

République Algérienne Démocratique et Populaire
Université d'Ammar Telidji Laghouat
Faculté des Lettres et des Langues
Département de français LMD



Mémoire pour l'obtention du diplôme de Master
Option : didactique
Intitulé

Les activités ludiques dans le cycle secondaire

Réalisé par :

LEDHEM Messouda

MIHOUBI Fatima Zohra

Membre du jury :

Président : M. KHENCHA Tayeb Maitre-assistant «A» U.A.T.L

Examineur : M. GRARI Abdellah Maitre-assistant «A» U.A.T.

Directeur de recherche :M. MEKRANTER Maitre-assistant «A» U.A.T.

Année universitaire : 2018-2019

REMERCIEMENTS

Nous adressons nos vifs et chaleureux remerciements à tous ceux qui pour l'élaboration de ce mémoire ont contribué de près ou de loin.

À cet effet, nous remercions à titre exceptionnel notre professeur M.KHENCHA Tayeb pour son entière collaboration. Ainsi M.MEKRANTER qui grâce à ses observations et ses critiques constructives nous avons pu enfin réaliser ce travail.

Aussi nous tenons à remercier d'avance les membres du jury qui nous accueillons toutes suggestions ou remarque avec grande satisfaction, afin d'améliorer la qualité de notre travail.



Dédicace

Je dédie cet événement marquant de ma vie à la mémoire de mon père disparu trop tôt.

A ma chère mère qui m'a soutenue et encouragé durant mes études.

A mes sœurs et mon frère, pour leur patience, leur amour, leur soutien et leur encouragement.

A mes amis et mes collègues.

A mes proches et à ceux qui me donnent de l'amour et la vivacité.

A tous ceux que j'aime.

Merci !

MIHOUBI Fatima-Zohra.



Dédicace

Je dédie ce modeste travail à :

- Mes chers parents.
- Les membres de ma famille.
- Tous mes amis.

Merci

Ledhem Messaouda

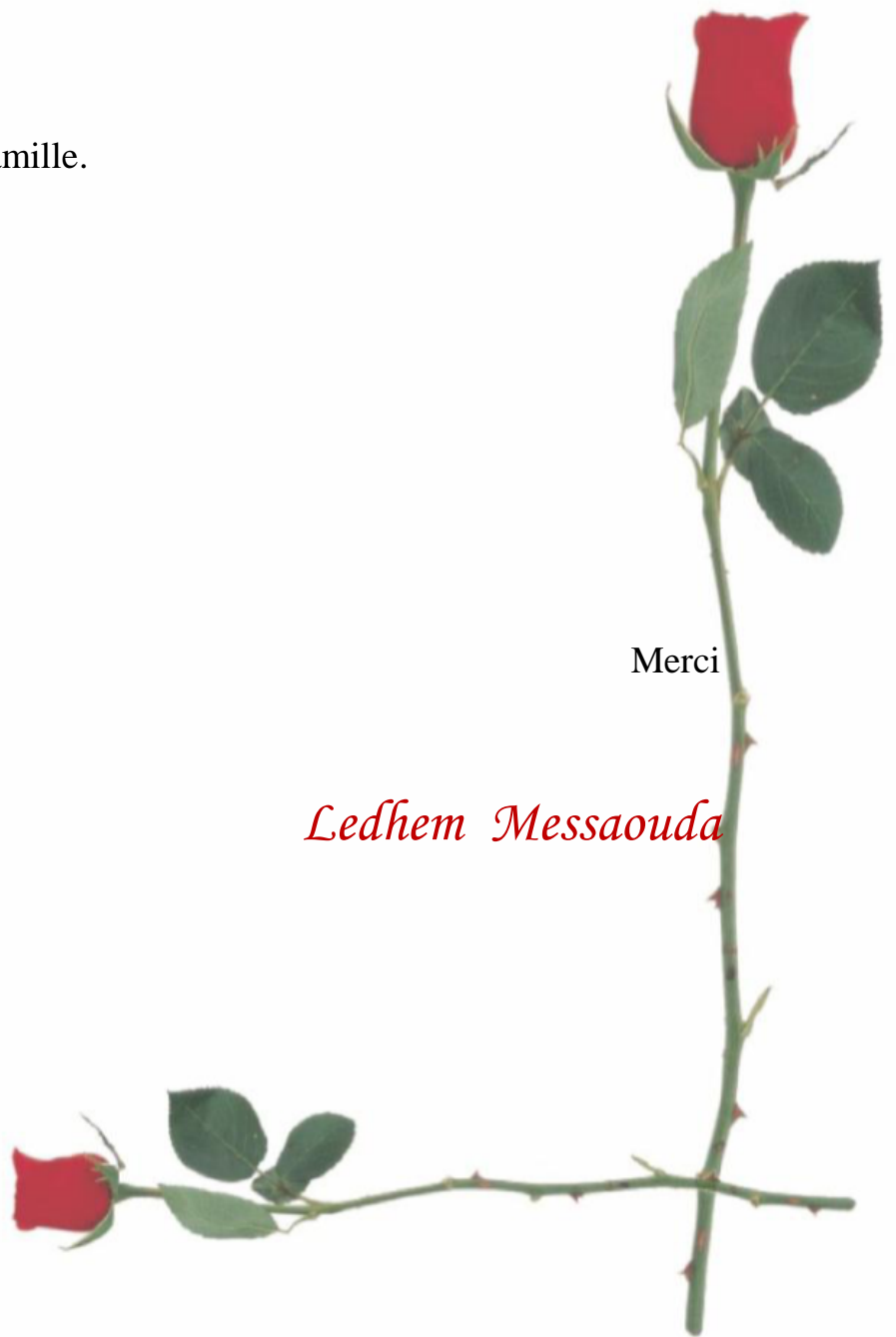


Table des matières

Introduction	02
Partie I :	
Chapitre 1 : Les activités ludiques	
1. Définition du jeu	06
1.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie	07
2.1. Le jeu ludique	07
2.2. Le jeu éducatif	08
2.3. Le jeu pédagogique	08
2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	09
3. Types d'activités ludiques	11
3.1. Les jeux linguistiques	11
3.2. Les jeux de créativité	11
3.3. Les jeux culturels	12
3.4. Les jeux dérivés du théâtre	12
4. L'utilité des activités ludiques	14
Chapitre 2 : la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.	
1. Qu'est ce que la motivation ?	16
1.1. La motivation extrinsèque	18
1.2. La motivation intrinsèque	18
2. L'origine de la démotivation	19
2.1. Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?	19

2.2. Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?	19
3. La motivation scolaire en classe de FLE	20
3.1 Les facteurs de la motivation scolaire	20
4. La motivation scolaire et le soutien social	21
4.1 Le rôle de l'enseignant	21
2.Aperçu sur le programme du secondaire	23
PARTIE II	
Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire	
Présentation et analyse du questionnaire	26-32
CONCLUSION	
	34
Références Bibliographiques	36

Liste des tableaux

Tableau 01 : représente les fréquences d'utilisation	27
Tableau 02 : représente les domaines d'utilisation	29
Tableau 03 : représente les supports utilisés	30
Tableau 04 : représente les sortes de difficulté	31

Liste des figures

Figure (01) : Fréquence d'utilisation	27
Figure (02) : Domaine d'utilisation	29
Figure(03): Les Supports utilisés	30
Figure (04): Sorte De difficulté	32

Résumé :

Ce mémoire d'étude à pour objectif de connaître le taux d'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage au cycle du secondaire ; comme le jeu est une méthode appliquée pour une meilleure compréhension et apprentissage de la langue, elle est utilisée dans les trois paliers sous forme de mots croisés, jeu de rôle, saynète...., dont notre recherche a bien défini la présence des activités ludiques dans ce cycle et l'importance de ces activités dans l'enseignement - apprentissage des langues .

Mots-clés : les activités ludiques, le jeu, les types du jeu , la motivation

Abstract :

The purpose of this Thesis is to know the proportion profiteering of enjoyments activities in education and teaching in secendery school,insmuch that the educational game is a process applied to understand the language and study it in better way,it is used in the three levels as crossword puzzle ,acting and sitcom this thesis reveals the importance of game and enjoyments activities in educating and teaching language .

Keywords: enjoyments activities, game, tips of games , motive

المخلص:

تهدف هذه الرسالة الى معرفة معدل استغلال الانشطة الترفيهية في التعليم والتعلم في الطور الثانوي؛ نظرا لان اللعبة عبارة عن طريقة يتم تطبيقها من اجل فهم اللغة وتعلمها بشكل افضل ، يتم استخدامها في المستويات الثلاث في شكل الكلمات المتقاطعة،لعب الادوار ،المسرحية الهزلية...، تبين هذه الرسالة اهمية و وجود الالعاب و الانشطة الترفيهية في تعليم و تعلم اللغة .

الكلمات المفتاحية : الانشطة الترفيهية ، اللعبة ، انواع اللعب ، الدافع

Introduction

Introduction

L'enseignement-apprentissage dans notre pays demande des recherches très approfondies pour les enseignants dans le domaine de la didactique, ce qui explique, la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement.

L'apprentissage doit avoir un espace favorable pour avoir une interaction est surtout maintenir une communication en classe c'est-à-dire motiver les apprenants, donner envie d'apprendre fait partie des missions de l'enseignant. «L'enseignement s'appuie sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie», Un enseignement doit avoir des méthodes et un enseignant doit choisir des options qui vont déterminer ce qu'il enseigne.

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe de langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement-apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer.

D'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le billet du «jeu».

Par amour à la langue française et notre expérience professionnelle nous pousse à travailler sur ce thème, nous avons vécu avec les élèves du moyen et l'énergie que nous avons touché chez les apprenants à apprendre la langue nous donne encore plus de raison à travailler sur ce thème. Malgré le manque des activités ludiques notamment dans le secondaire

Cela nous incite à poser la problématique suivante :

Est-ce que l'enseignement/ apprentissage du FLE au secondaire favorise l'exploitation des activités ludiques ?

Introduction

Pour entamer ce travail de recherche, nous partons des hypothèses suivantes:

- Le ludique peut attirer l'attention des élèves et faire aimer ce qu'ils sont entrain d'apprendre.
- L'activité représente un moyen efficace de motivation chez l'apprenant et lui permet d'avoir un profil de sortie.
- Les activités ludiques créent un savoir faire et être chez l'enseignant.
- L'environnement et l'espace de la classe doivent être aménagés pour une séance de ludique .

Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE, à motiver les apprenants. La majorité des enseignants de nos jours ne donnent pas importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer cette langue étrangère.

A travers ce travail de recherche, nous tenterons donc d'affirmer l'importance du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous essayerons d'inciter les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances surtout au secondaire.

Ce travail de recherche articulera deux parties: Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe le jeu, sa progression en pédagogie, les types des activités ludiques et leurs utilités. Le second contient la définition de la motivation et les programmes au cycle secondaire ses types, son origine, la motivation scolaire en classe de FLE, les facteurs de la motivation scolaire, la motivation scolaire et le soutien social a fin de déterminer le rôle des parents et celui de l'enseignant.

Dans la deuxième partie, nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé auprès des enseignants du secondaire et interpréter les résultats à fin de détecter le taux d'exploitation des activités ludiques au secondaire .

PARTIE

théorique

Chapitre 1

Les activités ludiques

Chapitre 1 : Les activités ludiques

Dans notre premier chapitre nous essayerons de présenter et de définir les deux concepts : « jeu » et « activité ludique » ; aussi de montrer les différents types d'activités ludiques et leur utilité dans l'enseignement.

1. Définition du jeu

Selon le dictionnaire de français LAROUSSE¹ :

« Jeu: non 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 ».

Le jeu selon le dictionnaire Latin Français : *« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant »*²

Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

Selon le dictionnaire didactique :

*« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »*³.

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

La pédagogie du jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

*« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »*⁴

¹ www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/ (Consulté le 20.09.2019.)

² GAFFIOT Félix, Le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, Paris, Hachette-livre, 2001. P404

³ CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003, p.106

⁴ Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83.

Chapitre 1 : Les activités ludiques

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » nous trouvons que le « jeu » sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant. Source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

1.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie :

D'après Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux

« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...] »¹

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus

2.1. Le jeu ludique

« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant »²

Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

Selon le dictionnaire didactique :

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence »³

Et selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux :

la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »⁴

¹ Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies)

² Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (Consulté le 19/02/2019).

³ Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66.

Chapitre 1 : Les activités ludiques

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » nous constatons que le « jeu » sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant. Source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

2.2. Le jeu éducatif

Nicole De Grandmont déclare : « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles* »¹

Ce type de jeu permet à l'apprenant d'acquérir des nouvelles connaissances dans des différentes situations qui favorisent un apprentissage, aussi il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

2.3. Le jeu pédagogique

Selon Nicole De Grandmont, le jeu pédagogique est comme un test des connaissances et des apprentissages. Il exige un apprentissage précis et dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.²

¹ Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66.

² Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies)

Chapitre 1 : Les activités ludiques

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

Le terme « ludique » renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu ».

Pour répondre à cette interrogation, on s'est penché vers la didactique.

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure [...] »*¹

Brigitte Cord- Mannoury conçoit les activités ludiques « *comme des activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* » Nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

Pour s'étaler plus dans la recherche nous avons aussi consulté d'autres définitions appartenant à des didacticiens parmi lesquels des spécialistes du jeu comme norme pédagogique.

1-FONTIER Geneviève et LE CUNEF Madeleine se rejoignent et avancent que : « *Autrement dit, l'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier, à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés, et où deux mobiles à l'action existent (temporairement) le gain / la victoire et l'amusement / le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin* »

¹ CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

Chapitre 1 : Les activités ludiques

Quand à Haydée SILVA qui est didacticienne spécialiste du jeu en tant qu'outil pédagogique pour l'enseignement/ apprentissage des langues, se refuse de définir le jeu mais propose :

«L'une des idées pour approcher le jeu en tant qu'outil en didactique des langues ou dans d'autres disciplines, c'est la conception du jeu comme une métaphore inscrite dans un réseau très complexe d'analogie, le jeu est avant tout un fait de langage et un fait de significations, soumis aux variations historiques, culturelles, disciplinaires [...] pour essayer de mieux cerner la complexité du réseau sémantique qui sous tend l'utilisation du terme « jeu » on peut regrouper les divers usages qui en sont fait en 4 grands groupes, correspondant à 4 grands niveaux de références sémantiques de la métaphore ludique, le matériel, le contexte, la structure et l'attitude, ces quatre catégories permettent de prendre en compte la plupart des sens attribués au phénomène ludique et de mieux comprendre ce qui les unit et ce qui les sépare »¹

A partir de ces définitions nous pouvons induire que les activités ludiques sont un facteur indiscutable de motivation et représentent le meilleur moyen pour aborder et entrer dans une langue étrangère de la part d'un jeune apprenant

¹ (G, FONTIER ; M,LE CUNEF , 1976.45)
(H.SILVA , 2005 .3)

Chapitre 1 : Les activités ludiques

3. Types d'activités ludiques

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique :

3.1. Les jeux linguistiques

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se boivent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des:

Mots croisés : c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les mots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « *mots croisés* »¹

3.2. Les jeux de créativité

En ce qui concerne le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité ». Haydée Silva a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse², poétique, etc.* »³.

¹ <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>. (Consulté le 20-01-2016.)

² Cocasse : qui renvoie à la conique et les mines.

³ Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html> (consulté le 21-01-2016.)

Chapitre 1 : Les activités ludiques

De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle (orale ou écrite) De la part de l'apprenant, citons dans cette catégorie l'exemple des Charades : c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies. Par exemple : Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon tout est un fruit délicieux.

3.3. Les jeux culturels

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme les détermine le **Dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde** « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »

3.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* »¹.

Ces jeux à caractère théâtrale ont comme fondement la stimulation des apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

- a) **L'improvisation:** Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

¹ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.458.

Chapitre 1 : Les activités ludiques

b) **La directivité** : Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant)

c) **La dramatisation** : C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, ou l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques.

Dans ce cas-là, nous proposons les jeux de rôles comme exemple.

- *Les jeux de rôles : « un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, où chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique »¹*

C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

4. L'utilité des activités ludiques

A travers les activités que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc. Aussi, *« l'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser,...). Ces deux fonctions seront mises en œuvre spontanément. »²*

« Un niveau élevé de motivation personnelle dans la réalisation d'une tâche, conduira l'apprenant à une plus grande implication et, par conséquent, à une mobilisation plus efficace de ses savoirs, issus de connaissances et

¹ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221.

² https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (Consulté le 23-02-2019).

Chapitre 1 : Les activités ludiques

expériences antérieures. Ceux-ci seront confrontés à ceux de ses interlocuteurs afin d'atteindre un nouveau niveau de performance. »¹

Par le biais d'activités ludiques, les interventions en classe doivent créer des attentes chez les apprenants. C'est aussi le moyen de « déscolariser » le livre.

En présentant ce dernier d'une manière, le public des apprenants découvre une autre approche de la lecture, détachée des contraintes scolaires. A titre d'exemple, les activités destinées aux minimes et aux cadets devaient leur montrer qu'à partir de «petits savoirs» (couverture, titre, collections, éditeurs), ils étaient capables, grâce à leur imagination, d'inventer une ébauche de « quatrième de couverture », soit un court résumé ayant pour but de susciter l'envie de lire le livre.

Cette activité ayant été réalisée en groupe, cela a permis également aux enfants de susciter l'envie chez les autres, et donc le cas débouche directement sur la motivation qui est l'objet de notre étude.

¹ Op cit . https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (Consulté le 26-01-2016).

Chapitre 2

**la motivation et aperçu sur le programme du
secondaire.**

Chapitre 2: la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.

La motivation est définie comme un processus qui permet de régler le niveau d'engagement d'un organisme vivant dans une action, elle est devenue un concept incontournable. Les définitions de la motivation sont multiples, dans ce chapitre nous allons essayer de donner plusieurs définitions du concept motivation, ainsi que ses différents types d'un part, et d'un autre part nous allons présenter un aperçu sur le programme secondaire.

1. Qu'est ce que la motivation ?

« *L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer* »¹, confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire. ¹

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Larousse se complètent:

« *Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement* » (sans aucune considération morale) (Le Robert).²

« *Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement* » (Le Larousse).

Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : « *un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* ». ³

¹http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limit_start=1 (Consulté le20-03-2018).

² Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360.

³ C. Prévost cité par DORON, Dictionnaire de psychologie 1991, p. 467.

Chapitre 2: la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.

Pour **C. Prévost** « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets* »³, il continue en disant que « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).* »¹

La motivation a été perçue longtemps comme l'ensemble de forces qui impulsent notre activité: besoin, instinct, envie, passion, désir, intérêt, curiosité, volonté, projet, but, etc.

Ce sont des conceptions qui partaient de l'instinct déterminé génétiquement à la volonté où l'homme garde son libre arbitre.

Le courant Béhavioriste a tenté de synthétiser et de définir la motivation comme:

« *L'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation, intensité et persistance* ». ²
SILLAMY considère la motivation comme un « *ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* »². En d'autres termes, le même auteur affirme que « *la motivation est le premier élément chronologique de la conduite; c'est celle qui met en mouvement l'organisme, mais elle persiste jusqu'à la réduction de la tension.* »³

¹ LIEURY, et FENOUILLET, 1997 www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf (Consulté le 23-03-2018)

²SILLAMY, Trésor de la langue française: Lot – Natalité **Éditions du Centre national de la recherche scientifique**, 1999 p.173.

³ Ibid.

Chapitre 2: la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.

Pour Racle « *la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu.* »¹ La motivation n'est donc pas un état inné du récepteur... elle n'est pas non plus une réaction volontaire, abstraite, au commandement « Motivez-vous! ».

Quant à Nuttin elle désigne « *l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance.* »²

Sa définition est semblable à celle du courant béhavioriste. Nuttin affirme aussi que « *la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante.* »³.

Nuttin comme d'autres auteurs psychologues d'ailleurs, distingue deux grands types de motivation : motivation dite intrinsèque, motivation dite extrinsèque.

1.1. La motivation extrinsèque

Pour définir ces deux notions nous avons été inspirés par un remarquable travail d'une enseignante à Saint-Gilles¹

La motivation extrinsèque est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.

Il n'agit pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprendre.

¹ Julien Vernet, Pratique d'autoformation et d'auto direction, Édition le manuscrit 2005, p.96

² Fédération internationale des professeurs de français, Le Français dans le monde, Numéros 331 à 336, Librairies Hachette et Larousse, 2004, p.39

³ Gabriel **RACLE**, anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf

Chapitre 2: la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.

1.2. La motivation intrinsèque

La motivation intrinsèque est la situation où un apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie que ce travail va lui procurer, il exerce cette activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent.

2. L'origine de la démotivation

On entend souvent les enseignants dire que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant.

Et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élèves ». Ce qui nous pousse à aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation.

En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de **bagage linguistique** pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation.

2.1. Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?

Contrairement à un apprenant motivé qui a un élan d'énergie pour effectuer une tâche et qui met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs, un apprenant démotivé manque d'envie de faire ses devoirs.

2.2. Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?

C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de nombreux échecs ce qui le pousse à abandonner et se dire que quoi qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée. Et que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative. ¹

¹ L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.25

3. La motivation scolaire en classe de FLE

Lorsqu' il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite.

On ne peut pas prétendre motiver un apprenant en classe de FLE en lui disant par exemple:

« La langue française est très importante à étudier alors il faudrait s'y intéresser
» Il faudrait créer un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française en lui présentant sa beauté, ses débouchées, son prestige...etc.

Les enseignants savent que la motivation joue un rôle de premier plan dans l'apprentissage, mais même si tous les enseignants le savent la plupart méconnaissent souvent la façon de susciter le désir d'apprendre chez leurs apprenants. La présence d'un enseignant expérimenté conduit progressivement l'apprenant vers une motivation intrinsèque voir même la recherche de sens des apprentissages. Pour passer de la motivation extrinsèque à la motivation intrinsèque dans la plus part des cas, la médiation du maître est nécessaire.

3.1 Les facteurs de la motivation scolaire

Plusieurs travaux sur la motivation scolaire ont montré qu'un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui persiste dans une activité d'apprentissage.

Cette motivation est déterminée par :

- Les conceptions qu'il a de l'école, des études.
- Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).
- Le plaisir que l'activité lui procure

4. La motivation scolaire et le soutien social

Il est évident que l'environnement social de l'apprenant (les parents, les enseignants et l'administration scolaire) affecte par plusieurs façons la motivation des apprenants, car non seulement ils peuvent les encourager à faire des choix autonomes, mais aussi ils peuvent aussi chercher à contrôler leurs comportements.

Selon Vansteenkiste, Lens et Deci « *les personnes ont des comportements intrinsèquement motivés et autodéterminés quand les circonstances le permettent.* »¹

Si l'on admet qu'on peut définir la motivation comme un ensemble de croyances et d'émotions inter-reliées qui influencent le comportement, on peut prétendre aussi que les relations interpersonnelles des élèves influencent leur motivation en intervenant directement sur les croyances qui la constituent.²

4.1 Le rôle de l'enseignant

*«Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leurs métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence .sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre !»*¹ Pour amplifier ce désir d'apprendre chez les apprenants il faut amplifier le désir d'enseigner chez les enseignants autrement dit, l'enseignant lui-même doit d'être motivé afin d'arriver à motiver ses apprenants. Car le manque de motivation de l'enseignant peut complètement tuer la motivation des apprenants ici le meurtre est collectif : « *comment peut on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre,*

¹ Vansteenkiste, Lens et Deci alain.battandier.free.fr › Management d'équipes (consulté 24-04-2019)

²

Chapitre 2: la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.

ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ? »¹.

Ces élèves souhaitent avoir un enseignant qui soit compétent dans la matière qu'il enseigne car il est la seule figure "d'apprenant" que l'apprenant est en mesure d'observer. Certaines limites subsistent : on ne peut pas être motivé à la place des apprenants mais on doit néanmoins les aider.²

¹ Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997, p. 120.

² Ibid. p. 120

Chapitre 2: la motivation et aperçu sur le programme du secondaire.

2.Aperçu sur le programme du secondaire

Les jeux ludiques au secondaire :

Comme on sait dans le troisième palier qui est le cycle secondaire et comme dans les deux autres paliers d'ailleurs, il existe les jeux ludiques dans chaque progression dans l'enseignement du FLE.

En première année, on constate qu'on étudie l'interview, dans cette étape, l'apprenant avec son professeur peuvent improviser des jeux ludiques : « un journaliste avec un acteur , un chanteur , un sportif »

En deuxième année il existe le projet du discours théâtral, l'apprenant se trouve dans la situation de l'imagination, ainsi que dans le projet :

« anticiper le futur » tout en exploitant le lexique et la conjugaison du futur .

Exemples : « comment imaginer votre vie en l'an 3000 ?

L'apprenant exploite donc ses capacités.

Il existe aussi chansonnettes comme le meilleur moyen d'améliorer sa phonétique.

En troisième année on étudie la nouvelle fantastique

Nous pensons que les jeux ludiques dans ce cycle permettent de bien gérer le pré requis et ainsi que les acquis, car l'apprenant y doit savoir lire, écrire et imaginer.

Cette théorie est bien mise en pratique au lycée.

Elle permet aussi d'impliquer des leçons de morale.

PARTIE

pratique

Chapitre 3

Présentation et analyse du questionnaire

Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire

Ce questionnaire a pour objectif de déterminer l'état des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE au secondaire. Nous nous sommes appuyés sur le point de vue de 30 personnes.

Le questionnaire contient une série de 10 questions :

La première question est posée dans le but de connaître les filières enseignées : « quelle filière enseigner vous ? »

Cette question présente une diversité de réponses par les enseignants interrogés, entre filière scientifique et littéraire plus précisément 1^{ère} As et 2^{ème} As.

La deuxième question : « Que pensez-vous de l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE ? »

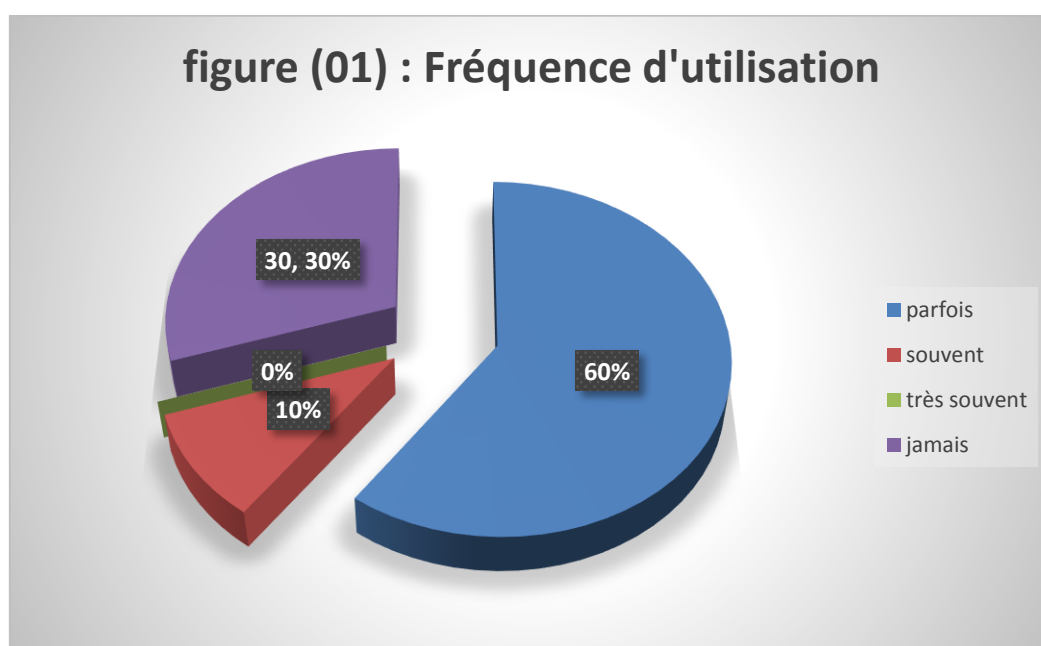
L'ensemble des enseignants confirme que l'exploitation ludique en classe du FLE est une étape très importante pour faciliter l'apprentissage, car elle joue un rôle très significatif sur les aspects fondamentaux de l'apprenant, que ce soit sur le plan affectif ou cognitif ; ainsi qu'elle fait partie de la nature même de l'apprenant, elle jouit d'une grande puissance qui intervient au niveau des stratégies impliquant la mémorisation, la communication et la compréhension et qui aident l'apprenant à construire ses connaissances ; aussi que la présence de l'activité ludique en classe de langue permet d'impliquer l'apprenant pleinement dans son apprentissage en le motivant et en stimulant en lui le plaisir d'apprendre, ce qui l'aidera à bien assimiler les nouvelles informations.

La troisième question a pour but de connaître la fréquence d'utilisation des activités ludiques en classe secondaire ; les réponses obtenues sont rapportées dans le tableau ci-dessus :

Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire

Fréquence d'utilisation	Nombre d'enseignant	Totale des enseignants interrogés
-jamais	9	30
-parfois	18	
-souvent	3	
-très souvent	00	

Tableau (01) : représente la fréquence d'utilisation



Sur l'ensemble des enseignants interrogés, nous relevons que la majorité entre eux ont déjà traité les activités ludiques avec leurs apprenants, ce qui confirme les réponses donnés sur la motivation ; tandis que d'autres enseignants n'ont jamais fait recours aux activités ludiques dans leurs classes disant que ces activités pourraient être adapté que dans le troisième projet et comme le temps ne permet pas d'achevé le programme automatiquement ces activités ne s'impliquent pas.

Nous signalons donc que l'utilisation du support ludique quelque soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà partie des supports pédagogiques présent sur le terrain.

Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire

La quatrième question : « Comment trouvez-vous l'enseignement avec les ludiques ? »

Toutes les réponses obtenues affirment la nécessité de ludique dans l'enseignement apprentissage, car il représente une partie intégrante de l'apprentissage chez l'enfant et l'adulte ; il renforce les liens entre les éléments du groupe dans une classe en créant une motivation, qui permet aux élèves d'apprendre de manière décontractée et de stimuler chez eux la communication.

La cinquième question : « Comment trouvez-vous la motivation des apprenants lors d'une séance ludique ? »

L'apprenant surpasse et s'investit dans une séance ludique, puisque le jeu source de motivation car il procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

La sixième question : « - Pour vous quel est le nombre adéquat dans une séance de ludique ? »

La majorité des enseignants interrogés favorisent que le nombre soit entre 10 et 15, pour pouvoir atteindre les objectifs fixé au début de la séance et même d'impliquer chaque apprenant dans la situation et pour bien les guider et gérer la séance.

La septième question : « le programme secondaire favorise-t-il l'exploitation des activités ludiques ? »

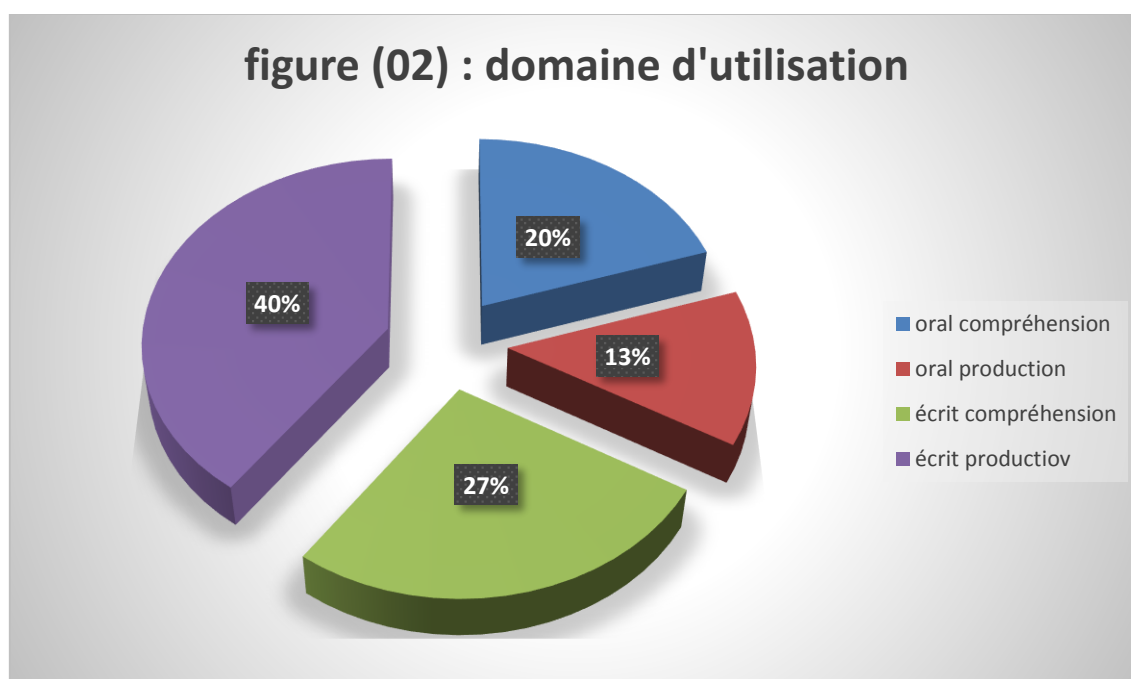
D'après les réponses des enseignants sondé, le programme surtout secondaire accepte et invite l'application des activités ludiques dans des différents domaines (oral compréhension / oral production / écrit compréhension / écrit production).

Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire

La huitième question : « en quel domaine pouvez-vous exploiter les activités ludiques ? »

Domaine d'utilisation	Nombre d'enseignant	Totale des enseignants interrogés
-oral compréhension	6	30
-oral production	4	
-écrit compréhension	8	
-écrit production	12	

Tableau (02) :représente les domaines d'utilisation.



En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont proposées sur tous les plans de la langue étrangère, l'activité ludique est particulièrement exploitée dans la compréhension orale/ production écrite et compréhension de l'écrit (lecture).

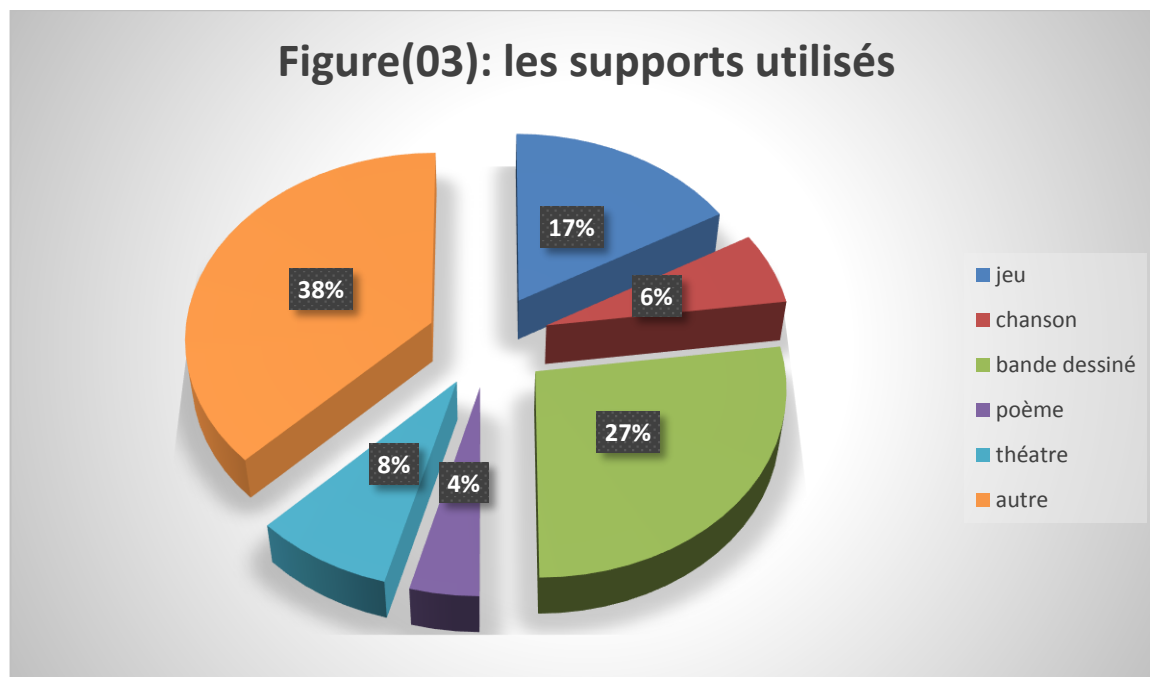
Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire

La pratique de cette activité, spécialement dans ces domaines prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage de mots sur le plan orale ou écrit.

La neuvième question : « - Quels sont les supports que vous avez utilisés avec vos apprenants ? »

Les supports utilisés	Nombre d'enseignant	Totale des enseignants interrogés
-jeu (jeu de rôle, simulation)	8	30
-chanson	3	
-bande dessiné	13	
-poème	2	
-théâtre	4	
- autre	18	

Tableau (03) :représente les supports utilisés



Autre comme les charades, devinettes, mot caché, intrus jeu de mot.

Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire

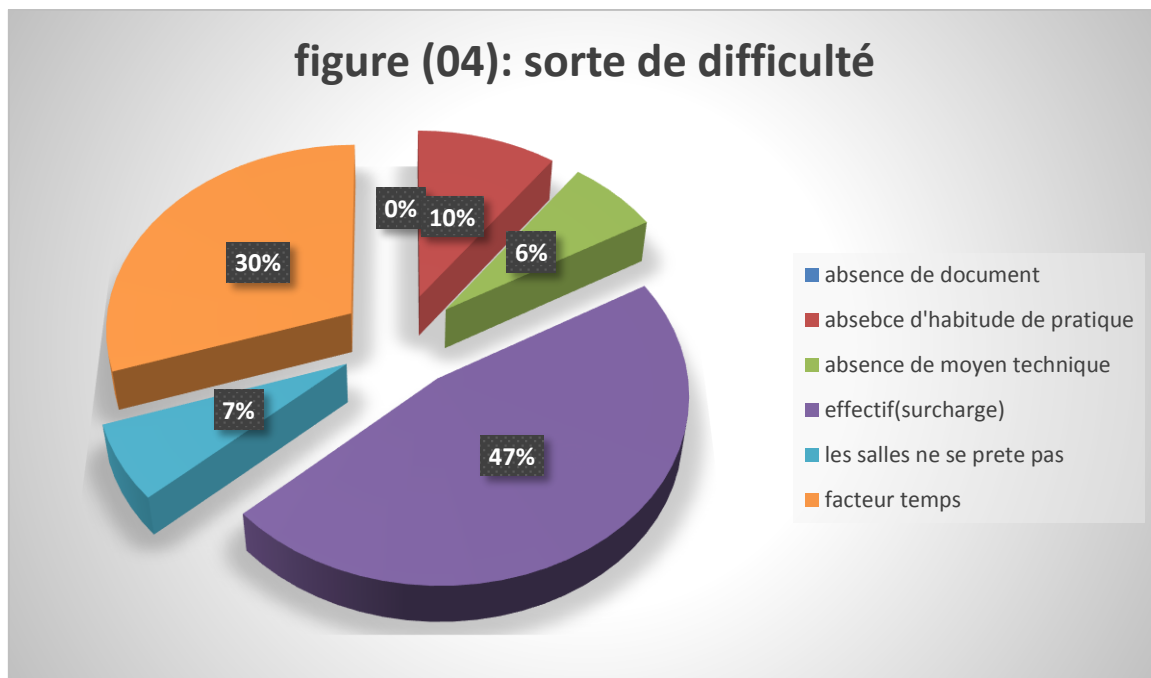
Nous pouvons affirmer que les types des jeux varient entre jeu de mot, jeu de rôle, devinettes, chanson, et théâtre ; selon les réponses avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, nous estimons que ce sont les jeux qui portent sur les mots ce qui prouve l'intérêt accordé à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle primordial dans l'apprentissage de la langue.

La dixième question : « Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ? »

Sorte de difficulté	Nombre d'enseignant	Totale des enseignants interrogés
-absence de document proposant ce genre de pratique.	00	
-absence d'habitude pour ce genre de pratique.	3	
-absence de moyen technique.	2	30
- effectif (surcharge de classe).	14	
-Les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités.	2	
- facteur temps	9	

Tableau (04) : représente les sortes de difficulté

Chapitre 3 : Présentation et analyse du questionnaire



D'après les résultats obtenus, nous constatons qu'un ensemble des enseignants trouve la surcharge des classes comme une difficulté d'application de ces activités ludiques ; alors que d'autres enseignants affirme que le facteur temps est l'unique difficulté dans leurs classes.

Conclusion

CONCLUSION

Conclusion

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de savoir le taux de présence des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage (le programme, pratique) puis que ces dernières sont comme un moyen motivant dans l'apprentissage du FLE.

Au terme de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques (surtout les jeux) ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'explication des bienfaits et des bénéfices que l'on peut en tirer.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer la langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes.

A travers notre travail de recherche, nous avons pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE. Nous incitons les enseignants du lycée à intégrer ce type d'activités dans leurs séances.

REFERENCES

BIBLIOGRAPHIQUES

1. C. Prévost cité par DORON, Dictionnaire de psychologie 1991.
2. Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (Consulté le 19/02/2019).
3. Cocasse : qui renvoie à la conique et les mines.
4. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit,
5. CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003,
6. CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.
7. Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.
8. Fédération internationale des professeurs de français, Le Français dans le monde.
Librairies Hachette et Larousse, 2004.
9. G, FONTIER ; M, LE CUNEF , 1976.45) (H.SILVA , 2005 .3)
10. Gabriel *RACLE*,
anthropopedagogie.com/wpcontent/uploads/2012/04/motivation.pdf
11. GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001.
12. Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997.
13. Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère
14. <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>. (Consulté le 20-01-2016.)
15. http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1 (Consulté le 20-03-2018).
16. <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html> (consulté le 21-01-2016.)
17. https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf

18. https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (Consulté le 26-01-2016).
19. Julien Vernet, Pratique d'autoformation et d'auto direction, Édition le manuscrit 2005.
20. L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob.
21. LIEURY, et FENOUILLET, 1997
www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf (Consulté le 23-03-2018)
22. Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies)
23. Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. (cite par Jean- Laurent Pluies)
24. Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997
25. SILLAMY, Trésor de la langue française: Lot – Natalité **Éditions du Centre national de la recherche scientifique**, 1999 p.173.
26. Vansteenkiste, Lens et Deci alain.battandier.free.fr › Management d'équipes (consulté 24-.04-2019)
27. Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997.
28. www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/ (Consulté le 20.09.2019.)

Annexe

Questionnaire :

1- quelle filière enseigner vous ?

.....

2- Que pensez-vous de l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE ?

.....

.....

3- Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

Jamais parfois souvent très souvent

4- Comment trouvez-vous l'enseignement avec les ludiques?

.....

.....

5- Comment trouvez-vous la motivation des apprenants lors d'une séance ludique ?

.....

.....

6- Pour vous quel est le nombre adéquat dans une séance de ludique ?

.....

.....

7- Le programme secondaire favorise-t-il l'exploitation des activités ludiques ?

.....

.....

8- En quel domaine pouvez-vous exploiter les activités ludiques ?

-oral compréhension -écrit compréhension

-oral expression -écrit expression

9- Quels sont les supports que vous avez utilisés avec vos apprenants ?

-jeu (jeu de rôle, simulation) -chanson

-bande dessinée - poème

-théâtre -autre

- Autre

comme :

.....

.....

10- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

- absence de document proposant ce genre de pratique
- absence d'habitude pour ce genre de pratique
- absence de moyen technique
- effectif (surcharge de classe)
- Les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités
- facteur temps