgate.net/publication/269405532>

le développement intellectuel, social, sensoriel, moteur et facilite également l'apprentissage du langage.

L'apprentissage par le jeu encourage les élèves à développer leurs propres idées, à suivre leurs propres pistes de recherche et à identifier ce qu'ils veulent faire, et les raisons pour lesquelles ils souhaitent les faire.

Le jeu a aussi de nombreux avantages thérapeutiques. Il aide les élèves à gérer une panoplie de sentiments et d'expériences à mesure qu'ils traversent des étapes de développement et vivent des différentes situations dans leur vie.

Nous avons vu que l'apprentissage par le jeu a un impact positif sur la capacité de nos élèves à socialiser et à gérer leurs émotions. Cela les aide à développer des compétences en résolution de problèmes, leur donnant la possibilité d'évaluer leurs réussites et d'apprendre de leurs erreurs en essayant d'autres solutions.

Le jeu est loin d'être une application futile : il permet au cerveau des élèves de se développer et facilite leurs apprentissages. En plus, il permet de faire l'expérience de différents sentiments comme : la confiance en soi, l'empathie, la peur de perdre, la frustration...etc. pendant le jeu l'enfant développe également ses capacités à percevoir, prêter attention, s'exprimer et défendre des idées. Ce sont les fonctions exécutives qui lui permettront de réaliser des tâches scolaires et d'évoluer dans la société.

A la fin de ce chapitre, on arrive à constater que l'utilisation des jeux et des activités ludiques dans les cours de FLE en général et les cours de production écrite en particulier est à la fois nécessaire et bénéfique Car elle améliore chez les élèves la production langagière, communicative et écrite.

Partie 2

Cadre Pratique

Comme nous avons pu voir dans la première partie, les activités ludiques sont importantes pour l'enseignement/apprentissage des langues étrangères et apportent beaucoup au développement de la production écrite chez les apprenants en classe de FLE.

Dans la deuxième partie nous avons mené notre propre enquête en février/mars 2022 afin d'aboutir à notre objectif de recherche et valider les hypothèses avancées au début du travail ; pour le bon déroulement de cette démarche on a opté pour deux outils d'investigation : le premier est un questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire et le deuxième une observation non-participante au sein d'un établissement scolaire.

III .1. Questionnaire et analyse des résultats :

III .1.1. Présentation du questionnaire :

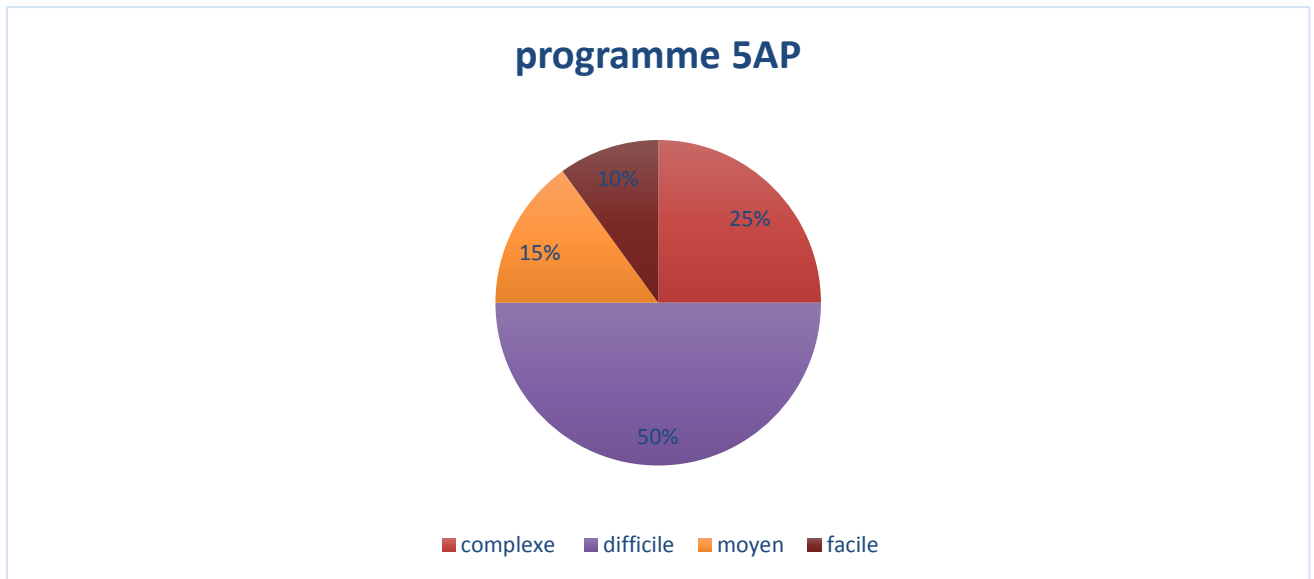
L'objectif de notre questionnaire est de voir le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage de la production écrite dans une classe de FLE (5AP) et ce que les enseignants pensent de son intégration et sa contribution dans l'amélioration du processus d'acquisition.

Et pour cela on a préposé 16 questions qui se varient entre des questions fermées, ouvertes, et aux choix destinés à des enseignants du cycle primaire.

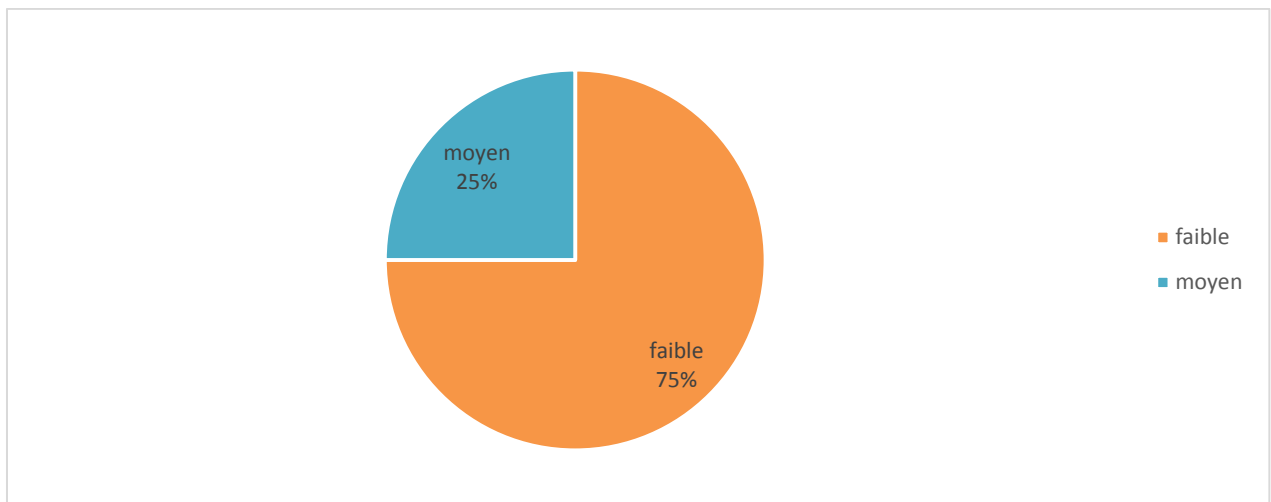
III.1.2. Présentation de l'échantillon enquêté

20 enseignants ont été interrogés. Ils étaient tous du sexe féminin, des enseignantes titulaires d'une licence et un master ainsi qu'une expérience de plus de 5ans dans ce domaine. On souligne que les personnes interrogées exercent leur travail dans différents établissements (écoles primaires) répartis dans différentes localités de la wilaya de LAGHOUAT : chettit, LAGHOUAT ville et Elhadjeb.

Il s'agissait d'avoir leurs points de vue et leurs conceptions des activités ludiques comme outil pédagogique.

III.1.3. Analyse et interprétation des résultats :**Question n°1 : à votre avis le programme de 5ème AP est :****Figure n°1 : l'avis des enseignants concernant le programme de 5AP**

Comme le dessin le montre 50% des enseignantes interrogées trouvent que le programme de 5AP est difficile pour leurs élèves, 25% le trouvent complexe tandis que 15% d'entre eux le trouvent moyen et convenable ; les 10% restants le trouvent carrément facile.

Question n°2 : que pensez-vous du niveau de vos apprenants à l'écrit ?**Figure n°2 : le niveau des apprenants à l'écrit**

D'après le dessin présenté, 75% des enseignantes interrogées trouvent le niveau de leurs apprenants à l'écrit faible et les 25% restantes le qualifient comme moyen.

Question n°7 : quelles sont les difficultés que vous rencontrez souvent lors de l'élaboration des activités ludiques ?

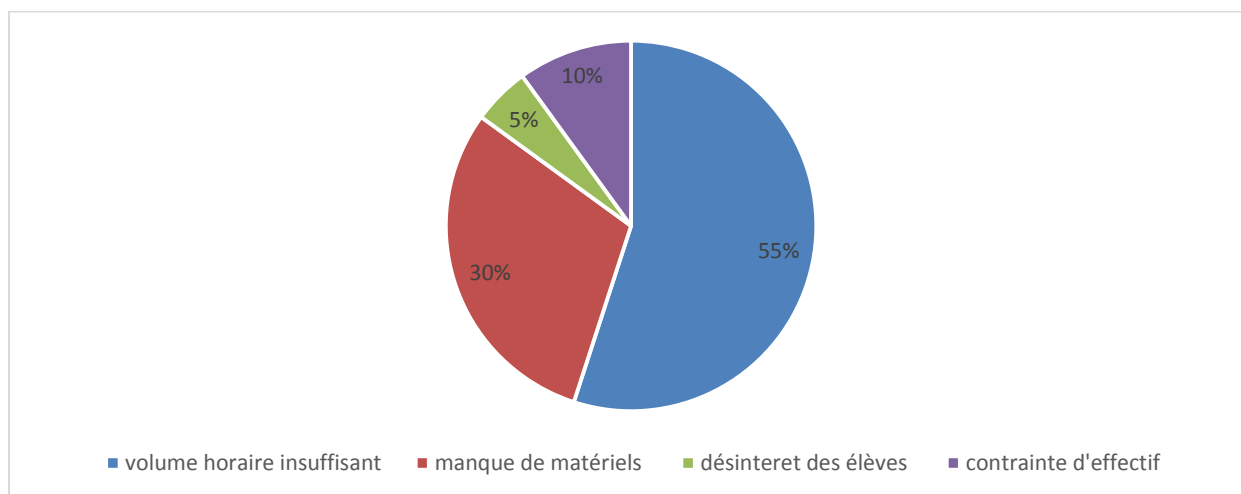


Figure n°3 : les difficultés rencontrées lors de l'élaboration d'une activité ludique.

Comme l'indique les résultats, voici les entraves les plus revendiquées chez les enseignantes interrogées, 55% d'elles trouvent que le volume horaire insuffisant les empêche d'élaborer les activités ludiques plus souvent en classe, 30% des institutrices ont réclamé le manque de matériel et 10% trouvent des difficultés avec le désintérêt de leurs apprenants ; les 5% qui restent ont choisi la contrainte d'effectif comme l'une des obstacles qui les rencontrent.

Question n°9 : quelle est votre source principale de jeux ?

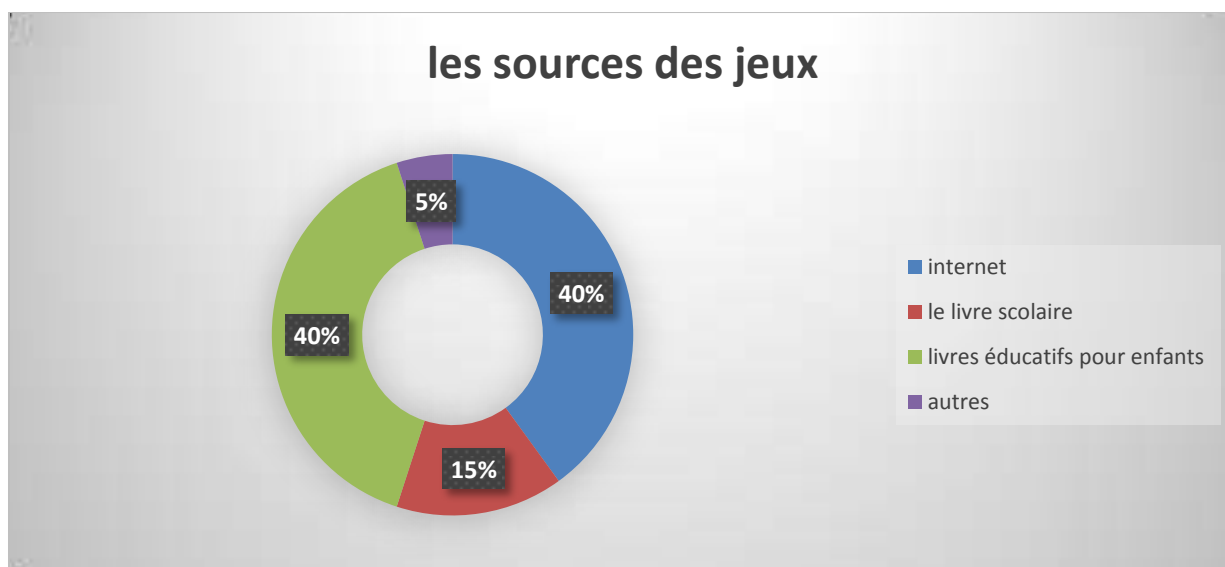


Figure n°4 : les sources des jeux utilisés en classe

Comme il est indiqué sur le dessin, 80% des enseignantes interrogées ont déclaré qu'internet et les livres éducatifs pour enfants sont leurs sources principales d'où elles

épuisent des jeux et des activités ludiques pour les élaborer en classe, 15% ont choisi le livre scolaire comme source d'activités pour leurs apprenants tandis que 5% ont opté pour les blogs français comme source préférée de jeux à proposer aux élèves.

Question n°11 : quelles sont les erreurs les plus fréquentes que vos élèves commettent lors d'une production écrite ?

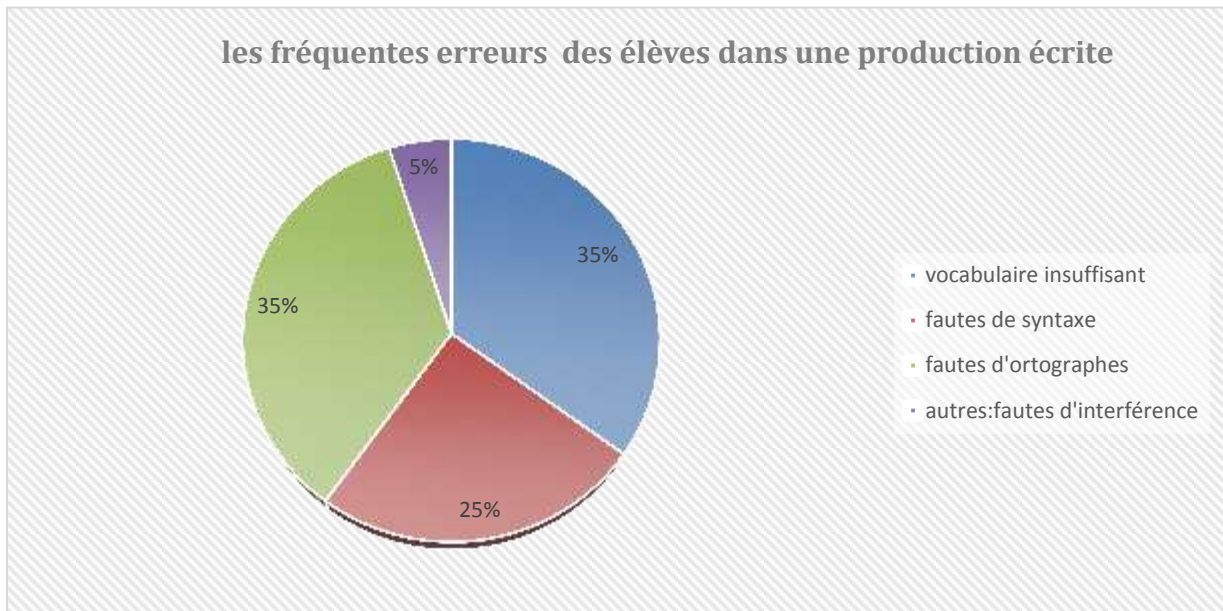


Figure n°5 : les erreurs les plus fréquentes des élèves dans une production écrite.

Comme il est indiqué sur le graphique, environ 70% des enseignantes interrogées ont signalé que les fautes d'orthographe et le manque de vocabulaire sont ce qui abîment les productions écrites de leurs apprenants, 25% trouvent souvent dans les productions écrites de leurs élèves des fautes de syntaxe et 5% ont signalé les fautes d'interférence comme fautes fréquentes chez leurs élèves.

Question n°3 : quelles ressources matérielles d'apprentissage actuelles utilisez-vous en classe ?

Tableau n°1 : les ressources matérielles d'apprentissage utilisées

Les ressources matérielles d'apprentissage actuelles utilisées	Nombre d'enseignants	Total des enseignants interrogés
Affiches, affichettes, cartes	7	20
Illustrations visuelles et sonores	2	
Livres, textes à caractère ludiques	5	
Marionnettes, figurines	1	
Data-show, support audio	1	
Le dictionnaire	1	
Les ressources numériques	1	
Les tics	2	

À la lumière de ce tableau, nous pouvons voir que les enseignantes utilisent le ludique dans leurs séances et n'hésitent pas à être créatives avec les ressources qu'elles épuisent pour susciter l'intérêt des élèves et atteindre les objectifs d'enseignements déterminées.

Question n°5 : quel est le volume horaire que vous consacrez à l'apprentissage de l'écrit ?

Tableau n°2 : le volume horaire consacré à l'apprentissage de l'écrit.

Volume horaire d'une séance de rédaction	Nombre d'enseignants	Total des enseignants interrogés
1h30	10	20
45min	6	
Pas plus de 30min	4	

Nous constatons à travers les données présentées dans le tableau, que la grande majorité des enseignantes (10/20) consacrent le maximum de la séance à l'apprentissage de l'écrit et laissent les apprenants prendre leurs temps à rédiger et développer leurs compétences d'écriture, tandis que quelques enseignantes (6/20) consacrent qu'environ 45min à l'activité

de la production écrite ; et les (4/20) restantes se contentent de 30min du temps de la séance pour ce genre d'apprentissage.

Question N°8 : quel type d'activités ludiques vous utilisez le plus et qui a plus de rentabilité avec vos apprenants ?

Tableau N°3 : les activités ludiques utilisées en classe de FLE

Les activités ludiques utilisées en classe	Nombre d'enseignants	Total des enseignants interrogés
1. Visionnage de vidéos	6	20
2. Poèmes	0	
3. Bandes dessinées	4	
4. La chanson	6	
5. Le travail en groupe	5	
6. Textes à caractère ludiques	4	
7. Autres	3	

Selon le tableau N°3, le visionnage de vidéo et la chanson sont en tête du classement des activités ludiques les plus utilisées en classe de FLE en 5AP suivis des textes à caractère ludique et les bandes dessinés, ensuite le travail en groupe, de plus, que 3 enseignants ont ajouté dans la catégorie « autres » le

Théâtre des marionnettes, les illustrations et les images imprimés ainsi que les étiquettes ou les concours entre filles et garçons ou tout simplement entre les rangées.

Question n°13 : selon vous, l'utilisation du ludique en classe est un grand pas pour l'enseignement ou un pas inactif et inutile ?

Tableau n°4 : l'intérêt de l'utilisation du ludique dans l'enseignement

L'intérêt de l'utilisation du ludique en classe	Nombre d'enseignants	Total des enseignants interrogés
Un grand pas pour l'enseignement	19	20
Un pas inactif et inutile pour l'enseignement	1	

D'après le tableau présenté, on peut voir que presque toutes les enseignantes interrogées sont des partisans du ludique et encouragent amplement son utilisation dans l'enseignement du FLE sauf une seule qui la jugée d'inutile car elle trouve qu'il existe beaucoup d'activités et des leçons qui ne nécessitent pas son utilisation.

Et voici quelques réponses des enseignantes qui sont adeptes du ludique dans leurs classes :

1. Oui, je trouve que l'utilisation du ludique est très utile pour améliorer le processus d'apprentissage.
2. Cette utilisation est un terrain stimulant et elle facilite l'enseignement/apprentissage du FLE.
3. C'est un grand pas puisque que pour atteindre l'objectif d'une activité, il faut que d'abord les élèves soient motivés et éprouvent du plaisir et qu'une activité attrayante provoque un meilleur intérêt.
4. Le ludique doit être omniprésent dans la classe d'apprentissage au cycle primaire car la pratique ludique convient convenablement la nature d'un apprenant enfant.

Question n°4 : dans quelle mesure mettez-vous en place les pratiques d'enseignements en classe ?

Pour la part de cette question toutes les enseignantes interrogées n'ont malheureusement pas pu la comprendre donc elles n'ont pas donner des réponses et elles sont passées directement à la question suivante.

Question n°10 : est-ce-que les élèves sont toujours motivés à participer aux activités ludiques que vous leurs proposez ?

Pour la question n°10 toutes les enseignantes interrogées ont répondu par souvent, oui les élèves sont motivés à participer aux activités proposées en classe.

Question n°6 : pensez-vous que les activités ludiques aident à développer les compétences de l'écrit de vos apprenants ? et à atteindre vos objectifs d'enseignements ? comment ?

Pour cette question presque toutes les enseignantes (19/20) confirment que les activités ludiques ont un impact positif et important sur le développement des compétences de l'écrit chez leurs apprenants et les aident implicitement à acquérir des nouveaux savoirs puisque elles les motivent tout en joignant l'utile à l'agréable en plus de faciliter la tâche pour les enseignants qui cherchent à atteindre leurs objectifs d'enseignement ; cependant une seule enseignante pense qu'elles ne sont pas aussi bénéfiques que ça et ne présentent pas un vrai outil d'enseignement.

III.2. L'observation non-participante :

Le deuxième outil d'investigation pour lequel on a opté dans ce mémoire afin de répondre à notre problématique et de confirmer ou infirmer les hypothèses avancées au début de la recherche est : une observation non-participante en classe de 5AP dans une école primaire dans la wilaya de LAGHOUAT.

Nous avons choisi cet outil pour les résultats concrets qui peut nous fournir et aussi dans le but de voir l'apport de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE et plus précisément dans le développement de la production écrite chez les élèves de 5AP.

III.2.1. Conditions générales de l'expérimentation :

III.2.1.1.Lieu :

L'expérimentation a eu lieu dans l'école primaire d'AHMED CHATTA l'une des écoles primaires les plus anciennes de LAGHOUAT et qui se situe au centre-ville.

III.2.1.2Échantillon :

L'expérimentation s'est portée sur une classe de 5AP, constituée de 23 élèves d'un niveau hétérogène, dont 9 filles et 14 garçons d'un âge varié entre 9 et 10ans.

L'enseignante de cette classe est diplômée d'une licence en français de LAGHOUAT, elle est dotée d'une expérience de plus de 12ans d'enseignement dans le cycle primaire et occupe son poste depuis plus de 5ans ; elle s'est montrée d'une grande gentillesse et de disponibilité tout au long de notre expérience

III.3. Déroulement de l'expérimentation :**III.3.1. Séance n°1 : cours de compréhension de l'écrit.****III.3.2. Plan de la séance :**

Projet 03 : qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 01 : quand je serai grand.

Titre du texte : les sauveteurs p61.

Activité : compréhension de l'écrit.

Durée : 45MIN.

Actes de paroles : donner des informations sur un fait.

Matériel didactique : le manuel scolaire, les ardoises et le tableau.

III.3.3. Déroulement de la première séance :

La séance a débuté à 10h00, l'enseignante est rentrée et elle a pris environ 10min pour s'installer et mettre de l'ordre dans la classe avant de commencer son cours du jour.

D'abord, elle a demandé aux élèves de faire sortir les livres et les ouvrir sur la page 61 ou il y a le texte sur lequel ils vont travailler.

Ensuite, elle leur a demandé d'être attentifs puisqu'elle va faire une lecture magistrale (une seule fois) et pendant sa lecture elle utilisait la gestuelle pour aider les élèves à cerner les mots difficiles et par la suite mieux comprendre de quoi parle le texte.

Après, c'était au tour des élèves de le lire ; donc elle a désigné une élève ensuite un autre (une fille puis un garçon) au total c'était 12lectures (6 filles et 6 garçons) la lecture du texte a pris 30MIN du temps de la séance.

Enfin après la lecture, l'enseignante a demandé aux apprenants d'utiliser les ardoises pour noter les réponses aux questions qu'elle va poser afin de vérifier s'ils ont compris le texte.

➤ Question n°1 : comment appelle-t-on les personnes qui sauvent les victimes ?

L'enseignante a accordé aux élèves 2min pour réfléchir et écrire les réponses sur les ardoises, ensuite elle leur a demandé de poser les stylos et de lever les ardoises vers le haut pour qu'elle puisse voir leurs réponses ; seulement 10 élèves ont eu la bonne réponse les autres n'ont pas su répondre correctement.

➤ Qui sont-ils les sauveteurs d'après le texte ?

Pour la part de cette question, l'enseignante a voulu les aider et les a dirigés vers les images du texte afin d'identifier les métiers de ces sauveteurs ; après un moment de réflexion les élèves ont fini par y répondre sur leurs ardoises et cette fois si 15 /23 élèves ont su

répondre convenablement tandis que les autres ont donner de différentes réponses certaines étaient carrément fausses et d'autres étaient incomplètes.

Malheureusement le temps s'est écroulé et l'enseignante n'a pas pu poser plus de questions et s'est contenté de ces deux questions.

III.3.3. Bilan du déroulement de la première séance :

Après avoir assister à la séance et observer le déroulement du cours présenté par l'enseignante nous avons remarqué que :

Quand elle a posé les questions seulement peu d'élèves ont essayé de répondre tandis que les autres ont été inactifs et déconcentrés ; peut-être parce qu'ils n'ont pas bien compris le texte et les questions ce qui peut justifier la faible interaction des apprenants.

On a aussi vu qu'elle a négligé une étape primordiale celle de l'éveil d'intérêt et qu'elle est passée directement à la lecture du texte.

Donc nous déduisons que la méthode utilisée par l'enseignante pour élaborer son cours n'a pas porté ses fruits puisque la plupart des élèves n'ont pas cerner le texte et les questions du texte.

III.3.4. Séance n°2 : production écrite.

III.3.5. Plan de la séance :

Projet03 : qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 1 : quand je serai grand.

Activité : production écrite (mon métier d'avenir).

Durée : 45min.

Actes de paroles : donner des informations sur un fait.

Compétence visée : produire un texte d'une trentaine de mots environ en mettant en œuvre les actes de paroles exigés par la situation de communication.

Matériel didactique : illustrations des métiers, la boîte à outils (mots) et le manuel scolaire.

III.3.6. Déroulement de la deuxième séance :

La séance a débuté à 10H15MIN, cette fois-ci l'enseignante a commencé son cours par des questions pour éveiller l'intérêt de ses élèves au sujet qu'ils vont traiter au cours de la séance ; la question est la suivante : que vouliez-vous faire comme métier quand vous serez grands ? avant d'écouter leurs réponses, elle les a rappelé d'utiliser le futur simple qu'ils ont

étudié dans un temps précédent ; les élèves ont commencé à crier madame ! madame ! et à ce moment-là elle a changé d'avis au lieu de leur laisser la parole , elle a décidé de les désigner par elle-même l'un après l'autre pour que tout le monde puisse répondre sans faire beaucoup de bruit ; elle a donné la parole aux filles d'abord ensuite aux garçons ; ensuite elle a demandé à ses apprenants s'ils ont compris le sujet du jour ? (Les métiers).

Puis elle a demandé à une des élèves de lui aider à accrocher les illustrations de quelques métiers suivants : un médecin, un pompier, un infirmier, un policier, un pharmacien et un pilote, après elle s'est retournée vers ses élèves et leur a demandé d'identifier les métiers montrés sur les images et de choisir un de ces quatre métiers pour en parler dans l'activité du jour ; la majorité écrasante a choisi le pharmacien.

Après cet échange oral, elle a retiré les images imprimées et elle a écrit la consigne suivante au tableau : écris un petit paragraphe de 4 à 5 lignes dans lequel tu parleras du métier que tu aimeras exercer dans l'avenir.

- Donner un titre au texte.
- Commencer le paragraphe par : quand je serai grand ...
- Conjuguez les verbes au futur simple.
- Employer le pronom personnel (je).

Ensuite, elle a demandé à 5 élèves de lire la consigne qu'elle a expliqué par la suite.

En outre, elle a dessiné un tableau (la boîte à outils) qu'elle a devisé en trois colonnes (noms, verbes, adjectifs) pour les aider dans la rédaction du petit paragraphe et qui s'est présenté comme ceci :

Noms	Verbes	Adjectifs
Pharmacien /métier/malades/ analyses/ médicaments/pharmacie	Délivrer/aider/vérifier /travailler /vacciner/faire	Formidable/difficile/ /noble

L'enseignante leur a accordé 10min pour rédiger les paragraphes avant qu'elle corrige les travaux mais malheureusement le temps n'était pas en sa faveur donc elle est passé directement à la correction :

((quand je serai grand (e), je serai un pharmacien/pharmacienne, Je travaillerai dans une pharmacie et je donnerai des médicaments aux malades. C'est un métier formidable !)).

Le cours s'est achevé à 11H00.

III.3.7. Bilan du déroulement de la deuxième séance :

Après cette séance à laquelle on a assisté, nous avons remarqué qu'elle été plus animée et qu'il y'avait plus d'interaction de la part des apprenants, les questions étaient claires et ils ont su y répondre ainsi que la majorité des élèves étaient motivés pour partager leurs réponses puisque cette question porte sur un sujet personnel qui est leurs rêves ! et y'en avait même des élèves qui ont donner des réponses différentes de leurs camarades qui ont répondu par médecin , pharmacien, architecte et pilote ; une fille avait dit qu'elle voulait devenir une astronaute, une autre veut être une architecte et l'un des garçons a exprimé son souhait de devenir un joueur de foot professionnel pendant qu'un autre voulait grandir pour devenir un acteur .

Les images imprimées des métiers ont fait leur effet et ont suscité la curiosité des élèves car ils étaient impatients de les découvrir quand l'enseignante était en train de les accrocher sur le tableau.

On arrive à la conclusion que l'objectif de la séance a été atteint puisque les élèves étaient motivées à répondre et surtout concentrés lors de la rédaction du paragraphe. Le seul inconvénient était le temps qui a obligé l'enseignante de faire vite et passer à la correction sans donner plus de temps aux élèves pour terminer leurs textes.

Conclusion

Générale

Dans ce mémoire, nous nous sommes intéressées à l'apport des activités ludiques dans le développement de la production écrite dans une classe de FLE chez les apprenants de 5^{ème} année primaire.

Et ce que nous avons pu le constater à partir des résultats obtenus tout au long de ce travail de recherche et qui ont pu par la suite confirmer nos hypothèses avancées au début de ce mémoire par lesquelles on a répondu à notre problématique posée que :

L'enseignement du FLE ou de toute autre langue étrangère exige l'utilisations des outils et des moyens pédagogiques adaptés aux capacités cognitifs des apprenants qui peuvent répondre aux besoins de ces derniers et leur garantir une meilleure assimilation et acquisition des savoirs.

Dans cet ordre, l'acquisition et le développement de la compétence scripturale nécessite une méthode et un support didactique effectif, attrayant et créatif qui permettra à l'élève d'apprendre à écrire convenablement et présenter une production écrite efficace et conforme aux attentes.

En réponse à notre problématique de départ, l'activité ludique semble propice aux exigences de l'activité d'écriture. Cependant, pour aborder ce type d'activités en classe de FLE, le rôle de l'enseignant s'avère indispensable dans la mesure où il doit savoir exploiter cet outil pédagogique et savoir choisir quoi proposer comme activité selon les besoins de ses élèves et surtout créer un climat où l'apprenant se sent alaise et s'amuse tout en acquérant un savoir.

En guise de conclusion, nous pouvons dire qu'avec l'apport positif du ludique dans le développement d'une des fonctions cognitives fondamentales comme la communication écrite, les professionnels de l'enseignement pourraient s'en servir pour aborder leurs cours et aider les élèves qui éprouvent des difficultés à la production écrite.

Références

Bibliographiques

Références bibliographiques

1. Articles :

-Nassima Makhloufi. « Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1^{ères} AS. Université de Bejaia. Synergies Algérie n° 12 - 2011 pp. 89-100.

- Le Jeu, ses effets sur le développement psychologique et les apprentissages de l'enfant/ ANAE N°165. Consulté le 28/04/2022.

-Redhouane Kerrouzi. « L'apport des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire ». Université Hassiba Ben Bouali de Chlef. -2020 pp481-490.

2. Dictionnaires :

- CUQ, Jean-Pierre dictionnaire Didactique du Français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencneanch, Paris 2003 P106.

- Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997. P109.

- GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, Paris, Hachette-livre 2001 P404.

3. Mémoires :

-Ahlem Taghezout. (2009). L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère : cas 4AP. mémoire de magistère de français. Option : didactique, soutenue à l'université d'Oran.

- Ben Hadda Amina. (2017). Le rôle du jeu dans l'enseignement /apprentissage du FLE : cas de 3^{ème} année primaire. Mémoire de master. Spécialité : didactique, soutenue à l'université d'ABOU Bakr BELKAID à Tlemcen.

-Belkhodja Nassima. (2018). L'intégration du jeu ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE : cas de 4^{ème} année primaire. Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université d'Abou Bakr Belkaid à Tlemcen.

-Boukalkoule Imane/Rihani Amina. (2020). L'exploitation de l'erreur pour l'amélioration des productions écrites : cas des élèves de la 5^{ème} année primaire. Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université de 8 Mai 1945 à Guelma.

-Fethi Tenneh. (2009). Les obstacles rencontrés par les élèves de 1AS dans l'acquisition de l'orthographe en classe de FLE. Mémoire de magistère de français. Option : didactique, soutenue à l'université d'Oran.

Références Bibliographiques

- Guitoune Fatima Zahra. (2018). Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE : cas des élèves de 4^{ème} année primaire (école Moumen Mohamed à SEBDOU). Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université de ABOU Bakr Belkaid à Tlemcen.
- Ghazali Khadîdja. (2016). Le jeu comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage chez les élèves de 5^{ème} année primaire. Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'Université de Mohamed Khider à Biskra.
- Hadjouji Malak / Sekfali Ilham. (2019). L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage de la production écrite en classe de FLE : cas des apprenants de 1^{ère} année moyenne. Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université 8 Mai 1945 à Guelma.
- Justine Sinoir. La motivation scolaire. Education 2017.Dumas-01679197.
- Le jeu et l'apprentissage, mémoire de master 2 « métiers de l'éducation, de l'enseignement et de la formation (MEEF) » Université de Nantes.
- Majouba Karima. (2012). Stratégies d'enseignement/apprentissage de la production écrite en classe de FLE : cas de 1^{ère} année moyenne. Mémoire de magistère. Option : didactique, soutenue à l'université d'Oran.
- MattAllah Ayoub. (2020). L'impact de la méthode ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE : cas des élèves de la 4^{ème} année primaire (Zaouit-Kounta Adrar). Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université Ahmed Draya à Adrar.
- Refice Wafa. (2020). Le ludique au service de la compréhension de l'écrit en classe de FLE : cas de la carte mentale avec des élèves de 5^{ème} année primaire, école Abdelkrim Saïd (Djebel Messad) Boussaâda.
- SEGHIER Iman. (2016). Le jeu dans l'apprentissage du FLE : cas de 4^{ème} année primaire. Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université de Abdelhamid Ibn Badis à Mostaganem.
- Zaamouche Ahlem / Djedadoua Chayma. (2020). Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole. (Cas des apprenants de la troisième année moyenne du CEM SAID SGHIR.). Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université de 8 mai 1945 à Guelma.
- Zouaoui Antar / Brahimi Hanane. (2019). L'évaluation de la production écrite du texte argumentatif en FLE : cas des apprenants de 4AM, collège d'enseignement moyen Bechane Lakhdar Belimour B.B.A. mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université de Mohammed EL Bachir EL Ibrahimi à Bordj Bou Arreridj.

Références Bibliographiques

-Zouidia Marwa. (2018). L'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale : cas de 5^{ème} AP DE l'école primaire Zouidia Messaoud. Mémoire de master. Option : didactique, soutenue à l'université de 8 mai 1945 à Guelma.

4. Sitographie :

- www.profInnovant.com consulté le 07/04/2022.
- www.Manuelzz.com la production écrite, consulté le 08/04/2022.
- www.bienenseigner.com pédagogie par le jeu, consulté le 10/04/2022.
- www.Les-supers-parents.com le jeu dans les apprentissages scolaires, consulté le 10/04/2022.
- <https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/> consulté le 28/04/2022.
- <https://www.enfant-encyclopedie.com/apprentissage-par-le-jeu> consulté le 01/05/2022.
- <https://rire.ctreq.qc.ca/les-differents-types-de-motivation-selon-la-theorie-de-lautodetermination> consulté le 06/07/2022.

Annexes

Annexes : 01

Sexe :	<input type="checkbox"/> femme	<input type="checkbox"/> homme	
Grade :	<input type="checkbox"/> enseignant formateur	<input type="checkbox"/> principal	<input type="checkbox"/> stagiaire
Diplôme obtenu :	<input type="checkbox"/> licence de français	<input type="checkbox"/> master en français	
	<input type="checkbox"/> Bac	autres : _____	
Nombre d'années d'expérience :	<input type="checkbox"/> moins de 5ans	<input type="checkbox"/> plus de 5ans	

1. A votre avis le programme de 5^{ème} AP est :

- complexe difficile moyen facile

2. Que pensez-vous du niveau de vos apprenants à l'écrit ? il est :

- faible moyen excellent

3. Quelles ressources matérielles d'apprentissage actuelles utilisez-vous en classe ?

4. Dans quelle mesure mettez-vous en place les pratiques d'enseignement en classe ?

5. Quel est le volume horaire que vous consacrez à l'apprentissage de l'écrit ?

6. Pensez-vous que les activités ludiques aident à développer les compétences de l'écrit de vos apprenants ? et à atteindre vos objectifs d'enseignement ? comment ?

7. Quelles sont les difficultés que vous rencontrez souvent lors de l'élaboration des activités ludiques ?

Manque de matériels volume horaire insuffisant
 contrainte d'effectif désintérêt des élèves

8. Quel type d'activités ludiques vous utilisez le plus et qui a plus de rentabilité avec vos apprenants ?

Visionnage de vidéo poèmes bandes dessinées la chanson
 le travail en groupe
 textes à caractère ludiques
Autres :

-
9. Quelle est votre source principale de jeux ?

Internet le livre scolaire les livres éducatifs pour enfants
autres :

-
10. Est-ce que vos élèves sont toujours motivés à participer aux activités ludiques que vous leurs proposez ?

Jamais parfois souvent

11. Quelles sont les fautes les plus fréquentes que vos élèves commettent lors d'une production écrite ?

Fautes d'orthographe fautes de syntaxe vocabulaire insuffisant
autres :

12. Est-ce que vous autant qu'enseignant(e) vous êtes soutenu et encouragé(e) par : le directeur : oui non

d'autres enseignants (les collègues) : oui non

la famille : oui non

Autres :

13. Selon vous, l'utilisation du ludique en classe est un grand pas pour l'enseignement ou un pas inactif et inutile ?

14. Que proposez-vous pour améliorer l'enseignement du français ?

15. A votre avis, comment peut-on amener un élève à écrire et à exprimer ses idées convenablement ?

16. Si vous n'aimez pas utiliser le ludique dans votre enseignement alors quelle est votre méthode utilisée pour enseigner l'écrit à vos élèves ?

Annexes : 02

Production écrite (1^{er} jet)

Cours : 5^{ème} A.P

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

Séquence 1 : Quand je serai grand.

Activité : Production écrite (1^{er} jet)

Durée : 30 mn

Acte de parole : Donner des informations sur un fait.

Compétence visée : Produire un texte d'une trentaine de mots environ en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication.

Composante de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication

Compétences transversales : - Développer des démarches de résolution de situations problèmes
- Synthétiser des informations

Valeurs mises en œuvre : L'élève est en mesure de délimiter en toute objectivité ce qui relève des droits et ce qui relève des devoirs en tant que futur citoyen

Objectif d'apprentissage : Respecter une consigne d'écriture et organiser des informations.

Matériel didactique : Illustrations des sauveteurs – boîte à outils (mots) – Manuel scolaire page 66

Déroulement de la séance :

-Contrôle du pré-requis :

-Citez quelques sauveteurs en cas de catastrophe naturelle. Aimez-vous être comme eux dans l'avenir ?

Le pompier – l'infirmier – le médecin – le soldat

I-Moment de découverte :

-Mise en contact avec la consigne écrite :

« Après un tremblement de terre, les gens ont besoin d'aide. Ecris un paragraphe de 4 à 5 phrases dans lequel tu expliques quel est ton métier préféré que tu aimeras exercer dans l'avenir pour sauver les victimes »

-Donne un titre à ton texte

-Conjugue les verbes au futur simple.

-Emploie la 1^{ère} personne du singulier (je)

-Mets les majuscules et la ponctuation si nécessaire

-Aide-toi de la boîte à outils

II-Moment d'observation méthodique :

-Lecture magistrale de la consigne et la boîte à outils effectuée par l'enseignant

-Lecture individuelle de la consigne par quelques élèves

-Qu'est-ce que tu veux être dans l'avenir ? Pompier – médecin -

-Pourquoi ? Pour aider les gens

-La boîte à outils :

Les noms	Les verbes	Les adjectifs
Le médecin - Le pompier L'infirmier - Le soldat une caserne - un hôpital un marteau-piqueur une scie à métaux - le métier des médicaments – les gens les victimes - les blessés	être travailler utiliser aider sauver - soigner donner - aimer	Grand(e) Courageux (se) beau noble coincées

III- Moment de reformulation :

-Les élèves rédigent leurs productions sur leurs cahiers d'essai.

-L'enseignant oriente les apprenants et les rappelle des consignes.

IV- Moment d'évaluation :

-Les élèves présentent leurs productions de la première tentative à tour de rôle.

- L'enseignant félicite l'apprenant qui a fait la meilleure présentation et encourage les autres.

Le pompier

Quand je serai grand, je serai pompier pour aider les gens. Je travaillerai dans une caserne. J'utiliserai un marteau-piqueur et une scie à métaux pour sauver les victimes coincées. Je serai courageux. J'aimerai le métier noble du pompier.

Production écrite (2ème jet)

Cours : 5^{ème} A.P

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

Séquence 1 : Quand je serai grand.

Activité : Production écrite (2^{ème} jet)

Durée : 25 mn

Acte de parole : Donner des informations sur un fait.

Compétence visée : Produire un texte d'une trentaine de mots environ en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication.

Composante de la compétence : Produire un texte en fonction d'une situation de communication

Compétences transversales : - Développer des démarches de résolution de situations problèmes
- Synthétiser des informations

Valeurs mises en œuvre : L'élève est en mesure de délimiter en toute objectivité ce qui relève des droits et ce qui relève des devoirs en tant que futur citoyen

Objectif d'apprentissage : Respecter une consigne d'écriture et organiser des informations.

Matériel didactique : Illustrations des sauveteurs – Boîte à outils

Déroulement de la séance :

-Contrôle du pré-requis :

-Citez quelques sauveteurs en cas de catastrophe naturelle. Aimez-vous être comme eux dans l'avenir ?

Le pompier – l'infirmier – le médecin – le soldat

I-Moment de découverte :

- Faire un rappel de la consigne et la boîte à outils
- Demander aux apprenants d'expliquer le travail qu'ils réaliseront.

II-Moment d'observation méthodique :

- 1- Quel est le métier préféré ? *Le pompier / le médecin / l'infirmier / le soldat*
- 2- Pourquoi choisir ce métier ? *Pour sauver / soigner les gens*
- 3- Où travaillera-t-on ? *Dans une caserne / un hôpital*
- 4- Quels seront les outils utilisés pour exercer ce métier ? *un marteau-piqueur / une scie à métaux /*

des médicaments

- **Consigne :** Reprendre le texte de la première tentative et le compléter

- **N'oublie pas de vérifier :**

1- Tu as donné un titre à ton texte
2- Tu as choisi un métier de sauveteurs
3- Tu as utilisé un ou deux compléments de but
4 - Tu as exploité la boîte à outils
5 - Tu as mis la ponctuation et les majuscules

III- Moment de reformulation :

- L'apprenant révise sa copie pour l'améliorer en deuxième tentative d'écriture.
- L'élève répare son premier texte sous le contrôle de l'enseignant.
- L'apprenant réécrit son texte sur le cahier de production écrite en prenant en considération les critères de réussite et les observations de l'enseignant.

IV- Moment d'évaluation :

- Les élèves présentent leurs productions de la deuxième tentative à tour de rôle devant leurs camarades.

Annexes : 03

PLANS ANNUELS -PRIMAIRE

Temps des apprentissages et des évaluations en 5^{ème} AP

	Nombre de semaines	Observation
Temps des apprentissages	28 semaines	28 semaines pour réaliser les 4 projets
Temps d'un projet	7 semaines	6 semaines + 1 semaine d'évaluation des acquis. 17 h 30 mn
Temps d'une séquence	3 semaines	7 h 30 mn
Temps des évaluations	05 semaines	03 semaines pour les évaluations trimestrielles + 2 semaines d'évaluation diagnostique.

16

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

PLANS ANNUELS -PRIMAIRE

Exemple de déroulement d'une séquence d'apprentissage en 5^{ème} AP

Horaire hebdomadaire : 2 h 30 mn (90 mn + 60 mn)

Semaines Jours	1 ^{ère} semaine	2 ^{ème} semaine	3 ^{ème} semaine
1 ^{er} jour 90 mn	Oral compréhension (présentation de la situation de communication) (20')	Oral production en interaction (20')	Consolidation des sons et renforcement de la lecture expressive (30')
	Compréhension de l'écrit 1 (40')	Compréhension de l'écrit 2 (30')	Production écrite 1 ^{er} jet (30')
	Vocabulaire (30')	Conjugaison (40')	Production écrite 2 ^{ème} jet (30')
2 ^{ème} jour 60 mn	Grammaire (40')	Orthographe (40')	Compte rendu (30')
	Oral production (réemploi des actes de parole) (20')	Préparation à l'écrit (je m'entraîne) (20')	Évaluation et/ou Remédiation (30')

17

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

15 ^{ème} semaine		16 ^{ème} semaine		17 ^{ème} semaine	
En présentiel	Auto-apprentissage	En présentiel	Auto-apprentissage	En présentiel	Auto-apprentissage
Projet 3/Séquence 1 Actes de parole: Donner des informations sur un fait					
Oral compréhension (j'écoute et je réponds). Quand je serai grand MS : p. 58	Application et entraînement CA : p. 61	Oral production en interaction (je m'exprime) MS : p. 59		Consolidation des sons et renforcement de la lecture expressive	
Vocabulaire Les noms composés formés avec : à, de, un trait d'union (-) MS : p. 60	CA : p. 62	Compréhension de l'écrit 2 C'est quoi un tremblement de terre ? CA : p. 63, p. 64	Application et entraînement CA : p. 66	Production écrite 1^{er} jet MS : p. 66	
Compréhension de l'écrit 1 Les sauveteurs MS : p. 61	CA : p. 63	Conjugaison Le futur simple « être et avoir » et « verbes du 1 ^{er} et 2 ^{ème} groupe » MS : p. 63		Production écrite 2^{ème} jet MS : p. 66	Réalisation de la tâche 1 MS : P. 67
Grammaire Le complément de but MS : p. 62	CA : p. 65	Orthographe Le féminin en « er, ier » MS : p. 64	CA : p. 68	Compte rendu Correction, auto-corrrection et réécriture	
Oral production Réemploi des actes de parole. (j'écoute et je répète) MS : p. 59		Préparation à l'écrit (je m'entraîne) MS : p. 66	CA : p. 70	Évaluation et /ou Remédiation	