

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Faculté des Lettres et des Langues
Département de français LMD



Mémoire pour l'obtention d'un master en didactique du FLE

Intitulé

*Les actes ludiques en faveur de l'enseignement
apprentissage de la lecture en classe de FLE
(Cas des 3^{ème}s années primaires)*

Présenté par :

- **HAFID Anis Imrane**
- **KACI Mohamed Lamine**

Président: Mme. BOUGHETLEDJ Samira

Maître assistant A UATL

Examineur : Mme. MAATALLAH Wafaa

Maître assistant A UATL

Directeur de recherche : Mme. ZIOUANI Fatima Maître conference B UATL

Année universitaire 2016-2017

Remerciements

Tout d'abord, nous rendons grâce à Allah le tout puissant qui nous a aidés à achever ce travail.

Nous souhaitons exprimer notre gratitude à notre directrice de recherche Mme Ziouani Fatima, pour le soutien qu'elle nous a apporté, pour sa confiance et ses encouragements.

Nous tenons aussi à remercier nos parents respectifs pour tout le soutien qu'ils nous ont apporté tout au long de la réalisation de ce travail.

Nos remerciements s'adressent également à G. Fatima-Zahra, K. Soraya Ihsene, H. Akli, et K. Lounis pour leurs précieux conseils.

Nous tenons à remercier chaleureusement les membres du jury, qui nous font l'honneur d'évaluer ce travail.

Table des matières

Remerciements	I
Table des matières	II
Introduction générale.....	1

Première partie : Cadre théorique et conceptuel.

Chapitre I : Définition et apport théorique.

I	Définitions générales.....	7
1)	Définitions du terme ludique :.....	7
2)	Définitions du concept « jeu » :.....	9
a)	Etymologie du mot « jeu » :.....	9
b)	Définitions du terme « jeu » :.....	9
c)	L'origine des actes ludiques :.....	14
d)	L'histoire du jeu :.....	14
e)	L'évolution du jeu en tant que moyen pédagogique :.....	16
II	Le FLE en Algérie :.....	17

Chapitre II : Lecture et cognition.

I	Lecture et cognition.....	19
II	La plasticité cérébrale.....	20
III	Les piliers de l'apprentissage.....	21
1.	l'attention :.....	22
2.	L'engagement actif :.....	22
3.	Le retour d'information :.....	23
4.	La consolidation :.....	23
IV	La lecture.....	25
•	La lecture dans le cerveau.....	25
•	Optimiser l'apprentissage de la lecture.....	27
V	Le jeu dans le contexte pédagogique.....	28
➤	Avant le jeu :.....	29
➤	Pendant le jeu.....	29
➤	Après le jeu :.....	30
VI	Les avantages du jeu en contexte pédagogique.....	30

Deuxième partie : Cadre méthodologique et pratique.

Chapitre III : Mise en pratique et observation.

I.	Phase 1.....	35
1.	Présentation des classes d'accueil.....	35
2.	Préparation de l'expérience.....	35
3.	Lancement de l'expérience.....	35
4.	Analyses et critiques.....	36
5.	Prolongement de l'expérience.....	36
6.	Déroulement de l'activité.....	37
II.	Phase 2 :.....	38
➤	Le matériel utilisé :.....	38
➤	Le déroulement :.....	38
➤	Les objectifs de cette activité :.....	39
➤	Observations :.....	40

Chapitre IV : Analyse et critique du questionnaire.

I	Analyse du questionnaire :	44
II	Analyse et critiques :	50
	Références bibliographiques.....	59
	Annexes.....	65

Avant-propos

Tous les étudiants s'engagent dans un travail en ayant des motivations personnelles. Nous en faisons partie de ceux-là. Dès notre arrivée à l'université, nous agissions comme des enfants et nous ne donnions pas l'impression que nous sommes sérieux. Et c'est depuis cette époque que nous faisons en sorte que chaque enseignement-apprentissage auquel nous faisons face ait un côté ludique.

Presque cinq ans ont passé et nous voilà maintenant enseignants, nous avons remarqué que nos élèves se plaignent de la rigidité et des enseignants et des savoirs, surtout lorsqu'il s'agit de lecture, les apprenants n'y montrent aucun intérêt et ne participent pas. Ce qui nous a motivés à essayer d'établir un enseignement-apprentissage qui serait à la fois instructeur, éducatif, culturel et amusant.

Alors nous nous sommes lancés dans le domaine de la recherche, dans une tentative d'apporter une meilleure méthode et rendre les séances de lecture encore plus intéressantes.

Introduction générale.

Introduction générale

Notre étude part de nos interrogations en tant qu'enseignants du français langue étrangère (FLE). En Algérie, la langue française a toujours représenté un défi face au couple enseignant apprenants. Grâce à nos expériences professionnelles respectives, nous avons constaté que ce défi s'est transformé en un véritable casse-tête notamment avec la dégradation du niveau linguistique des élèves.

Cette situation pousse les chercheurs à s'interroger sur de nouveaux moyens et mécanismes adéquats qui contribuent à diminuer les obstacles de l'enseignement – apprentissage du FLE, car les enseignants témoignent leur déception concernant le niveau des élèves ; surtout en lecture ; certains ont un complexe vis-à-vis de cette langue étrangère.

Avec l'avènement de l'approche communicative, l'apprenant est devenu un acteur principal dans la situation didactique ; il a pour objectif de communiquer aisément en français ; quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve.

La langue française est donc devenue plus qu'une matière à laquelle l'enseignant attribue une note pour l'évaluation ; mais bien plus: c'est un savoir-faire qui commence au sein de l'école primaire et qui nous accompagne dans notre quotidien. Là où on peut réinvestir toutes les compétences acquises et développer nos capacités langagières parallèlement avec l'actualité.

Face à cette difficulté nous nous sommes interrogées sur les nouveaux mécanismes qui pourraient améliorer les situations d'enseignement- apprentissage. Nous avons donc cherché qu'elle pourrait être la place des actes ludiques en classe de FLE. En effet, ces derniers participeraient à la promotion de la qualité de l'enseignement du FLE. En cherchant à nous documenter sur le sujet, nous avons trouvé d'innombrables articles : thèses et mémoires récemment publiés pour mettre en exergue la place des actes ludiques en classe de langue. Cependant, cet outil reste peu exploité dans les manuels et les programmes et destinés beaucoup plus aux élèves du primaire.

Nous nous demandons donc, **comment l'introduction des actes ludiques pourrait-elle favoriser l'apprentissage de la lecture chez des élèves de primaire ?**

Afin d'apporter des éléments de réponses à nos interrogations nous avons mené un travail scindé en deux parties, comportant chacune deux chapitres. La première partie présente les différentes définitions du terme ludique et un bref aperçu sur l'historique des actes ludiques dans l'enseignement-apprentissage, ainsi que l'historique du FLE en Algérie.

Le deuxième chapitre abordera deux points : le premier tentera de comprendre la lecture par le biais des neuro -sciences, le deuxième traitera du jeu en classe de FLE.

Quant à la partie pratique, le premier chapitre consiste à mener une expérience au sein d'une classe de la troisième année primaire (3AP), qui nous permettra d'observer le comportement des élèves lors de l'installation des actes ludiques en classe. Le second chapitre rassemblera les réponses du questionnaire distribué aux enseignants de primaire.

Nous avons choisi de nous intéresser à ce sujet pour deux raisons bien distinctes : la première est que nous souhaitons sortir des sentiers battus et aller vers un enseignement plus joyeux et divertissant qui nous ressemble plus.

La seconde est l'importance qu'à la lecture au sein du système d'enseignement apprentissage. Si un enfant ne sait pas lire, il ne pourra jamais correctement évoluer.

C'est pourquoi nous avons pris comme échantillons d'études la 3^{ème} année primaire, vu que c'est le premier contact avec la langue française, et que c'est à cette période-là où les bases de la lecture sont enseignées.

Pour développer notre sujet qui traite de l'introduction des actes ludiques en faveur de l'enseignement-apprentissage de la lecture en classe de FLE, notre hypothèse de départ est que **l'introduction des actes ludiques en classe de FLE permettrait d'apporter plus de motivation en classe et favoriser l'apprentissage de la lecture au sein d'une classe de FLE.**

Pour vérifier cette hypothèse nous allons élaborer un travail de recherche qui vise à mettre en pratique les différents aspects théoriques pour ensuite juger de leurs pertinences.

**Première partie : Cadre théorique et
conceptuel.**

Chapitre I : définitions et apport théorique.

Dans ce chapitre nous allons voir les différentes théories autour du jeu et du ludique. Ces données vont être suivies d'un aperçu sur l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie.

I Définitions générales

Dans ce premier chapitre nous allons voir les différentes théories sur le ludique, son historique et son exploitation en classe de langue, avec notamment des apprenants du FLE. Ces définitions vont être suivies des bases d'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie et ceci pour mettre le point sur le statut de cette langue et le défi de sa pratique pédagogique dans les établissements scolaires.

1) Définitions du terme ludique :

Le terme ludique est un nouveau terme introduit dans le système d'enseignement-apprentissage ; bien qu'il y ait plusieurs écrits à son propos ; mais il reste peu connu et peu pratiqué au sein de notre système éducatif.

Dans ce travail nous essayerons de le définir, de nous familiariser avec ce nouveau concept pour au final l'introduire dans notre système d'enseignement-apprentissage.

D'après le DICTIONNAIRE FRANÇAIS : Ludique signifie

« Qui relève du jeu, qui est relatif au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu. Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante. »¹

Ce qui en d'autres termes relie le ludique directement aux jeux et à l'amusement.

Le terme ludique a aussi été abordé par J. Piaget, H. Silva ainsi que plusieurs autres chercheurs et écrivains et ils disent à son propos :

« Ludique : Qui concerne le jeu en tant que secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre

¹ <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/ludique>

expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique. »²

Ou bien comme il est dit dans une autre définition :

« Activité ludique. Activité qui se dépense dans le jeu; activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel. » Nous dit Porot en 1960.³

Nous remarquons que ces premières définitions se rejoignent et abordent toutes le même phénomène qui est le « jeu », et sont toutes d'accord sur le fait que le ludique se limite au jeu et à rien d'autre, c'est-à-dire aucune activité intellectuelle.

Le site web Wiktionnaire nous parle aussi du ludique en donnant deux brèves définitions qui sont les suivantes : « *Qui permet de s'amuser* » et « *Qui est de l'ordre du jeu* ». Ces deux dernières viennent renforcer les premières et leur apportent un appui et un soutien pour dire que le ludique est tous ce qui se rapporte au jeu.

« Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage. » Telle est la définition proposée par le dictionnaire Larousse (HAMZA Sara, L'ACTIVITE LUDIQUE COMME OUTIL PEDAGOGIQUE FAVORISANT L'ACQUISITION DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE.) Et là, nous remarquons que parmi toutes les définitions et citations que nous avons apporté jusque-là, c'est la première qui voit le ludique sous un ongle d'apprentissage et qui dit que le ludique peut être utilisé à des fins didactiques.

Nous remarquons aussi, que toutes les définitions précédentes ont un point en commun qui est « le jeu ». En effet toutes ces définitions nous parlent de jeu et d'amusement. Donc nous sommes obligés de définir ce terme qui est étroitement lié au ludique.

²J. Piaget, B. Inhelder, La Psychol. de l'enfant, Paris, P.U.F., 1966, p. 48

<http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>

³<http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>

2) Définitions du concept « jeu » :

a) Etymologie du mot « jeu » :

« Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. » (Jean Château.)

Avant de procéder à sa définition, nous aimerions donner un petit aperçu de l'étymologie du mot « jeu ».

« Le mot « jeu » vient du mot latin jocus signifiant « plaisanterie » ou « badinage » [...] Le « jeu » peut aussi désigner la façon personnelle de pratiquer un jeu ou de jouer d'un instrument. »⁴ Nous dit le Site web Wikipédia.

b) Définitions du terme « jeu » :

Dans son ouvrage *« Sous couleur de jouer »*, Jacques Henriot dit :

« On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément conçu comme arbitraire. » (Wikipédia)

Ce qui revient à dire que le jeu est un ensemble de processus, gestes libres et totalement arbitraires qui véhiculent un sujet.

Pour définir le jeu, Haydée Silva dans son ouvrage *« Le jeu en classe de langue »* paru en 2008, emploie l'expression suivante : *« le jeu n'est pas un éléphant »⁵* en relation avec une parabole hindoue, qui raconte qu'un souverain a rassemblé tous les aveugles de son royaume devant un éléphant leur demandant de dire qu'est cette chose devant eux ; rien qu'en touchant une partie d'elle ; bien sur personne n'a pu dire que c'était un éléphant. Ce que Silva veut dire par cette expression, c'est que malgré le nombre des différents écrits qui abordent le jeu, personne ne peut définir le jeu en intégralité, car nous possédons tous qu'un fragment de la vérité. Mais pas seulement, toutes les différentes définitions (linguistiques, philosophiques...) définissent et parlent toutes

⁵ Haydée Silva : *Le jeu en classe de langue* (P 13 – 14)

d'un phénomène différent, car le mot « jeu » possède un champ sémantique plus large qu'il en a l'air et qui varie selon l'ongle sous lequel nous l'abordons.

Par conséquent, « *pour comprendre le jeu il faut bien se référer aux usages, à ce qui est dénommé ainsi. La seule définition légitime ne peut être que descriptive* » avance Gilles Brougère. (H. Silva in le jeu en classe de langue)⁶ Partant de ce constat, nous allons essayer de rassembler une multitude de définitions et d'interprétations afin de définir au mieux le sens du terme « jeu » sous un ongle purement didactique et pédagogique.

D'après Le Grand Robert 1998, le jeu est une :

« Activité physique ou morale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure. »⁷

Et WALLON Henry dit : « *Exercice fonctionnel à caractère désintéressé, sans autre but que son propre fonctionnement.* »⁸ Selon les deux définitions que nous avons en premier lieu, le jeu n'est rien d'autre qu'une activité physique qui se suffit à elle-même et qui n'apporte rien au sujet jouant et donc il est sans intérêt.

D'après le dictionnaire LAROUSSE, le terme de jeu renvoie à une : « *Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu.* » Puis on y trouve une deuxième définition où le jeu est considéré comme étant une :

« Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : Jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. »⁹

⁶ Haydée Silva : Le jeu en classe de langue (P 14)

⁷ Le jeu en pédagogie

http://www.acnice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf

⁸ Pédagogie du jeu. - Académie de Nancy-Metz http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54_circos/ienblainville/sites/ienblainville/IMG/pptPedagogie_du_jeu.ppt

⁹ Mémoire de recherche de 2^{ème} année « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » de C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier II (2012)

Dans ces définitions, nous constatons que le jeu a été évoqué comme étant simplement un fait de divertissement et qui ne contient aucune utilité intellectuelle. En d'autres termes, le jeu n'est qu'un moyen pour échapper à sa vie quotidienne et aux lourdes responsabilités que nous avons. Même s'il est clair qu'il est régi par des règles et des limites qui assurent son bon fonctionnement.

Dans la continuité des définitions Roger Caillois, écrivain, sociologue et critique littéraire français, dans *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige*, Gallimard, 1958) nous propose la définition suivante :

« Le jeu [doit] être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. [...] Il n'existe que là où les joueurs n'ont envie de jouer et jouent [...] dans l'intention de se divertir et de fuir leur soucis, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante. [...] Le jeu est [...] une occupation séparée, soigneusement isolée du reste du monde, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. [...] Il est une activité incertaine. Le doute doit demeurer jusqu'à la fin sur le dénouement [et il] consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites de la règles [...] Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même.»¹⁰

Dans cette définition aussi nous remarquons que le jeu est toujours vu et limité au simple fait de jouer, autrement dit : jouer ne sert à rien d'autre que s'amuser, et qu'il se limite à lui-même seulement.

Pour HENRIOT le jeu et le travail pourraient être les deux facettes d'une même pièce. Le jeu pourrait aussi, nécessiter plus d'effort que le travail sérieux. Il va même plus loin dans sa définition en disant que le jeu n'est pas dénué de sens et ce en utilisant les mots suivants : *« Le jeu est sérieux, c'est le moins insignifiant des actes. Jouer, ce n'est pas rien faire et parfois c'est même travailler plus intensément que dans des situations de travail. »*

Selon *Le Lexique 2002 du professeur des écoles* :

¹⁰ Mémoire de recherche de 2^{ème} année « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » de C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier II (2012)

« Le jeu, ce n'est pas la facilité mais une tension positive vers la maîtrise des situations, vers la construction des compétences. Longtemps, seule l'école préélémentaire utilisait le jeu comme médiateur pédagogique. L'école primaire reconnaît aujourd'hui au jeu des qualités heuristiques. Les jeux de société employés jusqu'alors sont investis d'une valeur opératoire au service des apprentissages spécifiques. »¹¹.

Dans cette définition, le Lexique définit le jeu comme étant un moyen didactique ou pédagogique qui permet l'apprentissage, il précise qu'il est utilisé dans les écoles maternelles et rarement les écoles primaires alors qu'il devrait être utilisé même dans les cycles supérieurs. Le linguiste français Claude Hagège, vient renforcer l'idée que le jeu est source d'apprentissage chez l'enfant et qu'il faut l'exploiter pour faciliter l'apprentissage d'un enfant et l'introduire à la vie sociale en le formulant ainsi :

« Le jeu est pour l'enfant une source de joie, de créativité et de réussite, il est origine et préparation des activités de travail ; il est aussi introduction aux formes sociales de la vie. [...] Il faut exploiter le bonheur enfantin de jouer en le mettant au service de l'apprentissage »¹².

En d'autres termes, cette définition pourrait être résumé de la manière suivante « joindre l'utile à l'agréable ».

Jouer est ce qui est de plus important pour l'enfant, parce que rien qu'on jouant, il peut apprendre et comprendre toute une langue. Cela dit, il ne s'agit pas seulement d'un processus de mémorisation mais bien au-delà. « *Les jeux sont des occasions privilégiées d'apprendre une langue par la mémorisation et la production orale en situation. La compréhension viendra en jouant !* » (Activités ludiques Groupe départemental LVE 38)¹³ Les sciences de l'éducation, du développement humain, les sciences cognitives, et la pédagogie, examinent le jeu comme une pratique infantile, importante pour les apprentissages et l'éducation. Ce qui peut le rendre productif à moyen et long termes. Dans le jeu, le jeune humain, comme celui d'autres espèces, réalise sans enjeu vital des

¹¹ Mémoire de recherche de 2ème année « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » de C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier II (2012)

¹² Mémoire de recherche de 2ème année « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » de C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier II (2012)

¹³ http://ac-grenoble.fr/lve38/IMG/pdf_Activites_ludiques-2.pdf

actes qui lui seront nécessaires dans sa vie adulte. « *L'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels.* » Affirme Patrick Faugère, psychologue de l'Education Nationale poursuit, dans son article paru dans la revue *Les Langues Modernes* (1994), en disant que « *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* ».

En se basant sur cette citation, nous constatons que le jeu est une tâche très importante pour l'enfant, car il le pousse à travailler et l'aide à devenir plus sociable.

Platon dit :

« *N'use pas de violence dans l'éducation des enfants, mais fais en sorte qu'ils s'instruisent en jouant : tu pourras par-là mieux discerner les dispositions naturelles de chacun.* »¹⁴

C'est-à-dire que le jeu nous divulgue la vraie face de nos enfants et nous permet de mieux les cerner.

Charles Baudelaire affirme que c'est une activité qui développe l'imaginaire en disant : « *Les enfants témoignent par leurs jeux de leur grande faculté d'abstraction et de leur haute puissance imaginative. Ils jouent sans joujou.* ». (Le monde)¹⁵ Puis Ole Kirk Christiansen vient soutenir ces idées et dit : « *Laissez faire un enfant et il construira un monde beaucoup plus riche et fantastique qu'un adulte ne saurait le concevoir.* » (Ole Kirk Christiansen in Des jouets dans le siècle de Monica Burckhardt). Ce qui nous amène à dire qu'il faut laisser les enfants progresser, voir le monde avec leur propres yeux, évoluer de leurs propres manières, et il produirons quelque chose de magnifique ce que nous confirme d'ailleurs Jean Perrot par ces propos: « *L'activité ludique, loin d'être improductive est construction ou reconstruction du monde* ». (LES GRANDES CITATIONS)¹⁶

¹⁴abc-citations <http://www.abc-citations.com/auteurs/platon/>

¹⁵Dicocitaions <http://dicocitations.lemonde.fr/citations/citation-139146.php>

¹⁶LES GRANDES CITATIONS <http://jejouejeuxpartage.over-blog.com/2016/01/les-grandes-citations.html>

Toutes ces citations viennent renforcer et confirmer l'idée que sans le jeu l'enfance sera gâchée et l'enfant ne saura devenir un adulte responsable. Plutôt que de lui imposer un type de méthodes, il serait préférable d'utiliser le jeu afin de faciliter son apprentissage. La compréhension du jeune être humain est donc fondamentale afin que nous puissions vraiment comprendre le processus complexe de la transmission du savoir.

Ainsi le concept défini, nous essayerons de retracer le parcours par lequel les actes ludiques sont passés pour devenir ce qu'ils représentent aujourd'hui, à savoir une méthode à part entière d'enseignement-apprentissage.

c) L'origine des actes ludiques :

De nos jours nous entendons parler de plusieurs types de méthodes et approches dédiées à l'enseignement-apprentissage. D'époque en époque, les méthodes changent et nous assistons à la naissance d'une nouvelle théorie. Le sujet qui nous intéresse est celui du jeu en tant que moyen pédagogique qui est maintenant un sujet d'actualité autour duquel plusieurs chercheurs s'interrogent. Les questions qui nous intéressent à ce stade sont : Comment est né le jeu ? Dans quel but l'a-t-on utilisé ? Et qu'est-ce qui a fait qu'il devienne un outil pédagogique ?

d) L'histoire du jeu :

Pour les chercheurs (historiens, archéologues...) il n'a pas été possible de situer le jeu dans l'ère préhistorique. Car les éléments qu'ils ont trouvés n'étaient pas concluants et ne donnaient pas de résultat précis. En plus de cela, il n'existait aucun mot pour désigner le terme « jouet » il a fallu attendre des écrivains comme Platon pour lancer l'idée qu'un enseignement pouvait être donné mais à de simples buts comme apprendre à lire, ou apprendre un métier. Puis malgré ces maigres réflexions à propos du jeu, ce n'est qu'au moyen âge qu'on voit l'apparition du terme « jouet » et des premiers jeux (jeux d'échec, jeu de cartes...). Il faut noter qu'à cette époque, l'enfance n'était pas une période positive de la vie. Ensuite avec l'avènement de la renaissance beaucoup de progrès concernant les jeux ont vu le jour, car cette époque a fait apparaître la première pédagogie ludique ; dite aussi « souriante » ; et c'est à cette

période aussi que le mot « jouet » s'est retrouvé dans un dictionnaire français en 1534. Les jeux de cartes éducatives ont eu un tel succès qu'on a accusé leurs créateurs ; Thomas Murner, un moine cordelier allemand ; de faire de la magie. Après vient le XVII^e siècle qui malgré les progrès qu'il apporte, laisse les pédagogues français réticents. Mais à cette époque nous remarquons la naissance d'une multitude de jeux éducatifs, jeux pour devenir un bon roi (jeu de l'oie), jeux pour apprendre à mener la guerre (figurines militaires en plomb), et bien d'autres ... (jeux) Mais toujours pas de jeu qui soit destiné à apprendre le calcul, les sciences ou encore la lecture.

Quant au XVIII^e siècle, bien qu'il soit l'ère des lumières n'a pas apporté grand-chose au développement des jeux, si ce n'est que les jouets pour fille (les poupées) qui avaient pour but d'éduquer les filles à devenir de bonnes mères. Le XVIII^e siècle a aussi connu une très grande production et propagation des jeux en parallèle avec le développement des transports. Brougère considère ce siècle comme celui de la naissance de l'idée de jeu pédagogique, car la vision de l'enfant a complètement changé pour se rapprocher considérablement de la nôtre. C'est à cette époque que le jeu a gagné sa place dans le système éducatif. Bien que les débats restent toujours animés à son sujet.

Le XX^e siècle a connu l'augmentation des productions et une diversification des jeux ayant pour objectif de toucher toutes sortes de publique, partant des enfants jusqu'aux adultes. Il est clair que les jeux se sont diversifiés et ont connus plus de genres de jeux que les époques précédentes sauf que cette fois-ci, les jeux étaient dédiés aux jeunes adolescents et donc de nouveaux types de jeux voient le jour (jeux de rôles, jeux vidéo...). Conséquences, les jeux de calculs et ceux de la lecture se font de plus en plus rares.¹⁷ La revalorisation du concept « jeu » s'est faite entre les années 1970 à 1990 avec les nouvelles réformes didactiques dans toutes les disciplines. C'est aussi à cette époque que les chercheurs ont voulu introduire le jeu en tant que moyen pédagogique en classe de FLE rapporte H. Silva dans son ouvrage « Le jeu en classe de langue ».

¹⁷Jeu et Pédagogie : histoire d'une relation « Réseau Ludus : jouer en classe »
<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/un-peu-dhistoire/>

Il faut noter que cet enchaînement chronologique ne représente en aucun cas une histoire complète du développement du jeu, au contraire cela ne reste qu'une tentative de rétablissement d'un enchaînement logique visant à faciliter la compréhension de notre travail.

e) L'évolution du jeu en tant que moyen pédagogique :

Les actes ludiques ou les jeux, en tant que moyen pédagogique, ne sont pas nés du néant, ils ont été inspirés de plusieurs théories et recherches. Mais avant que cette multitude de recherche ne voie le jour, le jeu avait toujours été stéréotypé. C'est aux écoles religieuses et aux éducateurs de petits princes que revient le mérite de l'exploitation des jeux comme moyen pédagogique. (Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S « Nacima Makhloufi Doctorante, Université de Béjaia »)

Et c'est bien après que sont venues les réflexions de Jean Piaget qui dans sa Perspective génétique a démontré les différentes étapes du jeu et les interactions qu'il y a entre le domaine d'apprentissage et les actes ludiques, ainsi que la relation entre jeu et développement de l'apprentissage. Le jeu s'est appuyé sur les travaux de Roger Caillois qui démontre ; dans son ouvrage « Les jeux et les hommes, le masque et le vertige en 1967 » que le jeu est étroitement lié au développement social des apprenants en disant que : « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation* ». Le jeu comme un moyen pédagogique ou didactique ne s'est pas limité à ces deux théories seulement mais bien au-delà.

Pour être considérés comme une méthode d'enseignement à part entière, il a fallu que les actes ludiques se basent sur d'autres recherches telle que : la *théorie fonctionnelle* de K. Bühler qui affirme que le jeu pour un enfant n'est autre que le moyen qui lui permet de découvrir ses facultés, La *théorie rudimentaire*¹⁸ de G. S. Hall qui explique le jeu comme étant un moyen naturel pour une évolution organique de l'enfant.

¹⁸ Approches théoriques du jeu « Maryse METRA 5 février 2006. IUFM Lyon »

II Le FLE en Algérie :

Le Français est une langue qui est omniprésente dans notre histoire et même notre société et cela est dû à la longue occupation française en territoire algérien. Le système éducatif et scolaire n'est pas à exclure, car depuis cette période et jusqu'à présent le Français est une partie intégrante de ce système.

Vers l'indépendance il y avait un très grand nombre d'Algériens qui maîtrisaient parfaitement le français « *A l'indépendance, la communauté francophone était estimée à moins d'un million d'individus sur une population avoisinant les dix millions.* » nous dit Benmesbah Ali (2003 : 19). Le Français avait un statut de la langue de formation, la langue des sciences jusqu'en 1970, l'année de l'arabisation qui a, disons limité l'utilisation du Français pour laisser place à l'Arabe surtout aux premiers stades de l'enseignement/apprentissage (primaire, collège et lycée). Malgré cela le Français a toujours gardé son statut de Langue Etrangère et a joué un rôle important dans l'éducation en tant que langue d'enseignement et langue enseignée

Chapitre II : lecture et cognition.

Après avoir dressé les différentes théories qui abordent le FLE et la notion du jeu et du ludique en classe de langue, nous procédons dans ce présent chapitre à la présentation d'une compétence de base visée par le ludique. Il s'agit de la lecture, compétence active dont on vise la promotion.

I Lecture et cognition.

L'homme a toujours essayé de comprendre le fonctionnement de ses congénères afin de faire de son mieux pour les éduquer. Beaucoup de théories sur l'apprentissage ont alors vues le jour, et toutes ont essayé d'expliquer le fonctionnement du genre humain, avant d'essayer de s'attarder plus longuement sur la question de l'apprentissage et de la transmission du savoir. Avec le développement technologique ; IRM (Imagerie par résonance magnétique) ainsi que différents types d'Imagerie cérébrale ; nous pouvons désormais aller plus en profondeur pour donner des débuts de réponses aux questions que nous nous sommes toujours posé, telle que : De quelle manière s'accompli le processus de l'apprentissage ? Ou bien que se passe-t-il dans notre cerveau lorsque nous apprenons, parlons, ou lisons, etc. ? Les recherches en psychologie cognitive aident beaucoup les professionnels de l'enseignement à mieux comprendre le cerveau, et à mieux appréhender la question de l'enseignement apprentissage. Stanislas Dehaene dit : « *ce sont les choses qu'on ne peut pas ne pas savoir* ». Ainsi nous essayerons de mieux comprendre les grands principes fondamentaux de la plasticité cérébrale, cela passera indéniablement par la compréhension du cerveau des tout petits, pour ainsi ,mieux cerner le développement mental et mieux savoir comment réagir vis-à-vis de l'enseignement. Puis nous tenterons de mettre en exergue certaines théories de la psychologie cognitive à propos de la lecture afin de mieux cibler son fonctionnement et d'optimiser cet apprentissage.

II La plasticité cérébrale

Dès sa naissance l'être humain fait preuve de capacités innées remarquables. En effet, les neurosciences montrent aujourd'hui que ce petit être né « pré-câblé »¹⁹ pour pouvoir communiquer, construire un langage oral, mémoriser et raisonner de manière logique, à ressentir des émotions ,etc. Donc l'enfant a des prédispositions naturelles qui lui servent dans son développement. Cette grande capacité s'explique par la très grande plasticité cérébrale de l'enfant. Les recherches de Stanislas Dehaen, en psychologie cognitive montrent, grâce à l'imagerie cérébrale, que l'enfant dispose d'un large nombre de connexions synaptiques. Lorsqu'un neurone se connecte à un autre on appelle cela une synapse, c'est là où il y a apprentissage. Pour prendre conscience de l'étendu des capacités du cerveau des nouveaux nés, nous allons en un premier temps le comparer aux réseaux mondial d'internet, puis au cerveau d'un adulte. Lorsque deux pages web fusionnent on appelle cela un « hyperlien», le réseau internet mondial contient 100 000 milliards d'hyperliens. Le cerveau de l'adulte quant à lui est formé de 300 000 milliard de connexions synaptiques, c'est trois fois plus que le réseau internet mondial. Mais le plus surprenant, c'est que le cerveau d'un enfant contient à lui seul un million de milliards de connexions synaptiques. C'est-à-dire : dix fois plus que le réseau internet mondial. Cette grande capacité permet au petit d'apprendre certaines choses comme (marcher, courir, parler, etc.) Sans qu'il n'ait recours à un réel apprentissage. Il lui suffit juste d'observer et de jouer pour accomplir des tâches parfois complexes pour son jeune âge: lorsqu'il touche, goute, etc. C'est la preuve même de son incessante envie d'explorer le monde qui l'entoure et donc d'un apprentissage continu.

La question qui nous vient à l'esprit est : Pourquoi l'enfant possède-t-il autant de connexions synaptiques alors que l'adulte en a nettement moins ? Devient-il moins intelligent en grandissant ? La nature qui nous a habitués à faire en sorte que nous soyons toujours plus intelligents, toujours meilleurs, nous ferait-elle défaut dans ce cas-là ?

¹⁹ Stanislas Dehaene in les lois naturelles de l'enfant de Céline Alvarez.

La psychologie cognitive va alors nous donner une réponse qui est tout à fait logique. L'enfant ne devient pas plus stupide en grandissant mais, il devient plus spécialiste. Plus spécialiste dans son langage, dans sa culture, etc. Ce qui explique le fait qu'il n'ait plus besoin d'autant de circuits neuronaux qu'en étant plus jeune. Nous appelons cela l'élagage synaptique. Céline Alvarez nous rapporte l'expérience nommée « The Early Catastrophe » vient confirmer ces propos. En effet, nous avons enregistré les discussions de quarante-deux familles de toutes les classes socio-économiques. Les enfants ont été suivis de l'âge de 7 mois jusqu'à l'âge de 3 ans. Le résultat était pour le moins surprenant. Les enfants avaient acquis le même vocabulaire que leurs parents (86% à 98%) ! Les enfants utilisent les mêmes mots que les parents. Plus surprenant encore, ils ont aussi la même façon de s'exprimer, que ce soit dans les mots choisis, le registre de langue, ou bien le style. Tous proviennent directement des parents. Nous avons ici la preuve que l'enfant né avec une passion pour la découverte. Le simple fait de jouer, de toucher et de vivre, l'aide tout simplement à apprendre.

III Les piliers de l'apprentissage.

Les neurosciences nous aident aujourd'hui à mieux comprendre le développement neuronal de l'enfant. La psychologie cognitive nous apprend que les expériences actives de l'enfant l'aide à encoder et à enregistrer un nombre incalculable d'informations. Cette « intelligence plastique »²⁰ permet rapidement à l'enfant de mieux comprendre et de prédire la probabilité qu'un événement social, physique ou linguistique puisse se produire ou pas.

Stanislas Dehaene dit dans une conférence au collège de France « Les grands principes de l'apprentissage »²¹. « *L'enfant est un philosophe au berceau* » Il le prouve à travers l'expérience qu'il a menée. En effet, on a mis un enfant de 12 mois face à un écran, dans lequel il y avait 4 objets bleus, et un objet jaune. Puis on les a masqués et c'est l'objet de couleur jaune qui sort. Les probabilités que ce soit

²⁰ Stanislas Dehaene in les lois naturelles de l'enfant de Céline Alvarez.

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=4NYAuRjvMNO>

l'objet jaune qui sort, étaient de 1 sur 4, l'enfant de 12 mois le sait bien, vu qu'il regarde avec insistance l'objet qui est sorti. Cela prouve que l'enfant a trouvé une incohérence entre ce qu'il a vu et ce qu'il a prévu comme résultat, à savoir, voir un objet bleu à la fin. Cette expérience vient renforcer l'idée que l'enfant n'est pas tout à fait une page blanche à la naissance mais il a déjà des dispositions naturelles pour l'apprentissage de la parole, du le calcule...

Ces capacités naturelles ne sont rien sans les grands principes de l'apprentissage. Les recherches de Stanislas Dehaene montrent que pour qu'il y ait apprentissage on doit se reposer sur quatre piliers : l'attention, l'engagement actif, le retour d'information et la consolidation.

1. L'attention :

C'est notre outil de sélection d'information pour la traiter. Elle fonctionne selon trois systèmes qui sont : un système d'alerte, pour que nous soyons vigilants, un système d'orientation spatiale, qui sert à sélectionner une information parmi tant d'autres et le système du contrôle exécutif qui contrôle les différentes étapes de traitements des informations choisies. C'est l'attention qui contrôle l'activité cérébrale et facilite l'apprentissage comme l'exemple de l'expérience de Mc Candliss et celui de la cécité intentionnelle. L'attention ne nous permet pas de traiter deux tâches en même temps, car lorsqu'on s'engage à faire une action on ne remarque plus les stimuli externes à cette action. Par contre, on peut entraîner notre contrôle exécutif de par les jeux vidéo et la pratique des instruments de musique ce qui permettent d'avoir un meilleur contrôle et améliorent le (Quotient Intellectuel).

2. L'engagement actif :

L'être humain apprend en étant actif et engagé dans son apprentissage. C'est lorsque nous faisons des prédictions et que nous sommes surpris par le décalage entre ce que nous pensions et la réalité qu'il y a apprentissage. En d'autres termes nous devons pousser l'enfant à pratiquer la métacognition. C'est-à-dire « apprendre à savoir quand il ne sait pas ». Alors, plus l'enfant est engagé dans son

apprentissage, plus il sera amené à savoir réellement où il se situe par apport à celui-ci.

L'un des principes fondamentaux de cet engagement actif est de pouvoir percevoir immédiatement nos erreurs pour pouvoir ajuster nos connaissances. A ce propos, il est à noter que les activités dans lesquelles s'engagent les enfants spontanément comme les jeux de tous genres, permettent un retour immédiat de l'information et donc un meilleur contrôle de l'information qui aura pour résultat un apprentissage extrême et rapide. Selon Céline Alvarez :

« Aucun enseignant, aussi bon orateur et savant soit-il, ne pourra jamais transmettre directement ses connaissances dans le cerveau de ses élèves simplement en parlant. L'enfant doit pouvoir engager son mécanisme d'apprentissage en faisant lui-même des prédictions et en se laissant surprendre par ses Erreurs, qui l'inviteront à réajuster et à préciser ses connaissances. »

Donc pour un apprentissage optimal il est préférable d'alterner les séances de cours et de tests immédiats le plus souvent possible. Le test ici ne servira plus l'enseignant mais l'apprenant lui-même. Car, c'est à ce moment-là qu'il évalue ses connaissances et saura par la même occasion s'il a mené à bien sa tâche.

3. Le retour d'information :

Se base sur la prédiction et son erreur, ce qui veut dire que notre cerveau génère des prédictions par apport à tous ce que nous vivons et c'est lorsque il y a un écart entre les deux qu'il y a réellement apprentissage. Même si ces prédictions sont toujours justes, sans surprise ni étonnement, il n'y aura pas d'apprentissage. Ce qui nous amène à penser qu'il faut que nous soyons surpris pour apprendre et que l'erreur et l'incertitude sont normales dans notre apprentissage, on dirait même qu'au contraire ces dernières stimulent notre cerveau pour le rendre plus actif et plus productif.

4. La consolidation :

Au début des apprentissages nous sollicitons le tiers de notre cortex préfrontal à l'exécution de la tâche que nous sommes en train de réaliser. C'est donc une tâche

explicite, avec effort qui ne traite pas l'information de façons automatique, qui prend par conséquent plus de temps. Mais au fur et à mesure que l'apprentissage avance, d'autres zones du cerveau prennent en charge cette information, se dirigeant vers l'automatisation du traitement de l'information par le cerveau. Libérant ainsi l'espace dans le cortex préfrontal, ce qui augmente l'attention exécutive. C'est pourquoi, le cerveau va se focaliser plus sur le fond que sur la forme de la tâche exécutée.

Pour illustrer ce propos prenons l'exemple de la lecture. Au début, l'enfant retient les correspondances graphèmes phonèmes, comme règle explicite qu'il applique l'une après l'autre. C'est ce qui explique pourquoi les enfants prennent plus de temps à lire un texte ou une phrase qui a plus de mots (lettres) par rapport à un texte qui en a moins. Par la suite nous constatons que les enfants commencent à automatiser et avoir un temps de lecture proche à celui des adultes. Le temps de lecture ne dépend plus du nombre de lettres.

Mais l'automatisation du traitement de l'information ne suffit pas. En effet un autre levier va jouer un rôle important dans le processus de consolidation. Ce levier n'est rien d'autre que le sommeil. Parfois sans rien faire et juste en dormant, on constate des différences de performances entre avant de dormir et après. Le sommeil aide à la mémorisation, la généralisation, et à la découverte de régularité (insight). Combien de personnes disent avoir trouvé l'inspiration rien qu'en dormant ? Mais alors que se passe-t-il durant le sommeil ?

Même si les chercheurs n'arrivent pas à expliquer réellement ce phénomène, tout laisse à penser que lorsque nous dormons notre cerveau rejoue en accéléré les décharges neuronales éprouvées durant la journée, donc il rejoue le film de notre journée et stocke les informations. C'est pourquoi il est important d'alterner les moments de sommeil et de travail.

Nous avons vu l'importance que peuvent avoir les progrès en matière de psychologie cognitive, et en neuroscience, dans le domaine de l'enseignement. Comprendre le fonctionnement du cerveau aide à mieux établir les programmes

scolaires, ou tout simplement les cours au sein de nos classes. Nous citerons encore une fois Stanislas Dehaene qui dit que : « *Les enseignants doivent avoir un bon modèle mental du cerveau de l'enfant, il est stupéfiant que certains enseignants connaissent mieux le fonctionnement de leur voiture que celui du cerveau* »

Nous avons tenté par le biais de l'exemple de la lecture de voir l'impact réel que peuvent avoir ces recherches sur l'enseignement/apprentissage. Un exemple que nous essayerons de mieux comprendre dans la prochaine partie de ce chapitre.

IV La lecture

Nous pouvons lire dans le dictionnaire LAROUSSE, la définition suivante de la lecture : « *lecture nf. 1. action de lire. 2 faits de savoir lire. 3 ce qu'on lit...* » Donc le mot lecture se rapporte au verbe lire dans le même dictionnaire nous trouvons la définition suivante : « *lire vt identifier et assembler des lettres, former mentalement ou à voix haute les sons qu'elles représentent et leur associer un sens : apprendre à lire...* »

A priori apprendre à lire tout comme le fait de lire est simple, mais est-ce réellement le cas ? Encore une fois nous allons nous tourner vers les neurosciences pour essayer de comprendre le phénomène de la lecture, et spécialement les travaux du professeur Stanislas Dehaene, pour essayer d'avoir des réponses à propos de la question énigmatique de la lecture.

- **La lecture dans le cerveau**

Pour comprendre les changements cérébraux qu'induit l'apprentissage de la lecture dans le cerveau, les chercheurs ont dû comparer trois types de personnes : des analphabètes qui n'ont jamais eu de scolarisation, donc qui n'ont aucune notion en lecture, des ex-analphabètes qui ont appris à lire à l'âge adulte et des adultes alphabétisés dès l'enfance.

L'expérience consiste à mettre chaque individu des trois catégories dans une IRM Fonctionnelle « *Imagerie par Résonance Magnétique* » puis on leur expose différents stimuli visuel, des visages, des objets ou des mots écrits. Ceci pour voir

quelle région du cerveau va être stimulée à la vue de ces images et ainsi identifier les zones qui les prennent en charge

Les résultats de cette recherche montrent que tout objet traité par la rétine atterrit sur le cortex occipital à l'arrière du cerveau, dans l'aire visuelle qui traite toutes les informations que nous voyons. Puis, dès qu'il s'agit d'une chaîne de lettres le cerveau des personnes, alphabétisées dès l'enfance ou les ex-analphabètes, va réagir à un endroit bien précis à ces caractères. Les chercheurs du laboratoire Neurospin, ont constaté que la région occipito-temporale ventrale située dans l'hémisphère gauche du cerveau était l'aire de la forme visuelle des mots, ou comme l'a nommée Stanislas Dehaene « la boîte aux lettres du cerveau » Par contre nous ne constatons aucune réaction, ou presque, dans cette région du cerveau des personnes analphabètes. Ce qui laisse penser que cette région se développe tout au long de notre apprentissage de la lecture.

Par opposition au langage oral pour lequel nous avons des dispositions naturelles dès notre naissance et pour lequel nous sommes initialement pré câblé, nous ne sommes pas pré câblé pour lire. L'être humain ne dispose pas d'une place spécifique à la lecture. Nous avons dû nous adapter à cette évolution, grâce à notre plasticité cérébrale, et trouver les moyens de nous l'approprier. C'est pourquoi le cerveau a appris à « *recycler* » une région de l'aire visuelle consacrée initialement dans la reconnaissance des visages et des objets afin qu'elle se spécialise dans l'encodage des lettres que nous apprenons. Autrement dit, nous empruntons une partie de notre aire visuelle pour apprendre à reconnaître les lettres. Puis au fur et à mesure que nous apprenons, cette zone se voit envahie par des lettres et progressivement des chaînes de mots que nous pourrions reconnaître facilement. Mais si cette partie du cerveau qui est initialement prévue pour la reconnaissance des visages se transforme en « *boîte aux lettres du cerveau* » comment faisons-nous alors pour continuer à reconnaître les visages et objets qui nous entourent ? Les recherches en neurosciences nous apprennent que le cerveau va installer dans un autre endroit, dans « l'hémisphère droit » les circuits cérébraux qui nous permettent de reconnaître les visages et les objets de notre environnement.

Mais le voyage des lettres dans le cerveau ne s'arrête pas ici. Après avoir accédé à la forme visuelle de la lettre « graphème », il faut maintenant que le cerveau établisse la relation entre elle et le son que produit cette lettre « phonème » et c'est cette capacité à assembler le graphème et le phonème qui fait de nous des lecteurs.

C'est pourquoi nous constatons que dans le cerveau deux autres zones vont elles aussi réagir à la simple vue d'un mot ou d'une lettre. La première c'est la région de la prononciation et articulation des mots et la deuxième celle qui donne accès au sens lorsqu'il s'agit de mots. C'est deux régions réagissent aussi au langage oral. Nous pouvons donc conclure que « *Apprendre à lire consiste à accéder, par la vision, aux aires du langage parlé.* »²² Comme la écrit Stanislas Dehaene dans son cours intitulé «Les fondements cognitifs de l'apprentissage de la lecture ».

- **Optimiser l'apprentissage de la lecture**

Comprendre les chemins des lectures dans le cerveau nous permet d'optimiser son apprentissage. Nous devons retenir que ces recherches signalent l'importance que nous devons accorder à l'association graphème- phonème lors de l'apprentissage de la lecture. Vu que le fonctionnement et les connexions cérébrales tentent par eux-mêmes de chercher cette correspondance. Il faut donc expliciter cette correspondance, pour que l'enfant puisse assimiler rapidement le concept de lettre et de son. Prenons un exemple de la vie quotidienne qui pourrait nous aider à mieux expliquer nos propos : imaginons que nous présentons un objet à un individu, en lui explique son fonctionnement, on le laisse le manipuler sans jamais lui dire sans nom, après un long moment on lui demande de nous donner le nom de l'objet serait-il capable de nous le donner ? Évidemment que non. Si on ne lui dit pas le nom de cet objet, il ne pourra jamais trouver la réponse. C'est le même cas lorsque nous apprenons à lire. Si on n'explique pas la relation graphème, phonème à l'enfant, il perdra une grande énergie à essayer d'établir le lien entre le son qu'il entend et l'image qu'il voit sans pour autant être sûr d'y arriver. Comme le cite Stanislas Dehaene :

²²<http://www.college-de-france.fr/site/stanislas-dehaene/course-2015-02-24-09h30.htm>

« L'expérimentation pédagogique dans les classes le confirme : les enfants à qui l'on enseigne explicitement quelles lettres correspondent à quels sons apprennent plus vite à lire et comprennent mieux L'écrit que d'autres enfants à qui on laisse découvrir le principe alphabétique »

(Stanislas Dehaene in « les lois naturelles de l'enfant » de Céline Alvarez)

Nous savons aujourd'hui grâce aux recherches de Stanislas Dehaene, et par l'expérience qu'a réalisée Céline Alvarez dans sa classe de Gennevilliers que le simple fait de tracer la lettre et la prononcer en même temps, aide à la mémorisation. Et donc, à l'automatisation de la lecture, en libérant l'espace dans le cortex préfrontal, permettant à l'enfant de plus se focaliser sur le sens que sur la forme du texte. Plus l'apprentissage est multi sensoriel, plus l'enfant est engagé et actif dans son apprentissage. Le bon apprentissage de la lecture permet donc de mieux consolider les circuits cérébraux qui les prennent en charge, favorisant une meilleure compréhension.

L'apprentissage multi sensoriel de la lecture et donc une manière ludique d'apprendre et qui est selon les experts, une manière très efficace pour apprendre. Jouer et faire semblant de travailler permet donc de réellement faire en sorte que les apprenants s'engagent pleinement de leur apprentissage.

V Le jeu dans le contexte pédagogique

La mise en place d'un jeu pédagogique doit être soumise à une certaine norme, on ne peut pas prétendre installer le jeu en classe, sans au préalable avoir pleinement réfléchi à la question. Haydée Sylva nous apprend que cette réflexion devra se faire en trois parties, avant, pendant et après le jeu.

➤ Avant le jeu :

Dans cette partie il faut porter sa réflexion sur l'utilité que pourrait avoir le jeu au sein de notre classe. Il est important de déterminer les objectifs visés par l'introduction du jeu comme moyen pédagogique. Allons-nous l'installer pour diversifier la modalité du travail, faire participer le plus grand nombre d'apprenants, renforcer les acquis ... ? Ensuite il faut s'interroger si le jeu, en tant que moyen pédagogique, est compatible avec notre publique. Si la réponse est négative, il est inutile de continuer dans cette perspective-ci. Si nous optons pour le jeu, il faut alors s'interroger sur le jeu choisi, en vérifiant s'il correspond réellement aux objectifs visés. Si nous cherchons à faire parler un grand nombre d'apprenants, alors proposer un jeu où un seul d'entre eux monopolise la parole ne devrait dans ce cas-là pas être mis en place. Il faudrait donc chercher un autre jeu qui pourrait atteindre cet objectif. Une fois, ces problèmes résolus, il faut maintenant s'attarder sur la mise en place du jeu, et déterminer le rôle de l'enseignant, sera-t-il un arbitre, un guide, ou un animateur ? Ensuite il faudra s'attarder sur le jeu lui-même. Il est nécessaire de prévoir le nombre de participants, le temps imparti au jeu, doit-on répartir équitablement les équipes ? Tant de questions auxquelles il faut apporter des réponses, afin que le jeu se déroule dans les meilleures conditions.

➤ Pendant le jeu

Il est important de créer une atmosphère favorable au jeu, de bien prendre en compte tous les paramètres qui entourent la classe si la séance qui précède le cours est une séance d'éducation physique, il est inutile voire déconseiller de proposer aux apprenants une activité qui les fatiguerait d'avantage. Ensuite il faut présenter le jeu, une présentation dûment préparée en amont, afin que la consigne soit bien comprise par tout le monde et pour que le jeu se déroule de façon harmonieuse. A cette étape, l'enseignant doit expliquer les règles du jeu, sa durée et son but. Il s'agit ici d'une manière implicite d'avoir l'adhésion des participants notamment pour un public qui n'est pas habitué à jouer en classe. Reste encore à animer le jeu, ici l'enseignant aura pour mission de gérer le temps, œuvrer au bon déroulement du jeu et le respect des règles par tous. Il devra aussi préparer les activités d'après le jeu et

voir les faiblesses rencontrées qu'il devra éventuellement régler s'il décide de refaire le jeu encore une fois

➤ **Après le jeu :**

À la grande différence du jeu libre, le jeu en contexte éducatif ne se termine pas par la fin de ce dernier. Car une fois la partie terminée, l'enseignant doit questionner ses apprenants sur leurs ressentis à propos du jeu auquel ils viennent de participer. Ensuite il convient de solliciter l'aide des apprenants pour tout remettre en place et réorganiser la classe.

VI Les avantages du jeu en contexte pédagogique

Le jeu en contexte pédagogique reste encore méconnu, même si l'approche actionnelle a pris le pas sur l'approche communicative, mais l'apport théorique reste maigre et la question du jeu en classe de langues est insuffisamment traitée. C'est pourquoi, une kyrielle de questionnements surgit lorsqu'on aborde le sujet du jeu en classe de FLE. Ce qui engendre une difficulté à installer les actes ludique comme moyens pédagogique.

Mais nous pensons que le jeu peut avoir plusieurs avantages s'il est installé avec réflexion et maturité. Il permet de briser la relation parfois rigide entre l'enseignant et les apprenants, ce qui a pour résultat une large participation de l'ensemble des joueurs. Haydée Silva dit « *le jeu favorise aussi une participation accrue mais non moins organisée* ». Le jeu permet aussi l'engagement actif et plein des apprenants, car dans le cadre d'une activité ludique ils seront amenés à essayer de trouver des solutions nouvelles via des stratégies qui le sont aussi, en sortant du cadre classique auquel ils sont habitués, faisant en sorte que tout le monde développe des talents cachés Haydée Silva ajoute aussi que: « *Le jeu rétabli l'équilibre entre les « bons » élèves et les « cancre », qui trouvent souvent l'occasion d'afficher des talents insoupçonnés et de regagner l'estime de leurs pairs qui aboutis à une plus grande*

motivation ». Donc le jeu peut être considéré comme un moyen pour motiver certains apprenants dit faibles. Le jeu fait vivre la langue en classe vu que lui-même est une situation authentique facilement transportable en classe, il permet de communiquer en action et en relation, par rapport à d'autres situations authentiques qui ne le permettent pas vu qu'elles sont très difficiles à mettre en place.

R.Caillois nous dit que le jeu est le facteur qui mène l'enfant de son état naturel vers un état culturel, et de l'instinct vers le social. Il cite dans son ouvrage « Les jeux et les hommes, le masque et le vertige » en parlant du jeu les mots qui suivent : « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation* ». ²³

Pour Piaget le jeu permet d'assimiler les réalités qui entourent l'enfant, et lui facilite l'intégration au sein de la société il nous dit à ce propos : "*La plupart des jeux permettent au Moi d'assimiler la réalité tout entière : reproduire ce qui a frappé, évoquer ce qui a plu, participer de plus près à l'ambiance.*" En d'autres termes, pour Piaget un enfant utilise le jeu comme un outil par lequel il voit la société et son entourage. Bien plus encore, c'est le moyen par lequel il se découvre lui-même et forme son identité, c'est un intermédiaire qui forme et développe la créativité chez l'enfant, puisqu'il est libre et ne comporte pas de règles, ni un parcours à suivre à la lettre. Il offre aux enfants la possibilité de créer et d'imaginer leurs propres solutions.

« Sans cette possibilité, le jeu n'accomplirait plus la fonction que nous attendons de lui, ce serait une simulation d'émotions avec une fin certaine. Je ne crois pas que l'on soit prêt à renoncer à tous les aspects émouvants de la vie en échange d'une existence prévisible, de la même façon que l'on n'aime pas jouer s'il n'y a pas une incertitude à propos du résultat. Le jeu intéresse parce qu'il est ouvert à la victoire et à l'échec. »

Nous dit Daniel Innerarity in Créativité et jeu de XimoTàrrega. ²⁴

Le CRDP (Centre régional de documentation pédagogique) du Limousin dans son dossier qui aborde le jeu en classe de langue a aussi constaté qu'apprendre une langue étrangère avec une approche ludique apporte beaucoup d'avantages, que

²³ Approches théoriques du jeu Maryse METRA 5 février 2006. IUFM Lyon

²⁴ Tàrrega, Ximo. « Créativité et jeu », Cahiers de Gestalt-thérapie, vol. 20, no. 1, 2007, pp. 7-40.

nous pourrions résumer ainsi : le jeu en classe permet d'offrir aux apprenants une multitude de situations qui sauront les motiver, puisqu'elles leurs seront familières et habituelles, ce qui va pousser les apprenants ; qu'ils soient bons ou faibles ; à participer à l'activité et vont focaliser leurs attention sur la tâche à faire, plutôt que sur une autre tâche qui sera externe à leur apprentissage. Puis, le jeu en classe peut nous éviter/régler des situations de blocages qui paraissent difficiles à résoudre, puisqu'il peut débrider les types d'apprentissages en leur imposant une approche ludique. Autrement dit, le jeu fait en sorte que les enseignements perdent leur rigidité et deviennent plus flexibles et abordables pour tous les apprenants.

Deuxième partie : Cadre méthodologique et pratique

Chapitre III : mise en pratique et observations.

L'introduction du jeu comme moyen pédagogique, nécessite une réflexion poussée, et une grande préparation, rien ne doit être fait au hasard. C'est pourquoi nous avons décidé de scinder cette partie en deux phases bien distinctes, la première consiste à remplacer l'apprentissage classique de la lecture, par un apprentissage multi-sensoriel.

La deuxième phase consiste quant à elle, de présenter un jeu, qui aura pour objectif d'évaluer en temps réel si les enfants sont capables de lire rapidement.

I. Phase 1

1. Présentation des classes d'accueil

Nous avons pris contact avec une enseignante du primaire Mahboubi El hadj à Laghouat au mois de décembre 2016. L'enseignante est en charge d'une classe de 3^{ème} année composée de 22 apprenants.

2. Préparation de l'expérience

Nous avons dû expliquer à l'enseignante le principe de l'apprentissage multi-sensoriel de la lecture, et lui avons demandé si elle pouvait utiliser cette méthode, pour enseigner les lettres de l'alphabet à ses apprenants, voir s'il y avait une amélioration ou non, et surtout si les apprenants étaient enthousiastes et motivés grâce à cette méthode. Après réflexion l'enseignante a accepté d'introduire cet apprentissage au sein de sa classe. Nous nous sommes donc redirigés vers l'expérience qu'a menée Céline Alvarez à la maternelle de Gennevilliers et qu'elle décrit sur son livre (Les lois naturelles de l'enfant). Nous avons alors, créé ce qu'on appelle des lettres rugueuses, en écrivant tous simplement des lettres sur des fiches cartonnées à l'aide d'une colle que nous avons recouverte de sable. (Voir annexe)

3. Lancement de l'expérience

L'expérience a débuté au mois de janvier 2017 juste après le rentré scolaire. L'enseignante avait pour mission de remplacer le rituel de la lecture sur le tableau, par celui de l'apprentissage multi-sensoriel. En faisant monter chaque apprenant au

tableau, l'aide à tracer la lettre avec son doigt et prononcer le son de la lettre en même temps. Cette activité avait deux objectifs ; le premier consiste à faire apprendre la lecture aux enfants grâce à une nouvelle méthode. Le deuxième quant à lui, consiste à familiariser les apprenants avec les activités ludiques au sein de leur classe. Vers la fin du mois de Mars, nous avons repris contact avec l'enseignante et lui avons demandé de nous rendre compte de l'expérience qu'elle a menée ainsi que le déroulement de l'activité.

4. Analyses et critiques

L'enseignante affirme que l'activité de lecture est devenue un réel plaisir. Tous les apprenants même ceux qui étaient en difficultés souhaitaient participer à l'activité. Tout le monde était concentré et attendait avec impatience son tour. Les progrès réalisés par certains apprenants étaient même inespérés au début de l'année. Les enfants avaient plus de facilité à reconnaître les lettres, et à prononcer les sons. Après avoir adopté cette méthode l'enseignante a constaté une amélioration du niveau de lecture chez ses apprenants, même si certains étaient plus au moins toujours en difficulté.

Néanmoins, l'enseignante signale que cette activité lui prenait plus de temps que celle qu'elle réalisait avant. Elle précise que pendant la réalisation de cet exercice les apprenants non concernés s'adonner à toutes sortes de bêtises ce qui l'obligeait à chaque fois d'intervenir pour les calmer.

5. Prolongement de l'expérience

A l'écoute de ce témoignage nous avons décidé d'imaginer cette fois un jeu, en gardant le même matériel. Cette fois nous allions y prendre pleinement part. Le jeu consistait à aller au tableau, fermer les yeux, et tracer avec son doigt la lettre qui figure sur la fiche cartonnée et de dire de quelle lettre s'agissait-il. Ce jeu est très bénéfique sur plusieurs points. Primo, il incite l'enfant à s'engager pleinement dans la tâche qu'il exécute. Deusio, cette activité permet de renforcer les circuits cérébraux de la lecture. Tercio, ce jeu permet un retour immédiat de l'information.

Si l'enfant fait une erreur, dès qu'il ouvre les yeux il voit que la réponse donnée est incorrecte, et devra donc revoir la réponse.

Nous nous sommes donc rendu en classe et avons présenté à l'enseignante cette activité, qui allait nous aider à évaluer l'efficacité de l'apprentissage multi-sensoriel de la lecture et améliorer la perception des enfants. En fin de séance nous avons mis en place notre jeu.

6. Déroulement de l'activité

En fin de séance, Nous avons commencé par demander aux enfants s'ils voulaient jouer avec nous, la réponse était favorable. Ils venaient volontairement au tableau. Nous leur avons demandé de fermer les yeux, nous avons montré la lettre au reste de la classe puis, nous aidions l'enfant à tracer la lettre et spontanément l'élève citait le nom de la lettre. Les apprenants étaient enthousiastes lorsqu'ils réussissaient à trouver la lettre. Pour ceux qui ne réussissaient pas, nous leur demandions de rejouer avec une autre lettre et sans exception ils ont tous réussi à la deuxième tentative. Tous les enfants jouaient à plusieurs reprises, même ceux qui étaient considérés comme faibles ou peu intéressés.

Nous avons alors vu par nos propres yeux, les vertus du jeu au sein de cette classe. L'enseignante et nous-mêmes avons constaté, non sans surprise, la motivation dont faisaient preuve les apprenants.

Grâce à cette première expérience nous avons relevé l'efficacité de l'apprentissage multi-sensoriel de la lecture, et les biens faits que peut avoir cette méthode au sein des classes, vu sa simplicité et son originalité. C'est une méthode qui ne nécessite pas beaucoup de matériel et ne prend pas trop de temps à mettre en place. Même si encore une fois, la gestion de la classe était quelque peu difficile au début. Mais cette fois ci, plus le jeu avançait plus la classe se calmait.

C'est pourquoi nous avons décidé de pousser l'expérience, en proposant une autre activité cette fois en changeant de matérielle et d'objectif, mais en restant toujours sur le thème de la lecture.

II. Phase 2 :

Cette deuxième phase va contenir un descriptif du déroulement des cours de la partie pratique.

Dans cette deuxième phase nous avons essayé d'établir un apprentissage ludique en appliquant l'apprentissage de la lecture avec un jeu que nous avons élaboré et auquel nous avons attribué le nom de « trouve-moi ».

➤ Le matériel utilisé :

Le matériel nécessaire à notre activité est d'avoir du papier, des tables, des lettres en majuscules et minuscules et des mots pris du quotidien. (Voir annexe)

➤ Le déroulement :

L'activité est très simple à mettre en œuvre. Pour commencer il faut diviser la classe en groupes partant de trois jusqu'à six personnes par groupe; l'idéal serait d'avoir quatre personnes par groupe et quatre groupes en tous. Puis pour chaque groupe nous avons donné un ensemble de mot et de lettres de l'alphabet en majuscule et minuscule écrites ou imprimées sur des bouts de papiers que nous avons disperser sur les tables de chaque groupe ; il faut noter que tous les groupes doivent jouer en même temps dans le but de capter l'attention de toute la classe. Ensuite nous donnant la consigne aux apprenants, qui est de trouver le mot que nous énonçons. Celui qui le trouve en premier le garde dans sa poche jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune lettre ni aucun mot sur la table. Et au final nous comptabilisons les notes des apprenants, sachant que chaque mot vaux un point.

Il faut savoir que cette activité prend entre trente et quarante minutes, sachant que si nous nous éternisons sur les explications ainsi que si nous ne sachons pas géré la classe, le jeu pourrait prendre beaucoup plus de quarante-cinq minutes.

Au final nous faisons un compte rendu constituer des différentes impressions des apprenants et de leurs point de vu, par exemple vous pourrez leurs poser des

questions de types : avez-vous aimé ce jeu ? Voulez-vous y rejouer ? Voulez-vous qu'on en fasse un autre ?

➤ **Les objectifs de cette activité :**

Présenté de cette manière ce jeu paraît tellement simple et, surtout pour ceux qui sont depuis toujours septique à propos du jeu, et soulève plusieurs interrogations et la plus importante est de se demander de l'apport de cette activité et de son but, à quoi peut-elle vraiment servir si ce n'est que pour divertir les apprenants après une très longue séquence de travail ?

Certes c'est une activité des plus simples, mais il ne faut pas que sa simplicité nous détourne le regard du rôle qu'elle joue dans l'élaboration d'un apprentissage ludique, car même s'il paraît limpide, cet exercice permet de remplir et d'atteindre un nombre assez impressionnant d'objectifs d'apprentissage.

L'objectif premier est de permettre un apprentissage plus actif, et ceux en poussant les apprenants à interagir avec les lettres et les mots dispersés. Ils font du repérage dans la table, ils lisent, et trouvent. L'activité vise aussi à briser la routine des apprenants, en d'autres termes changer des méthodes traditionnelles auxquelles ils font face tous les jours et leur introduire un nouveau style d'apprentissage qu'ils n'ont jamais vu ou expérimenté ce qui permet plus de flexibilité au niveau de l'enseignement.

Cet apprentissage est fait aussi pour permettre aux apprenants plus de liberté et de leur procurer un apprentissage multi-sensoriel, puisqu'il éveille tous les sens de l'apprenant et les fait travailler en coordination pour qu'il aboutisse à un résultat final qui est de trouver le bout de papier contenant le mot ou la lettre.

Cet apprentissage ludique se repose sur deux piliers qui sont : apprendre et un deuxième qui devrait se trouver dans n'importe quelle autre méthode d'enseignement qui est le plaisir d'apprendre, en effet tout apprentissage doit offrir

du plaisir aux apprenants, car le plaisir associé à l'enseignement nous offre de meilleurs résultats et plus d'implication de la part des apprenants.

Une telle activité peut aussi renforcer les acquis des apprenants, puisque nous n'allons pas leur proposer des mots qu'ils n'auront jamais rencontrés, ce qui permet de faciliter le processus d'automatisation de la lecture qui permet aux apprenants de devenir de meilleurs lecteurs. Et il permet aussi d'améliorer la mémoire des enfants.

L'exercice vise aussi à établir la relation entre phonème et graphème, ce qui accroît la capacité de lecture chez l'enfant lorsque quand on associe le son avec l'image, cela facilite l'acquisition du sens.

Tous les objectifs que nous avons évoqués ont été mobilisés pour servir un type d'apprentissage bien précis, celui de la lecture.

➤ **Observations :**

Ce que nous avons observé avec ce type d'apprentissage est :

- Les apprenants veulent tous jouer et une fois le jeu terminé, ils veulent tout de suite le refaire ou en faire un autre ;
- Les apprenants ont montré une grande motivation ;
- Ils étaient actifs tout au long de l'activité ;
- Nous avons aussi remarqué que les apprenants arrivaient facilement et rapidement à répondre et trouver le mot ou lettre demandée ;
- Ce jeu a créé une sorte d'interaction entre apprenant eux même, et les apprenant et l'enseignant ;
- L'exercice a fait en sorte que les apprenants prennent plaisir à y jouer, ce qui a créé une compétition saine entre les participants;
- Tous les enfants étaient volontaires pour apprendre en jouant, et même ceux qui ne participaient pas d'habitude ;
- nous remarquons aussi que si on ne sait pas gérer la classe, elle devient quasi incontrôlable ; après la fin de cet exercice, le cours d'oral avait commencé

sauf que les apprenants jouaient toujours, et l'enseignante était obligée de les rappeler à l'ordre.

- Les apprenants avaient souvent recours à la langue maternelle pour s'exprimer.

Nous constatons que le jeu en classe de FLE a plusieurs vertus, même si certains points faibles ont été constatés lors de l'élaboration du cours, cela nous a permis de mieux comprendre comment installer un jeu et quelle en était la limite.

Néanmoins une enquête plus approfondie sur le terrain est nécessaire, aussi est-il favorable de questionner les professionnelles du métier pour recueillir leurs impressions sur le sujet.

Chapitre IV : analyse et critique du questionnaire.

Ce dernier chapitre est réservé aux données et à l'analyse des résultats du questionnaire que nous avons destiné aux enseignants du FLE. C'est à partir des impressions et des représentations des enseignants que nous allons décider de l'efficacité ou non de la démarche ludique en classe de FLE.

I Analyse du questionnaire :

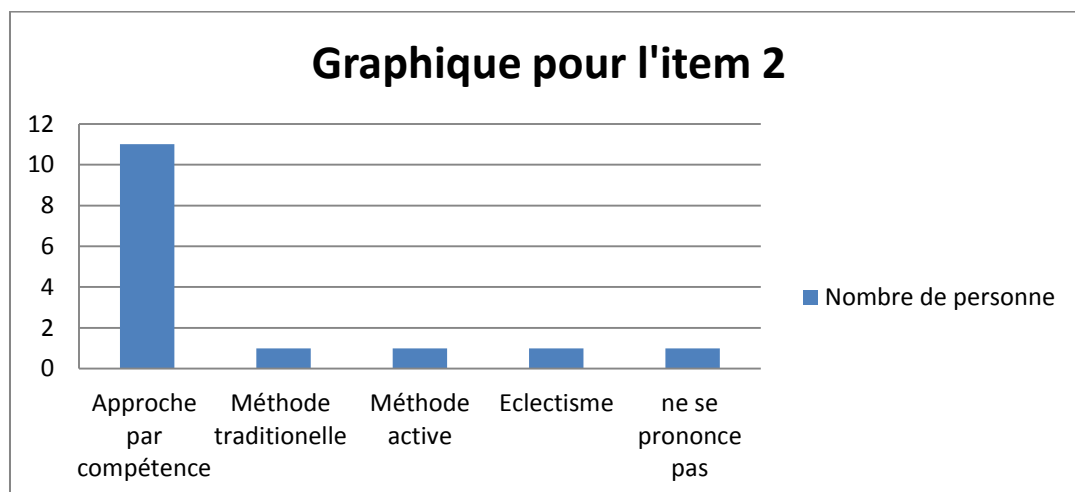
Dans cette partie nous allons faire une analyse basée sur les réponses que nous avons reçues lors de la distribution et collecte d'un questionnaire (voir annexe). Pour qu'il y ait une certaine cohérence au niveau des réponses nous avons fait en sorte qu'il y ait deux genres de question.

- 1- Les questions à choix multiple : qui sont des questions directes qui nécessitent une et parfois deux réponses ; ce qui varie selon la personne qui répond.
- 2- Les questions ouvertes : qui ont pour objectif de soutenir les réponses proposées aux questions directes, en donnant une opinion personnelle.

L'analyse se fera sous forme de graphiques et de commentaires qui seront basés uniquement sur les propositions des enseignants.

Il est à noter que nos questionnaires ont touché toutes sortes d'enseignants partant de ceux qui débutent dans le métier à ceux qui ont accumulé plus de 20 ans d'expérience. Ce qui a été prouvé par le premier item.

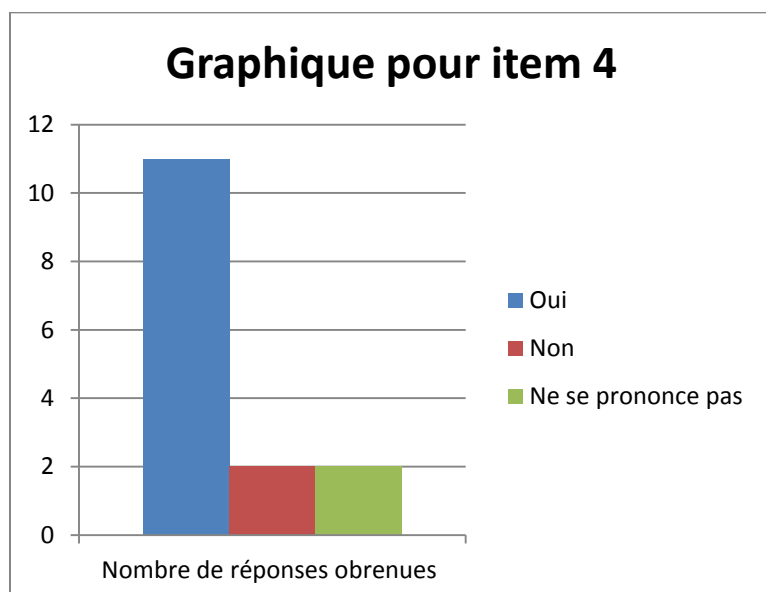
Item 2 et 3



Cet item a pour objectif de démontrer les méthodes qu'utilisent les enseignants en classe de FLE, de nos jours, pour enseigner et comme le graphique l'atteste, nous remarquons que la majorité des enseignants travaillent avec l'approche par compétence. Rare sont ceux qui utilisent d'autres méthodes.

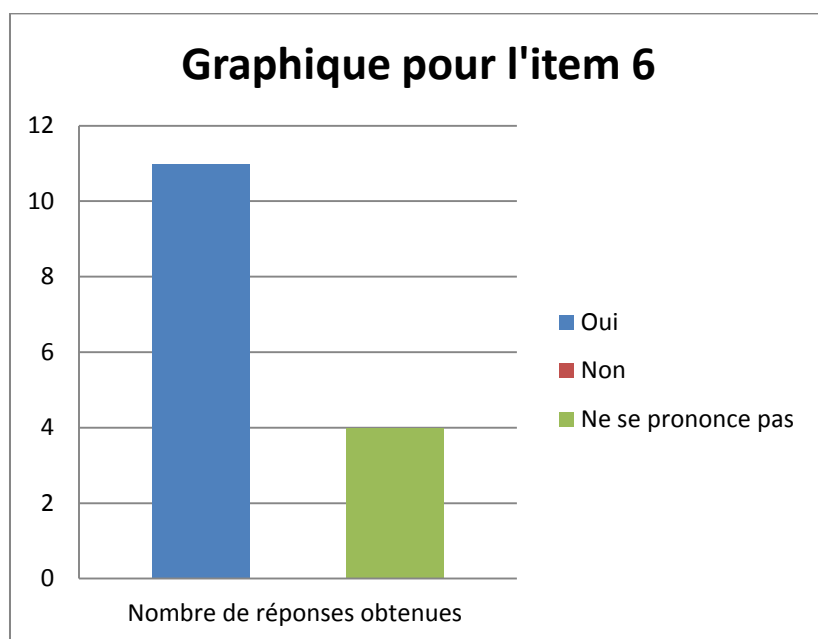
Pour le troisième item, il a pour objectif de recueillir les points de vue des enseignants à propos des activités ludiques, c'est-à-dire qu'à travers cette interrogation nous voulons connaître l'opinion personnelle de nos collègues.

La totalité des enseignants interrogés ont reconnu que l'utilisation des actes ludiques en classe de FLE est utile, et ceux qu'il soit ancien ou nouveau dans l'enseignement-apprentissage. Autrement dit, tous les enseignants questionnés disent que les jeux sont ce petit plus qui manque à la pratique de l'enseignement. Il est clair que les réponses n'ont pas été formulées de la même manière, n'empêche que l'idée reste identique.



Le quatrième item a pour finalité de prouver si l'enseignement ludique est exploité ou pas dans les classe de FLE. Comme le graphique ci-dessus le confirme, sauf trois enseignants ; parmi un qui ne s'est pas prononcer ; nous remarquons que la plus grande partie des enseignants utilisent cette approche ludique au sein de leurs classes.

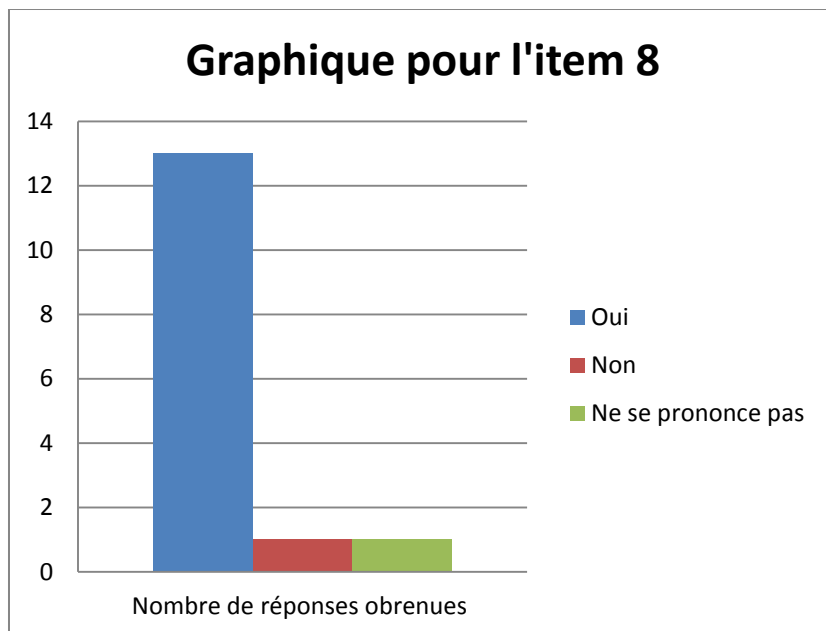
L'item suivant (5) est celui qui a pour but de définir la durée d'utilisation des actes ludiques en classe. Ce que nous remarquons des commentaires reçus est que pour les enseignants qui n'ont pas d'avis favorable aux actes ludiques, leur utilisation est quasi nulle. Mais pour les adeptes du jeu en tant que moyen pédagogique l'utilisation diffère d'enseignant à autre. Il y a ceux qui l'utilisent une fois par séquence, ceux qui l'utilise une fois par semaine, et d'autres qui l'utilisent depuis toujours et pour chaque genre d'apprentissage.



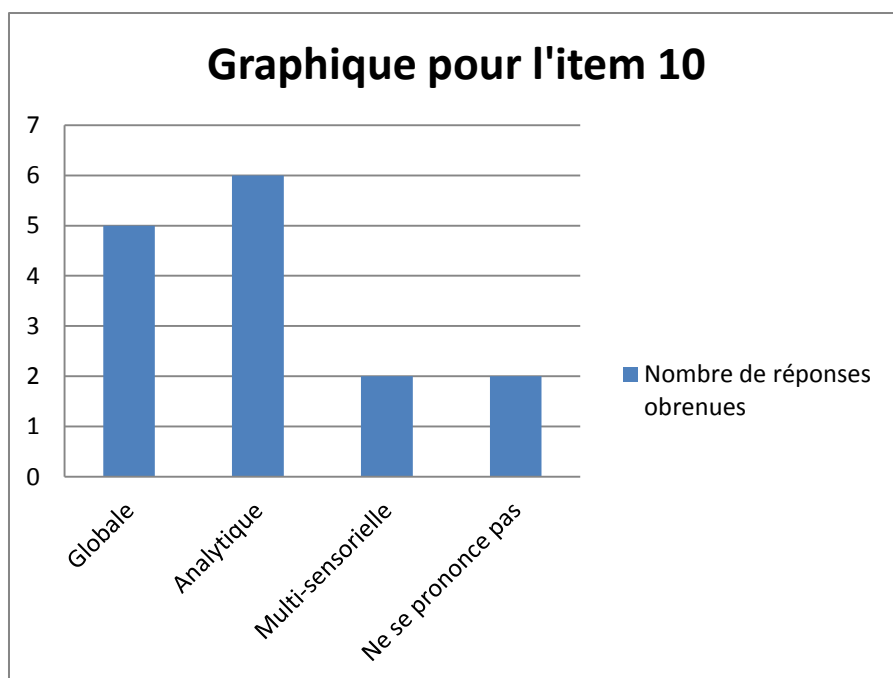
Pour le sixième item, il est question de savoir si l'enseignement-apprentissage ludique a apporté un peu de changement en classe et comme en témoigne le graphique la grande majorité qui est au nombre de 11 personnes ont répondu « oui », les quatre enseignants restants ont préféré de ne pas répondre tout simplement.

Pour la septième interrogation nous voulions avoir un peu plus de détails à propos de ce changement qui s'avère être pour la majorité des enseignants au niveau de la motivation, la participation en classe, et plus important l'activité des apprenants.

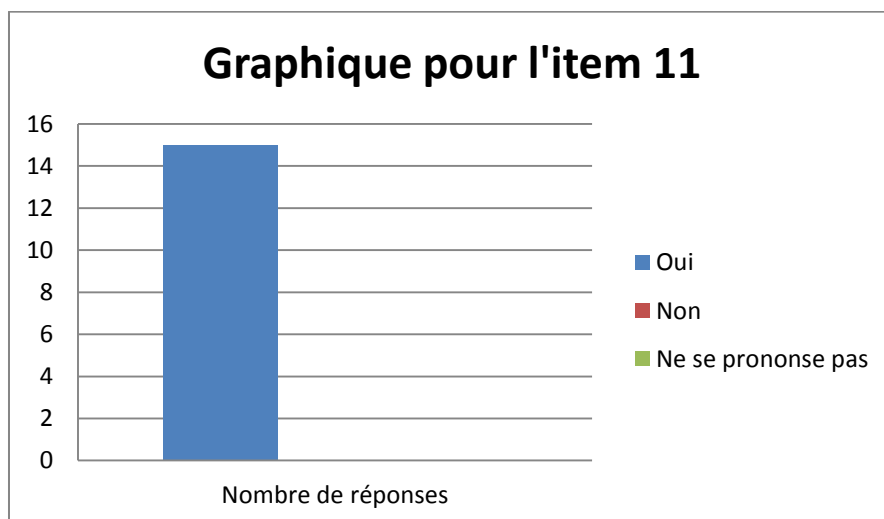
« Mes élèves aiment beaucoup la séance de jeux ludique, on utilise des matériaux pour faciliter la tâche, on Joue ensemble et ils apprennent des nouveaux mots ... » nous dit une enseignante.



Cet item vise à avoir la vision personnelle des enseignants par apport à l'établissement d'un apprentissage ludique en classe. Nous constatons que presque la totalité des enseignants sont pour cette méthode car ils voient que c'est une méthodologie qui mérite d'être utilisée et qui devrait être installée dans tous les systèmes scolaire et éducatifs. « *Le jeu répond aux besoins de l'enfant surtout à l'âge de l'école primaire. Il lui permet d'apprendre en s'amusant, cela est bénéfique pour l'apprentissage.* » Avance une enseignante. En répondant au neuvième item.

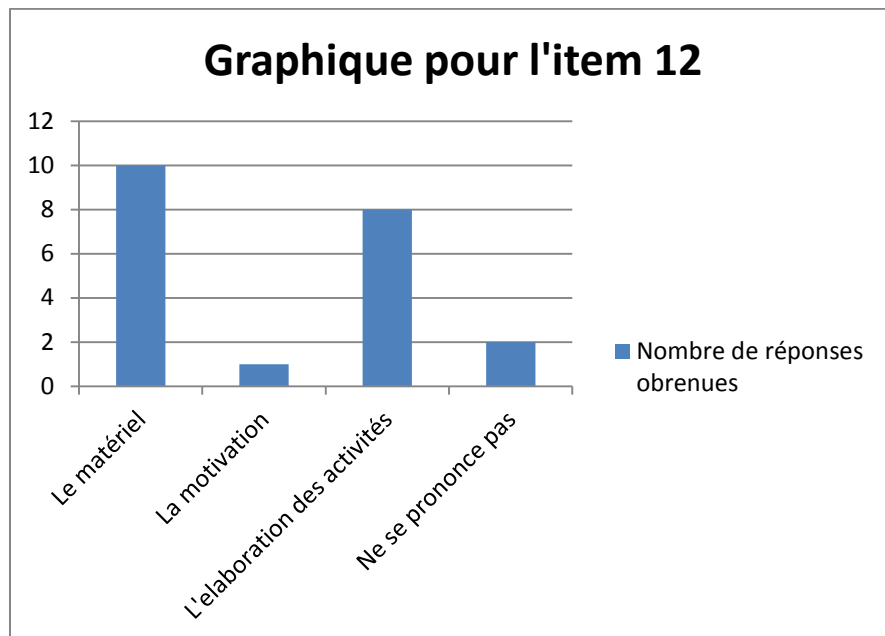


Cet item a pour objectif de démontrer quel est le type de méthode le plus utiliser pour l'enseignement-apprentissage de la lecture en classe de FLE, et à notre surprise nous avons remarqué que même de nos jours il existe toujours des enseignants qui utilisent la méthode globale pour enseigner la lecture. Et nous constatons qu'il y a une méconnaissance par rapport à l'approche multi-sensoriel.



Cet item nous a prouvé par les réponses reçues que tous les enseignants sans aucunes exceptions sont favorables à l'établissement d'un apprentissage ludique lors des

séances de lecture, ce qui nous laisse dire que jeu en contexte pédagogique est la nouvelle révolution que nous pourrions ramener à notre système éducatif.



Cet avant dernier item a pour objectif de nous donner une vision globale sur les difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'établissement d'une séance d'apprentissage ludique. Ce que nous remarquons dans ce graphique est que plusieurs enseignants ont choisis deux réponses simultanément qui sont le matériel et l'élaboration des activités, ce qui est tout à fait compréhensible car dans la majorité des primaires nous ne trouvons pas de matériel ludique et rare sont les enseignants qui vont jusqu'à produire ou carrément inventer leur propre matériel.

C'est dans les réponses au dernier item que nous trouvons plus d'explication à celui qui le précède, dans les réponses proposées à cet item nous remarquons aussi que le facteur temps est présent, ou encore celui de l'imposition de méthodes à suivre de la part des inspecteurs de l'éducation nationale.

« Le manque d'équipement pourrait ne pas faire évoluer l'élève, celui-ci a toujours envie de jouer et pour le faire, il faut qu'il y ait pas mal de choses pour le faire jouer et c'est en jouant qu'il pourrait apprendre, le jeu, qui est un

outil pédagogique est aussi une vocation didactique impliquant l'acquisition de la langue »,

Et « Pour que cette méthode fonctionne correctement, il doit y avoir une volonté politique afin de la généraliser, voire de l'imposer comme méthode d'enseignement »

Nous témoignent deux des enseignants que nous avons questionné.

Grace aux réponses et remarques reçues des enseignants, nous constatons que les actes ludiques en classe de FLE sont déjà considérés comme une méthode à part entière qui améliore le développement des apprenants. N'empêche que les enseignants restent toujours retissant lorsqu'il s'agit d'adopté cette méthode pour tous les apprentissages en classe de FLE, ce qui est dû au manque de matériel, le peu d'activité disponible dans les programmes, et aussi le manque ou si ce n'est l'absence totale de formation dédiée à ce domaine qui reste encore peu explorer au sein de notre système éducatif.

II Analyse et critiques :

Les travaux que nous avons réalisé jusqu'à présent nous ont prouvé que l'enfant est de nature joueur, puisque depuis le début de notre expérience, commençant par les lettres rugueuses jusqu'au questionnaire, nous avons constaté que nos apprenants ont complètement changé d'aptitude, ils sont devenus plus actifs, plus attentif à leurs apprentissages et ils montrent plus de motivation pour les cours. Lors des séances d'enseignement ludique, nous remarquons que les apprenants deviennent très productifs. A la fin du jeu pédagogique les enfants veulent aussitôt en faire un deuxième, ils veulent apprendre tant que cela se fait sous forme de jeu.

Dans le même sens, nous avons constaté que les enseignants sont tous favorable à l'établissement d'une approche ludique en classe de FLE. Néanmoins leur exploitation des jeux pédagogiques reste hasardeuse et parfois n'a pas d'autre objectif que le divertissement.

Les activités ludiques ne comportent pas que des avantages, ils sont aussi la cause de plusieurs dérapage en classe, autrement dit les enseignants n'arrivent plus à gérer leurs apprenants et la classe devient un endroit sans lois.

Il faut garder à l'esprit que le manque de matériel et de formation restent les deux plus grandes contraintes de l'enseignement-apprentissage ludique. Nous confirment les enseignants questionnés.

CONCLUSION GENERALE

Au terme de cette étude, nous pouvons affirmer que les actes ludiques et le jeu précisément, sont des supports idéals pour l'enseignement de la lecture en classe de FLE. Tant ils sont divertissants et motivants.

Cette étude nous a permis de comprendre les fondements de l'apprentissage de manière plus concrète, grâce aux travaux réalisés par Stanislas Dehaene sur le cerveau et ainsi, mieux comprendre le mécanisme d'apprentissage de la lecture.

Nous avons constaté qu'un apprentissage multi sensoriel était efficace, surtout pour l'enseignement de la lecture. Un enseignement qui correspond très bien au jeu, car il mobilise différentes parties du cerveau. Par conséquent, l'enfant s'engage pleinement dans son apprentissage.

La mise en pratique de ces théories au sein de la classe vient confirmer notre hypothèse de départ. Le jeu en classe de FLE est bénéfique pour l'apprentissage, spécialement celui de la lecture.

Nous déplorons néanmoins le manque d'études approfondies réalisées sur le sujet hormis les travaux de Céline Alvarez, Stanislas Dehaene, et Haydée Silva. Les théories en neuro sciences sont toutes nouvelles. Donc, elles sont toujours en phase de méta analyse et impossible à exploiter. Nous déplorons aussi le manque de vulgarisation de ces méthodes au sein du corps de l'enseignement, même s'ils s'accordent tous à dire que les actes ludiques sont bénéfiques, leurs utilisations restent rares ou bien hasardeuses. Le manque d'apport théorique sur le sujet explique en partie ce constat.

Nous tenterons dans de futures recherches de voir si le jeu peut dépasser l'enseignement de la lecture, pour aller vers d'autres compétences telles que la production orale ou écrite. Nous essayerons aussi de continuer à puiser dans les neuro sciences et la psychologie cognitive pour comprendre l'étendu de l'approche multi sensoriel sur l'enseignement apprentissage du FLE.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE

Références bibliographiques

ALVARES C., Les lois naturelles de l'enfant Édition les arènes 2016 pp. 256

CAILLOIS, Roger. Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige, Gallimard, 1958 in Charlotte Bour, Coline Hoyet. En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère a l'école primaire ? Education. 2012. | pp. 87

Charlotte Bour, Coline Hoyet. En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère a l'école primaire ? Education. 2012. | 87 pages disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00815424>

Damien D, Julian A, Jean-Pierre J, Gilles M, Faites vos jeux ! Réflexions sur les approches de facilitation et d'incitation à la création vidéoludique Ludovia 2008 pp. 18

Damien D, Julian A, Jean-Pierre J. Concevoir l'interactivité ludique : une vue d'ensemble des méthodologies de « Game Design » Université Toulouse III – Paul Sabatier n°27 | pp. 29

DAUPHRAGNE, A. La culture ludique : du jeu d'enfant au loisir d'adulte Université Paris 13, Laboratoire EXPERICE 2010 | pp. 09 disponible sur : <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/>

debono olivier LES GRANDES CITATIONS publier le : 25 JANV. 2016 disponible sur : <http://jejouejeuxpartage.over-blog.com/2016/01/les-grandes-citations.html>

Définition du terme « jeu » de Jacques Henriot, Sous couleur de jouer : la métaphore ludique, Paris, José Corti, 1989: disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu>

DICTIONNAIRE FRANÇAIS disponible sur : <http://www.linternaute.com/>

Disponible sur : www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf

Hamza Sara, L'ACTIVITE LUDIQUE COMME OUTIL PEDAGOGIQUE FAVORISANT L'ACQUISITION DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE

Hart, B. & Risley, T.R. (2003), « The Early Catastrophe: The 30 Million Word Gap by Age 3 », American Educator, p. 4-9.in les Lois naturelle de L'Enfant p16)

Haydée silva Le jeu en classe de langue édition CLÉ international 2008 pp. 203

HYVERNAT Fabrice Les différentes méthodologies d'enseignement de l'anglais à l'école primaire 2004 pp. 42

J. Piaget, B. Inhelder, La Psychol. de l'enfant,Paris, P.U.F., 1966, p. 48 disponible sur : <http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>

Julien C, Sammy C, Fanny C, Laure C, Le jeu est un des vecteurs de la motivation. A ce titre, peut-il être utile dans les apprentissages moteurs ? Productions Méthodologiques et Thématiques en Education – N° 1 – Juin 2008 pp.10

Le jeu en pédagogie fichier PDF pp. 5

Le jeu un éloge de la différence LUDIQUEMENT VÔTRE NICOLE LE 5/02/2017 disponible sur : <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/>

Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant CD Rom : « Jouer à l'école maternelle.... c'est apprendre » Coll. Les outils de l'AGEEM

Ludosphere Citations autour du jeu, de l'apprentissage ... disponible sur : <http://ludo-des-gres.over-blog.com/article-23883337.html>

Maryse METRA Approches théoriques du jeu 5 février 2006. IUFM Lyon | pp. 13

Nacima Makhloufi Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S | Synergies Algérie n° 12 - 2011 pp. 89-100

Nicole de Grandmont PEDAGOGIE DU JEU JOUER POUR APPRENDRE Editions De Boeck pp. 07

Pascal Denis La pédagoludothèque article paru dans la revue : Actualité de la Formation Permanente - no 124

Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre, apprendre à jouer. Document ppt disponible sur : www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ienblainville/sites/.../pptPedagogie_du_jeu.ppt

Stanislas Dehaen, Les grands principes de 'apprentissage <https://www.youtube.com/watch?v=4NYAuRjvMNQ&list=PLRXZiFtrQfClxPpGUkL7HcICyyEK15Km>

Vigarello Georges. Brougère (Gilles). — Jeu et éducation. In: Revue française de pédagogie, volume 117, 1996. L'école et la question de l'immigration. pp. 152-153; disponible sur : http://www.persee.fr/doc/rfp_0556-7807_1996_num_117_1_3000_t1_0152_0000_3

Ximo Tárrega CRÉATIVITÉ ET JEU Collège européen de Gestalt-thérapie | « Cahiers de Gestalt-thérapie » 2007/1 n° 20 | pages 7 à 40 disponible sur : www.cairn.info

Annexes

Annexes

Questionnaire portant sur l'utilisation des actes ludiques lors de l'apprentissage de la lecture en classe de 3^{ème} année primaire.

1- Depuis combien de temps travaillez-vous dans l'enseignement ?

-

2- Avec quelle(s) méthode(s) enseignez-vous ?

-

3- Que pensez-vous de l'exploitation des actes ludiques « jeux » en classe de FLE ?

-

4- Avez-vous déjà utilisé l'apprentissage ludique ?

- Oui Non

5- Pendant combien de temps l'avez-vous exploité ?

-

6- Avez-vous remarqué un changement dans le comportement de vos apprenants lors de cette/ces séance(s) ?

- Oui Non

7- Décrivez-nous l'attitude de vos apprenants en quelques mots.

-

.....
.....

8- Pensez-vous qu'il est nécessaire d'enseigner de cette manière ?

- Oui Non

9- Pourquoi ?

-
.....
.....

10-Quelle(s) méthode(s) utilisez-vous pour enseigner la lecture ?

- Globale Analytique Multi-sensorielle

11-Pensez-vous que l'exploitation des actes ludiques pourrait favoriser
l'apprentissage de la lecture ?

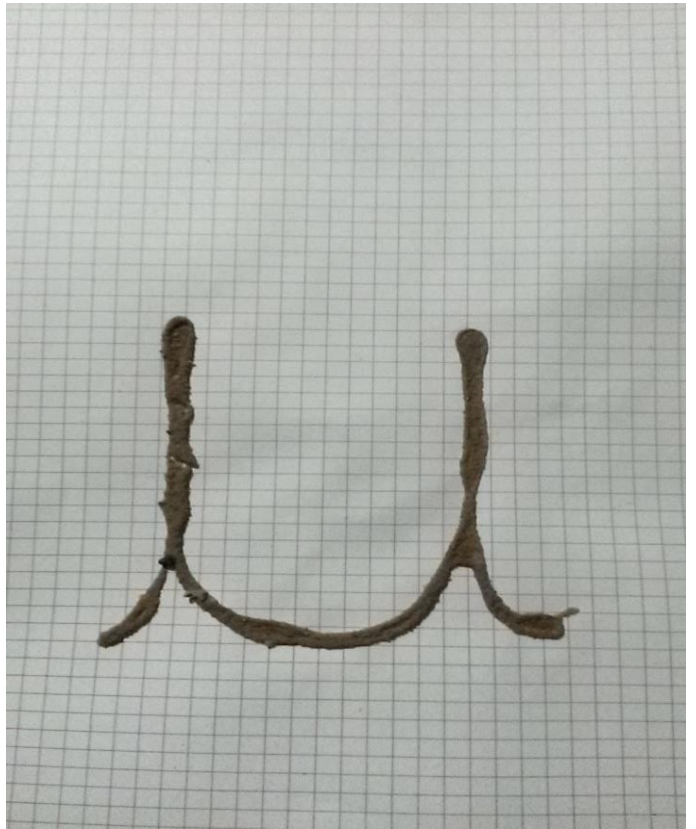
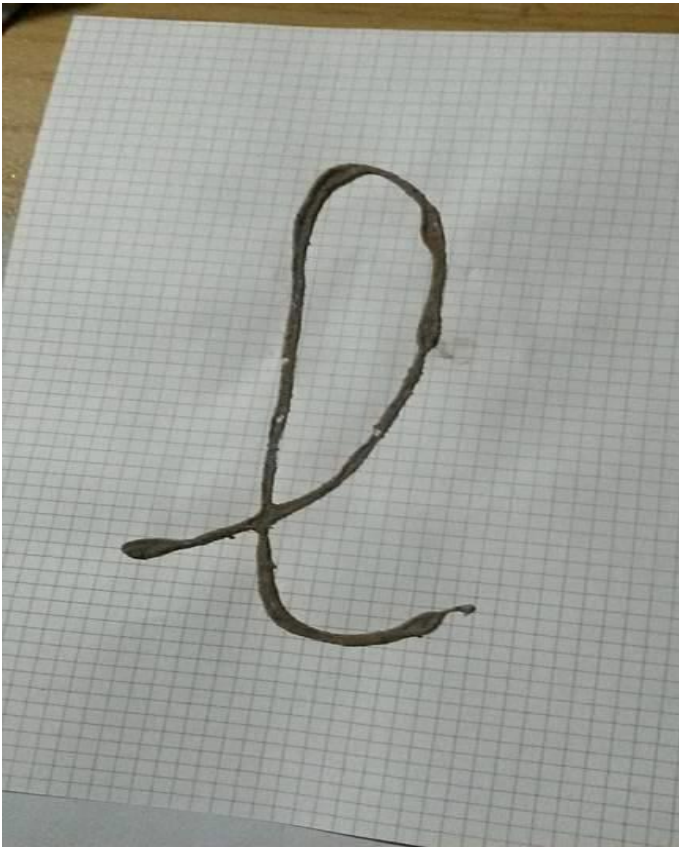
- Oui Non

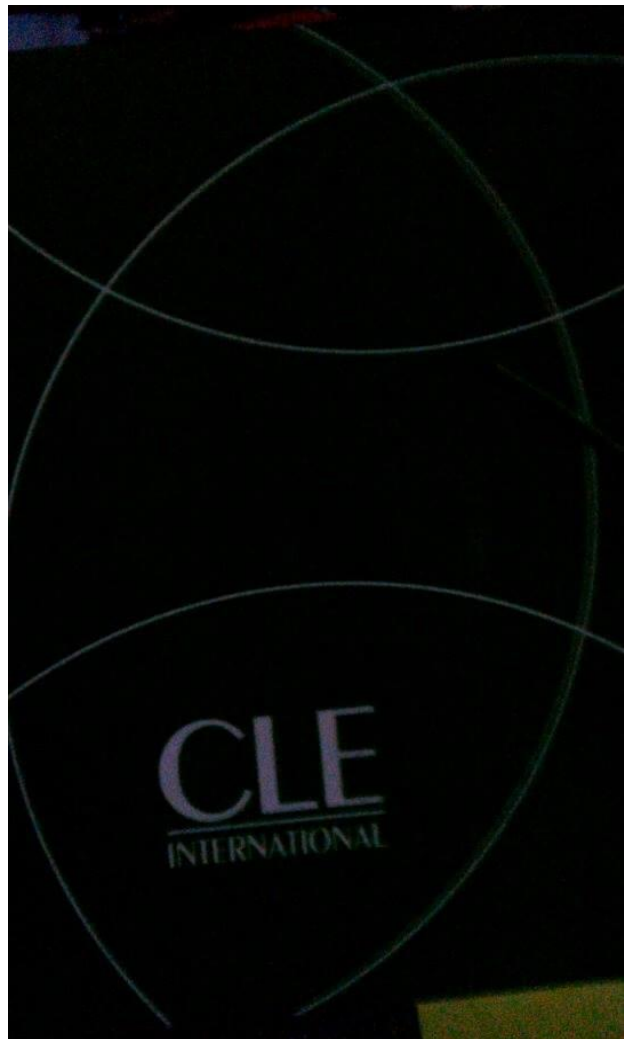
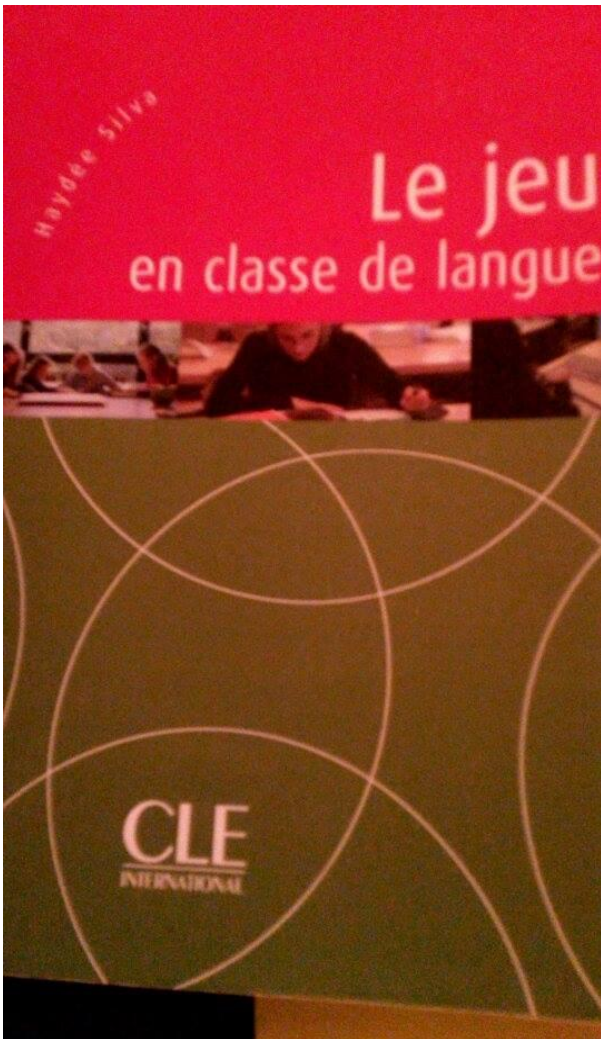
12-Quelles sont les contraintes auxquelles vous faites face lors de l'utilisation des
jeux ?

- Le matériel La motivation L'élaboration des
activités

- Si vous pouviez nous en dire plus, vous diriez :

.....
.....
.....
.....





200 Juin 20

Discipline : Français
Professeurs : HAFID Aïss, KACI Lamiae

Séquence pédagogique : - Lecture	Activités : - Trouve-moi (conçue par HAFID A. et KACI L.)
Classe : 3 ^{ème}	Compétences visées : - Compréhension de l'écrit
Cycle : primaire	
Nombre d'élèves impliqués : Toute la classe (20 personnes)	
Durée de réalisation des activités : - 45 minutes.	
Place, la progression de la séquence : - Salle de classe.	
Objectifs : - Consolider les connaissances des apprenants tout en jouant. - Automatiser la lecture - Habituer l'apprenant à lire plus rapidement.	
Mots-clés : - Alphabet - Majuscule - Minuscule - Mots et verbes de la vie quotidienne (chaise, main, se laver...)	
Prérequis : - Connaissance des lettres. - Connaissance de mots du quotidien.	
Matériel nécessaire : - Les lettres de l'alphabet, et des mots. - Des tables. - Du papier.	

Discipline : Français
Professeurs : HAFID Anis, KACI Lamiae

2017-2018

Séquence pédagogique : <ul style="list-style-type: none">- Lecture	Activités : <ul style="list-style-type: none">- Trouve-mot (conçue par HAFID A. et KACI L.)
Classe : 3 ^{ème}	Compétences visées : <ul style="list-style-type: none">- Compréhension de l'écrit
Cycle : primaire	
Nombre d'élèves impliqués : Toute la classe (20 personnes)	
Durée de réalisation des activités : <ul style="list-style-type: none">- 45 minutes.	
Place, la progression de la séquence : <ul style="list-style-type: none">- Salle de classe.	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">- Consolider les connaissances des apprenants tout en jouant.- Automatiser la lecture- Habituer l'apprenant à lire plus rapidement.	
Mots-clés : <ul style="list-style-type: none">- Alphabet- Majuscule- Minuscule- Mots et verbes de la vie quotidienne (chaise, main, se laver...)	
Prérequis : <ul style="list-style-type: none">- Connaissance des lettres.- Connaissance de mots du quotidien.	
Matériel nécessaire : <ul style="list-style-type: none">- Les lettres de l'alphabet, et des mots.- Des tables.- Du papier.	





