République Algérienne démocratique et populaire
Ministère de L'enseignement Supérieure et de la Recherche Scientifique
Université de Médéa
Département de Langues Etrangère et sciences Humains

Option : didactique des langues étrangères

Mémoire élaborée en vue de l'obtention du diplôme de master

Intitulé

L'activité ludique au service de l'expression orale
(Cas de 1AS)

Sous la direction de :
Mme Benimam Imane

Présentée par :
Boukarta Asmaa
Chaouch Souad
Metidji Ilhem

Année universitaire : 2022/2023

Remerciement

Je tiens à remercier tout d'abord notre directrice de recherches, Mme Benimam Imane, pour sa patience, et surtout pour sa confiance, ses remarques et ses conseils, sa disponibilité et sa bienveillance. Qu'elle trouve ici le témoignage de notre profonde gratitude.

Nous voudrions également remercier les membres du jury pour avoir accepté d'évaluer ce travail et pour toutes leurs remarques et critiques, ainsi que le personnel et les enseignants de département du FLE de L'université Yahia Farès sans oublier les enseignants étrangers qui ont contribué à notre formation.

Je tiens aussi à remercier Mme Ammi Chafia le chef du département de français à l'Université, ainsi que tout le personnel et les enseignants du département pour leur soutien inestimable.

A tous mes enseignants qui m'ont initié aux valeurs authentiques, en signe d'un profond respect et d'un profond amour !!!

Merci à vous tous

Dédicace

Je dédie ce modeste travail à mes très chers parents (Khaled et Naima). Qui m'ont toujours soutenu et m'encouragée durant mes études et c'est la source de mon bonheur et ma réussite, je tiens à les remercier énormément pour leur aide et leur patience

Sans oublier :

** mes frères : Abd El raouf, redha et sofiane*

** à mes oncles paternels : Mohamed, Abd elkrim et Mahdi*

** à mes oncles maternels : Djaafer et Omar*

** à ma tante : Nacira * à mes cousins : Feriel et Riham*

*. * à mes chères copines : Inès Hatchane, Chourouk Allaoua, Asmâa Yasbaa*

** à mes trinômes : Souad et Asmâa.*

** à tous mes amis et ceux qui m'a encouragée et soutenue.*

Ilhem

Avec tous mes sentiments de respect, avec l'expérience de ma reconnaissance

Je dédie mon diplôme à celui dont je porte le nom avec fierté, mon exemple éternel, Après la grâce de Dieu, ce que je suis est dû à mon père, à celui qui s'est toujours sacrifié pour me voir réussir, à toi mon cher père "MAHFOUDH"

À mon paradis, à la femme qui a enduré chaque instant de douleur Je suis passé à côté d'elle et elle m'a soutenu dans ma faiblesse et mon enjouement, et pour son amour, qu'elle m'a toujours accordé en témoignage de ma reconnaissance envers sa confiance, ses sacrifices et sa tendresse, maman que j'adore "BACHIRA ".

A la lumière de mes jours, la source de mon bonheur ma grand- mère" SALIHA". Que dieu leur donne une longue et joyeuse vie.

A mes frères Abdenour et Nassim pour leurs conseils. Que dieu les protèges et leur offre la chance et le bonheur.

A ma petite sœur WISSEM que je lui souhaite plein succès dans ses études.

A mes oncles et mes tantes et à tous les membres de ma qui porte le nom CHAOUCH et EULDJI.

A tous les amies et les cousines, Amira , Safa, Fella ,Anfel

, Yasmine, a tous ceux qui m'aiment, la source de mon sourire, pour l'encouragement et l'aide qu'elles m'a toujours accordé A mes binômes Asmaa et ilhem .

Souad

A mes plus grands soutiens et sources d'inspiration, je dédie ce travail avec tout mon amour et ma reconnaissance infinis

A ma mère « Fatiha » qui a toujours été mon port d'attachement et ma boussole, merci pour ton amour inconditionnel, ton dévouement et ton soutien inébranlable. Tu as été la lumière qui a éclairé mon chemin dans les moments sombres et tu as toujourscru en moi, même lorsque je doutais.

A mon père « Abderrahmane » qui m'appris l'importance du travail acharné, de la persévéranceet de l'honnêteté, je suis reconnaissante pour tes conseils avisés et ton soutien sansfaille. Tu m'as inspiré à viser plus haut et à poursuivre mes rêves .je te suis infiniment reconnaissante pour ton soutien indéfectible, ta confiance en moi et ton amour.

A mon frére Ahmed qu'à mes gemeaux adorées Hcen et Houcine, merci pour votre soutien constant, votre humour contagieux et votre présene réconfortante.

A mes très chères amies Hadjer,Hadil,Hayat,Fella,Ikram, sihem, pidrou qui ont été mes piliers

Dans les moments de joie, merci pour votre amitié sincère, votre soutien sans faille et votre amour inconditionnel

Enfin, à mes trinômes : Souad, Ilhem pour votre collaboration fructueuse

Au déla des noms cités, il existe un cercle précieux de personnes qui ont joué

Un role significatif dans mon parcours . Je vous exprime ma reconnaissante pour votre présence.

ASMAA

Introduction générale

En Algérie, l'enseignement du français langue étrangère a été modifié à plusieurs niveaux depuis la réforme du système éducatif en 2003, les élèves du primaire commençant à s'y initier dès la troisième année. En fait, la réforme n'est pas faite aléatoirement, la tendance de la didactique des langues a imposé aux didacticiens et aux pédagogues à réfléchir à l'application des nouvelles méthodes et de comprendre leurs impacts sur l'apprentissage de la langue française de ce pays.

La méthode utilisée aujourd'hui fait partie de ce nouvel enseignement, qui vise à faire acquérir chez les apprenants un ensemble de compétences primordiales dans l'apprentissage de FLE, dont le but n'est pas de l'apprendre mais de communiquer avec, oralement et par écrit en classe. Donc La compétence de l'oral a la même Importance que l'écrit, contrairement aux méthodes antérieures dans lesquelles les apprenants étaient formés pour des fins littéraires, ainsi l'oral était l'élément le moins considéré de l'enseignement du français. Grâce à l'intégration de l'audiovisuel, l'apprenant devient motivé en classe ce qui rend aussi l'expression orale assez facile à exploiter.

Cependant, nous avons constaté que la majorité des élèves se bloque pendant l'expression orale, ils n'arrivaient pas à penser et à parler en français facilement et spontanément en même temps dans les différentes situations de communication, soit entre eux en tant qu'apprenants, soit avec l' enseignant, même dans les séances de travaux dirigés de l'expression orale, cela constitue un espace favorable pour selibérer et s'exercer à acquérir les différentes compétences de l'expression orale, même lorsqu'ils éprouvent le désir de s'exprimer, ils finissent par se taire, faute de moyens d'expression adéquats et à cause de la peur de commettre des erreurs devant les autres, Ce blocage, manifesté par les apprenants et rejeter par les enseignants, est devenu une barrière linguistique pour la majorité d'entre eux, un véritable empêchement vers l'apprentissage de la langue française.

Les spécialistes de la didactique des langues cherchent constamment à offrir de meilleures conditions au fonctionnement du processus d'enseignement / apprentissage de l'expression orale qui est crucial dans notre recherche actuelle.

Pour cela nous avons essayé d'évoquer l'activité ludique comme meilleur moyen contre l'ennui en classe de FLE et comme facteur de motivation et d'amélioration de l'expression orale.

Notre travail de recherche intitulé « l'activité ludique au service de l'expression oral, cas de 1AS » s'intéresse à la façon dont l'aspect ludique peut être utilisé en classe de langue qui pourrait créer chez un jeune apprenant un certain plaisir d'apprendre le FLE (Français Langue Étrangère)

Etant débutants en recherche en didactique de FLE, nous sommes également concernés par ce phénomène qui empêche les étudiants de s'exprimer et donc de progresser dans leur apprentissage .il est de notre devoir de connaitre et exploiter les différentes approches modernes qui sont apparu avec l'avènementde l'approche actionnelle en particulier l'utilisation des activités ludiques en classe de langue. L'approche ludique peut améliorer l'enseignement à plusieurs niveaux comme la relation enseignant-élève ou l'observation des élèves en classeElle peut stimuler l'apprentissage de l'apprenant et lui permet de s'exprimer sans timidité et à surmonter les difficultés de l'expression orale.

Pour se faire, notre problématique sera formulée comme suit : de quelle manière l'élément ludique peut améliorer la prise de parole chez les élèves de 1 AS ?

cette problématique oriente la méthodologie vers l'exploitation et le développement des sources directes, il semble donc nécessaire de se fonder sur une enquête auprès des élèves de 1AS et une expérience avec une classe de 28 élèves de 1AS utilisant des jeux ludiques, et plus particulièrement le jeu du portrait (mot à mystère). L'utilisation de ces sources devrait répondre à une série d'interrogation inhérente au sujet :

1. Quels sont les difficultés rencontrées par les étudiants qui les empêchent de parler et à réfléchir simultanément en français avec aisance et spontanéité ?
2. Comment les activités ludiques facilitent l'enseignement/apprentissage de l'expression orale en FLE ?

3. Quel intérêt apporte l'activité ludique en classe de FLE ?

Pour répondre à nos questionnements, nous avons émis les hypothèses suivantes :

D'une part, les différentes difficultés en expression orale par les étudiants seraient du type psychologique, linguistique, (phonétique, lexical), communicatif, (discursif et stratégique), sociolinguistique.

D'autre part, nous pensons que les cours ordinaires sont souvent monotones et ennuyeux et que les apprenants sont découragés de penser et apprendre de nouvelle habilité ; l'utilisation des jeux éducatifs aiderait leur motivation et leur volonté car ils rendraient les cours dynamiques et variés afin qu'ils ne voient plus l'apprentissage d'une nouvelle langue comme une obligation.

Enfin, ces jeux d'habilités permettraient d'enrichir leur vocabulaire tout en développant l'esprit créatif de l'apprenant.

L'objectif principal de cette recherche est d'essayer d'expliquer. Comment l'utilisation de l'activité ludique en classe peut aider l'expression orale des Apprenants. À partir de cette présente étude nous voudrions mesurer l'efficacité et la nécessité des activités ludiques dans une classe de français langue étrangère notamment celle de 1AS.

Pour cet effet, notre travail sera divisé en 04 chapitres ; les deux premiers feront référence à la partie théorique et les deux derniers à la partie pratique.

Dans le premier chapitre intitulé « interaction verbale en classe de FLE », nousaborderons trois grands axes primordiaux de notre recherche : l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère, l'interaction verbal et la notion de l'oral

En premier lieu, nous parlerons de l'enseignement et l'apprentissage du FLE mentionnant les changements liés au système éducatif, la notion de l'oral et L'enseignement de l'oral aussi, Ensuite nous aborderons la place de l'oral dans lesdifférentes méthodologies

En second lieu, nous évoquerons la notion de l'interaction verbale, ses types, ses éléments constatifs, sans oublier le contexte et le statut interactionnelle en classe de FLE comme le travail en groupe, le théâtre, les jeux d'habilités, nous verrons les facteurs qui paralysent la prise de parole

le seconde chapitre nommé « Jeu et Activité ludique » noustenterons de donner une définition du jeu selon des différents auteurs et sa classification, ses types, nous aborderons le rôle, les avantages, les objectifs et parler de comment choisir le jeu et la méthode en classe, de plus nous proposerons de parler comment exploiter une activité ludique en milieu scolaire.

Nous aborderons dans le troisième chapitre intitulé « Méthodologie » tous ce qui concerne la partie pratique et la méthodologie de notre recherche pour réaliser notre enquête de terrain, nous nous reposerons sur les expérimentations de l'activité ludique et le questionnaire destiné aux élèves, nous essayerons d'expliquer l'outil d'investigation en motionnant ses objectifs.

L'échantillant sur lequel nous allons travailler c'est les élèves de 1AS au lycée « ZERROUAK NOUREDDINE » âgés de 16 ans. Nous avons Choisi de travailler selon trois méthodes d'analyse : descriptive, comparative et analytique.

Dans le dernier chapitre « Analyse et synthèse des résultats » nous nous focaliserons sur l'analyse des séances que ce soit avant l'utilisation des jeux et pendant l'intégration de ces jeux en classe avec le commentaire de résultats obtenus, elle concernera l'étude et l'interprétation de chaque résultat à partir des réponses au questionnaire adressés aux apprenants

En définitif , nous conclurons par une conclusion générale qui résumera les points essentiels que nous avons retenus tout en les commentant.

Chapitre 01 « interaction verbale en classe de FLE

Dans ce chapitre, nous tenterons de présenter trois axes fondamentaux de notre recherche. D'une part, nous aborderons le concept d'enseignement apprentissage du français langue étrangère en Algérie en pointant les changements importants liés à la mise en œuvre de la réforme globale du système éducatif.

D'autre part, nous essaierons de cerner une définition de l'enseignement de l'oral et de l'oral en général, ensuite de parler de la place de l'oral dans les différentes méthodologies.

Enfin, nous essaierons d'évoquer quelques concepts de base liés à l'interaction qui peuvent nous rapprocher de la compréhension conceptuelle des interactions verbalesen classe et les difficultés rencontrées chez les apprenants.

1. L'enseignement/ Apprentissage du FLE en Algérie

L'enseignement /Apprentissage du français en Algérie a connu des mutations majeures en lien avec la mise en place de réformes majeures du système éducatif. Dès lors, pour situer les fondements de ces changements.il est indispensable de s'interroger sur les dynamiques générales qui animent actuellement l'école algérienne.

La mise en place de la Commission nationale de réforme du système éducatif (CNRSE) en mai 2000 a été le premier acte de réforme initié par le président Bouteflika. Cette institution, mieux connue sous le nom de Commission Benzagou, porte le nom de son président, un mathématicien et recteur d'université, et était composée d'universitaires, d'éducateurs et de représentants de divers domaines d'activité ou de la société civile. Contrairement aux idées reçues, sa mission ne se limite pas aux programmes ou aux méthodes d'enseignement, mais englobe tout le monde scolaire.(https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2006-3-page-11, 2006)

Cette institution a proposé des auditions des différents acteurs ou usagers tels que l'organisation des structures éducatives, la composition des cursus, le statut des enseignants, les échanges avec les universités et la vie professionnelle, l'insertion dans les nouveaux environnements économiques, sociaux et culturels. Une fois approuvées, ses conclusions et recommandations ont été transmises à la Commission nationale des programmes (CNP) dont dépendaient les Groupes spécialisés de disciplines (GSD)

chargés de traduire les nouvelles orientations sous forme de programmes, d'outilspédagogiques et de manuels scolaires.(Idem)

En ce qui concerne les langues, le travail de ces structures *ad hoc* correspond directement aux orientations du Président de la République. Dans son discours inaugural devant la Commission nationale pour la réforme du système éducatif, le président a notamment déclaré que « *(…) la maitrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur plus jeune âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles du système éducatif pour, d'une part, permettre l'accès direct aux connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filières du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur. C'est à cette condition que notre pays pourra, à travers son système éducatif et ses institutions de formation et de recherche et grâce à ses élites, accéder rapidement aux nouvelles technologies, notamment dans les domaines de l'information, la communication et l'informatique qui sont en train de révolutionner le monde et d'y créer de nouveaux rapports de force »*(Palais des Nations, 2000)

Cette approche est souvent soulignée par les médias. Une focalisation sur les langues étrangères peut avoir du sens dans la mesure où une telle volonté d'ouverture exprimée constitue une rupture marquée avec le système éducatif antérieur. Cela explique certainement pourquoi il est vu et perçu comme un symbole de changement au-delà des écoles, à un moment où l'Algérie, après une décennie tragique, revient à la diplomatie et s'engage dans le processus d'intégration économique internationale (accord d'association avec l'Union européenne, entré en vigueur en 2005 ; poursuite des négociations en vue de l'adhésion à l'Organisation mondiale du commerce…).

Les langues étrangères étaient jusqu'alors considérées comme le parent pauvre de l'éducation. Cela s'est confirmé dans la pratique des établissements où l'intégration de ces matières à l'horaire se fait en dernier lieu, au point que les enseignants ont pris

l'habitude de les appeler « sous-matières ». De plus, ces matières ne sont pas non plus «prestigieuses » auprès des élèves et des parents. Il faudra par exemple attendre 1992 pour que le français soit réintégré aux épreuves du baccalauréat dans la série Sciences naturelles et Sciences exactes après une interruption de près de sept ans, d'autant plus dommageable qu'à l'université d'études, de nombreux cours proposés - et proposent toujours – leur formation en français (médecine, pharmacie, chirurgie dentaire, architecture, école vétérinaire, écoles polytechniques, etc.).

Dans ces limites générales aux langues étrangères, nous montrerons que le français jouissait pourtant d'un statut relativement privilégié avant la réforme. Son enseignement débute alors en quatrième année primaire, tandis que l'anglais n'est introduit qu'en deuxième année universitaire et l'allemand ou l'espagnol en deuxième année secondaire. La réforme préserve le français comme première langue étrangère, en tenant compte de l'élément linguistique historique et de ses éléments les plus évidents : l'usage généralisé du français dans l'économie et la société algériennes, la présence en France d'une forte communauté algérienne, par nationalité ou par origine, le volume et l'intensité des échanges bilatéraux de toutes sortes.

Cette approche s'inscrit dans une refonte globale de l'apprentissage des langues. Le français a été considéré comme l'une des langues étrangères et plus tard, par rapport aux langues nationales, a fait l'objet d'une attention particulière à travers le renouvellement de l'enseignement de la langue arabe qui est restée en tête et la naissance du tamazight. Le tamazight désigne toutes les langues comme « berbère » … à l'école primaire. Il faut donc noter que l'anglais a profité de la réforme pour prendre une année supplémentaire car il commence désormais dès la première année d'université au lieu de la deuxième année.

Les changements introduits dans l'enseignement du français ont été quantitatifs et qualitatifs, mais il est remarquable que ceux-ci aient été les premiers à être mis en évidence, au détriment d'aspects de contenu et de méthodes, changements que nous estimons fondamentaux et qui ont le mérite potentiel d'améliorer considérablement l'enseignement et la maîtrise de cette langue. Cependant, les aspects quantitatifs ne sont pas négligeables.

2. L'enseignement/ Apprentissage de l'oral

L'oral dans l'enseignement/apprentissage des langues est le fondement nécessaire à toute acquisition. Pour ce faire au cours des dernières décennies, L'enseignement formel accorde une place importante à l'oral dans tous les cycles d'apprentissage.

En didactique des langues, l'oral désigne : *« Le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possibles authentiques* » ((Robert, 2002).

L'oral est considéré comme un instrument au service de la communication dans des situations particulières, il permet ainsi à l'élève de réfléchir, remettre en question, de partager ses convictions, négocier, extérioriser, reformuler avec ses propres mots ce qu'il a compris théoriquement, comment il en est arrivé à résoudre un problème... (Certains auteurs parlent d'oral réflexif).

En considérant l'oral comme un objet enseignable, c'est cherché à réaliser des apprentissages au niveau du discours et au travail langagier. Dès lors, la verbalisation et l'interaction deviennent les principales attractions de cet enseignement. L'oral comme objet d'enseignement porte sur des stratégies d'enseignement et des moyens didactiques qui servent à marquer la différence entre l'oral et l'écrit et à présenter clairement certains aspects de l'oral, afin qu'il constitue un objet d'apprentissage organisé.(Projet pancanadien de français langue première, 2008)

L'objectif principal est de faire développer des compétences communicationnelles, linguistiques et locutoires en utilisant certaines pratiques sociales, citons : l'interview et le débat, menés soit en petits ou en grands groupes.

Par conséquent, l'oral est au centre de l'activité de l'apprentissage. Il peut s'agir de donner un feedback (conseils, observations, analyse) aux apprenants sur la façon dont ils formulent un énoncé oral, afin d'améliorer la communication verbale.

3. L'oral : essaie de définition

Selon le dictionnaire Larousse, l'oral se définit ainsi « (*du lat. os, oris, bouche*). *Relatif à la bouche en tant qu'organe* […] *Qui est fait de vive voix* […] » (LAROUSSE, 2005, p. 970). Le Micro Robert le définit comme suit « *Qui se fait, se transmet par la parole* […] » (1971 : 734). À partir de ces définitions, nous pouvons relever que le terme « oral » se réfère à tout ce qui est produit par la parole et adressé par la voix.

Dans le cadre de la didactique des langues, l'oral se définit comme suit « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute, et de production conduite à partir de textes sonores, si possible authentiques* » (ROBERT, 2008,). Cette définition montre que l'oral est la pratique de deux types d'activités, à savoir : l'écoute (la compréhension) et la production de parole (l'expression).

Pour Gérard (vigne, 2001) « *l'oral, terme ambivalent, désigne tout à la fois une situation d'échange : deux interlocuteurs face à face qui coopèrent dans l'élaborationd'un discours en remaniement constant* »(RABEHI, 2011, p. 185). De ce fait, l'oral renvoie à l'échange entre deux personnes.

3.1. La place de l'oral dans les différentes méthodologies

Depuis le XIXe siècle et jusqu'à nos jours, différentes méthodologies se sont héritées et se sont bouleversées, les autres étant l'adaptation de ces méthodes aux nouveaux besoins de la société. Cependant, nous ne pouvons pas préciser leur succession chronologique exacte, car certains d'entre eux ont vécu ensemble avant de s'imposer à leurs prédécesseurs. Nous tenterons de démontrer les méthodologies qui ontémergé du XIXe siècle à nos jours **:**

3.1.1. La méthodologie traditionnelle

Dans cette méthode il n'y a quasiment pas d'enseignement oral car l'enseignant est le seul détenteur du savoir et la communication est à sens unique puisque l'élève passif ne participe pas à la construction du savoir. Avec la permission de l'enseignant et

leurs besoins n'étaient pas pris en compte. Le fait qu'il n'y ait pas beaucoup d'interactions en classe n'est pas propice à la pratique et à l'appréciation de l'expression orale. Ainsi, l'oral est relégué au second plan au détriment de l'écrit. La méthodologie traditionnelle repose sur trois axes importants : - Enseignement des règles de grammaire (méthode déductive). - Mémoriser des mots (méthode répétitive). - Équivalent interlangues (méthode applicative).

3.1.2. La Méthodologie directe

La méthodologie directe est apparue au XXe siècle et a été officiellement adoptée dans l'enseignement secondaire français par l'instruction du ministre en 1901. Dans cette méthode, on refusait tout recours à la langue maternelle. La pratique- orale de la langue étrangère est privilégiée en classe ou l'objet d'étude et présenté et enseigné sans passer par la langue maternelle, le cours est essentiellement oral et l'accent est mis sur la prononciation. L'enseignant explique à travers des « leçons de mots » le vocabulaire dans le contexte par l'image, par l'exemple, ou bien des gestes. Les mots travaillés en classe sont concrets et habituels à l'apprenant pour qu'il puisse aisément les replacer devant son imagination : il s'agit de le placer dans un « bain de langage ». En effet, la plupart des textes du manuel reposent sur des scènes de vie quotidienne. C'est comme l'indique (GALLISON.R. / COSTE.D, 1976): « *Le professeur évite de faire appel à la traduction, il suscite une activité de découverte chez l'élève en présentant la nomenclature étrangère à partir des objets réels ou figurés* ». L'oral, à travers les exercices de conversation et les questions-réponses dirigés par l'enseignant, se trouvait en premier plan par rapport à l'écrit. En outre, la production orale des apprenants à travers le dialogue.

La méthode directe : où l'enseignement d'une langue étrangère sans recours à la langue maternelle.

Selon Ch.Shweitzer cité par CH.Puren « *la méthode directe est celle qui enseigne les langues sans l'intermédiaire d'une autre langue antérieurement acquise. Elle n'a recours à la traduction ni pour transmettre la langue à l'élève, ni pour exercer*

l'élève à la manier à son tour. Elle supprime la version aussi bien que le thème » (1988, p122).

La méthode orale : c'est la pratique orale d'une langue étrangère « expression » méthode orale « désigne ici l'ensemble des procédés et techniques visant à pratiquer la langue orale en classe »

La méthode active : M.Breal affirme qu' « *étant donné […]qu'une langue est faite pour être parlé et doit être enseignée dans ce but il faut renoncer à une méthode reconnue stérile. Les langues sont un exercice d'activité […]* » signifiant qu'il faut apprendre à l'enfant à parler dès le premier jour (cité par Ch.Shweitzer 1892 : P.51).

La Méthode interrogative : En conséquence, les questions des enseignants attirent continuellement l'attention et sont répondues directement par les étudiants en langues étrangères.

La Méthode intuitive : ce sont des interprétations visuelles par opposition à la traduction professorale traditionnelle, qui oblige les étudiants à faire des efforts personnels de divination. En d'autres termes, c'est une méthode qui permet l'enseignement direct des langues étrangères (MD) et en engageant l'intuition de l'étudiant (MA).

La Méthode d'imitation : c'est une imitation pure et simple des sons, par laquelle l'enfant apprend par imitation constante, avant même de les comprendre.

La méthode répétitive il s'agit de répétition mentale qu'opère un élève pour trouver immédiatement la réponse à la question posée.

3.1.3. La méthodologie audio-orale

Appelée aussi méthode de l'armée, qui s'est imposée comme l'opposé de la méthode directe (TM). Elle a été développé aux États-Unis entre 1940 et 1970 en réponse au besoin croissant d'apprentissage rapide d'autres langues pour pouvoir communiquer et intercepter les messages ennemis pendant la guerre. Cette méthode

donne la priorité à l'oral, la prononciation devient donc son objectif principal. Il faut d'abord mémoriser les dialogues de la langue courante enregistrés sur un magnétophone servant à corriger phonétiquement la production des élèves avant de comprendre la fonction grammaticale des phrases qui les composent. La méthodologie audio-orale : quatre habiletés de communication.

3.1.4. La méthodologie SGAV (structuro globale audiovisuelle)

La méthode audiovisuelle à structure globale est apparue dans les années 1960 à 1980 pour des raisons politiques en réaction à l'avancée de la langue anglaise qui se répandait dans toute l'Europe. L'introduction de cette méthode a révolutionné l'enseignement des langues étrangères car elle est basée sur des sons combinés à des images, et l'enseignement de la grammaire est implicite et inductif. La préférence pour l'oral est conçue comme un objectif d'apprentissage et un support d'acquisition, et repose sur des compétences à installer (la production oral, production écrite, compréhension de l'oral, compréhension de l'écrit). Elle est réalisée par des moyens verbaux, en considérant tous les moyens non verbaux, le rythme, l'intonation, la gestuelle, les cadres spatio-temporels, sociaux et psychologiques. La méthode SGAV prend également en compte l'expression d'émotions et de sentiments et d'émotions omises auparavant.

3.1.5. La Méthodologie communicative

La méthodologie communicative apparue en 1980 à nos jours. Cette méthode a révolutionné l'enseignement des langues étrangères en apportant de réels changements par rapport à la pratique des méthodes précédentes. Elle se concentre sur la communication, basée sur la communication pratique et affective. L'objectif qu'elle s'est fixé est d'apprendre à communiquer dans une langue étrangère, tout en tenant compte des besoins réels de l'évidence. Elle considère la langue comme un outil de communication sociale et d'interaction. Dans cette méthodologie, l'oral joue un rôle important, notamment parce que l'expression orale est libre et spontanée, permettant aux apprenants de participer à leur formation et de mettre en pratique la langue étrangère .

4.L'interaction

Le terme "Interaction" a fait l'objet de recherches dans plusieurs études de les linguistes, en particulier ceux qui ont jeté les bases de la linguistique interactive tels que : GOFFMAN.

En effet, le concept d'interaction est apparu pour la première fois dans domaine des sciences humaines, par des « interactions communicatives » qualitatives nécessite la présence de deux ou trois acteurs.

D'abord, selon GOFFMAN, le fondateur de la linguistique interactionnelle affirme que le mot : interaction signifie « la rencontre » il déclare que : « *par interaction ; on entend toute l'interaction qui se produit en une occasion quelconque quand les membres d'un ensemble donnée se trouvent en présence continue les uns des autres ; le terme de «rencontre » pourrait convenir aussi.* »(Goffman cité PAR : Robert Vion & p145., 1992)

Le même auteur utilise le terme "rencontre" pour exprimer que l'interaction aura se déroule en présence des interlocuteurs, les uns avec les autres en permanence autrement dit: c'est la rencontre entre deux ou plusieurs acteurs.

D'autre part, C. Kerbrat Orecchioni affirme que le terme l'interaction est plus ambigüe et ambigüe que le terme "rencontre", elle justifie son affirmation selon laquelle: toute réunion contient une interaction verbale et nous peut donner une définition de l'interaction sans aucune association directe avec le terme

Elle a affirmé que :: *« Pour qu'on ait affirme à une seule et même interaction, il faut et il suffit que l'on ait un groupe de participants modifiable mais sans rupture, qui dans un cadre spatio-temporel modifiable mais sans rupture* » (Idem)

Cela signifie que les partenaires de l'interaction verbale participent à un échange verbal continu (non-stop) dans l'espace-temps est possible de changer tandis que les participants restent les mêmes.

4.1. L'interaction verbale

Selon Kerbrat ORECCHIONI, *« c'est échange et c'est changer en échangeant*. »(1990)

L'interaction verbal Est un échange communicatif entre différents participants l'un sur l'autre. Ils ont des significations différentes selon le contenu et le type Les informations qu'ils véhiculent : contenu du concept disciplinaire, contenu Logique (révision des connaissances et des procédures liées aux opérations cognitives ou savoir-faire) et le contenu réglementaire. Comprendre la structure communication et interaction, nous avons réservé des épisodes en tant qu'unités vocales Il reprend notamment le dialogue pédagogique final en séquence.

Deux linguistes anglophones ont utilisé l'Unité d'analyse des interactions linguistiques Sinclair et Coulthard (1975). L'objet de leur étude est le rôle de recherche Le caractère décousu de la déclaration. Leur unité d'analyse est « l'acte » ; leur système d'analyse compte 22 Comportement (sollicitation, information, direction, marqueur, etc.) ; ces unités se combinent pour former " le mouvement ", unité avancée de 2 ou 3 actes ; une séquence d'actions composée "Un échange" ; plusieurs échanges forment une "transaction", et une transaction constitue Leçon". L'avantage de ce système est qu'il peut suivre l'organisation pédagogique réunion ; sa difficulté réside dans l'identification de la fonction discursive déclaration.

De nombreuses études ont été réalisées sur l'interaction langagière et le dialogue scolaire Influencé par la recherche scientifique française et anglo-saxonne, notamment Linguiste pragmatique. Ce sont des analyses très granulaires des conversations enseignant-élève :- Recherche Conversations sur l'enseignement. L. Spranger CHAROLLES (1983) a analysé la position « haute » position du maître dans la relation d'enseignement, et précise que "le Maître effectue tous les actes directeurs, ceux dont la fonction dans l'interaction est de commander une réaction complémentaire chez l'interlocuteur, l'élève n'accomplissant que des actes subordonnés, c'est à-dire des actes qui sont en rapport de dépendance avec les actes directeurs". (Revue Française de Pédagogie, 1994) .

4.2. Les différents types d'interaction verbale

L'interaction verbale apparait dans plusieurs types particulièrement la conversation, car elle est considérée comme l'unité principale de toute interaction, sans elle l'interaction ne se fait jamais.

Nous avons commencé par l'analyse de la conversation parce qu'elle est l'aspect le plus préférable et le plus essentiel qui peut prendre l'échange verbal.

Avant d'aborder les différents types, nous allons dire qu'il ya deux types généraux de l'interaction verbale qui sont : l'interaction symétrique qui désigne la minimisation de la différence entre les participants et l'interaction complémentaire qui indique la maximalisation est la différence entre les participants.

Les interactions symétriques se caractérisent par un rapport de places c'est-à-dire sans solliciter l'existence d'un rapport réellement égalitaire entre les sujets. Ce terme signifie tout simplement que les places ne sont pas prédéfinies en termes de statut professionnel ou de place institutionnelle. Le rapport entre deux individus qui s'engagent dans une interaction non complémentaire n'est donc pas fixé de manière explicite. Les interactions symétriques se définissent par l'égalité entre les participants dans un type d'interaction verbale ayant les mêmes droits de prendre tout les actes de langage de leur manière choisis.

Par contre les interactions complémentaires, elles, se caractérisent par les places inégales entre les participants où le rapport complémentaire apparait mieux dans l'interaction à savoir les deux capacités manquées par les deux participants de ce type qui sont le pouvoir et le savoir consacrant par sa ''supériorité'. Dans cette mesure l'exemple d'une consultation médicale est une interaction spécialisée orientée dès le départ ou bien le rapport entre professeur et apprenant illustre le fait que certaines interactions se déroulent à partir d'un rapport de place inégalitaire institutionnaliser. Au niveau de ces types généreux, l'interaction verbale prend toute sa typologie.

4.2.1. La conversation

La conversation est l'échange entre deux personnes ou plus, c'est un terme très vaste car elle se manifeste de différentes situations. Elle se caractérise par : -Un rapport de places symétrique. - La conversation est un impact dominant en faveur d'une interaction coopérative par rapport à une communication compétitive. -Une finalité ''interne'' centrée sur le contact et la réaffirmation de liens sociaux. Cette conversation entraine une implication mesurée des sujets quant aux contenus échangés.

Ces critères définissent donc le type de manière plus restrictive que ne l'avaient fait initialement les pionniers de l'analyse conversationnelle comme une conversation d'un enseignant avec leurs apprenants où il y a un échanges interactif entre eux. Toutefois, le statut très particulier de la conversation pourrait également impliquer la prise en compte d'autres facteurs : *« Par conversation, j'entends tout dialogue sans utilité directe et immédiate, où l'on parle surtout pour parler, par plaisir, par jeu, par politesse […] Elle marque l'apogée de l'attention spontanée que les hommes se prêtent réciproquement et par laquelle ils s'entre pénètrent avec infiniment plus de profondeur qu'en aucun autre rapport social »* (TAEDEG- (1973)

Concevoir la conversation comme une instance de base de la socialisation c'est rappeler que les formes d'engagement y sont nettement plus ''personnalisées''.

La conversation serait, selon D.André-Larochebouvy (1984). De nature dyadique, implique la coprésence de deux participants, l'énonciateur et l'allocutaire. Toute conversation qui mettrait en présence plus de deux personnes devrait fonctionner. Ainsi, lorsque trois personnes se trouvent en présence, l'énonciateur peut ne s'adresser qu'à l'un des partenaires qui sera son allocutaire, l'autre étant confiné dans un rôle de témoin.

4.2.2. La discussion

La discussion est un type d'interaction relativement plus complexe. Elle peut se produire dans un cadre complémentaire ou symétrique, dans des relations interpersonnelles ou au sein d'un groupe. Elle peut être consensuelle et jouer fortement sur la compétitivité. Il y a deux types de discussions:

-Les discussions coopératives orientées vers la recherche d'un consensus.

- Les discussions conflictuelles orientées vers la dispute et l'accentuation des différences.

Elle peut enfin comme la conversation, être relativement informelle comme l'exemple du débat qui exige une verbalisation des objectifs ou des thèmes et une organisation explicite des tours de parole.

La discussion peut prendre plusieurs formes, selon le sujet traité, le rapport entre les participants et leurs échanges. Et lorsque la discussion s'arrête, dans le moment où l'un des participants n'arrive pas à exporter le sens. Dans cette perspective, la discussion va se transmettre en dispute.

La discussion doit être intéressante pour que chacun des participants puisse convaincre l'un l'autre. Elle peut être interne par certains aspects dans la mesure où il s'agit de confronter des contenus pour eux-mêmes. Elle est externe dans la mesure où elle a le plus souvent, des prolongements en termes d'action ou d'enjeux symboliques.

4.2.3. Débat

Le débat est une discussion plus organisé, moins informelle, une discussion où il y a une confrontation d'opinions et de points de vue présentés à propos d'un objet particulier par des énonciateurs à leurs énonciataires. Ces interlocuteurs présentent leurs points de vue et les défendent à l'aide des arguments pour convaincre le public visé. Le thème de débat est déterminé à l'avance, sa durée et le nombre des participants aussi.

Le débat est une interaction qui se donne en spectacle, et dans laquelle il faut s'efforcer d'être le meilleur. Comme le combat, le débat est particulièrement dangereux et tout peut se jouer en quelques secondes. L'exemple des débats aux jours des élections, on se souvient de la courte réplique entre Jaques Chirac et Laurent Fabius lors de leur faceà face en 1985. Sans aller jusque là, certains coups portés peuvent marquer durablementla vision que l'on se fait du débat.(Robert vion, 1996)

Selon J-F. GREHAIGNE, *« Le débat fonctionnerait, comme une sorte de modèle de la conversation, du miroir idéalisé, démontrant l'efficacité d'un échange discipliné,*

et que d'une bonne application des règles conversationnelles peut jaillir la lumière. »(- J-F. GREHAIGNE)

4.2.4. Le dialogue

Il est l'un des types de l'interaction verbale en face à face. Il ne peut se faireQu'avec deux personnes ou plus. Ces personnes sont appelées les partenaires de l'interaction.

Le dialogue existe sous forme écrite fabriquée plutôt que sous forme orale. Par opposition aux conversations. Il peut être : un dialogue littéraire, dramatique ouromanesque, dialogue cinématographique, dialogues philosophiques, dialogues figurant dans les manuels de didactique des langues.(- J-F. GREHAIGNE)

Selon BAKHTINE Le terme dialogue doit être alors constructif : *« Le dialogue, au sens étroit du terme, ne constitue, bien entendu, qu'une des formes, des plus importantes il est vrai, de l'interaction verbale. Mais on peut comprendre le mot ''dialogue'' dans un sens élargi, c'est-à-dire non seulement comme l'échange à haut de voix et impliquent des individus placés face à face, mais tout échange verbal [...]. »* (-BAKHTINE M. « Le marscisme et la philosophie du langage », 1977)

4 .3. Les éléments constitutifs de l'interaction verbale

L'interaction verbale se déroule généralement dans un contexte défini entre des sujets qui entretiennent des rapports sociaux . Ces rapports sont définis dans la compréhension et l'interprétation de toute interaction. c'est-à-dire les interactants sont dans le même cadre interactif où ils se trouvent engagés .chaque partenaire a le droit d'avancer ses propos et répondre.

4.3.1. Le contexte de l'interaction

Dans le domaine des relations sociales, des chercheurs comme PICARD suggèrent de distinguer trois éléments qui constituent le concept de contexte :

- Le cadre ; est formé d'éléments matériels et temporels qui servent de « décor » à l'interaction.

- Les Situations, c'est-à-dire les « Scénarios » définissent et organisent les interactions, par exemple : cours, réunion de travail, anniversaire...etc.

- L'institution dans laquelle s'inscrivent le cadre et les relations (famille, école, entreprise, etc.).

D'autre part, C. Kerbrat-Orrechioni souligne que le contexte comprend également trois facteurs : le cadre est le lien physique dans lequel s'effectue l'interaction. Le dispositif. Des équipements mis en place pour favoriser l'interaction (situations de test et moyens utilisés pour collecter les données).

4.3.2. Le statut interactionnel des inter actants

Le premier statut concerne des caractéristiques externes, par exemple un homme, un père, un fils, un frère, un médecin, un enseignant ; étudiants, etc... Et le second est le résultat d'un positionnement interne dans une interaction. Par exemple, dans un échange verbal, l'un des partenaires peut endosser le rôle de demandeur, de conseiller, etc. Les études d'interaction verbale se focalisent sur le rôle des participants à l'interaction verbale car chaque sujet assume un rôle propre à son statut et qui lui permet de se positionner et de valider sa présence par rapport à son partenaire.

Dans une interaction verbale la localisation s'exprime en termes de positionnement des partenaires, par lesquels les objets interagissent et s'influencent mutuellement dans le processus d'interaction. Le taux de place se caractérise par une double détermination. Il y’en a deux types de positions différentes :

La première concerne les caractéristiques externes le fait d’être un homme, père, fils, frère, enseignent, étudiant, avocat, médecin …. Etc.
La seconde est l’effet de positionnement interne de l’interaction, par exemple dans un échange verbal un des participants peut agir comme conseiller, demandeur…etc.

Dans notre travail, nous pouvons voir à la fin les positions statutaires et interactives, autrement dit, parfois l’apprenant reprenne des positions, il occupe

la place de l'enseignant et il peut corriger les productions de ses collègues.

4.4. Activités pédagogiques proposées

En milieu scolaire, les activités proposées par l'enseignant sont très importantes car elles influencent la motivation des apprenants, qui contrôle le déroulement de la leçon et leur rythme d'acquisition. Les enseignants ne sont pas satisfaits des activités proposées dans le manuel pédagogique mais ils doivent rechercher et découvrir les activités authentiques, qui peuvent intéresser les apprenants, en montrant aux apprenantsque nous allons apprendre un nouveau sujet d'une manière qui peut être amusante ; qui sort de l'ordinaire ; cela sera efficace dès le début des activités proposées afin de capter l'attention des apprenants :

4.4.1. Le Travail en groupe

Le travail d'équipe rend souvent les apprenants plus enthousiastes et motivés, car cela leur permettra d'échanger des points de vue pédagogiques et de coopérer les uns avec les autres, même s'ils sont des apprenants timides. Cette stratégie pédagogique motive les apprenants à vouloir utiliser le vocabulaire nécessaire et les structures complexes nécessaires à l'expression de leur compréhension, cette expression sera appuyée par l'enseignant, l'apprenant doit résumer les phrases de l'autre en gardant à l'esprit la matière traitée et ses donc il y a une évolution au niveau de l'échange, et bien Sûr au niveau de la langue.

Medioni confirme que :

« *L'objectif du travail de groupe n'est pas de répondre à une question simple, ce qui pourrait se faire individuellement. L'objectif du groupe c'est d'ouvrir des pistes, d'émettre des hypothèses ce qui ne peut se faire qu'avec d'autres que soi si on veut avoir plusieurs pistes et les hypothèses les plus variées et néanmoins possibles. Le point de vue des autres aides à envisager ce qu'on n'avait pas vu soi-même et à examiner la pertinence d'une proposition » (2001)*

Le travail en groupe permet à la parole de circuler et à l'exposition de points de vue plus importants dans toute la classe. En effet, il est plus facile de s'exprimer en petit groupe car le cadre rassure les élèves :

Il est plus facile d'exprimer son point de vue à d'autres élèves (qui n'ont pas de connaissances préalables) qu'à l'enseignant qui, aux yeux des élèves, est le détenteur des connaissances.

4.4.2. Le théâtre

La pratique théâtrale requiert des émotions et des termes qui correspondent à des gestes, des mouvements et des voix. Cette pratique est devenue associée au français langue étrangère, apprendre un texte théâtral en classe de langue, attribuer des rôles aux apprenants, et réaliser le travail théâtral des apprenants sur scène, tout cela fait parler l'apprenant et, surtout, cela sert à apprendre Le français comme langue étrangère. Il est considéré comme une aide didactique motivante pour les raisons suivantes :

D’une part, elle consiste à développer les expressions orales des apprenants pour les entrainer à exprimer verbalement et physiquement. En outre, la pratique théâtrale favorise l’enrichissement de vocabulaire qui contribue à créer des situations non pédagogiques. D’autre part, le théâtre est un outil exploité en classe afin de mémoriser les structures et travailler sur la phonétique.

4.4.3. Les jeux d’habilités

Plusieurs classes adoptent des règles qui encouragent des buts de performance. Ces butes favorisent le statut d’habilité de l’apprenant, s’il s’avère meilleur que les autres et s’il évite l’incompétence personnelle. Mais s’il tombe en perte, le résultat conduit à manquer la récompense. Dans le système de ces jeux, si l’apprenant (joueur) gagne des points, d’autres apprenants doivent perdre des points, et les points sont donné aux apprenants qui capables, pas aux apprenants qui ont bien appris les notions à l’étude. Alors que les faibles notes indiquent au manque d’habilités et même à une dévalorisation de soi. Les apprenants qui vivent des échecs répétés, selon eux, une telle dynamique s’accompagne d’un niveau croissant d’anxiété. Mais pour les autres, une telle

Dynamique s'accompagne d'un plaisir et ils la considèrent comme un défi qu'il les motive à gagner beaucoup de points pour se prouver. Pour conclure ce chapitre nous allons dire que l'interaction verbale est indispensable et nécessaire dans le déroulement d'un cours de FLE, car c'est le seul moyen à travers lequel les apprenants améliorent leurs niveaux en matière de l'oral. (BOUCHRIBA, 2008)

4.5. Les difficultés rencontrées

Il est important de connaître les raisons qui empêchent les apprenants de prendre la parole. Nous avons l'une des raisons suivantes : facteurs psychologiques, facteurs culturels, sociaux et intellectuels.

4.5.1. Les difficultés psychologiques

Ce sont les raisons psychologiques qui bloquent considérablement l'expression Orale :

a) Le manque de confiance en soi

L'hésitation des apprenants à s'exprimer renvoie, dans la plupart des cas, au fait qu'ils manquent de confiance en eux. Pour eux, parler en FLE est un risque et relève de l'impossible. Par la peur des critiques, des jugements et des moqueries de leurs camarades, les apprenants préfèrent se taire plutôt que de prendre la parole en classe de FLE

b) La timidité

La timidité est considérée comme un sentiment d'insécurité. En effet, l'apprenant se sent mal à l'aise lorsqu'il se trouve avec d'autres apprenants, il n'arrive pas à s'exprimer aisément, à imaginer ou à prendre l'initiative. Pour lui, prendre la parole, c'est risquer d'être jugé, d'être rejeté ou de rencontrer un désaccord. Donc cette peur du jugement et du rejet l'amène à garder le silence.

c) Le trac

Le trac est une sensation qui peut encombrer la prise de parole en classe. Il se réfère à l'incapacité de répondre aux questions posées ou bien à la non maîtrise de la langue étrangère.

d) L'anxiété langagière

Dans une situation de communication orale en FLE, les apprenants se trouvent face à une anxiété langagière. Ce sentiment se manifeste sous l'effet de la crainte d'être ridiculisés ou de faire des erreurs devant leurs pairs ainsi que leurs enseignants. De ce fait, oser s'exprimer (parler) ou participer oralement en langue étrangère, pour l'apprenant, est une contrainte effective, dans ce cas-là il évite la prise de parole et préfère garder le silence.

4.5.2. Les difficultés socioculturelles

La langue et la culture sont deux éléments inséparables ; une langue est donc un vecteur important de la culture. En effet, l'enseignement d'une langue étrangère implique la prise en compte d'éléments (repères) culturels véhiculés par cette langue. Tenant compte de son entourage qui n'encourage pas la pratique orale de la langue française, l'apprenant algérien se trouve face à des difficultés à s'exprimer dans cette langue (la société et la culture l'empêchent de parler le FLE). Si les apprenants communiquent rarement en français, c'est parce que les milieux fréquentés n'offrent pas une pratique orale. Par conséquent, ils ne se sentent pas en sécurité et deviennent mal à l'aise lorsqu'ils sont invités à prendre la parole en FLE du fait que cette langue est tout à fait différente de la sienne avec une culture aussi différente.

4.5.3. Les difficultés intellectuelles

La réticence à prendre la parole renvoie à la faiblesse et l'insuffisance du bagage linguistique, à la pauvreté lexicale et grammaticale et à l'incapacité phonologique. En conséquence, le manque des moyens linguistiques démotive les apprenants à

Participer oralement au sein de la classe et les pousse à garder le silence pendant les cours. (SELTI, 2011).

Pour conclure, nous avons pu voir les trois axes primordiaux : l'enseignement / Apprentissage du FLE en Algérie, l'enseignement de l'oral, l'oral et sa place.

À la fin de ce chapitre nous allons dire que l'interaction verbale est essentielle et nécessaire dans le processus d'apprentissage du FLE car c'est le seul moyen pour les apprenants d'améliorer leur expression orale, nous avons évoqué divers obstacles empêchant les étudiants de s'exprimer.

Dans le chapitre suivant, nous mettrons en place le concept du jeu et les activités ludiques en pointant sur leur place au milieu scolaire

Chapitre 02 « jeu et Activité ludique »

Introduction

Les disciplines d'enseignement/apprentissage du FLE sont basées sur la pratique des jeux comme méthode d'apprentissage. En fait, les activités ludiques contribuent grandement à ce domaine et offrent de nombreux avantages dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

Dans ce chapitre, nous essayons de donner une définition du jeu selon différents auteurs et sa classification en donnant sa fonction. Nous citons différents types de jeux en pédagogie qui peut aider à l'apprentissage. Aussi, nous essayons de parler du rôle du jeu et ses avantages, ses objectifs et comment choisir le jeu dans la communication en classe FLE

Plus que ça, nous proposons de parler sur les activités ludiques et citer ses types sans oublier comment exploiter une activité ludique en milieu scolaire.

1. La définition du jeu

Le jeu est un concept difficile à définir car tout le monde, tout chercheur développe ce sens du jeu à travers sois, ses lectures, ses recherches etc.

D'après le dictionnaire le Petit Robert définit le jeu comme *« 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'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. ».* (Le nouveau petit Robert, 1993, p. 1374)

Le jeu selon le dictionnaire latin français : « le jeu; plaisanterie, badinage, joca, leplaisant, per jocum; en plaisantant » (GAFFIOT Félix, 2001, p. 404)

Huizinga *(1976), dans son livre Homo ludens, définit le jeu « comme une action libre qui ne peut être commandée. »*

Selon Caillois (*1958),* le jeu est *« une occupation isolée du reste de l'existence, etaccomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu ».*

D'après Nicole De Grandmont ces définitions considèrent le jeu comme *« une activité libre..., et incertaine, dépendante de la fantaisie des joueurs ! ».* (Nicole De Grandmont, 1997, p. 51)

Dans la définition de Renard et Kaufman *« le jeu est un système dans lequel les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, défini par des règles, qui aboutit à un résultat quantifiable. ».* (Francisco Jiménez, 2007)

Selon ces auteurs, le jeu est une activité qui suit des règles pour aboutir à réaliser un objectif. Pour Roger Caillois (1965), le jeu est une activité qui doit être :

« *Libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique*

Séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps

Incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance.

Improductive : *qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)*

Réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires ».

Caillois ajoute que « ces diverses qualités sont purement formelles. Elle ne préjuge pas du contenue des jeux ». (DUQUESNOY, M., GILSON, G., LAMBER, J.,PREAT,c. La pédagogie du jeu.)

Pour Nicole De Grandmont « ces attributs du jeu établis par Caillois apparaissent conformes à notre vision du jeu. ». (GRANDMONT, N., Op cit, p. 55-56.)

1.1. Classification des jeux

Selon le chercheur Piaget.J : Les jeux sont classés selon le stade de développement du jeu enfants comme suit :

« - *Stade sensori-moteur : les jeux d'exercices*

Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.

- Stade préopératoire ou intuitif : le jeu symbolique.

Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation.

- Stade des opérations concrètes : jeux de construction.

- Les jeux de construction endenta constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.

- Stade des opérations formelles : jeux de règle

Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation. » (Mtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf.)

Ainsi, les quatre étapes confirment que le jeu aide les apprenants à progresser linguistiquement et culturellement. Le but fondamental du jeu est de faire en sorte que l'apprenant être capable d'agir et de réagir dans diverses situations de communication en classe et dans la vie de tous les jours.

1.2-Fonctions du jeu

1.2.1 Jeu et interactivité

Selon Silva *(2008*), l'un des points positifs du jeu est qu'il amènera les apprenants à utiliser la langue comme moyen d'interaction authentique en classe. En fait, ils vont s'exprimer dans la langue cible parce qu'ils ont un but très précis et clair qui est accomplir des tâches pédagogiques.

Jouer dans une classe de langue est une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible pour accomplir une tâche. Il permet une *« Prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous*

Permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble » (Vauthier). À travers le jeu, les élèves seront amenés à des situations dans lesquelles il devra apprendre à vivre en communauté. Par exemple, il devra être en mesure de partager, de se relayer et de discuter des stratégies de mise en œuvre lorsqu'une tâche est exécutée, le jeu contribue au développement du langage des apprenants en l'amenant à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, cela donne aux apprenants la possibilité de multiplier leur temps de parole personnels et personnalisés lorsqu'ils ont le temps de réfléchir et de travailler de manière autonome

1.2.2 Jeu et cognitif

Dans le cadre du jeu, les apprenants perfectionneront leur langue du point de vue d'action : il parlera pour agir le ludique lui permet de déployer multiple mécanique, comme l'intelligence, l'observation, la pensée critique, l'analyse et synthétique ; Cela permettra également aux apprenants d'investir dans leurs connaissances et pour une meilleure estime de soi. De plus, il doit prendre l'initiative,notamment coéquipiers, aidant son équipe à gagner en mobilisant leurs efforts. Il peutaussi être ouvert au partage et à la communication, un fait qui indiquera une attitude positive.

1.2.3 Jeu et Motivation

Par conséquent, le jeu présente de nombreux avantages, notamment la promotion des apprenants, favorisant l'utilisation de leur concentration et de leurmémoire. Le Jeu crée une atmosphère d'enseignement positive dans laquelle les Erreurs sont dédramatisées et le centre d'attention se déplace du contenu linguistique aux quêtes amusantes à accomplir Lorsqu'ils sont motivés, les apprenants peuvent travailler activement seul ou avec des collègues de leur choix. De plus, le jeu est aussiun moment de détente émotionnelle, intellectuelle et physique.

Les jeux donnent aux apprenants la possibilité d'être motivés, augmentant ainsi leur réussite scolaire. Les jeux de classe FLE peuvent être un réel atout si vous savez bien vous en servir et les paramétrer correctement.

1.3 Le jeu en pédagogie

Les formateurs sont constamment à la recherche de moyens d'adapter leurs méthodes d'enseignement pour permettre aux apprenants de développer leurs compétences de manière diversifiée et adaptée aux besoins et au profil de chacun. Intégrer la dynamique du jeu dans leurs séances d'apprentissage permet de diversifier leur approche et d'utiliser différentes stratégies cognitives pour apprendre et appliquer les connaissances.

Ajouter des jeux aux activités pédagogiques ne signifie pas simplement sortir les jeux de société classiques du placard et les proposer aux apprenants. La mise en place d'un jeu pédagogique nécessite de définir, comme dans l'utilisation de toute méthode pédagogique, un objectif d'apprentissage. Les jeux, qu'ils soient de plateau, de cartes, vidéo ou de jeu de rôle, doivent être conçus pour atteindre un objectif éducatif clair

1.4 Jeu et apprentissage

Les Jeux utilisés dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère ; L'objectif principal de la loi de la communication est d'apprendre aux étudiants qui sont déjà actifs dans des activités "d'apprentissage" à parler une langue étrangère en utilisant des méthodes d'enseignement motivationnelles. L'apprentissage du français comme langue étrangère prend en compte des facteurs importants tels que les aspects émotionnels et psychologiques de l'apprenant. Aujourd'hui, les établissements d'enseignement adoptent souvent des méthodes d'enseignement qui utilisent des activités ludiques comme méthode d'apprentissage. En effet, cela peut créer des situations intéressantes qui permettent aux apprenants d'apprendre unelangue de manière ludique. Et imaginaire. Les exercices ludiques consistent le dessin,le chant, le jeu et les jeux.

1.5 Le rôle du jeu dans les apprentissages

Ce jeu peut aider à l'apprentissage scolaire. Lorsque l’apprenant joue, il n'y a pas d'accent sur les notes. Quand il joue, il n'y a pas d’erreur" car celui qui joue ne se

Trompe jamais. Les jeux permettent aux élèves d'interagir les uns avec les autres et aident à apprendre à respecter et à respecter les autres.

1.5.1 L'espace dédié au jeu

Pour Winnicott, un "coin de jeu" est un "espace de transition", c'est-à-dire un lieu dans transition entre la maison et l'école. Selon lui, le but de l'objet " transitionnel « » a pour finalité de disparaitre, n'est plus utilisé. L'espace potentiel est un lieu de créativité et d'imagination.

L'espace de transition doit être converti en espace potentiel. Les élèves doivent être libres passer d'un espace de la classe (qui pour lui est un espace de transition) à unautre espace dans salle de classe (devenant un espace potentiel pour les élèves).

1.5.2 La motivation, l'estime de soi et un apport de plaisir.

(Gilles Brougère, 2007) Précise que le jeu permet en effet de « dé formaliser l'apprentissage scolaire ». ". Sauvé souligne comment le jeu favorise l'apprentissage, en particulier par le rôle de l'engagement personnel et de l'émotion. Motivation à créer « Des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur lesapprentissages cognitif, affectif et psychomoteur […], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes » (Sauvé et al, 2007). Le jeu est alors considéré comme vecteur de motivation

Jean-Pierre Ryngaert, professeur à l'université Paris 3 (Sorbonne nouvelle), C'est notamment dans le rapport entre savoir et scène mais aussi dans le rapport entrel'enseignement et le jeu**.**

Selon lui (2008) « le jeu dramatique est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant la motivation ».

- Les élèves qui éprouvent des difficultés sont plus susceptibles d'avoir besoin de regagner la confiance en eux-mêmes. La pédagogie par le jeu permet aux enseignants d'assurer l'étudiant. Les élèves ne sont pas susceptibles d'être mise à mal. Il n'y a aucune obligation de réussir l'élève sait qu'il va gagner Ou perdre.

Le jeu permet aussi aux apprenants d'essayer, de tester leurs capacités. Connaissances sans exposer au « danger » d'échec. Dans cet environnement Évidemment, sans performance, les élèves peuvent faire des erreurs et accepter les conséquences sans risque, sans perdre sa confiance. Le jeu oblige les apprenants à se respecter l'adversaire, même si ce dernier l'emporte.

L'aspect positif du jeu est qu'il est reproductible, de sorte que les enseignants peuvent examiner les erreurs de l'élève avec lui, pour l'aider à faire, à s'améliorer pour ne pas reproduire la même erreur. Le jeu offre une opportunité de renforcer son estimede soi.

Selon Ferrarotti (1990), « le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde, car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions de nature positive. ». (Élodie Coutou2015.)

L'estime de soi est augmentée par le jeu car il n'est pas soumis à la notation, En effet, le stresse de contrôle est absent. Perdre un jeu n'est pas synonyme d'échec scolaire. Il est rare qu'un joueur (adulte ou enfant**)** gagne la première fois, il Ya généralement des empêchements le succès. De plus, jouer avec des paires permet de pointer ses erreurs. L'impact d'être réparé par un collègue est moindre que d'être guidé par l'enseignant.

- Le jeu apporte aux apprenants de la joie et des émotions positives. Alors à partir de là qu'un apprenant joue, il est dans l'action, il est dans l'agir, les concepts sont abordés lors du jeu, rentrent donc "comme par hasard" mais l'enfant ne les tient plus facilement.

Avec le jeu, les apprenants comprennent la notion de « bons » et « mauvais » grâce aux notions de « gagnants » et de « perdants ». Ces notions (gagnantes, perdantes, bonnes et mauvaises) sont des situations éphémères, les apprenants ne seront pas classés avec ces notions à vie.

Par conséquent, l'apprenant a besoin de jeu et de plaisir pour intégrer les stratégies d'apprentissage de gagnants et de perdants**.**

Certains jeux peuvent être considérés comme stressants lorsque la concentration est Demandée, lorsque la mémoire est requise ou lorsque le temps est limité. Cependant, ce stress n'est pas la même chose que la difficulté d'un exercice ou évaluation.

1.6 Ses avantages

L'intérêt du jeu est souvent négligé, le jeu est considéré comme un passe-temps et comme une activité gratuite alors qu'il s'agit d'une véritable activité pédagogique avec des objectifs.

Le jeu offre aux apprenants une atmosphère détendue qui leur permet de se sentir à l'aise pour communiquer en classe, s'exprimer dans des situations qui se rapproche du réel non seulement avec l'enseignant mais aussi avec ses paires

Un grand avantage des jeux ludiques mentionné par Christine Renard *« poussele groupe (…) instaurent un climat de coopération (...) créent des liens entre les différents participants (...) elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants »* (Renard, C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre)

Cette atmosphère collaborative signifie que les apprenants aiment se rencontrer et classe plus amusante. Il souhaite aussi progresser pour enrichir la transaction.

Il ne suffit pas de développer les compétences pour réussir, Les apprenants doivent être très motivés. Le jeu est une source de motivation, il apparaît comme un

moyen très important de réussite scolaire, surtout lors de l'apprentissage des langues étrangères.

Selon M. Kerven, les jeux sont *« des outils permettant de faire appel aux quatre compétences fondamentales à tout moment de la séance et quels que soient lesobjectifs visés. Certains facilitent l'acquisition du vocabulaire, d'autres celles des structures et l'apprentissage de la prononciation, d'autres encore encourage la pratique de la langue […]. »* (Sylvie GERMAIN, 2003/2004, p. 9)

Selon Cuq et Gruca le jeu *« peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçu comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, dépolariser les relations maitre-élèves, etc. ».* (CUQ, J. P., GRUCA, I. Op cit, p. 417)

L'introduction du jeu dans la classe FLE permet les apprenants expérimentent la langue en action et en relation, offrant aux enseignants la capacité de l'activement dans la pratique et atteindre facilement les objectifs d'apprentissage.

1.7 Les objectifs

L'utilisation des jeux comme vecteur de base dans un processus Les langues étrangères sont souvent controversées. Certains pensent qu'on ne peut instruire en s'amusant et que l'apprentissage est une affaire sérieuse implique de l'engagement et de la discipline de la part de l'apprenant. Heureusement, de nombreuses écoles pédagogiques spécialisées dans un pays étranger pense que le jeu est essentiel dans E/A langues étrangères pour le plaisir de stimuler l'envie de communiquer et de travailler. Ils trouvent ce travail et le jeu vont de pair, car l'enfant peut trouver de la joie en travaillant et jouer qui peut être un apprentissage.

1.7.1 Activité ludique, moyen de communication

Le jeu permet aux apprenants d'établir des liens avec autres apprenants. Que ces apprenants soient des coéquipiers ou adversaires, ils devront communiquer entre eux et donc utiliser la langue et l'utiliser aussi précisément que possible pour Les informations sont fiables. Dans celui-ci, le jeu semble être plus approprié pour faire parler les apprenants.

Les experts nous donnent également très intéressantes car elles abordent la question des jeux sous l'angle de communication. Pour eux, jouer c'est communiquer Les jeux ludiques sont un cadre idéal pour toutes les formes de communication. Très présents dans l'E/A d'une langue étrangère, elle doit être au service d'un objectif spécifique, en particulier qui amène les apprenants à communiquer.

Martine Kevran insiste sur cet aspect de la communication qu'il y a dans le jeu et confirme que *« Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un but précis en respectant des règles bien définies. […] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle ».* (KEVRAN Martine:L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, 1996)

Un autre avantage des activités ludiques dans la communication est qu'ils réduisent le blocage du jeu parce que le jeu en groupe (collaboratif). C'est l'apprenant qui ose parler, essayer, triché, dialoguer.

1.7.2 L'activité ludique, une source de motivation

De nombreux experts pensent que la motivation joue un rôle déterminant sur l'investissement des apprenants dans l'apprentissage, et donc sur leur compétence et leur réussite. Mais il est important d'ajouter que les influences compétentes et réussies est aussi un puissant facteur de motivation :

C'est quand une personne est motivée, il participe aux tâches qui lui confiée, ce qui

contribuer à le rendre maître et à réussir ses études. Basé sur l'enfant, l'apprentissage d'une langue étrangère doit être pris en compte dans ses processus, ainsi que dans ses objectifs, l'âge réel apprenants, leurs besoins et attentes, leurs goûts et Psychologie…En effet, un enfant passionné et actif aura de nombreuse satisfaction dans l'apprentissage de la langue, cela aura un impact actif dans son travail.

La dimension ludique est un moteur essentiel d'apprendre parce que cela peut stimuler plus rapide des apprenants plus réalistes, plus efficaces. Il suffit de voir les yeux des élèves éblouissant quand l'enseignant annonce qu'ils allaient jouer à un jeu. L'usage du plaisir contribue puissant pour encourager et maintenir la motivation des apprenants, qui aiment être dans une classe de langue étrangère.

Les théoriciens, les pédagogues et les enseignants parlent souvent de plaisir de jouer, sans oublier le plaisir de proposer et de créer le Jeu. Il est important de dire qu'avec plaisir peut prendre les apprenants dans une activité de jeu bien menée peuventajouter que les enseignants peuvent obtenir lorsqu'ils voient qu'ils sont inscrits le Jeu d'une méthode pédagogique centré sur le profit personnalisé. En effet, La motivation des enseignants augmente face à motiver les apprenants à obtenir de bons résultats, mais aussi quand eux-mêmes sentent qu'ils apportent quelque chose d'utile à l'expérience des apprenants.

Ainsi, plaisir et travail sont intimement liés dans le côté ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'enfant participe activement.

1.7.3 L'activité ludique, un support d'apprentissage

Tout d'abord, les activités ludiques répondent aux trois objectifs poursuivis par les cours de langue : domaine langagier, domaine culturel et compétences transversales.

Bien sûr, ils satisfont toujours des objectifs langagiers, puisque les jeux peuvent à la fois présenter et réinvestir des fonctions langagières. Les objectifs culturels peuvent également être atteints en introduisant des traits de civilisation dans le jeu, car la langue apprise n'est pas nécessairement retirée de son contexte culturel pour aller au-

delà des données purement informatives et culturelles. Ainsi, nous pouvons donner un sens plus concret à la langue et développer des compétences transversales telles que la socialisation et l'ouverture sur le monde.

1.8 La méthode

Dans un article intitulé *"Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques",* il offre des questions à se poser lors du choix des jeux. Nous avons essayé de les reformuler et de laisser organiser et ajouter d'autres.

Tout d'abord, il faut connaître le matériel disponible dans l'établissement. Il faut aussi Penser également au nombre d'apprenants pour déterminer si le jeu que nous voulons proposer est-ce pour un groupe ou un individu ? il faut demander quel est le but du jeu ? La question importante à se poser est de savoir quelles compétences les enseignants veulent-ils pratiquer ? Compréhension écrit/oral, production, renforcement du vocabulaire grammatical (points de langue), etc. le lieu du jeu : Où est le jeu, faut-il considérer que la classe est petite ? Table fixe ou téléphone mobile ? Utilisation de l'espace intérieur, extérieur, école/université/institut peut-être etc.

Le jeu doit correspondre au niveau de l'apprenant. La consigne doit être très claire et précis pour les apprenants. La participation des enseignants peuvent être très utiles pour guider le jeu, c'est l'occasion de voir d'autres réactions et de briser un peu les barrières et de raccourcir la distance entre les enseignants et les apprenants.
L'enseignant doit tester le jeu avec ses pairs pour mettre en évidence tout problèmes auxquels les enseignants seront confrontés une fois en classe.

2 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Avant de répondre à la question :
« *Qu'est-ce qu'une activité ludique ?* », nous devons d'abord savoir ce que signifie le jeu de mots. Selon le petit Robert : le « *jeu* » vient du mot latin « *jocus* » qui signifie « Badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quant au mot « « *ludique* » : C'est un dérivé du mot latin "*ludus*" qui signifie lier au jeu « *Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première*

N'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts» (Le PetitRobert, 1991 / 1046) .

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace, apportant de nombreux avantages au processus d'apprentissage des langues étrangères des apprenants, en particulier des apprenants de 1as. Il permet à tout apprenant de retrouver son équilibre et assure ainsi son développement intellectuel, psychologique, affectif et social. Par conséquent, les activités ludiques peuvent être considérées comme des activités que les enfants construisent par eux-mêmes en développant leurs capacités et leurs compétences, et par conséquent, les enfants apprennent progressivement comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent. En pédagogie, les activités ludiques sont des aides pédagogiques et didactiques, comme l'affirme J-P QUC dans le dictionnaire didactique. (J-P Cuq, 2003, p. 16)

« Une activité d'apprentissage, dite ludique […] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »

D'autre part, Nicole De Grandmont a souligné, *« aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie » (*Nicole de Grandmont, 1997, p. 90)

Dans le même ordre d'idées, elle avance que le jeu nous permet d'expérimenter des niveaux croissants de créativité enracinés dans les traits génétiques et sociaux de chaque individu. Dans le même contexte, l'auteur affirme que, historiquement, les jeux ont permis à tout individu de mieux appréhender le monde et ce, à travers sa propre perception.

2.1 Les Types d'activités ludiques

Cuq et Gruca distinguent quatre types de jeux : des jeux linguistiques, des jeux decréativité, des jeux culturels, des jeux dérivés du théâtre.

2.1.1 Les jeux linguistiques

Il existe plusieurs types de jeux linguistiques : grammaticaux, morphologique, vocabulaire ; lexicaux ; phonétique, etc... Ce sont des jeux qui permettent aux apprenants d'apprendre la langue.

Ces jeux aident les apprenants à connaître la structure de la langue ou ses caractéristiques et ses règles de fonctionnement. Les jeux linguistiques créent non seulement s'amuser en classe, mais c'est aussi un moyen de se souvenir, de créer et nécessite beaucoup de réflexion de la part de l'apprenant. Nous pouvons citer comme exemple de puzzles, mots croisés, etc.

2.1.2 Les jeux de créativités

Ceux sont des *jeux « qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativités et son imagination » (Cuq&.Gruca ; P.413),* cela signifie que ces jeux créatifs capturent la personnalité de l'apprenant, ils lui apportent une certaine liberté et autonomie, ils stimulent leur créativité et leur imagination. Ce jeu motive l'apprenant et lui permet de réfléchir dans une atmosphère ludique et divertissement. On peut citer quelques jeux de ce genre Jeu: devinette ; mots, d'anagrammes, etc.

2.1.3 Les jeux culturels

Ces jeux *« qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants » (Ibid : 418).* Les apprenants utilisent leurs connaissances culturelles acquises antérieurement dans certaines situations, par exemple un jeu de bac où il faut trouver une série des mots appartenant à une catégorie prédéfinie par les participants et commençant par même lettre (les villes, les prénoms ; couleur, célébrité, etc.).

2.1.4 Les jeux dérivés du théâtre

Ce type de jeux sont considérés comme des *activités « qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur L'improvisation, soit sur une directivité, […] la dramatisation »* Ces activités varient selon l'improvisation, la mise en scène et le théâtre, elles font semblant, simulent, parlent dans des situations proches de la réalité en utilisant leurs connaissances, plus Ces activités permettent aux apprenants de mettre en pratique les quatre compétences impliquées dans l'apprentissage d'une langue (compréhension orale, production verbale, compréhension écrite et production écrite).

2.2 Exploitation du ludique dans l'E/A du FLE

Le jeu est toujours difficile spécifiquement transformé par l'enseignant. Pour clarifier les doutes sur la légitimité et l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE, , (SILVA Haydée :Le jeu en classe de langue, 2008) y répond par oui sous certaines conditions :

- La première condition consiste à *aborder le jeu de manière rigoureuse* comme tout autre outil, son efficacité dépend moins de ses qualités intrinsèques que de l'usage ;

- La deuxième condition consiste certainement à *établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique,* parce que c'est des incohérences entre les différents niveaux apparaissent en général les difficultés pédagogiques lors de l'exploitation des jeux ;

- Enfin, la troisième condition consiste *ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux,* mais pour le voir simplement la possibilité d'enrichir sa boîte à outils.

- Haydée SILVA résume ces trois conditions en une seule, pour elle, *le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants sont de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants.*

- Les enseignants veulent intégrer des jeux dans la pratique, faut mieux la Connaître pour l'exploiter d'une façon raisonnable et profiter de ses avantages sans tomber dans le piège des inconvénients.

2.3 Les activités ludiques en milieu scolaire

2.3.1 L'apprentissage

Le jeu favorise l'apprentissage car c'est une expérience amusante qui aide à activer la personne apprend le sujet et lui donne l'opportunité d'apprendre naturellement et continuellement en enrichissant les connaissances tout en développantde nouvelles compétences, ou pour perfectionner des compétences déjà acquises. Danscette optique, il y a donc, selon Fabio CAON *« Une double forme d'implication du sujet dans l'activité ludique : sur le plan synchronique (pendant le déroulement du jeu), il est motivé et impliqué de manière multisensorielle. Sur le plan diachronique (dans la répétition chaque fois différente du jeu) ses compétences évoluentconstamment et ses motivations se renouvellent car elles ont tendances à dépasser constamment le but atteint. »* (CAON, 2006, p. p 36).

Susanne Helliwell, de son côté, insiste sur la raison d'être de l'acte de Communication au cours d'une activité. Elle suppose que l'apprenant ait une véritable raison qui le pousse à s'engager corps et âme dans le cours. Donc il est souhaitable que l'enseignant restructure ses enseignements dans un cadre ludique prenant en compteles besoins surtout de communication de ses apprenants. (1995, p. 12)

L'intégration d'activités ludiques innove sérieusement les pratiques de classe de manière à ce que le plus de personnes possible participent à toutes sortes d'activités, à la fois tant à l'oral qu'à l'écrit.

Les apprenants sont conscients de leur rôle dans le groupe : ça pourrait aider d'autres, ils doivent respecter certaines règles et contraintes pour ne pas entraver le bon déroulement de l'activité, il peut se faire aider par d'autres groupe Autogéré, Il fait également partie des personnes qui veillent au bon déroulement du jeu.

Au cours du développement du jeu de l'apprenant, des critères d'évaluation sont déterminés avec les apprenants et tenir compte des compétences qui ne sont pas toujours d'ordre cognitif (permettant de valoriser certains élèves ou du moins pas les punir) et font appel à des savoirs et savoir-faire interdisciplinaires. (Transversaux)

Cette action se propose d'intégrer des jeux et des activités ludiques aux pratiques en classe pour motiver et impliquer les apprenants dans leur processus d'apprentissage. Il s'articule autour de trois axes :

• Intégrer le jeu dans le cours
• Conception de jeux éducatifs (pédagogique)
• Amener les élèves de concevoir et de réaliser des jeux.

Les jeux peuvent être introduits en classe de différentes manières :
Des éléments décours, activités qui font la transition entre deux chapitres (produits par écrit avec réutilisation de vocabulaire en contexte) ou même des devoirs de vacances ludiques et unique et efficace en termes pédagogiques.

Ces exercices ont l'avantage de faire travailler les apprenants d'une maniéré transversale dans la mesure où ils mobilisent les compétences de compréhension et l'expression et les exigences pour la mise en œuvre des connaissances de la grammaire et vocabulaire. De plus, la créativité des apprenants est largement sollicités. Ce dossier se veut un état des lieux et amorce une réflexion sur le sujet, en quelques mots sur les interrogations

Le jeu en classe est simplement utilisé à bon escient. Il faut y réfléchir, s'y former, l'enrichir d'autres pratiques, l'expérimenter, le refaire et l'adapter comme pour tout autre choix pédagogique. Il suffit de voir juste la fréquentation des espaces dédies ou décomptes recommandés pour ce dossier convaincu que nous sommes face à une réalité accablante :le jeu est absent de nos cours, Tout doit être fait pour lui donner la place qu'il mérite.

2.3.2 Le ludique dans le manuel scolaire

Les nouveaux programmes de français pour l'enseignement secondaire en Algérie s'inscrivent dans une refonte du système éducatif et visent à les doter de "compétences" spécifiques à ces différents niveaux d'enseignement. Ils complètent les deux premiers cycles d'enseignement que sont le primaire et le moyen. Le Programme de français pour 1ère A.S. s'adressant à la fois aux domaines de la littérature et des sciences et techniques. Il est accompagné d'un manuel également pour deux domaines. Les auteurs du manuel ont voulu mettre en pratique, dans des séquences bien définies, « Les interactions entre lecture, écriture, prise de parole et entre les différents niveaux d'apprentissage de la langue pour s'approprier des formes discursives (Djilali 2006 : 2) (phrase, texte, discours). Ils visent également à réaliser le langage à travers des activités de communication écrite ou verbale.

Les manuels ouverts proposent différents types d'activités susceptibles de permettre l'apprentissage : enchaînement d'activités de compréhension, activités de structuration, activités intégrées d'expression orale et écrite, activités de recherche et de création. Les premières activités de chaque série portent sur la compréhension en lecture : la compréhension d'abord, puis les détails. Beaucoup de textes proposés à cet effet sont assez longs, différant dans la même unité. Ces activités sont suivies d'autres activités dans l'ordre lexical, puis syntaxique, et enfin produits parlés et écrits. Elles sont également fournies dans l'ordre de s'inscrire dans la logique d'intégration progressive (observer, définir, s'approprier, transférer).

Cadre pratique

Chapitre 03 « Méthodologie »

Introduction

Dans le chapitre précèdent, nous avons tenté de définir le cadre théorique en proposant plus de détails concernant les trois principaux titres de notre recherche à savoir les activités ludiques, nous avons pu voir leurs différentes définitions, leurs rôles,leur impact dans les situations d'enseignement d'apprentissage en classe de FLE.

Dans cette partie de notre étude, nous allons aborder la méthode avec laquelle nous essaierons d'arriver à un résultat crédible. Selon le dictionnaire Larousse *« la méthode est un ensemble ordonné de manière logique de principes, de règles, d'étapes qui constitue un moyen pour parvenir à un résultat »*

Dans ce chapitre intitulé « méthodologie », nous essaierons de présenter la partie expérimentale de notre travail de recherche en effet, nous parlerons dans un premier temps de la présentation de corpus dans lequel nous avons effectué notre enquête, dans un second temps nous allons présenter les outils d'investigation. Après cela nous expliquerons le questionnaire plus en détail, en se référant spécifiquement à l'échantillonnage prévu à cet effet, ses objectifs. Ensuite, nous expliquerons les méthodes d'expérimentations autrement dit, les étapes à suivre que nous avons parcouru pour faire nos recherches et notre analyse.

1. La méthodologie exploitée

Afin de commencer notre champ expérimental, il est important de cibler les méthodes par lequel nous allons constituer notre corpus pour atteindre les objectifs que nous a été fixé au début de notre travail de recherche. En effet, nous avons choisi de réaliser notre investigation d'une technique à trois niveaux : méthode descriptive, méthode analytique méthode comparative.

1.1. Méthode Descriptive

C'est une étape primordiale car c'est à partir de la description des phénomènes que nous montre que nous pourrons déceler plus facilement les problèmes qui surviennent afin de pouvoir y faire face plus efficacement, pour ce faire nous avons besoin d'un premier temps d'observer l'échantillon que nous avions choisi durant les

Deux séances prévues, cela nous permet de collecter et décrire avec précision les informations dont nous avions besoin à savoir et cerner les difficultés et apporter des précisions sur les pratiques langagières des apprenants.

Cette méthode nous permet également d'observer et décrire le déroulement des cours d'une classe de langue française dans les deux situations de parole : le premier est la mise en œuvre d'une leçon ordinaire classique (traditionnelle) , et le second, l'introduction des activités ludiques en particulier faire le portrait d'une personne et le jeu de portrait (en considération avec la séquence exploité).pour le questionnaire ce serait reconstituer les données recueillies à l'aide de tableaux et de graphique représentatifs .

1.2. Méthode Comparative

Cela va nous permettre de comparer les types de deux séances d'apprentissage, à savoir les cours classiques et les cours qui présentent des jeux ludiques, en fait, nous voulons comparer entre deux méthodes d'enseignement en classe pour mettre en évidence les différences qui les séparent et le lien qui les relie.

Cette méthode nous aidera à savoir quelle technique d'enseignement est la plus efficace approprié pour améliorer les compétences orales des élèves sur la base des observations recueilles ci-dessous.

1.3. Méthode Analytique (quantitative – qualitative)

En utilisant, cette approche actuelle nous avons analysé le corpus que nous avons préalablement construire à partir de notre enquête, nous examinons aussi les réponses aux questionnaires de la part des apprenants pour ainsi aboutir à de meilleures conclusions dans notre recherche.

2. Présentation de corpus

Pour effectuer notre recherche, nous avons dû nous rapprocher d'un établissement scolaire de niveau secondaire. Les différents choix qui ont été à notre portée, le nôtre est penché sur celui de « ZERROUK Nourreddine ». C'est un lycée destiné

seulement aux garçons et contient 548 élèves dont le nombre des enseignants du français est 04.

IL est localisé près de l'université de Yahia Farès pour espérer avoir des résultats neutres à ce niveau et de cette sorte, d'autres facteurs extérieurs ne viendront pas perturber notre observation. Les administrateurs nous ont facilité la tâche de notre champ expérimental, contrairement aux autres établissements.

Notre enquête de terrain s'est étalée sur tout le long d'une semaine, pour cela nous avons eu besoin d'assister à trois séances d'une heure pour pouvoir recolleter les informations et nous avons distribué les questionnaires au même moment.

3. La présentation des outils d'investigations

Nous avons opté pour deux outils d'investigations :

3.1. Questionnaire

Notre recherche est également basée sur un questionnaire utilisé pour la collection des informations à travers un ensemble des questions précis et clair

D'après GRAWITZ : « Le questionnaire est un moyen de communicationessentiel entre l'enquêteur et l'enquêté, le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquêté uneinformation »(GRAWITZ, 1986, p. 728)

A cette définition vient s'ajouter celle de Mucchelli qui explique que le questionnaire « Consiste une suite de proposition ayant une certaine forme et un certain ordre sur lesquelles on sollicite le jugement on l'évaluations d'un sujet interrogé »(MUCCHELLI, 1967, p. 84)

3.2. Présentation de l'enquête

Afin de nous assurer que notre enquête est menée avec rigueur méthodologique et objectivité nous avons soigneusement mis en place un questionnaire réfléchi auteur de la problématique énoncée.

par conséquent, nous avons prévu des questions diverses, claires et précises, l'objectif du questionnaire est d'identifier les difficultés et les pratiques des étudiants de 1as car il permet toucher un grand nombre d'enquêtes en un temps très réduit.

Notre questionnaire se compose de 13 questions réparties comme suit :

- La première partie se compose de trois questions liées à la pratique de la langue français.
- La deuxième partie comporte 9 questions sur les difficultés que les élèves rencontrent quand ils expriment oralement.
- Enfin une question sur leur point de vue sur l'amélioration de l'expression orale en classe, afin de recueillir des informations riches et diversifie, cet outil se compose de sept questions semi-ouvertes avec justification, explication, pour permettre aux étudiants d'exprimer et d'expliquer librement leurs opinions et les représentations qu'ils donnent sur les activités orales.

3.3. Objectifs

Dans la section suivante, nous allons justifier le choix de ces questions

Questions	Objectifs
Question 01	Pour savoir si les élèves pratiquent la langue française au quotidien.
Question 02+03	Identifier les endroits dans lesquels les étudiants parlent le plus en français, cela nous aide à mesurer l'interaction verbale en classe
Question04	S'intéresser aux obstacles qui entravent l'expression orale des élèves
Question 05	Pour savoir si les élèves sont conscients de leur erreur lorsqu'ils parlent français.

Question 06	Cette question vise à identifier à quel niveau l'élève est en difficulté
Question 07	Pour déterminer s'ils possèdent des compétences linguistiques suffisants
Question08	Demander aux élèves d'identifier le type de difficulté qu'ils rencontrent pour exprimer
Question 09	En savoir plus sur l'état d'esprit de l'élève dans des situations de communications verbale
Question 10	Pour connaitre l'origine du blocage verbale des étudiants
Question 11	Pour voir le taux de la traduction des mots effectuées par les étudiants pour exprimer leur pensée en français
Question 12	Pour découvrir les activités que les élèves aiment et celles qui, selon eux, améliorent l'expression orale

3.4. Les difficultés rencontrées

Quant aux difficultés rencontrées lors de l'enquête, il s'agissait de la contrainte de temps et du rassemblement de tous les élèves pour distribuer les questionnaires. Nous avons donc dû, avec l'aide de l'enseignante et après avoir été autorisée à nous donner le dernier 1/4 d'heure de la séance. Elle-même, de procéder à la distribution des questionnaires aux élèves de la classe. Les étudiants ont été retenus pour répondre aux questions sur place et nous pensons que cette approche place certains étudiants
Dans des situations inconfortables qui peuvent affecter les réponses fournies.

4. Expérimentations

Notre travail est réparti en deux phases :

4.1. La phase d'observation

L'observation est l'acte de regarder attentivement les faits afin de les étudier, de les comprendre et de les analyser elle représente une manière appropriée d'étudier le comportement, les attitudes et les interactions des élèves en classe, ce qui permet une approche directe de la réalité. Pour ce faire, nous avons procédé à une seule observation non-participante. Afin de ne pas affecter le comportement du groupe observé et dans le but de faire l'observation objectivement, l'enseignant nous a présenté les élèves et nous avons eu quelques moments pour discuter ensemble afin de faire connaissance et apprendre à se connaître. Ensuite, et pour ne prend pas partie, on a pris du recul pour garder une certaine distance avec le groupe observé, donc on ne parle pas et on ne participe pas aux activités. Notre seul devoir est d'observer et noter ce qui se passe en classe, de comprendre des phénomènes, d'identifier des manières de faire et d'identifier les difficultés d'élocution des élèves. L'observation permet de constater un ensemble de faits et de recueillir un grand nombre d'observations concernant la pratique et les difficultés des élèves dans leurs interventions en classe. Lors de l'observation, nous avons simplement pris des notes descriptives de ce que nous avons vu. Nous avons pu faire de nombreuse remarque liée à la situation actuelle des conditions d'enseignement/apprentissage dans la salle de classe, la disposition des tables, le matériel utilisé, le déroulement de la leçon ainsi que quelques points significatifs qui affectent l'attitude et les attitudes des élèves., leur façon d'exprimer leurs paroles et leurs comportements pour faire face à la complexité de certaines situations de communication.

4.2. La phase d'expérimentation

Dans la deuxième phase consistera de proposer aux apprenants deux activités ludiques. L'enseignante nous a proposé d'observer une séance de l'expression orale d'une sorte ludique animé de sa part puis, nous a donné l'autorisation d'animer une autre activité ludique avec ses apprenants.

4.2.1. Les activités ludiques

Selon Jean-Pierre Cuq : « Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'exploiter systématiquement les possibilités de la langue. » (Cuq, 2003, p. 458)

4.2.2. Le choix de corpus

Pour mener l'enquête qualitative, nous avons choisi de travailler avec une classe

de la première année (1°AS) car nous considérons que c'est la plus typique, notamment dans l'utilisation des activités ludiques. Ainsi, l'expression orale est l'élément le moins considérer en classe de FLE.

En effet, ils ne sont plus si jeunes Pouvoir y jouer correctement car ils ont déjà suffisamment d'expérience en français pour s'exprimer le plus simplement possible, ni trop vieux pour se lasser des jeux et les trouver trop ennuyeux.

Notre classe expérimentale se compose de 30 élèves âgés entre 15 et 17 ans.

4.2.3. La présentation des activités ludiques

Nous avons proposé comme jeux Le jeu du portrait (ou du mot mystère) est un grand classique, très facile à organiser en classe. Ce jeu a pour l'objectif de deviner l'identité d'une célébrité en posant des questions fermées.

4. 3. Le déroulement des cours classiques /cours ludiques

Les séances se sont déroulées selon deux situations : d'une part, nous avons assisté à un cours traditionnel visant la compétence :

_ la compréhension et l'expression orale

Après l'enseignante à animé un cours d'une sorte ludique en exploitant un jeu culturel après nous avons proposé le jeu du portrait comme deuxième activité

4.3.2. La séance du jeu de portrait

On a réparti le travail en deux phases :

- **La phase de préparation**

nous avons leurs préparé et expliqué en quoiconsiste le jeu et la sorte du jeu exploité.

- **La phase de réalisation**

Elle consiste à réaliser le jeu sur le terrain en essayant de respecter la règle de ce jeu et en produisant l'échange en classe entre les apprenants.

4.4 Les grilles d'observations

Pour nous faciliter l'analyse des données, nous avons mis en place une grille avec des critères qui permet de se retrouver et de bien structurer les données recueillies à partir des observations :

Les critères	Les éléments observables	Évaluations
_ l'interaction	_ l'apprenant participe _l'apprenant être autonome _l'échange de l'apprenant avec ses camarades	//
_la prise de parole Qui parle ? combien parle ?	_l'enseignante aux élèves _ les élèves à l'enseignante _les élèves entre eux	//
_La capacité de produire un discours correct	_groupe de mots (phrases complètes)	//

Conclusion

Tout au long de ce chapitre, nous avons détaillé et décrit les étapes de notre méthode de recherche pour introduire des activités ludiques dans situation d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pour améliorer la prise de parole entre élèves de 1AS.

Nous avons donc choisi d'opérer selon deux approches différentes : l'une quantitative, qu'est un questionnaire adressé aux autres élèves afin de cerner les difficultés et qualitative, qu'est l'utilisation en temps réel de ces jeux en cours de langue pour déterminer un éventuel changement dans le discours des élèves.

Tout cela pour faciliter l'interprétation et l'analyse des données. Collectées, que nous verrons plus en détail dans le chapitre suivant. En effet, ce dernier impliquera tout ce qui est observation, analyse et commentaire des deux approches qui nous avons expliqué auparavant.

Chapitre 04 « Analyse et synthèse des résultats

Dans ce chapitre, nous allons essayer d'accomplir aux résultats de notre recherche. En effet, nous décrirons dans un premier temps le déroulement des cours en termes de deux types de séances, à savoir les cours traditionnels, celles introduisant des activités ludiques dont le jeu de portrait et l'activité culturelle que nous avons choisispour notre expérience.

Dans un second temps, nous allons analyser les grilles d'observation recueillies avec lequel nous pourrons faire la comparaison entre ces diverses séances.

Enfin, nous décrirons les informations recueillies par le biais du questionnaire adressé aux apprenants et ainsi l'analyser.

1 La phase d'Observation

1.1 Le groupe témoin

À travers les deux séances que nous avons constatées nous avons pu noter une certaine remarque concernant les difficultés et la pratique des étudiants en classe. Il y a des élèves qu'ont la volonté de travailler, ils sont passionnés est intéressés par le cours qui favorise l'échange entre l'enseignant et les apprenants. Alors que laplupart ne faisaient qu'observer les autres, leur participation en classe était très faible ils étaient désorientés et ne répondent par des énoncés incomplets. Accompagnés de plusieurs pauses prolongées

D'abord l'enseignante a fait un petit rappel sur le cours précédent " la compréhension orale d'un texte intitulé " l'enfant de Jules Vallès " La notion exploité c'était la description, elle a posé certaines questions, pour arriver à une présentation du sujet du jour.

Le cours était sur le portrait physique. La tâche demandée était de : décrire le visage d'une personne connue, célèbre, les élèves se mettaient en groupe pour travailler ensemble et réaliser la tâche, le premier apprenant à essayer de décrire le visage d'une actrice, en lisant ce qu'elle a préparé, les autres élèves la suivent, lors de sa présentation, il est à noter qu'ils ont un grand obstacle à décrire oralement le portrait et sans présentation, autrement dit « spontanément », et pourtant le travail a

Été fait sur la base des connaissances pré-requises.

Nous avons également remarqué, la majorité avaient la difficulté allant de l'incapacité de construire des énoncés simples à l'incapacité de choisir des mots Autrement dit, les élèves ne produisaient pas suffisamment des phrases complètes pour exprimer ce qu'ils voulaient dire.

Nous avons constaté aussi qu'ils mélangent le temps du présent et passé, ainsi que féminin et masculin dans leurs énoncés. Cependant, il y avait ceux qui présentaient bien, mais avec quelques fautes dans l'organisation des mots et la reformulation des idées, il est à noter que la séance de l'expression orale devient un écrit oralisé c'est à dire à transformé un espace de lecture.

Autre point très important, les élèves rencontrent souvent des problèmes psychologiques tels que le trac, la timidité, le stress car ils ont peur le prendre la parole en public, ils étaient démotivés et découragés par la complexité des propos qu'ils souhaitent d'exprimer. De ce fait, les apprenants n'étaient pas volontaires pour participer aux cours, en effet, l'enseignante est obliger de désigner celui qui passera pour présenter son travail.

Quant à la communication en classe, il existe deux situations : l'échange entre l'enseignant et l'élève et entre les élèves.

Pour un premier échange, la situation qui représente le mieux est celle où l'élève demande à l'enseignant de l'aider à s'exprimer correctement. De plus, les apprenants doivent répondre aux questions posées par l'enseignant, nous pouvons noter que l'élève craint la réaction de l'enseignant en cas d'erreur.

Dans le deuxième échange, il y a un échange entre les élèves, juste pour discuter sur des sujets inutiles en dehors des cours, ils n'échangent pas d'informations sur les cours, quand ils parlent, ils s'adressent seulement à l'enseignante, nous pouvons mettre en évidences des moments où ils parlent à voix très basse que seul l'enseignante peut entendre.

1.2 Analyse de la grille d'observation (avant l'intégration du jeu ludique)

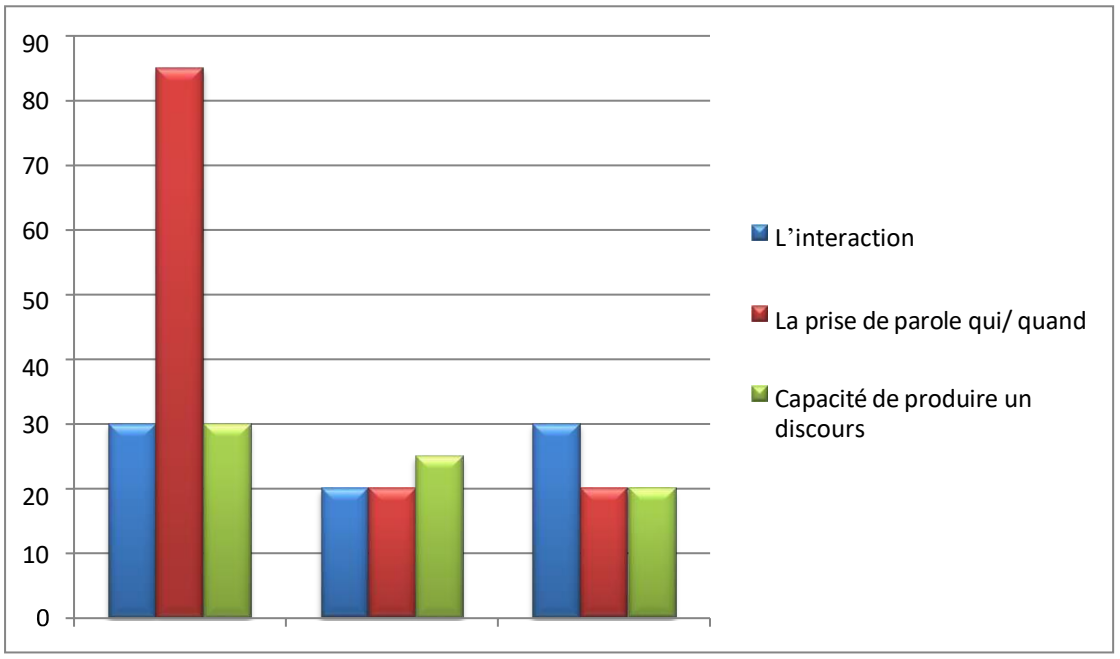


Figure 01 : graphique montrant les résultats obtenus avant l'intégration des activités ludiques

Sur la base de notre critère d'observations nous pouvons affirmer que les obstacles des apprenants lors d'une séance de l'expression orale se situent au niveau de

L'erreur	Le type d'erreur	La remédiation
« Quand il est cinq ans »	Conjugaison	« Quand il a cinq ans »
Son mère – son cousine	Grammaire	« Sa mère – sa cousine »
Le nez est … (phrase Incomplète)	Lexique / vocabulaire	Il fallait décrire le nez Comme le nez retroussé

D'une part, pendant la préparation d'une activité orale, les apprenants pour exprimer et présenter leurs énoncés, ils demandent l'aide de l'enseignante pour traduire certaines phrases et cherchent la signification en arabe ou en français, c'est-à-dire ils utilisaient un vocabulaire assez pauvre

Les difficultés grammaticales sont souvent liées à la reconnaissance du genre, et les erreurs les plus marqués sont celles de la conjugaison des verbes que les élèves trouvent encore difficile et complexe

Nous avons observé les conditions et les limites de la réalisation des activités orales en classe notamment la disposition des tables et les matérielles utilisaient sont défavorable à la communication et ou développement de l'expression orale. Nous pouvons dire que tous ces obstacles empêchent la capacité des apprenants pour produire un discours correct

Le rôle principal de tout enseignant est d'instruire et guider les élèves dans leurs l'apprentissage. Mais en réalité, il s'est retrouvé à monopoliser la parole, répondant sans le savoir à ses questions, en effet, durant toute l'heure, si on devait compter là où l'apprenant prend la parole n'est que 15min, le temps restant est consacré à l'enseignant de faire leur mieux pour encourager et faciliter l'interaction des élèves.

1.3 L'observation de la classe avec les activités ludiques (animée par l'enseignante)

1.3.1 Le groupe expérimental

L'enseignante a entamé son cours en interrogeant oralement ses élèves puis a écrit sur le volet gauche du tableau, généralement ils écrivent au milieu mais quand il y' a un travail dirigé c'est l'envers. La séance elle se déroule sur l'expression orale, c'est pour cela l'enseignante à bien préparer une activité ludique culturelle afin d'amuser et comprendre en parallèle, pour voir aussi s'ils ont des lacunes à améliorer. Elle les a demandés de faire un cercle puis elle a expliqué comment faire ce jeu-là ? D'une part, celui-là compose de deux parties l'une : chaque apprenant donne un mot et la personne à sa gauche a quelque seconde aussi mais à condition que le mot donné commence par la dernière lettre entendue du mot précédent, elle s'illustre en les donnants un exemple : changer, ce verbe finit par la lettre R donc le mot suivant commencera par R comme répartition ainsi de suite…….

En effet, celui qui ne donne pas le mot immédiatement ça sera éliminé et il ne termine pas. Après l'explication du l'activité l'enseignante à lancer le jeu, les

elèves ont été si motivées pour trouver les mots et ils gagnent, autrement dit, la classe était tellement active. D'autre part, l'enseignante a mentionnée une chaîne des mots au tableau pour qu'ils puissent passer au 2éme étape de l'activité. Ainsi de suite, les apprenants éliminés ne participent pas à l'étape suivante. Chaque apprenant se lève au tableau pour trouver les mots indiqués de la part de l'enseignante puis elle commence de les déstabilisés de façon imminente donc c'est si ardu pour les trouver sauf les plus attentionnés aux mots et non pas les gestes de l'enseignante. A un certain moment, la majorité se sont éliminées, il reste que cinq apprenant ils ont trouvé plus de 10 MOTS malgré la déstabilisation de l'enseignante. Elle a utilisé un style interactif avec les élèves. Lors des dernières minutes a fait un petit rappel de tous les notions vécues de sorte universelle pour avoir une 'idée sur l'examen prochain et aussi elle a aucun plan particulier à suivre pour animer ces activités c'est de la spontanéité

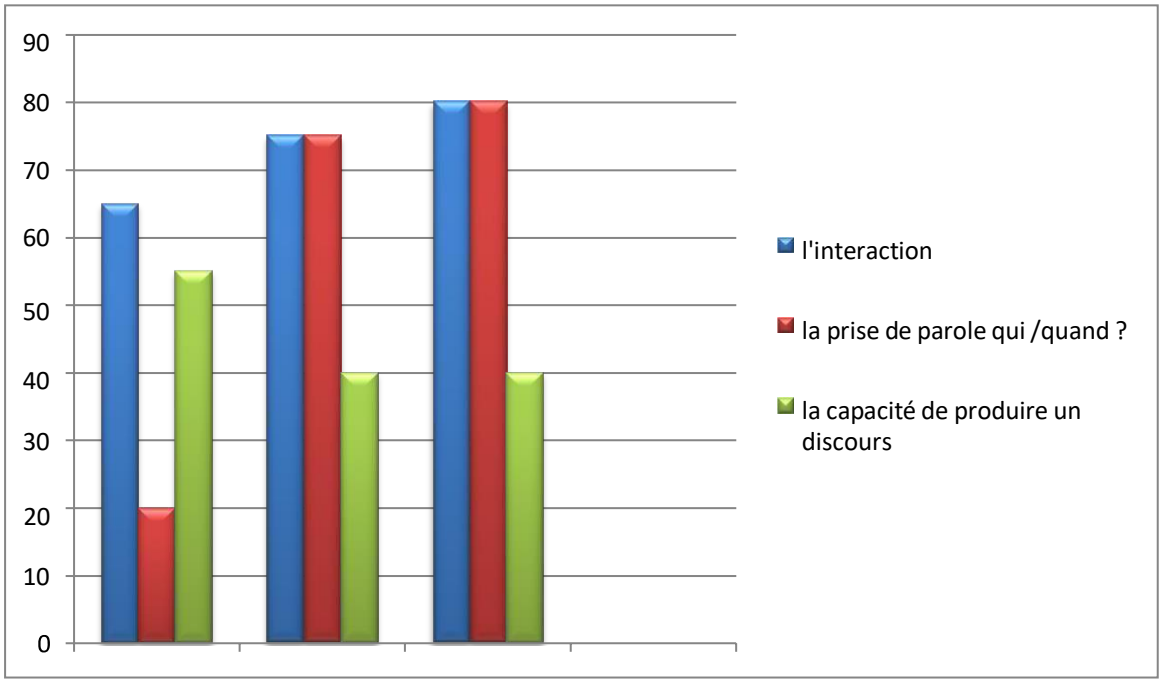
1.3.2 Observation de la séance avec l'intégration du jeu de portrait

La phase de préparations : nous avons expliqué et présenter le jeu du portrait, nous les a demandé aussi de faire un cercle en classe, pour ce jeu de portrait nous avons designer deux élèves et jouer avec eux pour que les autres comprennent mieux la règle du jeu, la consigne c'était un joueur doit S'éloigner. Pendant que les autres participants choisissent le non d'une personne célèbre.

La phase de réalisation : avant de lancer le jeu, nous avons demandé à l'élève de revenir et à commencer à interroger ses collègues en posant des questions afin de connaitre le portrait et les autres joueurs répondent uniquement par oui et non

Au fur et au mesure le joueur a trouvé la réponse, donc, le dernier élève qui a été interrogé a pris sa place pour un autre tour.

1.3.3 Analyse de la grille d'observations (pendant intégration des activités ludiques)



Graphique montrant les résultats obtenus pendant l'emploi des activités ludiques

Suite à notre grille d'analyse nous allons présentes les remarques retenues selon les critères de la grille afin de pouvoir ensuite faire une comparaison entre les deux séances :

Au début, les étudiants étaient hésités à le faire parce qu'ils pensaient qu'ils s'agissaient d'un devoir, certains sont même venus nous voir et nous ont dit en arabe « Madame, nous ne savons pas bien parler français ». Mais au fur et à mesure que l'activité progressé, les élèves devenaient de plus en plus détendus et semblaient même s'amuser. Ces jeux ludiques ne reflètent pas l'ennuie et la monotonie.

Les élèves sont motivées par leur volonté de participer et de s'exprimer, plutôt que d'y être obligé (forcé). Par rapport à la salle de classe traditionnelle, l'atmosphère de la classe a subi d'énormes changements, les élèves s'expriment plus librement sans craindre le regard des autres. Cela change le cadre rigoureux

auquel ils sont habitués.

Nous avons remarqué une augmentation de la spontanéité de la prise de parole chez les élèves. Le fait que le jeu ludique a retenu l'attention des élèves a été mis en évidence par leur effort dans la production et la fréquence de la prise de parole. Les élèves n'attendent plus d'être orientés par l'enseignante ; ils exprimant de leur volonté. Ils ne sont plus gênés ni de honte à s'exprimer.

Leur façon d'interroger est tout à fait naturelle, même s'ils font des erreurs, ils essaient toujours de trouver des phrases cohérentes. Quant aux prises de parole, Cette fois les rôles sont inversés, car si l'on compte le même calcul de la dernière fois, letemps de l'élève n'est plus limité à seulement 15 min mais à peu près 45 minutes exactement l'inverse du temps que l'enseignante est passée de 45 minutes à 15 minutes. Dans ce cas l'enseignante ne joue qu'un rôle de guide.

Pendant les premiers cours classiques, nous avons constaté que l'échange entre les élèves était presque inexistant. Cependant, après l'initiation aux jeux, nous avons pu observer des apprenants cherchant à s'entraider et à partager des informations qui pourraient leur être utile. De plus, lorsqu'ils font des erreurs, ils se corrigent mutuellement.

Enfin, on peut faire une remarque très importante lorsque l'un d'eux s'exprime en arabe, les autres interviennent pour lui dire de parler en français tous en lui donnant les mots appropriés dont il a besoin.

1.4 La comparaison entre les cours classiques et les cours avec les activités ludiques

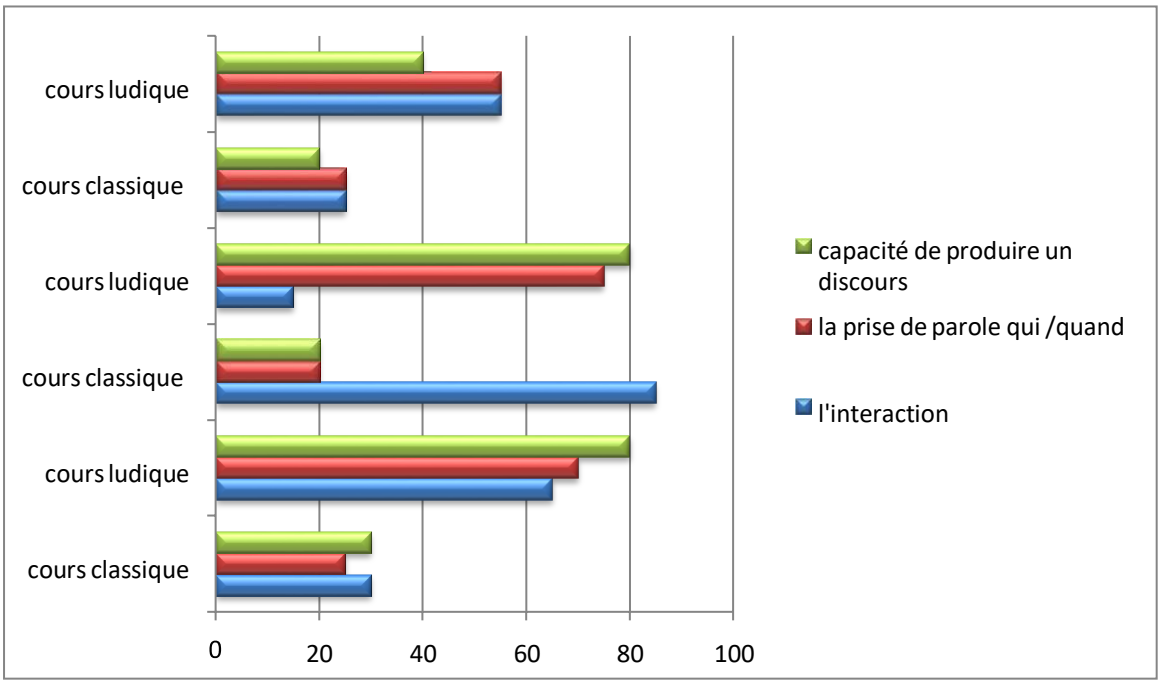


Figure 03 graphiques montrant la comparaison entre l'activité ludiques et les cours classiques

L'interaction entre l'enseignant et l'élève dans la situation classique et au nombre de 12fois mais pendant les activités ludiques, le nombre d'échange est réduit à 8fois. D'autre part, l'échange entre les élèves est inexistant lors des cours classiques alors qu'il augmente en situation des jeux.

Il doit être clairement noté que le nombre d'interactions enseignants élève pendant les cours ordinaux représentent uniquement des situations de questions/ réponses, il n'Ya pas un véritable échange. Nous constatons une distance car nous ne retrouvons pas la complicité d'entre eux. Cela s'applique également aux élèves car ils n'ont pas l'occasion de partager leurs idées et d'échanger leurs points de vue.

Par contre, les apprenants ont l'occasion d'exprimer leurs opinions, interprétations, et leurs sentiments lors des jeux ludiques. Cela démontre à quel point les activités ludiques peuvent avoir un impact sur les compétences

Langagières sachant que certains ils ont la capacité de s'exprimer, mais ne veulent pas le faire. Aussi, l'échange « enseignant élève » est réduite car le rôle du premier est inversé et devient un simple guide comme nous l'avons expliqué dans le point précédent.

Les élèves sont encouragés à participer aux activités, l'enseignante n'intervienne que rarement, même l'interaction entre eux même (les élèves) deviennent plus facile et mieux favorables à l'apprentissage. Si on compare la prise de parole de deux sortes :

Durant les séances traditionnelles, l'enseignant monopolise la parole avec un temps de 45 min alors que l'élève ne parle presque pas avec un temps de 15 min par contre lors des activités ludiques c'est l'inverse.

En effet, l'enseignante a utilisé la méthode traditionnelle c'est à dire préciser le travail (explicite) elle donne la règle puis elle applique les activités. Ainsi, sans le savoir les élèves n'interviennent que pour répondre aux questions posées, ils ne peuvent même pas former des phrases complètes.

Nous préférons l'approche implicite c'est à dire que nous présentons une activité de c'est à élève d'en déduire la règle, c'est l'occasion pour développer l'expressivité des apprenants. Si au début, l'enseignant donne le cours directement etcomplètement aux élèves pour faciliter le travail des élèves lors des activités, elle capte l'attention des élèves en leur donnant un espace pour réfléchir et réagir aux obstacles créés par l'activité car le comportement de l'élève n'est pas une action mais une réaction et ainsi leur temps de parole se voient inversé.

2. Description des données

Dans ce qui suit, nous allons présenter les résultats de l'enquête dans des graphiques représentant des statistiques concernant les différentes informations recueillies auprès des élèves.

1 - Parlez-vous le français au quotidien ?

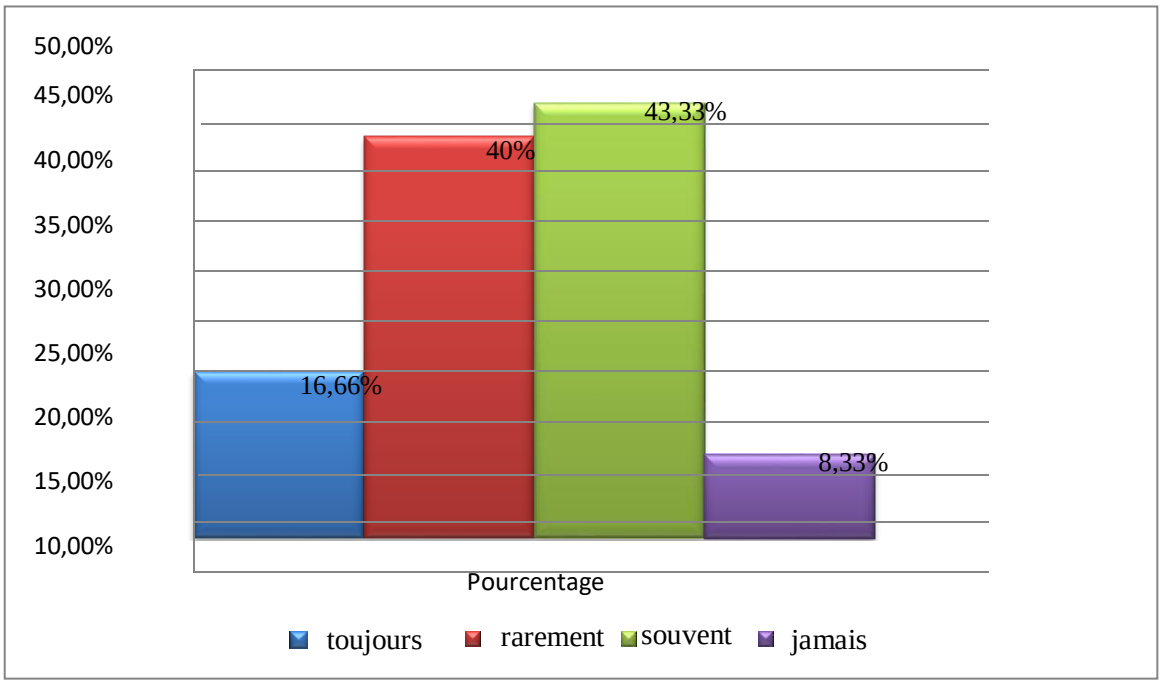


Figure 01 : le français dans le quotidien des étudiants

Les observations montrent que 26 élèves d'un pourcentage 43.33% sur 60 pratiquent souvent le français quotidiennement, mais 24 élèves d'un pourcentage 43.33% sur 40 d'entre eux utilisent rarement le français comme outil de communication, 10 élèves d'un pourcentage 16.66% l'utilisent toujours, 5 élèves d'un pourcentage 8.33 élève ne le pratiquent encore jamais Selon eux l'environnement ne les aide pas à exprimer et à pratiquer la languefrançaise.

1- **Dans quels lieux parlez-vous le français** : *(plusieurs réponses peuvent être sélectionnées)*

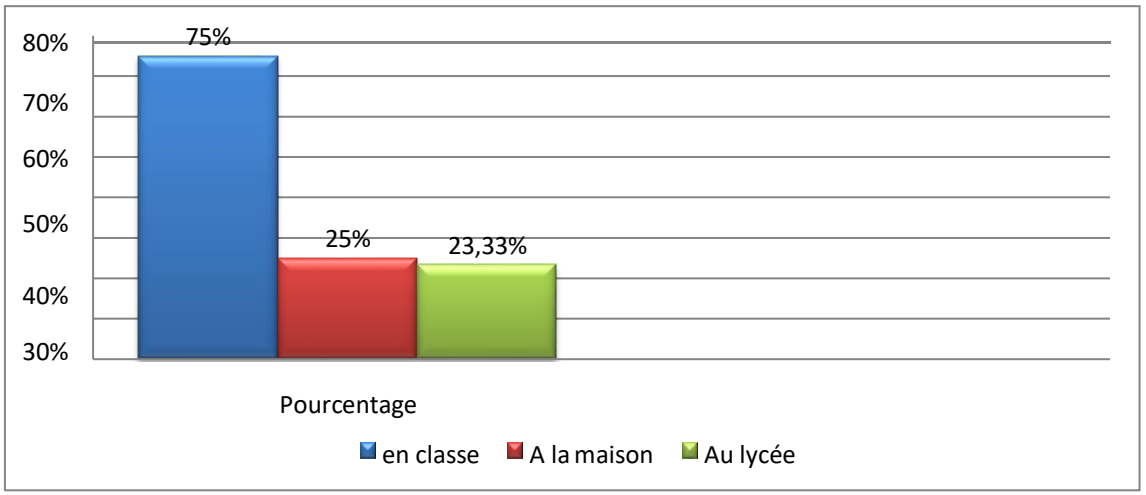


Figure 02 : les lieux où les étudiants parlent le plus

Il est incontestable que 45 élèves d'un pourcentage 75% trouvent que la salle de classe est un lieu idéal pour pratiquer le français, suivis par 15 élèves d'un pourcentage de 25% qui préfèrent parler français à la maison, 14 élèves d'un pourcentage 23.33 % le disent au lycée (en dehors de la classe). Certains,s'exprimer en classe est une bonne initiative d'apprentissage et unsigne d'autonomie langagière

2- Avec qui parlez-vous le plus en français ?

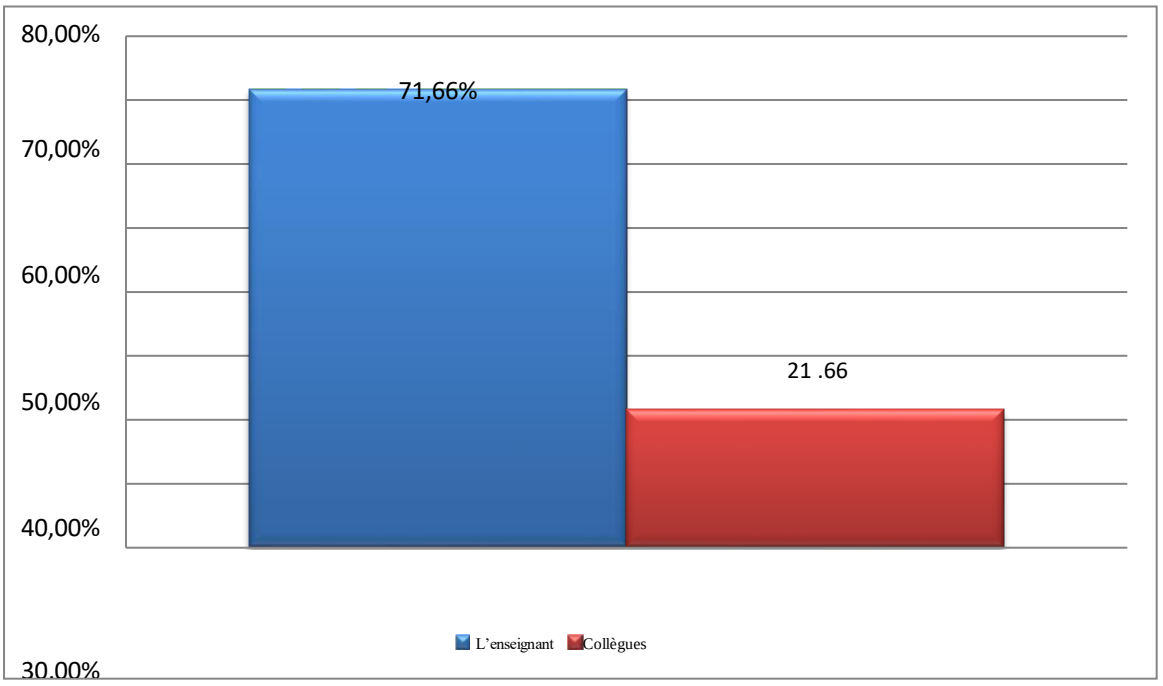


Figure 03 : les personnes avec qui les étudiants parlent le plus

43 des élèves d'un pourcentage 71.66 % reconnaissent qu'ils parlent souvent à leurs professeurs, 13 élèves d'un pourcentage 21.66% parlent souvent à leurs camarades. en classe, certains d'entre eux sont obligés de communiquer avec l'enseignant enfrançais, soit de poser ou de répondre à des questions liées aux cours. Pour d'autres, nous avons constaté qu'il y a un échange entre les élèves c'est juste pour discuter sur des sujets inutiles comme : le score des matches, les jeux électroniques (pubget, free fire). En dehors des cours, ils n'échangent pas d'informations

3- **Avez-vous du mal à vous s'exprimer oralement en français ?**

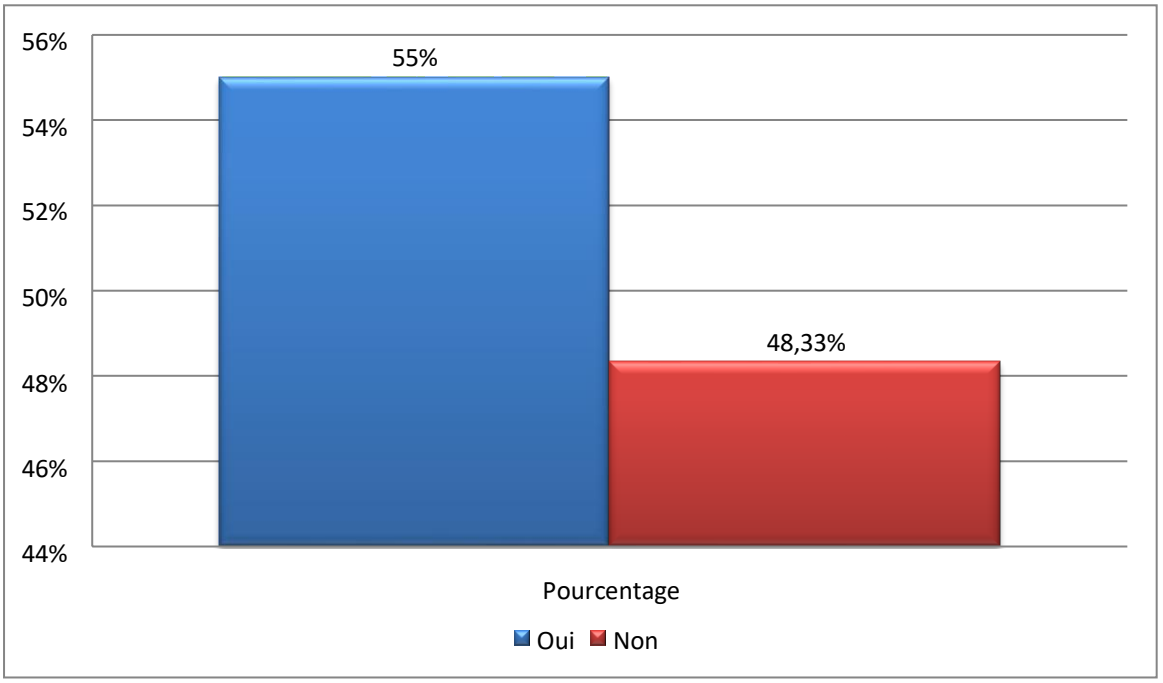


Figure 04 : les difficultés qui freinent les étudiants

La majorité des élèves (55%) ont déclaré avoir des difficultés às'exprimer en français tandis que 48.33% n'ont prouvé aucun mal.l'expression orale en classe est considérée comme un grand obstacle pourles élèves, ils ont du mal à parler aisément ce qu'ils devraient parler leur langue maternelle.

4- Commettez-vous des erreurs en parlant le français ?

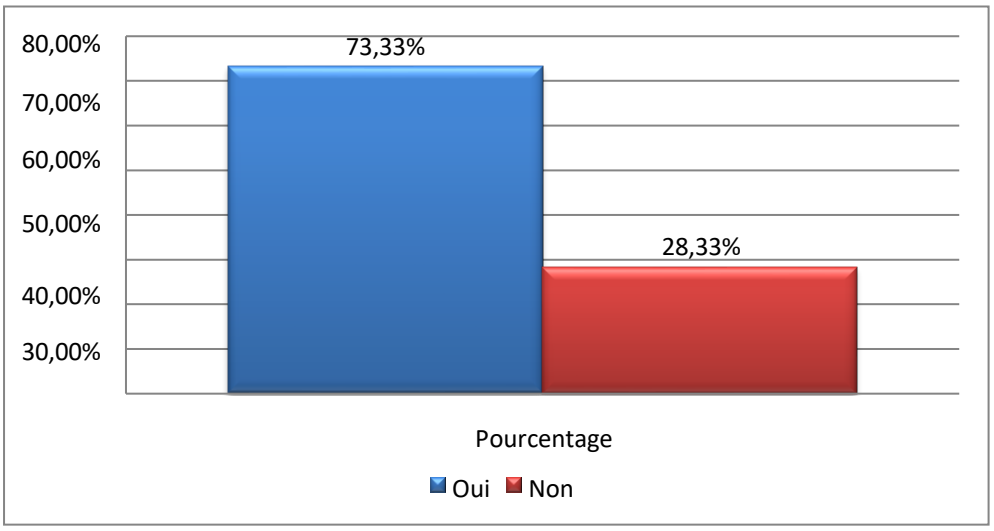


Figure 05 : le nombre d'étudiants ayant conscient de leur erreur

73.33 % des étudiants admettent faire des erreurs en parlant et seulement 28.33% disent ne pas faire d'erreurs. Il est clair que la majorité des élèves ne produisent pas suffisamment des phrases ce qu'ils voulaient dire.

6_ Avez-vous peur de s'exprimer oralement en français ?

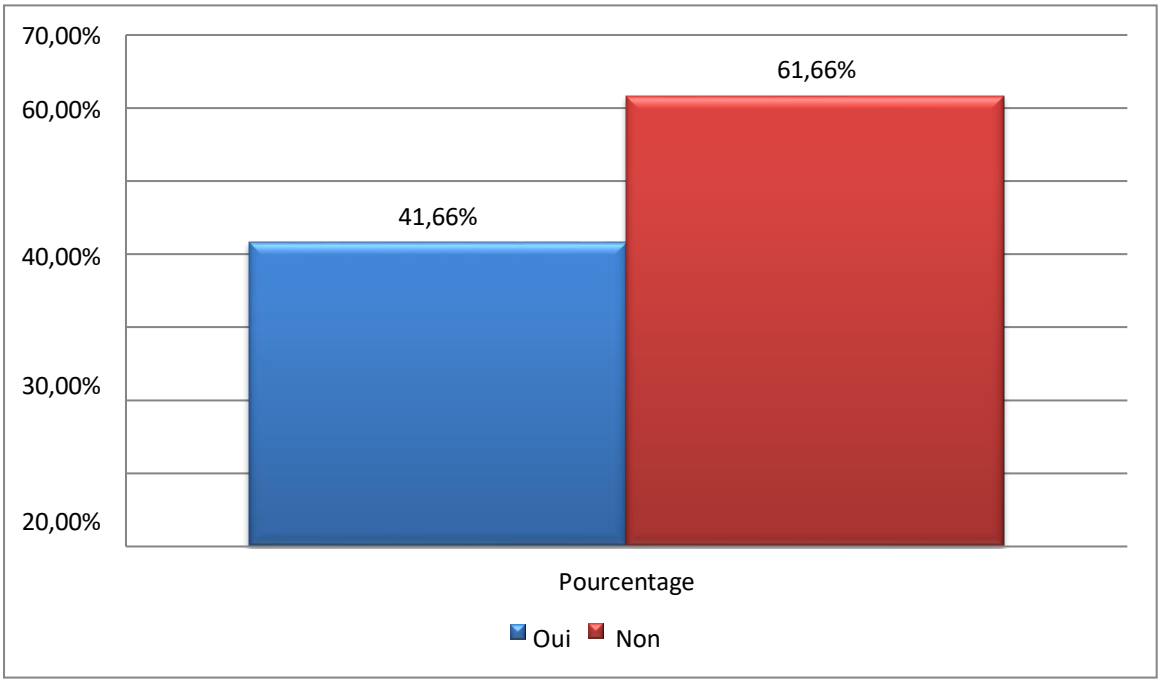


Figure 06 : les raisons de la peur des étudiants en expression orale

41.66% des étudiants affirment avoir peur de s'exprimer en français, alors que 61.66%ne sont pas d'accord. Il est clair que la majorité des étudiants n'ont pas peur d'exprimer oralement mais leurs pratiques sont hétérogènes. C'est juste pour éviter la question qui demande la source de la crainte pour exprimer. Pour d'autres éprouvent plus des obstacles psychologiques, syntaxiques et grammaticaux.

7- **Avez-vous des difficultés à parler oralement au niveau de** : (le choix est multiple)

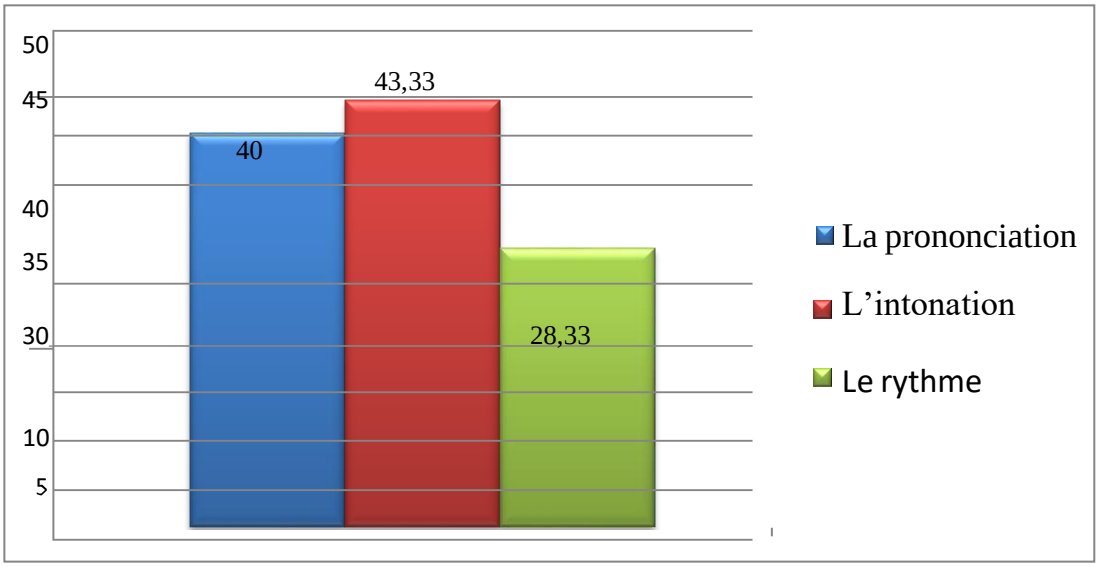


Figure 07 : rang de difficulté à l'expression orale

Selon les chiffres, l'intonation s'avèrent difficile causant le plus des problèmes pour26 étudiants représentaient 43.33%, puis la prononciation représentait 40% pour 24 étudiants, puis le rythme représentait 28.33% pour 17 étudiants. Nous avons noté le problème de la prononciation ce qui explique que les élèves ne maitrisent pas les règles phonologiques. Si nous voulions chercher la source de leurs erreurs, nous devrions faire recours à leurs premières étapes d'apprentissage de FLE (primaire) où ils doivent avoir une connaissance de base de la phonétique et être capable d'articuler d'une sorte correcte.

8- Trouvez-vous du mal à formuler les mots adéquat (lexique approprié) :

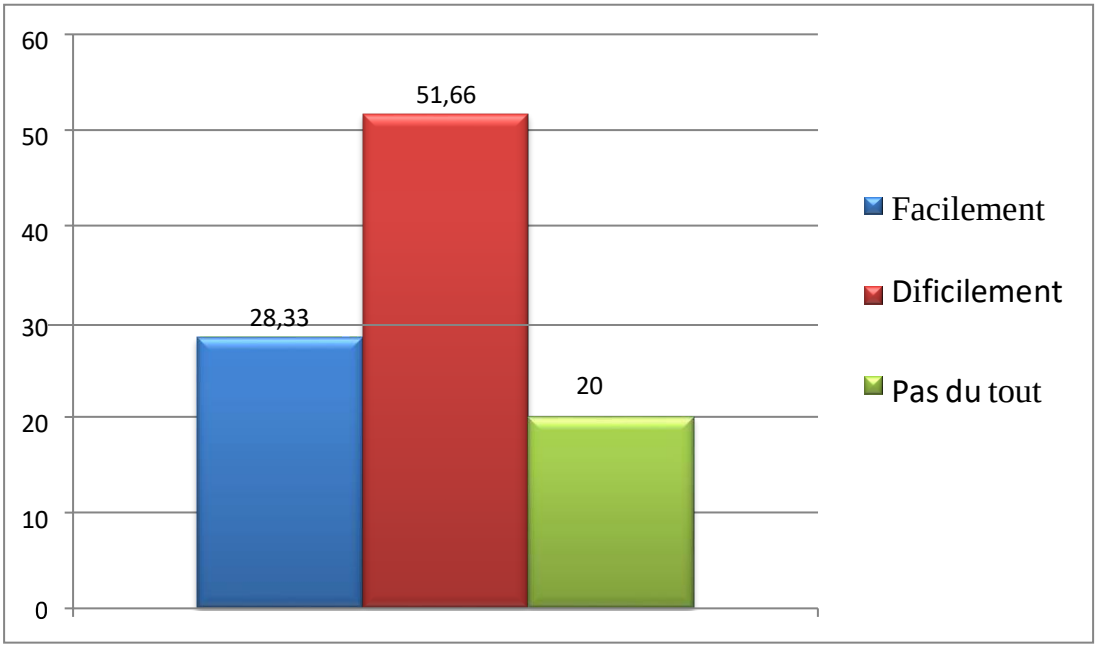


Figure 08 : difficulté des élèves à s'exprimer oralement

31 élèves pour un pourcentage de 51.66 % ne trouvent pas facilement les mots lorsqu'ils expriment en utilisant des phrases simples et rigides, tandis que 17 élèves pour le pourcentage de 28.33% ils présentent bien et c'est facile de pratiquer pour eux, par contre 12 élèves pour un pourcentage de 20% n'ont pas cette difficulté.

9- Pour formuler vos phrases expression orale, rencontrez-vous des difficultés d'ordres : (un ou plusieurs choix est possible)

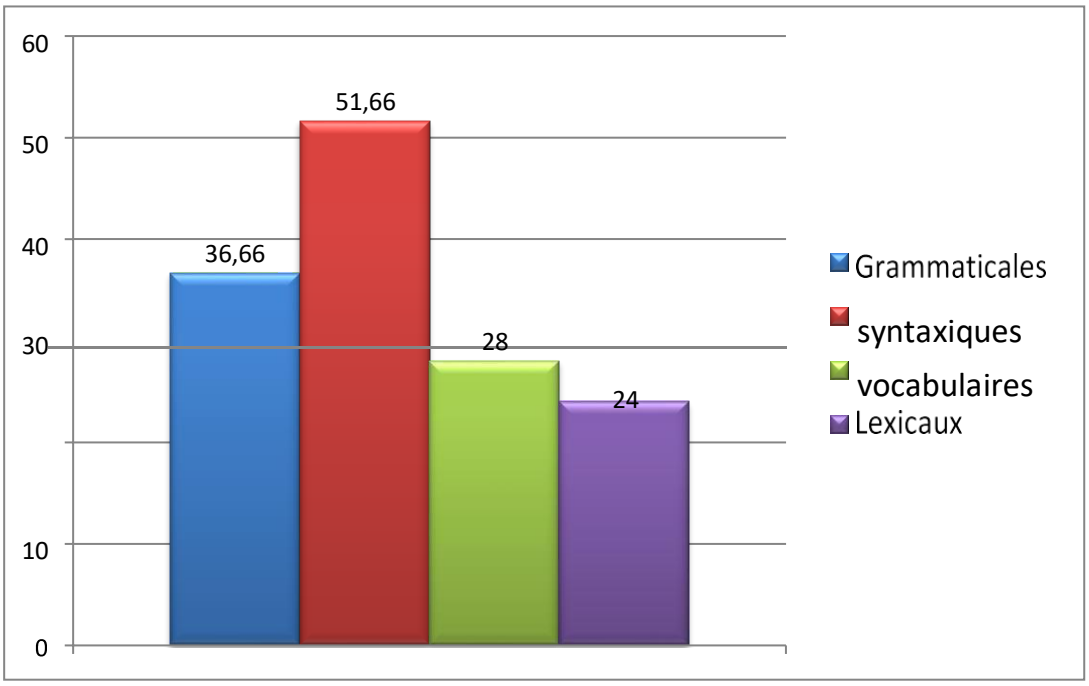


Figure 09 : la nature des difficultés d'expression orale

Nous avons observé que les élèves reconnaissaient les difficultés au niveau d'expression orale, dans l'ordre : syntaxique (51.66% de réponses), grammaticales (36.66%), vocabulaires (28%) lexicaux (24%). La syntaxe et la grammaire pose des obstacles pour formuler des phrases adéquate dans une situation de communication donnée. Les difficultés grammaticales sont souvent liées aux reconnaissances du genre (un, une, des …)

10- Exprimant oralement en classe, êtes-vous :

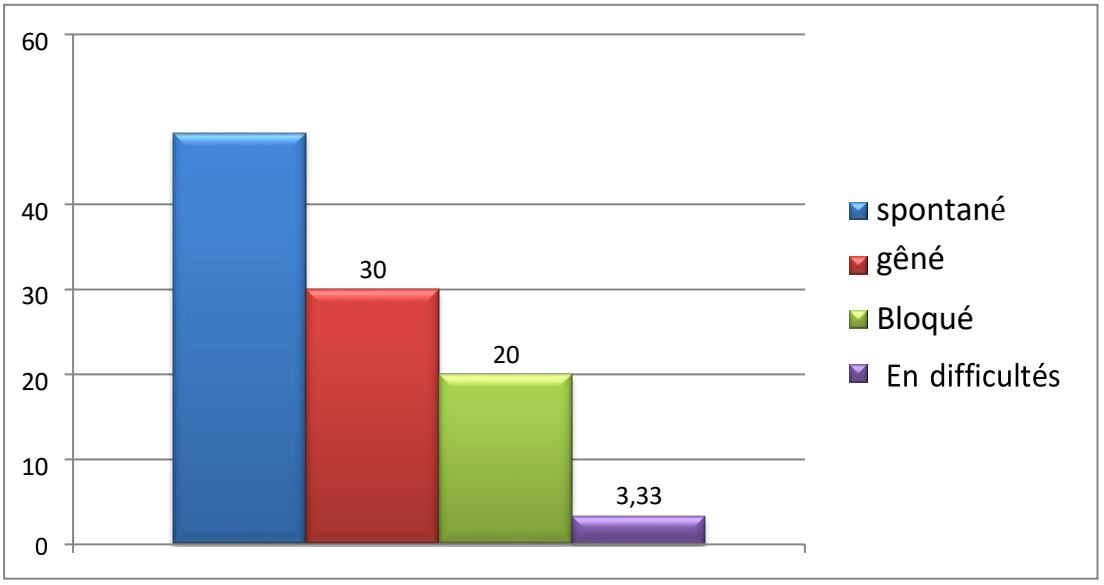


Figure 10 : l'état psychologique des élèves en expression orale

Nous avons remarqué 48.33% se sont trouvés spontané dans une situation de parole en classe, 30% se sentent gênés et 20% se retrouvent en difficulté, alors que seulement 3.33 % des étudiants admettent être bloqués dans des situations où ils il faut parler.

L'insuffisance empêche l'apprenant à exercer l'acte de parole facilement ce qui met l'étudiant dans un contexte gênant et perturber.

11- Quand vous êtes bloqués dans une expression orale, les raisons peuvent-être d'ordre :

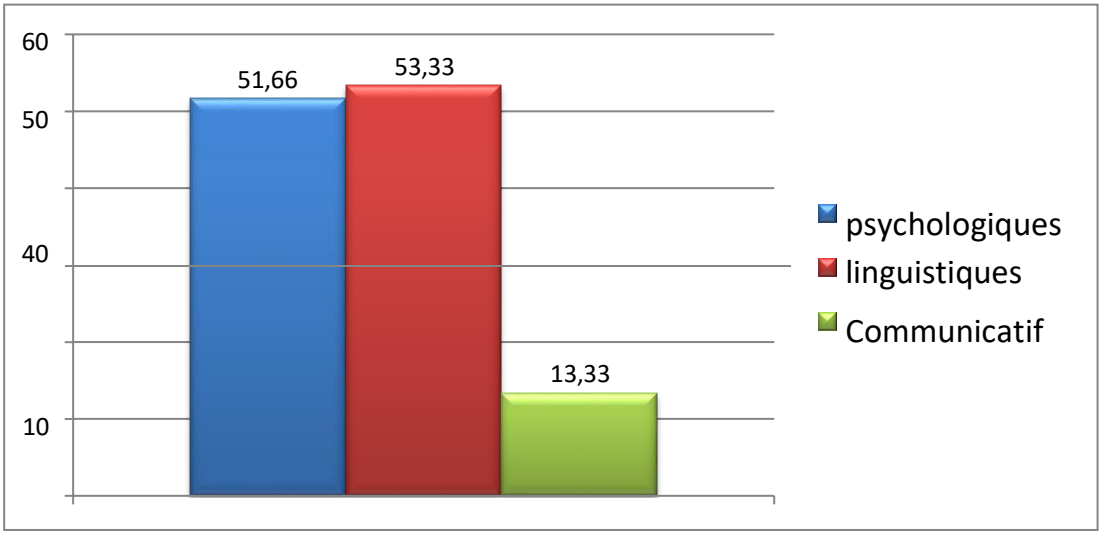


Figure 11 : source d'obstruction à l'expression orale

A travers les données, nous avons constaté très clairement que la cause de blocage des élèves dans l'expression orale est d'abord due à l'origine linguistique (53,33%), puis la psychologie avec 51,66% tels que : la timidité, la peur de se tromper devant ses collègues, le manque de courage pour affronter et améliorer leurs empêchements et en fin communicatives pour 13.33% des étudiants.

12- **Pour exprimer oralement une idée en français, (dans votre tête), êtes-vous obligé (e) de :**

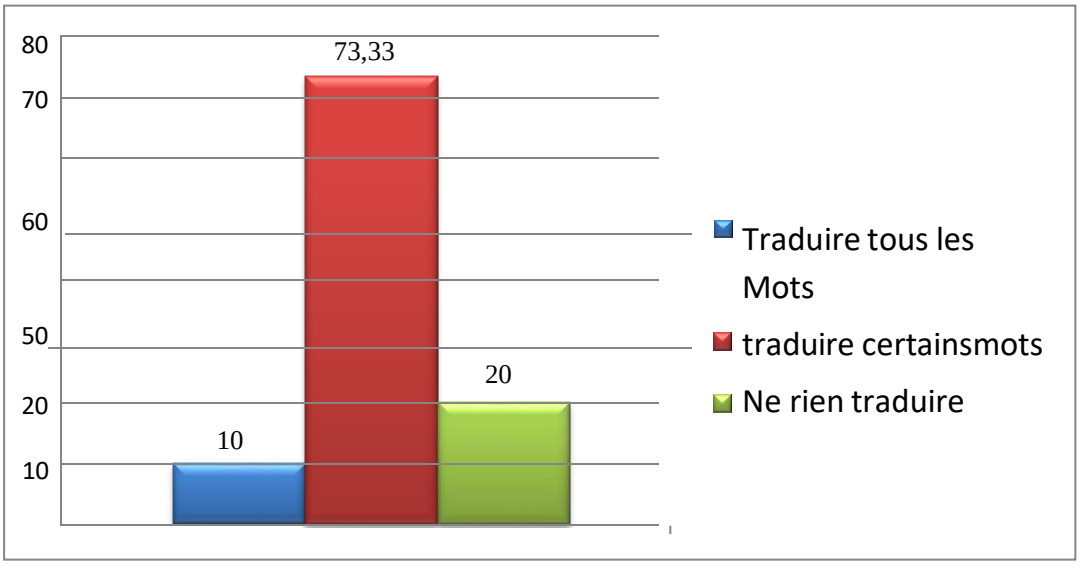


Figure 12 : le taux de traduction des mots

La quasi-totalité des élèves (73,33% + 10%) subissent une traduction mentale de mots de leur langue maternelle vers le français pour exprimer une idée.

Autrement dit, c'est la capacité de relier facilement l'idée avec les mots correspondant. Sauf que la minorité traduisent toujours les mots de leur langue maternelle vers le français ce qui produit des hésitations, des poses prolongés. Tandis que 20%expriment sans rien traduire.

13- Pour améliorer l'expression orale en classe, vous préférer le :

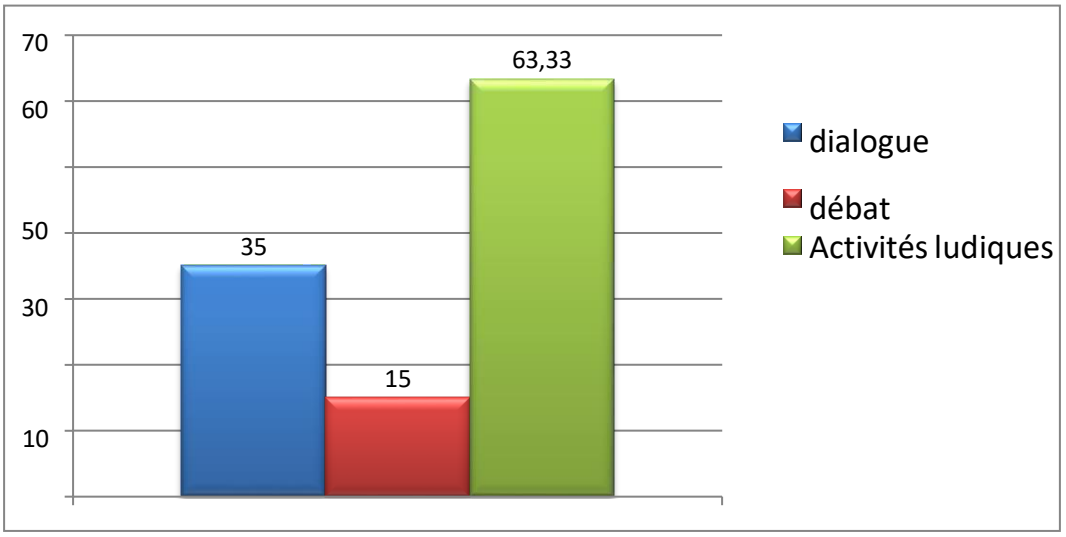


Figure 13 : L'activité préférée des étudiants

On constate que les avis sont partagés, 63.33% des étudiants préfèrent les activités ludiques, 35% aiment le dialogue, et 15% le débat. Nous avons remarqué une unanimité des avis sur les activités ludique cela démontre qu'on peut apprendre en s'amusant et avoir un impact sur les compétences langagières.

3. Analyse du questionnaire

D'après, les résultats obtenus le français n'est pas une langue facile pour la majorité des élèves certains le considèrent comme une langue non utilisée à la maison,
« L'expression oral est difficile car je ne parle pas français » … etc.

Tous cela signifie que la conception du français des élèves est vague ce qui est normal vue qu'ils n'ont pas des bases solides pendant leur cursus. De plus, les étudiants sont confrontés à des problèmes de la langue dans la plupart des cas, de sorte que la plupart d'entre eux parlent souvent le français et pourtant c'est en parlant qu'en apprend à exprimer.

Selon eux, l'environnement ne les aide pas à parler et à pratique la languefrançaise, ils sont conscients de leur faiblesse et ils ne parlent presque jamais en classe. Autrement dit, l'échange entre l'élève et l'enseignants est inexistant sauf si l'enseignant leur poser des questions on leur demande de parler. Cela peut s'expliquer que notre société ne constitue pas un entourage qui favorise la pratique de la langue française.

En classe, certains d'entre eux sont obligés de communiquer avec l'enseignant en français pour accomplir l'acte d'apprentissage de la langue, soit de poser ou de répondre à des questions liées aux cours aussi pour effectuer des activités d'expressions orale. Pour d'autre, s'exprimer en classe est une bonne initiative d'apprentissage et un signe d'autonomie langagière. En conséquence, nous avons constaté qu'il y a un échange entre les élèves c'est juste pour discuter sur des sujets inutiles en dehors des cours, ils n'échangeant pas d'informations.

L'expression oral, en classe est considère comme un grand obstacle pour les élèves, ils ont du mal à parler aisément ce qu'ils devaient parler leur langue maternelle. Les raisons peuvent être multiples :

A première vue, il est clair que la majorité des étudiants n'ont pas peur d'exprimer oralement, mais en réalité leur pratique est hétérogène. C'est juste pour éviter la question qui demande une justification ou la source de la crainte pour exprimer.

Alors que pour certains élèves éprouvent plus des obstacles psychologiques tel que la timidité, la peur de se tromper devant ses collègues, le manque de courage pour affronter et améliorer leurs empêchements. Ainsi, la syntaxe et la grammaire leur posaient des problèmes pour formuler des phrases adéquates dans une situation de communication donnée.

Et puis, nous avons noté le problème de la prononciation ce qui explique que les élèves ne maitrisent pas les règles phonologiques. En effet, si nous voulions chercher la source de leur erreur, nous devrions faire recours à leur première étape d'apprentissage du FLE (primaire) ou ils doivent avoir une connaissance de base de la phonétique est être capable d'articulé d'une sorte correcte.

A cela s'ajoute certains élèves n'accentuent pas assez les mots accentue, l'accent est généralement faible il faut que l'apprenant trouve sa partition et joue sur des mots différentes et variés afin de capter l'attention de l'auditoire. Nous avons alors remarqué que les problèmes rythmiques amènent à un mauvais placement des syllabes accentuées qui entraine le déséquilibre dans les schémas rythmiques et mélodiques.

De plus, selon les données recueilles, les élèves avouent qu'ils n'ont pas un bagage linguistique assez riche ce qui signifie il ne trouve pas les mots adéquate dansune situation communication, aussi l'insuffisance empêche l'apprenant à exerce l'acte de parole facilement ce qui met l'étudiant dans un contexte gênant et perturbe.

Le corpus analysé a montré que l'élève exploite la traduction de certains mots afin qu'il puisse exprime une idée autrement dit, c'est la capacité de relier facilement l'idée avec le mot correspond sauf que la minorité traduisent toujours les mots de leur langue maternelle vers le français, ce qui produit des hésitations, des pauses prolongées et la perte de temps.

Dans cette perspective, nous demandons aux élèves de choisir une des trois suggestions qui peuvent améliorer leurs capacités d'expressions orale. Nous avons remarqué une unanimité des avis sur les activités ludiques cela démontre qu'on peut apprendre en s'amusant. Enfin, on constate aussi qui peut être due au manque de pratique de l'oral et à l'interaction verbale en FLE entre les élèves.

Conclusion générale

Nous voilà arrivées au terme de ce modeste travail de recherche dont l'étude principale s'inscrit dans le cadre de la pédagogie pour déterminer l'effet des activités ludiques sur l'expression orale dans une situation d'enseignement/apprentissage en classe de français langue étrangère. En fait, l'objectif principal que nous avons établi était de comprendre comment les activités ludiques peuvent avoir un impact positif sur la capacité de s'exprimer chez les apprenants.

Ayant pour souci de répondre à notre problématique de départ (de quelle manière peut l'élément ludique améliorer la prise de parole chez les élèves de 1AS ? nous avons choisi de répartir notre recherche en quatre chapitres : les deux premiers concernant la partie théorique et les deux derniers la partie pratique et analytique.

Dans le premier chapitre qui a été consacré à l'interaction verbale en classe de FLE, nous avons essayé d'aborder d'abord un survol des définitions et des concepts : l'enseignement et l'apprentissage du français en Algérie, l'enseignement de l'oral, la notion de l'oral et sa place dans les différentes méthodologies en second lieu nous avons donné une définition aussi de l'interaction verbale, ses types, ses éléments constitutifs , nous avons cité les activités interactionnelles en classe de FLE. Enfin nous avons évoqué les facteurs qui paralysent la prise de parole.

Le deuxième chapitre qui a été consacré aux activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de FLE, nous avons abordé des définitions des activités ludiques et le jeu et sa classification et ses types selon différents auteurs. Nous avons pu aborder le rôle, ses avantages, les objectifs et nous avons cité comment choisir le jeu adéquat en classe et l'exploité en milieu scolaire

Le troisième chapitre qui a été consacré à la partie pratique Nous avons opté pour une double approche : qualitative et quantitative soit la suggestion d'une activité ludique en classe notamment le jeu culturel, le jeu du portrait et le questionnaire. Par ailleurs, nous avons choisi des méthodes expérimentales à trois niveaux : descriptive, comparative et analytique. Par ailleurs, nous avons présenté le questionnaire destiné aux élèves 1AS en mentionnant l'objectif de chaque question.

Dans le dernier chapitre met en œuvre la phase d'analyse et synthèse des résultats. Nous avons proposé une activité ludique notamment le jeu du portrait. Nous avons présenté le public ciblé, leur déroulement que ce soit avant l'utilisation des jeux ou pendant l'utilisation de ces jeux en classe, leur résultat et enfin une étude comparative concluant l'effet positif de l'aspect ludique.

Dans l'ensemble de notre travail de recherche, nous pouvons dire que les activités ludiques est un univers de plaisir et d'apprentissage, rendant le processus d'enseignement / apprentissage plus intéressant, motivante et moins ennuyeux et fatigant. En outre, elles favorisent la communication en classe de FLE en encourageant les apprenants à développer l'apprentissage collaboratif par l'échange et l'interaction.

Cette étude nous a permis également de dire que l'effet des activités ludiques sur l'amélioration de l'expression orale des apprenants est efficace car cela leur donne aussi la possibilité de s'exprimer spontanément.

Sur la base de notre recherche, nous avons remarqué que l'utilisation des activités ludiques améliore les compétences orales des apprenants, et nous avons confirmé nos hypothèses de départ :

- ✓ Les différentes difficultés en expression orale seraient du type : psychologique, linguistique, communicatif, sociolinguistique

En effet, les apprenants sont confrontés à des peurs, Non seulement le manque de confiance en soi, mais aussi la peur du regard des autres et de leur propre jugement. Nous pouvons également mentionner le manque de motivation dû à des sujets inintéressants à leurs yeux, le manque de connaissance en vocabulaire.

Considérant les résultats obtenus dans la phase finale de notre travail de recherche, nous avons pu constater que l'activité ludique a permis aux élèves de surmonter certains obstacles. Nous avons pu approuver que ces jeux ludiques apportent un réel changement dans les situations d'apprentissage des apprenants.

- ✓ L'utilisation des activités ludiques éducatives aideraient leur motivation et leur volonté

les résultats montrent que les élèves sont attirés par le plaisir et le divertissement que procurent ces jeux, car un apprenant est avant tout un enfant qui aime jouer et s'amuser. Ceux-ci nous permettant de confirmer que la proposition de ce type d'activité les aide à développer l'esprit créatif. Autrement dit, Les élèves sont enclins à travailler et à contribuer à la réalisation des tâches avec plaisir.

- ✓ Les jeux d'habilités permettraient d'enrichir son vocabulaire tout en développant l'esprit créatif de l'apprenant

Nous avons pu retenir que les activités ludiques incitent à développer un esprit d'équipe et une coopération. En d'autres termes, ils s'entraident, se corrigent et se soutiennent dans leurs tâches.

Pour conclure, l'utilisation d'activités ludiques en classe de FLE permet à l'apprenant de vivre la langue en action et en relation, et offre à l'enseignant la possibilité de contrôler sa pratique et d'atteindre facilement ses objectifs d'apprentissage.

Cependant, il est à préciser que les activités ludiques présentent également des limites quant à leur utilisation, car nous pouvons avoir des difficultés à les introduire dans certains cours, notamment l'insuffisance du temps accordé. Nous pouvons proposer de l'utiliser une fois par semaine comme solution lors de la production ou de la compréhension orale.il serait intéressant d'approfondir les recherches concernant L'exploitation de l'aspect ludique en classe de FLE.

Les références bibliographiques

Bibliographie

BOUCHRIBA, N. L. (2008). Les pratiques communicatives pour l'amélioration de l'oral en classe deFLE. uniiversité de constantine.

CAON, F. L. (2006). *Le plaisir dans l'apprentissage des langues : un défi méthodologique.* (F. CAON, Éd.)

Cuq, J. D. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. PARIS: Clé internationnal.

CUQ, J. P. (s.d.). 417. (J. P. CUQ, Éd.)

CUQ, J. P., GRUCA, I., Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, éd presse universitaire. (s.d.). *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde* (éd. presse universitaire de Grenbole). (J. P. CUQ, Éd.)

DUQUESNOY, M. G. (s.d.). (M. G. DUQUESNOY, Éd.) Récupéré sur La pédagogie du jeu.: http://portaileduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf

Élodie Coutou2015., É. C. (s.d.). *Le jeu et l'apprentissage.* Récupéré sur /dumas.ccsd.cnrs.fr/: https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01387776/

Francisco Jiménez, «. P. (2007). (F. Jiménez, Éd.) Récupéré sur Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques: https://doi.org/10.4000/apliut.5728

GAFFIOT Félix, l. G.-l. (2001). le Gaffiot de poche. 404. (G. Félix, Éd.)

GALLISON.R. / COSTE.D, 1. D. (1976). Dictionnaire de didactique des langues. 16. (G. /. COSTE.D, Éd.) pays: Hachette.

Gilles Brougère, L. j. (2007). *les jeux du formel et de l'informel.* Consulté le avril 24, 2023, sur ,https://doi.org/10.4000/rfp.582,

GRANDMONT, N. O.-5. (s.d.). (GRANDMONT, Éd.)

GRAWITZ, M. L. (1986). *lexique des sciences sociales.* Dalloz.

https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2006-3-page-11. (2006). *le français d'aujourd'huit.* (F. F. FERHANI, Producteur) Récupéré sur cairn.info.

Ibid., p. 4. (s.d.). 418. (Ibid, Éd.)

Ibid., p. 4. (s.d.). 418. (Ibid, Éd.)

Idem. (s.d.).

J-P Cuq, d. d. (2003). *dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde.* (J.-P. Cuq, Éd.) paris.

KEVRAN Martine :L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, A. C. (1996). *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école.*

L. (. (2005). LAROUSSE. Paris: jacques florent.

Le nouveau petit Robert, 1. p. (1993). *Le nouveau petit Robert.*

Le Petit Robert, 1. /. (1991 / 1046).

mtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf. (s.d.). *Le-jeu.pdf.* Récupéré sur mtdm.free.fr.

MUCCHELLI, R. L.-s. (1967). Le questionnaire dans l'enquete psycho_sociale. ESF.

Nicole De Grandmont, p. d. (1997). Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. 51. (N. D. Grandmont, Éd.)

Palais des Nations, A. s.-m. (2000, MAI 13). *La présidence de la république*. Récupéré sur el_mouradia.dz.

Projet pancanadien de français langue première, É. d. (2008). *Projet pancanadien defrançais langue première.* Canada : édition Chenelière Education,

RABEHI, S. (. (2011). (C. p. Rabehi, Éd.) *De l'argumentation jaillirait l'oral en classe de FLE*, 185_193.

Renard, C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre. (S.d.). *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre.* (C. Renard, Éd.) Récupérésur : http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_F LE.

Robert. (2002). Didactique des langues étrangéres. 34.

ROBERT, J.-P. (. (2008,). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 19. (ROBERT, Éd.) PARIS : Ophrys.

SELTI, J. (. (2011, Septembre 10). Récupéré sur https://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-prise-de-parole-en-classe-de-fle-14130.html

SILVA Haydée : Le jeu en classe de langue, C. I. (2008). (S. Haydée, Éd.)

Susanne HALLIWELL enseigner l'anglais à l'école primaire. Longman. Paris 1995, P. (1995). *Enseigner l'anglais à l'école primaire.* (S. HALLIWELL, Éd.) paris.

Sylvie GERMAIN, D. l. (2003/2004). *Du ludique à l'apprentissage,* (S. GERMAIN, Éd.)

Vigne, G. (2001).

ANNEXES

Questionnaire :

À l'intention des étudiants de la 1re année cycle secondaire Dans le cadre d'une préparation d'un mémoire de master nous vous prions de répondre aux questions suivantes :

Ce sont des questions adressées aux apprenants de 1AS pour identifier les difficultés et la démarche pédagogique de l'expression orale en classe de FLE :

1. Parlez-vous le français au quotidien ?

Toujours ◯ Souvent ◯ Rarement ◯ Jamais ◯

2. Dans quels lieux parlez-vous le français : (plusieurs réponses peuvent être sélectionnées) En classe ◯ A la maison ◯ au lycée (En dehors de la classe) ◯

3. Avec qui parlez-vous le plus en français ?

L'enseignant ◯ Vos collègues ◯ autres (précisez) :

……
……

4. Avez-vous du mal à vous exprimer oralement en français ?
   Oui ◯ Non ◯

5. Commettez-vous des erreurs en parlant le français ?
   Oui ◯ Non ◯
6. Avez-vous peur de vous exprimer oralement en français ?
   Oui ◯ Non ◯

Si oui, dites pourquoi ?

……
……
……

7. Avez-vous des difficultés à parler oralement au niveau de : (le choix est multiple)

   La prononciation ◯ l'intonation ◯ Le rythme ◯

8. Trouvez-vous du mal à formuler les mots adéquat (lexique approprié) :

   Facilement ◯ Difficilement ◯ pas du tout ◯

9. Pour formuler vos phrases en expression orale, rencontrez-vous des difficultés d'ordres : (un ou plusieurs choix est possible)

   Grammaticales ◯ syntaxiques ◯ vocabulaires ◯
   lexicaux ◯

10. Exprimant oralement en classe, êtes-vous :

    Spontané ◯ Gêné (e) ◯ En difficultés ◯ bloqué

    (e) ◯

11. Quand vous êtes bloqués dans une expression orale, les raisons peuvent-être d'ordre :

Psychologiques (timidité, trac, anxiété) ◯ Linguistiques (phonétique, morphosyntaxique et lexical) ◯ Communicatives (discursif et stratégique) ◯ autres :

……
……
……
……..

12. Pour exprimer oralement une idée en français, (dans votre tête), êtes-vous obligé (e) de :

    _Passer par la traduction mot à mot de votre langue maternelle vers le français ◯

    _Traduire certains mots ◯

    _Ne rien traduire ◯

13. Pour améliorer l'expression orale en classe, vous préférez le : dialogue débat activités ludiques (jeu éducatif

Les fiches pédagogiques

La fiche pédagogique 01 :

Niveau : 1 AS

Projet 03 *:* écrire une petite biographie romancée

Intention communicative : relater un évènement fictif

Objet d'étude : la nouvelle

Séquence 03 : enrichir le récit par des énoncés descriptifs et des dires

Activité : expression orale

Objectifs :

- Employer des énonces descriptifs
- Produire oralement et prendre la parole

SUJET : faire le portrait d'une personne de votre choix.

L'activité ludique animé par l'enseignante :

Fiche pédagogique 02 :

Séance : travaux dirigés

Activité : activité ludique

Compétence : amener l'apprenant à exprimer en amusement

Objectifs :

- découvrir et pratiquer un jeu
- Dépasser l'égocentrisme
- Présenter une forte capacité de transmission culturelle

Modalité : travail collective

I. Phase de découverte :

- Découvrir l'activité et comment l'exploiter en classe

II. La mise en pratique :

- Lancer le jeu avec les élèves en concevant l'air de divertissement







Table des matières :

I. Remerciements .....……

II. Dédicace .....

III. Introduction générale.....07

La PARTIE THEORIQUE

Premier : Interaction verbale en classe de FLE

1. L'enseignement/ Apprentissage du FLE en Algérie 12

2. L'enseignement/ Apprentissage de l'oral 15

3. L'oral : essaie de définition 16

3.1 La place de l'oral dans les différentes méthodologies 16

3.1.1 La méthodologie traditionnelle 16

3.1.2 La Méthodologie directe.....17

- La méthode directe 18
- La méthode orale 18
- La méthode active..... 18
- La méthode interrogative 18
- La méthode intuitive.....18
- La méthode d'imitation 18
- La méthode répétitive 18

3.1.3 La méthodologie audio-orale.....18

3.1.4 La méthodologie SGAV (structuro globale audiovisuelle) 19

3.1.5 La méthodologie SGAV (structuro globale audiovisuelle) 19

4. L'interaction 20

4.1 L'interaction verbale..... 21

4.2 Les différents types d'interaction verbale 22

4.2.1 La conversation 23

4.2.2 La discussion 23

4.2.3 Débat 24

4.2.4 Le dialogue 25

4.3 Les éléments constitutifs de l'interaction verbale 25

4.3.1 Le contexte de l'interaction..... 25

4.3.2 Le statut interactionnel des inter actants.....26

4.4 Activités pédagogiques proposées.....27

4.4.1 Le Travail en groupe 27

4.4.2 Le théâtre..... 28

4.4.3 Les jeux d'habilités..... 28

4.5 Les difficultés rencontrées.....29

4.5.1 Les difficultés psychologiques..... 29

a) Le manque de confiance en soi 29

b) La timidité 29

c) Le trac..... 30

d) L'anxiété langagière 30

4.5.2 Les difficultés socioculturelles 30

4.5.3 Les difficultés intellectuelles.....30

Deuxième chapitre : jeu et activité ludique

1- Définition du jeu… 33

1.1 Classification des jeux… 34

1.2 Fonction du jeu…..... 35

1.2.1 Jeu et interactivité..... 35

1.2.2 Jeu et cognitif..... 36

1.2.3 Jeu et Motivation 36

1.3 Le jeu en pédagogie 37

1.4 Jeu et apprentissage 37

1.5 Le rôle du jeu dans les apprentissages…..... 37

1.5.1 L'espace dédié au jeu..... 38

1.5.2 La motivation, l'estime de soi et un apport de plaisir… 38

1.6 Ses avantages..... 40

1.7 Les objectifs..... 41

1.7.1 Activité ludique, moyen de communication..... 42

1.7.2 L'activité ludique, une source de motivation..... 42

1.7.3 L'activité ludique, un support d'apprentissage 43

1.8 La méthode 44

2- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?..... 44

2.1 Les Types d'activités ludiques…..... 46

2.1.1 Les jeux linguistiques 46

2.1.2 Les jeux de créativités..... 46

2.1.3 Les jeux culturels..... 46

2.1.4 Les jeux dérivés du théâtre..... 47

2.2 Exploitation du ludique dans l'E/A du FLE..... 47

2.3 Les activités ludiques en milieu scolaire 48

2.3.1 L'apprentissage… 48

2.3.2 Le ludique dans le manuel scolaire… 50

La PARTIE PRATIQUE :

Troisième chapitre: Méthodologie

1. Méthodologie exploitée….....53
   1.1. Méthode Descriptive .....53.
   1.2. Méthode Comparative 54
   1.3. Méthode Analytique (quantitative – qualitative) 54
2. Présentation de corpus… 54
3. La présentation des outils d'investigations… 55
   3.1. Questionnaire.....55
   3.2. Présentation de l'enquête 55
   3.3. Objectifs… 56
   3.4. Les difficultés rencontrées 57
4. Expérimentations… 58
   4.1. La phase d'observation.....58
   4.2. La phase d'expérimentation.....58
      4.2.1. Les activités ludiques… 59
      4.2.2. Le choix de corpus… 59
      4.2.3. La présentation des activités ludiques 59
   4.3. Le déroulement des cours classiques /cours ludiques… 59
      4.3.1. La séance du jeu de portrait… 60
   - La phase de préparation… 60
   - La phase de réalisation 60

   4.4. Les grilles d'observations… 60

-conclusion

Quatrième chapitre : Analyse et synthèse des résultats

1. La phase d'Observation 63
1.1. Les cours classiques… 63
1.2. Analyse de la grille d'observation (avant l'intégration du jeu ludique).....65
1.2.1. L'observation de la classe avec les activités ludiques..... 66
1.2.2. Les cours ludiques… 66
1.2.3. Observation de la séance avec l'intégration du jeu de portrait… 67
- La phase de préparations… 67
- La phase de réalisation 67
1.2.4. Analyse de la grille d'observations..... 68
1.4 La comparaison entre les cours classiques et les cours avec les activités ludiques 70
2 Description des données (questionnaire)… 73
3 Analyses du questionnaire… 86

Conclusion général….. 90

Références bibliographiques 94

Annexes 98

Résumé

Cette recherche s'inscrit dans la perspective de la didactique de l'oral visant à valoriser l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français au service l'expression orale des apprenants.

L'utilisation d'activités ludiques permet aux apprenants de s'impliquer davantage dans leurs apprentissages, de développer leurs compétences langagières et de leur permettre de s'exprimer en mobilisant leurs connaissances acquises antérieurement.

Nous avons opté pour deux outils d'investigation, une enquête par questionnaire et une expérimentation auprès des élèves de 1AS au sein du lycée « ZERROUAK Noureddine ». A travers ce travail, on peut dire que face aux difficultés d'expression orale et de communication dans les classes de FLE, les enseignants peuvent développer l'intérêt des apprenants et les entamer à travers des activités D'une sorte ludique dans Une situation de communication proche du réel qui permet de créer la motivation et l'esprit créatif de l'apprenant.

Mots-clés : *l'expression oral, l'apprenant, les difficultés, l'activité ludique, la communication, connaissances*

Abstract

This research is part of the perspective of oral didactics aimed at enhancing the integration of playful activities in the teaching / learning of French in the service of the oral expression of learners. The use of fun activities allows learners to become more involved in their learning, to develop their language skills and to allow them to express themselves by mobilizing their previously acquired knowledge.

We opted for two investigative tools, a questionnaire survey and an experiment with 1AS students in the "ZERROUAK Noureddine" high school.

Through this work, we can say that faced with the difficulties of oral expression and communication in the classes of FLE, the teachers can develop the interest of the learners and start them through activities of a playful kind in A situation of

communication close to reality which makes it possible to create the motivation and the creative spirit of the learner.

Keywords: *oral expression, learner, difficulties, playful activity, communication, knowledge*