

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

جامعة أبو بكر بلقايد
UNIVERSITÉ DE TLEMCEM



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Filière de français

Thème

*Le rôle de l'activité ludique dans le développement des compétences
communicatives*

(Cas des élèves inscrits en 4^{ème} année moyenne)

Mémoire pour l'obtention du diplôme de Master en français

Présentée par :

Saliha Imane KHIAS

Sous la direction de :

Nawel BOUHADJER

Membres du jury :

M. TALEB Souàd

Présidente

M. BOUHADJER Nawel

Encadrante

M. BENZENINE Nesrine

Examinatrice

Année universitaire 2021-2022

Remerciements

Tous d'abord, je remercie Allah pour m'avoir donné la force et la patience afin de mener mon travail car sans lui rien de tout cela ne serait possible.

Je tiens à remercier profondément ma directrice de recherche BOUHDJER Nawel pour sa présence et ses conseils durant mon travail.

Mes remerciements s'adressent aux membres du jury pour avoir accepté d'examiner ce travail de recherche.

Je tiens à remercier également tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin à réaliser ce travail.

Dédicaces

Je dédie ce travail

À mon cher père, mon ange gardien pour son soutien et ses sacrifices.

À ma chère mère, ma source de tendresse pour son amour, ses encouragements et ses
prières

Ce modeste de travail, le fruit de vos sacrifices et vos efforts a fait de moi ce que je
suis aujourd'hui. Que Dieu vous protège et vous donne langue vie, santé
et bonheur.

À mes chers frères et sœurs : Ilham, Mohammed et les jumeaux Moàd&Nihad

Que dieu vous garde.

À toute ma famille et mes amis.

« Le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et effectives ».

RENARD Christine

Liste des Tableaux

- Tableau 01 :** Le nombre de participants à l'enquête.
- Tableau 02 :** L'âge des élèves.
- Tableau 03 :** La participation des activités ludiques.
- Tableau 04 :** L'attachement des élèves par les jeux ludiques.
- Tableau 05 :** Les méthodes préférées pour l'apprentissage.
- Tableau 06 :** Le taux de la participation des jeux ludiques.
- Tableau 07 :** Les types des activités ludiques.
- Tableau 08 :** Le genre de travail préféré pour les élèves.
- Tableau 09 :** L'activité ludique comme un facteur de motivation.
- Tableau 10 :** L'amélioration des capacités à travers les jeux ludiques.
- Tableau 11 :** Les niveaux enseignés par les enseignants.
- Tableau 12 :** Le nombre des années d'expérience.
- Tableau 13 :** La valeur des activités ludiques lors l'apprentissage.
- Tableau 14 :** L'intégration de l'activité ludique dans une classe de FLE.
- Tableau 15 :** La difficulté d'appliquer les jeux ludiques.
- Tableau 16 :** L'activité ludique ; une méthode facilite l'apprentissage.
- Tableau 17 :** Les intérêts des jeux ludiques.
- Tableau 18 :** L'implication dans les activités ludiques.
- Tableau 19 :** Le taux de la participation des jeux ludiques.
- Tableau 20 :** Le nombre des séances programmées pour l'activité ludique.
- Tableau 21 :** Les jeux ludiques proposés par les enseignants.
- Tableau 22 :** L'activité ludique favorise le développement des compétences.

Liste des Figures

- Figure 01** : Le nombre de participants à l'enquête.
- Figure 02** : L'âge des élèves.
- Figure 03** : La participation des activités ludiques.
- Figure 04** : L'attachement des élèves par les jeux ludiques.
- Figure 05** : Le taux de la participation des jeux ludiques.
- Figure 06** : Le taux de la participation des jeux ludiques.
- Figure 07** : Les types des activités ludiques.
- Figure 08** : Le genre de travail préféré pour les élèves.
- Figure 09** : L'activité ludique comme un facteur de motivation.
- Figure 10** : L'amélioration des capacités à travers les jeux ludiques.
- Figure 11** : Les niveaux enseignés par les enseignants.
- Figure 12** : Le nombre des années d'expérience.
- Figure 13** : La valeur des activités ludiques lors l'apprentissage.
- Figure 14** : La difficulté d'appliquer les jeux ludiques.
- Figure 15** : La difficulté d'appliquer les jeux ludiques.
- Figure 16** : L'activité ludique ; une méthode facilite l'apprentissage.
- Figure 17** : Les intérêts des jeux ludiques.
- Figure 18** : L'implication dans les activités ludiques.
- Figure 19** : Le taux de la participation des jeux ludiques.
- Figure 20** : Le nombre des séances programmées pour l'activité ludique.
- Figure 21** : Les jeux ludiques proposés par les enseignants.
- Figure 22** : L'activité ludique favorise le développement des compétences

INTRODUCTION

Introduction Générale

L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère en Algérie notamment la langue française vise à amener les élèves de collège à communiquer, à utiliser la langue dans la vie quotidienne et ne concerne pas uniquement l'acquisition des savoirs académiques. « *Apprendre une langue c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans des situations de communication ou l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant les codes de la langue cible* »¹, communiquer en cette langue dans le processus d'enseignement/apprentissage reste toujours une nécessité vitale en tant que langue cible et son traitement dans une classe de FLE doit être une question transversale.

Apprendre une langue étrangère est très important pour la diversification des connaissances de l'apprenant, la maîtrise de la langue française n'est pas une tâche facile à accomplir.

L'amélioration des compétences de l'apprenant est la préoccupation des didacticiens et des enseignants. A cet effet, l'enseignement met en œuvre une variété de méthodes et de stratégies ainsi que des moyens et outils pédagogiques afin de favoriser l'apprentissage d'une langue étrangère, ce dernier, directement lié à la motivation de l'élève. 'L'activité ludique c'est l'une des sources de motivation permettant aux apprenants d'employer toutes leurs ressources communicatives de manière collaborative et créative, est généralement considérée comme une activité secondaire et est entièrement divertissante.

Pour cette raison et pour des raisons multiples, nous avons choisi de travailler sur ***le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE*** et nous avons pris le ***cas des élèves inscrits en 4^{ème} année moyenne.***

Le recours aux activités ludiques devient le meilleur moyen pour améliorer la tâche de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants, nous avons constaté que les élèves inscrits en 4^{ème} année moyenne, s'intéressent beaucoup plus aux activités ludiques qu'aux autres activités classiques.

Notre objectif consiste à démontrer l'impact de l'activité ludique ainsi que son rôle dans le développement des compétences communicatives des apprenants.

Notre problématique tourne autour des questions suivantes :

- Quel est le rôle de l'activité ludique dans le développement des compétences communicatives ?

¹BOYER.H, BUTZBACH.M, PENDANX,M , Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère, P12.

Introduction Générale

- Comment l'activité ludique peut-elle contribuer au développement des compétences d'un apprenant ?

Nous proposons certaines hypothèses afin de répondre à cette problématique :

- L'utilisation de jeu comme activité ludique met l'apprenant face à une situation problématique qu'il doit résoudre en communiquant avec son partenaire.
- L'utilisation des activités ludiques comme support permet de travailler librement et avec plaisir.

Nous avons structuré notre recherche autour de trois chapitres : un chapitre théorique, un chapitre méthodologique et un chapitre pratique :

Le premier chapitre : concerne le cadre théorique à travers lequel nous avons défini quelques concepts clés qui orientent notre travail, répondu aux questions qui nous interpellent tout en démontrant l'intérêt des activités.

Le deuxième chapitre concerne le cadre méthodologique dans lequel nous avons décrit la démarche ainsi que la méthodologie d'investigation en nous appuyant sur le modèle S.P.E.A.K.I.N.G Dell HYMES.

Le troisième chapitre est réservé à l'analyse et interprétation des données recueillies.

Premier Chapitre

**L'intérêt de L'activité Ludique Dans le
développement des compétences
communicatives**

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

Il est impossible de parler de la réussite d'un processus pédagogique sans tenir compte de certains facteurs liés au travail du formateur. Afin d'apprendre une langue étrangère, il faut choisir des activités utiles pour bien favoriser l'apprentissage et transmettre le savoir. Le choix de l'activité durant l'apprentissage est très important, il doit être au service des élèves et répondre à leurs besoins ainsi qu'aux objectifs tracés. Et sans doute l'activité qui peut répondre à ses besoins c'est l'activité ludique car cette activité rend l'enseignement facile et l'apprentissage plus agréable pour les élèves, ce qui crée un esprit positif chez l'enseignant et ses apprenants. Nous avons dans ce chapitre axé notre attention sur la définition du processus d'enseignement/apprentissage et des activités ludiques, la distinction entre les exercices et les activités tout en démontrant les avantages et les limites liés à celles-ci et enfin démontré le rapport de l'élève et de l'enseignant à l'activité ludique dans les apprentissages.

I. Qu'est-ce qu'un processus d'enseignement/apprentissage

I.1. L'enseignement

Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et à partir du XVIIIème siècle, action de transmettre des connaissances, selon la définition du dictionnaire de la didactique « l'enseignement c'est de divulguer les connaissances à des apprenants, leur transmettre un savoir »².

CUQ et GRUCA (2005,123), définissent l'enseignement « comme une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant, dans une relation de guidage en classe, entre l'apprenant et la langue qu'il désire s'approprier »³.

Selon ZIV et FRYE (2004,p. 458).« l'enseignement est une activité intentionnelle pour augmenter la connaissance ou la compréhension d'une autre, réduisant ainsi la différence entre enseignant et élève »

Selon le courant socioconstructiviste il s'agit de « l'organisation des situations d'apprentissage propices au dialogue en vue de provoquer et de résoudre des conflits sociocognitifs »⁴.

Donc l'enseignement est conçu comme le guidage des apprenants dans leur acte d'appropriation linguistico-culturel. Il ne peut plus être conçu seulement comme une transmission du savoir puisque l'accent doit être davantage mis sur la méthodologie qui est

²Dictionnaire de la didactique de français, Ed . Clé International, Paris, 2003, P83.

³ Cuq. J. P ;Gruca :Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Ed. Grenoble, 2002, P117.

⁴https://www.memoireonline.com/03/17/9739/m_Enseignement-apprentissage-du-role-de-letat-dans-la-regulation-de-leacute1.html

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

fournis à l'apprenant pour construire ses propres savoirs. Donc l'enseignement c'est le fait de transmettre des savoirs à travers de nombreux moyens didactique pour l'apprentissage.

I.2. L'apprentissage

D'après la définition du dictionnaire de la didactique l'apprentissage est une « démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs, des connaissances »⁵.

« L'apprentissage est le résultat d'échange continuel entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné, « les choses qu'il faut apprendre pour faire c'est en le faisant que nous les apprenants »⁶.

C'est pourquoi le concept d'apprentissage recouvre tant de domaines et de phénomènes si variés, tant il y a d'intérêt pour ce concept. Plusieurs points de vue et questions ont été soulevés à propos de l'apprentissage dans le but de définir la nature du processus et de tenter de définir, d'expliquer et de clarifier son fonctionnement.

Et d'après GALISSON et COSTE. (1976. P198) l'apprentissage est un « modelage ou réglage d'un comportement adaptatif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure. C'est-à-dire : acquisition et organisation des répertoires moteurs concrets ou symboliques non disponibles à la naissance »⁷.

L'apprentissage implique, tout d'abord, le processus de changement et de modification de certains comportements ou attitudes en réponse à de nouvelles situations, autrement dit c'est l'acquisition de connaissances par l'interaction entre le sujet et l'objet d'apprentissage ainsi, l'adaptation de cette nouvelle situation nécessite le formulaire.

La notion d'apprentissage selon R. Galisson et D. Coste (1976. P198) « l'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécue, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou expériences »⁸.

Cela signifie que les changements proviennent soit des exercices ou chaque répétition ou situation d'essai conduit à une amélioration des performances, soit d'une expérience antérieure avec une exposition à des situations pertinentes.

Selon C. HELOT : « l'apprentissage est la capacité de modifier de façons plus ou moins stables le comportement sur la base de l'expérience, c'est l'aspect le plus plastique de

⁵CUQ. J.M ; Dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde. Paris. Clé International

⁶ Hamelin, O, J. Vrin, le système d'Aristote. Paris, 1976.

⁷ R. Galisson et D. Coste : Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris 1976. P198.

⁸ Idem

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

l'adaptation de l'organisation humaine aux variations de milieu »⁹. Toutes ces définitions s'accordent à dire que l'apprenant est au centre de l'apprentissage, il construit des connaissances et s'impose.

I.3. Le processus d'enseignement/apprentissage

Selon le dictionnaire universel, le mot enseignement signifie « une action, une manière d'enseigner »¹⁰ autrement dit c'est : « l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite »¹¹, concernant le mot apprentissage désigne « l'acquisition d'une formation professionnelle aussi il peut se définir comme une modification du comportement après un enseignement ».¹²

L'enseignement et l'apprentissage forment un processus complexe car il s'agit de deux termes complémentaires et directement liés et font partie de la didactique. D'après le dictionnaire de la didactique des langues « La notion d'enseignement/apprentissage reste ambiguë dans la mesure où elle ne doit pas laisser croire à un parallélisme artificiel entre deux activités qui se construisent sur des plans différents. Son utilisation doit rendre compte de l'interdépendance des deux processus »¹³.

D'après TUPIN et DOLZ. 2008 la situation d'enseignement /apprentissage « est un ensemble d'acteur-ric-s, un enseignant et des élèves, dans une salle de classe, mais est aussi un ensemble conjoint de contraintes et de ressources ».¹⁴

Alors, le processus d'enseignement/apprentissage peut être défini comme le transfert de connaissances aidant à la compréhension et à l'assimilation, il se conjugue avec l'éducation acte social visant à faire évoluer la discipline d'un point de vue cognitif et pratique.

Le concept d'enseignement/apprentissage est la manière que les enseignants utilisent pour transmettre des connaissances aux apprenants et les amener à se comprendre. Avant que ses connaissances puissent être diffusées, elles doivent d'abord être structurées et organisées selon les méthodes pour se faire il nécessite des connaissances en pédagogie, ces concepts forment la base des moyens et techniques mis en œuvre dans une conception de cours donnée.

L'enseignement est associé tout naturellement à l'apprentissage, tout ce que l'enseignant enseigne c'est pour que l'apprenant apprenne .Nous savons bien que tout

⁹ C .HELOT. Théorie de l'apprentissage (DLADL : Cour de cappes) 8/02/2001, WWW .google.fr

¹⁰ Le dictionnaire universel 6 édition.

¹¹ D'après A. France dans notre beau métier de F. MACCAIRE.

¹² Le dictionnaire universel 6^e édition.

¹³ Le dictionnaire de didactique du français, 2003, p85.

¹⁴ TUPIN. F et DOLZ. J, « Du périmètre des situations d'enseignement/apprentissage », Toulouse, presses universitaires du Mirali, p141-156.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

enseignement ne peut être considéré en lui-même, il n'a de sens que par les apprentissages qu'il suscite.

II. Les activités ludiques

Le jeu existe depuis des temps immémoriaux mais ce n'est qu'au XX^{ème} siècle qu'il a atteint son apogée dans la salle de classe en tant qu'allié d'un maître, moyen privilégié de tester les savoirs d'un enfant, les activités ludiques en cours de langue participent au processus d'apprentissage, il est important de noter que certains enseignants n'ont aucun intérêt pour le jeu, même s'ils l'utilisent depuis longtemps car certains enseignants ne l'utilisent qu'à la fin du cours pour rattraper le temps. Quant à l'importance de l'activité ludique, Jérôme Bruner¹⁵ trouve en ludique un lieu d'une assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgit le langage et la nomination.

II.1. Définition des activités ludiques :

Selon la définition du dictionnaire du petit Robert le jeu est une « activité physique ou morale purement gratuite généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a pas dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même d'autre but que le plaisir qu'elle procure »¹⁶. Cette définition se base sur les notions liberté, plaisir et gratuité. Ces notions sont associées au jeu de l'enfant.

Johan Huizinga (1951) a défini le jeu dans son livre comme « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être 'autrement' que dans la vie courante »¹⁷.

D'après Rogez Cailloux (1958) dans son livre «le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner»¹⁸. Il considère le jeu ludique comme une activité libre.

D'après Jean-Claude ARFOUILLOUX le jeu chez l'élève c'est «est une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit»¹⁹.

¹⁵ Jérôme Bruner, comment les enfants apprennent à parler, collection. Éducation culture ,2000

¹⁶Le dictionnaire de Petit ROBERT ; 1991, p1046

¹⁷ Johan Huizinga, Homo ludens, essai sur la fonction social du jeu, Gallimard, 1951(1^{ère} Ed, 1938)

¹⁸ Roger cailloux, les jeux et les hommes (1958)

¹⁹Jean-claudeArfouilloux « l'entretien avec l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat , 1975.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

Donc l'activité ludique est considérée comme un moyen de développement des compétences et l'esprit créatif. Le dictionnaire de didactique du français de Jean Pierre Cuq définit l'activité ludique comme «une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquer pour le plaisir qu'elle procure ». Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créative, prise de décision, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.

Donc d'après les définitions proposées les jeux ludiques sont une partie essentielle de la vie humaine, c'est un moyen d'exploration très important pour le développement personnel, il permet d'organiser, de construire et de développer le monde extérieur. Nicole de Grandmont exprime dans son livre que « le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisé par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »²⁰. Pour réaliser une activité qui est essentiellement pour le plaisir et la satisfaction de celle-ci. Pour De GRANDMONT. N, les jeux permettent « d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur » aussi ils permettent d'expérimenter une créativité toujours plus grande qui découle des caractéristiques génétiques et sociales des individus. Ainsi que elle exprime que « l'histoire du jeu nous fait voir que par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'appriivoiser le monde dans lequel il vit et selon ses propres perceptions »²¹.

II.2. Le rôle de l'activité ludique en classe de FLE

Le jeu constitue le cadre social dans lequel les élèves apprennent, une forme d'expression pour l'enfant et un facteur de son développement. D'après GRILLET : « ce n'est pas facile de comprendre le monde pour un petit enfant ; c'est par le jeu qu'il tente d'en résoudre les énigmes et de s'y adapter »²².

II.2.1. L'activité ludique comme source de motivation

Comme nous l'avons déjà mentionné, les jeux procurent avant tout du plaisir et constituent l'un des éléments les plus puissants de la motivation à apprendre. Observez simplement comment l'apprenant réagit lorsqu'on lui lance de faire jouer aux jeux. Le recours

²⁰ Nicole de Grandmont, Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, ED Boeck université 1997.p47-48

²¹ Idem

²² GRELLET C(2000) jeu entre la naissance et 7 ans, un manuel pour les ludothèque, Paris. Ed. Ateliers de l'UNESCO. P07.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

aux supports ludiques aide à garder les apprenants motivés et ils trouvent du plaisir en classe. Le jeu ne fait qu'aiguiser sa curiosité ; plus un enfant est motivé, plus il est facile d'apprendre. Une activité ludique est un outil qui s'avère utile et constructif car conçu comme une anticipation de la pratique scolaire. Au collège il est considéré comme une promotion de fin de séquence ou d'année l'apprenant, la joie d'apprendre n'est pas limitée par le temps ou l'espace, elle réside dans l'intensité des moments axés sur le jeu et dans la fantaisie de la magie et de l'irréel.

En jouant l'apprenant défend son désir de profiter de l'instant tout en rêvant d'éternité pour immortaliser ce moment de son amour inconditionnel pour l'apprentissage des langues et le monde merveilleux et instinctif .En termes de motivation, le plaisir est l'un des moyens de stimuler la curiosité des apprenants pour l'apprentissage des langues étrangères. Weiss(1983) insiste sur le point que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »²³.

L'auteur HALLEWILLE précise que « Les jeux sont biens davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un 'vrai travail'. Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. »²⁴ .

Les apprenants apprennent à communiquer par le jeu : le plaisir rend les tâches plus existantes et moins contraignantes. De même les activités ludiques permettent d'aller au-delà de ces objectifs purement fonctionnels afin de débloquer la capacité de parler par distraction, ce qui permet en termes d'enjeux émotionnels, comme affronter le regard des autres dans une classe intérieure.

Dans une activité ludique, la langue devient un outil permettant à l'apprenant d'atteindre ses objectifs, il se sent engagé et s'investit davantage dans le cours de langue. Pour Jean Vial les causes qui poussent les élèves à pratiquer ces activités sont «le goût du risque à affronter, de l'obsession à surmonter, de la chose à maîtriser, de l'action à exploiter, de l'autre

²³WESS F, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « pratique pédagogique », Hachette, 1983.

²⁴ Susan HALLIWELL, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5,6.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

à vaincre, voilà autant de motifs qui poussent au jeu et le groupe n'est pas étranger à cette tentation»²⁵.

Dans ce cas, nous ne pouvons séparer plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage des langues étrangères dans lequel les enfants sont activement engagés. Cela signifie que les "règles du jeu" sont apprises et respectées par les élèves : le but à atteindre doit être clair, car ici le jeu devient un support d'apprentissage.

II.2.2. Un outil aide à l'acquisition

L'activité ludique est une source de communication et de motivation, elle est aussi un outil d'acquisition. D'après (DESURE, 1994.p16)²⁶ « S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme) » « Pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue ».

Les activités ludiques sont développementales car elles permettent à l'enfant d'entrer dans un monde symbolique, lui permettant d'apprécier la musique des comptines, des poèmes et des chansons tout en se familiarisant avec le rythme, le son et le rythme tout en conversant avec ses camarades de sexe, de plaisir. C'est pour lui « une stimulation intellectuelle en même temps qu'une stabilisation de son système nerveux. Moyen de connaissance source d'équilibre psychique et comportementale, le jeu est également espace de liberté : expansion de soi connaissance de soi en sont ses grandes vertus». ²⁷(J-M. Louis).

Par l'action, l'apprenant parvient à mieux mémoriser, il s'implique profondément dans son expérience, il joue, échoue et rejoue. La répétition naturelle des motifs aide les apprenants à fixer les informations en mémoire. Les activités ludiques sont un début de travail très utile.

KARVAN. M, exprime ce point « le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout 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 ».²⁸

²⁵ Vial. J. (1981), jeu et éducation, les ludothèque, Paris, Ed , PUF, P44

²⁶DECURE, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. Help ! Exercices et jeux pour la classe d'Anglais. Toulouse : CRDP. 1985.

²⁷ Louis J. M (2004) mon écolier est-il un enfant heureux ? l'épanouissement scolaire de 4 à 10 ans Paris , ED, inter Edition,P22.

²⁸ Martine karvran, Enseigner l'anglais avec facilité, éd : Bordas, 2002.

II.2.3. L'activité ludique comme facteur de développement des compétences

L'introduction du jeu dans le cursus du FLE s'inscrit d'abord dans le continuum des approches communicatives et actionnelles en offrant un cadre plus intéressant (travail d'équipe, objectifs stimulants, concepts challengeant) et favorisant la prise de briser la glace (dans un groupe peu communicatif ou peu connu) ou de lâcher l'avant/après des activités plus lourdes et des candidats. En d'autres termes, il peut créer une véritable dynamique d'équipe qui tire parti de ses aspects intéressants tout en proposant des objectifs clairs, bien définis, complètement gravés dans la séquence pédagogique et réalisable. Il permet également d'aller au-delà des besoins instrumentaux, car ils sont fréquents et peuvent s'avérer peu motivés pour la majorité des apprenants qui composent, notre public et qui ne poursuivent pas toujours des objectifs précis par rapport au français.

CHARMIANO'Neil explique dans son ouvrage 'les enfants et l'enseignement des langues étrangère' qu'« On a souvent eu l'occasion d'insister sur les liens entre l'activité et l'acquisition linguistique chez les enfants (...). Dans certains matériaux pour enfant on note d'ailleurs une tendance à insister de façon beaucoup plus nette et plus motivée sur les aspects kinésiques de l'apprentissage, sur la nécessité de l'implication physiques dans toute activité en langue étrangère »²⁹.

Apprendre le français sans bien comprendre le sens des mots chantés ou récités, en effet l'enfant éprouve un réel plaisir dans les activités ludiques d'écoute car elles produisent des productions orales et écrites qui lui permettent de prendre conscience et d'apprivoiser ses émotions, ces activités s'inscrivent également dans les objectifs du collège, notamment en langue, où l'exposition répétée de l'élève à la musicalité et aux son lui permet d'acquérir une conscience phonologique, il a d'abord écouté ce que le professeur lisait à haute voix avant de pouvoir le prononcer n'oublier pas de dire que le rythme et la mélodie sont deux facteurs très importants qui peuvent aider les apprenants à mieux exprimer les sons même les plus difficiles, par la répétition, grâce à ces activités (la répétition, la gestuelle). L'élève peut facilement enrichir son vocabulaire et développer ses compétences langagières en FLE.

III. L'activité ludique et l'exercice : quelle différence ?

L'exercice vise à former systématiquement à utiliser ses connaissances dans des compétences et des objectifs cibles, au cours des quels l'apprenant exerce tout d'abord un contrôle maximal sur cette utilisation après se débarrasse progressivement de ce contrôle, et la

²⁹CharmainO'Neil, Les enfants et l'enseignement des langues étrangères, Didier, 1993, p239.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

procédure de rappel est automatisée. Compétences conçues pour automatiser de plus en plus les activités en utilisant plusieurs activités simultanément. Ils visent aussi à découvrir des références, des connaissances linguistiques et socioculturelles pour faciliter la saisie et le traitement des données dans les expositions

On pourrait penser que la frontière entre le jeu et la pratique est plus large. Lorsque l'activité proposée n'est plus une activité qui applique des connaissances antérieures ou a des objectifs d'apprentissage spécifiques, mais c'est une pratique alternative, nous pouvons marquer la frontière entre le jeu et l'exercice. L'illusion collective ou individuelle que le jeu crée. La motivation au travail des élèves est souvent le principal argument qui différencie le jeu de la pratique. Le jeu de dé formalise les apprentissages scolaires, tandis que Sauvé distingue par l'engagement personnel et l'émotion générée par la tâche.

III.1. L'activité ludique : Avantages et limites

III.1.1. Les avantages

Tout type de jeu qu'ils soient pédagogique ou non présentent trois avantages majeurs. Tout d'abord, des activités ludiques qui inspirent une grande motivation et augmentent l'envie de ceux qui jouent d'aller plus loin même de se dépasser grâce à cette attitude amélioré permet une impulsion raffinée ou globale à la domination associée à exercices. Aussi les jeux peuvent faire appel au physique en sensuelle et à l'émotionnel, conduisant à des comportements communicatif. Pouvant vaincre son "égocentrisme" par le jeu qu'il permet d'apprendre à diriger le travail collectif et l'opposition même à suivre des propres principes de chaque situation de jeu entre les apprenants et respecter des règles ainsi le jeu ressemble à un dispositif social puissant, les jeux exposent de nombreux avantages cognitifs, parce qu'ils consolident le travail de classification, de structuration spatiale et temporelle et les jeux peuvent invoquer des processus de résolution de problèmes par une combinaison de stratégies individuelles et collectives développant l'expression et la communication en eux-mêmes.

C'est crucial de former les enseignants à utiliser les jeux de manière en veillé et à les intégrer dans des séquences d'apprentissage de manière homogène.

En fait les jeux permettent plus de liberté, en ce sens qu'ils laissent place à des erreurs, qui doivent en être minimisées et exploitées afin de procéder de manière ordonnée pour favoriser l'apprentissage de la meilleure façon possible et avec une attitude positive. Les activités ludiques permettent:

-de fournir une variété de situations motivantes et familières.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

- améliorer les compétences linguistiques à travers des situations et raviver les intérêts des élèves.

-Motiver les élèves timide ou anxieux.

-Pousser l'élève à la prise la parole.

Christine Renarde justifier ce contexte en disant «poussent le groupe [...] instaurant un climat de coopération [...] elle permet la diversification des associations au sein des apprenants»³⁰.

L'activité ludique en poussant les élèves à travailler en petits groupes grâce à l'interaction et à la communication entre enseignants et apprenants ou entre les participants. Même, le jeu incite l'élève à réfléchir et rassemble ses connaissances afin de résoudre le problème et de gagner le jeu donc il doit trouver la bonne réponse.

Les jeux sont prédominants dans la classe de FLE et sont considérés comme d'excellents supports pédagogiques par faciliter le transfert des connaissances. En effet, ils permettent aux apprenants de surmonter les grands défis de la timidité et de la prise de parole en public. L'avantage le plus essentiel c'est de responsabiliser les participants à chercher des nouvelles stratégies de réussite.

III.1.2. Les limites

Certaines difficulté peuvent être rencontrées lors de la mise en place de jeu en classe car l'utilisation des jeux est limitée et le recours à des activités ludiques n'assure pas nécessairement de bons résultats il est impossible d'apprendre sans exercice, sans pratique et sans réciter des leçons. L'objectif de tout apprentissage et de vérifier les connaissances. Jouneau-soin (2009) souligne l'importance des pauses pendant le jeu pour que les élèves puissent reprendre ce qu'ils ont fait, le jeu n'est pas une fine en soi et l'enseignant doit imaginer pour "une cour avant" et "une cour arrière" pour faciliter l'analyse réflexive. L'effet dissuade la plupart des enseignants qui pourraient vouloir utiliser la pédagogie par le jeu. Cet effet pervers, dont parle Nicole de Grande-monte sur son site "la philosophie de la pédagogie et de jeu" est« un frein à l'apprentissage. Le point négatif est : la "pseudo" facilité du jeu incite l'élève à ne pas travailler assez. Plus que cela, si un jeu est jugé trop amusants pour les élèves, il peut devenir un obstacle aux apprentissages, il n'y a pas que des limites à jouer mais aussi la notion de limites. Limites de temps, de gestion. L'enseignant ne peut pas savoir à l'avance l'heure exacte à laquelle le jeu sera réalisé, l'élève peut être motivé ou calme peut changer le

³⁰ Renard Christine. Op. Gt.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

temps du jeu et est également facteur du temps "perdu". L'enseignant doit donc rappeler que, indépendamment des paramètres du jeu, " la durée" peut être modifiée et simulée.

De plus, cette pédagogie nécessite des bonnes organisations des enseignements:

Le temps de l'activité faut qu'il soit soigneusement limité et calculé

Le matériel essentiel à l'activité doit être planifié et préparé

De bonnes règles de conduite doivent être établies dès le départ des limites

Les objectifs de jeux doivent être clairs. Les jeux sont de précieux outils pédagogiques pour approfondir et apprendre.

Nous ne pouvons pas nous attendre à l'utiliser pour introduire de nouveaux concepts en raison du manque de temps dans le processus, à savoir clarifier la compréhension et l'assimilation.

D'autre part, les jeux ne peuvent pas s'adapter aux évaluations personnelles, aux facteurs émotionnels et à certains jeux pour modifier le comportement des enfants confrontés à des tâches à accomplir. Anticiper et préparer le matériel de jeu nécessaire peut être très simple ou nécessiter un réel investissement en imagination et en temps. De plus les activités ludiques peuvent perdre leur fonction pédagogique et se limiter à leurs activités purement récréatives ce qui réduira les bénéfices que l'on peut retirer des cours de langue. Alors, le contenu doit être bien intégré dans le processus d'enseignement/ apprentissage.

Par conséquent, l'usage des jeux en classe est très bénéfique mais est limitée dans ses objectifs parfois dans son organisation matérielle. À certaines étapes de l'apprentissage c'est un outil irremplaçable à travers lequel les élèves s'engagent.

IV. Le rapport de l'élève à l'activité ludique dans les apprentissages

Les activités ludiques sont considérées comme un élément essentiel de l'apprentissage. Dès son plus jeune âge, l'élève est confronté à des situations intéressantes (jeu – dessin-conte) qui enrichissent son expérience, façonnent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons comme l'imagination et la créativité .Ils représentent également une forme d'expression qui encourage l'échange de connaissances, de mots et de mots. Des activités ludiques d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère peuvent intéresser les jeunes apprenants et les inciter à apprendre et à s'exprimer, il s'agit d'utiliser le plaisir généré par le jeu pour acquérir de nouvelles connaissances.

Les jeux peuvent aider à l'apprentissage scolaire. Lorsque l'enfant joue, il n'y a pas de pression de note. Il n'y a pas d'"erreurs" lorsque nous jouons car celui qui joue n'a jamais fait d'erreur (qu'il s'agisse d'obtenir une case supplémentaire pour ses pions), ajouter des lettres au

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

Scrabble, ou même se donner le même "carré" dans les batailles navales) ? Le jeu permet l'interaction entre les élèves et aide à apprendre à respecter les autres et à respecter les autres.

L'utilisation de supports ludiques peut motiver davantage les enfants à apprendre une langue étrangère, dans ce cas le "français", car cela peut aider à acquérir des compétences linguistiques en mémorisant mieux le sens. Le jeu est une activité ludique qui met l'élève face à une situation problématique qu'il doit résoudre en communiquant avec un partenaire. Nous recommandons des jeux ludiques comme technique pouvant aider les jeunes apprenants à construire progressivement un système de vocabulaire structuré et cohérent. Des jeux ludiques joués de manière méthodique développent la capacité de l'apprenant à utiliser les mots et leur étymologie, en maîtrisant progressivement leur usage.

IV.1. Le rapport de l'enseignant à l'activité ludique dans les apprentissages

Les activités ludiques sont liées au concept de plaisir, tandis que l'école est liée au concept de travail acharné et d'apprentissage. Si l'une des tâches d'une école est de travailler dur et si tout enseignement demande rigueur concentration et ténacité de la part de l'apprenant rien n'empêche les enseignants de se tourner vers des activités ludiques lorsque cela permet d'améliorer les compétences linguistiques. Le rôle des professeurs de langue étrangère change beaucoup ces dernières années. Actuellement, sa pratique est liée aux évolutions sociales à ces attentes même les nouvelles technologies interrogent plus que jamais le statut de l'enseignant et sa place dans la société puisqu'il est passé de la seule source de Savoir à celle qui le confronte à d'autres sources des savoirs tel que : l'internet, la télévision et l'ordinateur.

Donc l'enseignant doit garder à l'esprit que devant lui l'élève naît d'images, de rythmes et de mouvements, impossible de ne pas comprendre. Les élèves qui se sentent bien au collège sont de meilleurs élèves. Face au rythme effréné de l'école, les enseignants doivent créer un espace joyeux où les inventions et imitations des enfants prennent leur place de prédilection. Comme stratégie pédagogique, quoi de mieux que le jeu? Cette stratégie pédagogique tend à sortir les apprenants algériens souvent dépaysés face à des équipements pédagogiques sans cesse renouvelés et souvent indisponibles du cadre institutionnel et formel de l'école.

L'enseignement du français langue étrangère au collège et à tous les autres niveaux vise à développer chez les apprenants des compétences langagières suffisantes pour favoriser leur développement cognitif et leur permettre de communiquer et d'intervenir en français. Tant à l'écrit qu'à l'oral.

Dans le domaine de l'analyse de discours le ludique propose un ensemble de moyens, matérialisant l'item de raisonnement une stratégie avec une logique discursive qui guide à progressivement les apprenants à découvrir et à appliquer la logique modèle et analytique. Par

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

conséquent, les apprenants doivent en être capable d'utiliser les compétences et connaissances qu'ils ont acquises à l'école pour communiquer dans différents contextes. C'est pourquoi, l'enseignant doit créer une atmosphère propice pour stimuler l'interaction et surtout maintenir la communication dans la classe, en même temps basée sur la motivation des élèves et leur enthousiasme pour les sujets enseignés, car il existe de nombreux outils intéressants. Dans ce cas, la tâche de l'enseignant est de mettre l'enfant en harmonie avec l'école et de la familiariser avec l'apprendre du français, en mettant en œuvre la pédagogie la mieux adapté à la psychologie de l'apprenant, en utilisant des pratiques qui stimulent le désir d'apprendre une langue.

Donc il est important de ne pas confondre la distraction (jouer pour le plaisir) avec l'activité ludique comme stratégie pédagogique. Les jeux sont compléments liés à ses aspects ludiques (joie, liberté et pas de commande) ces fonctionnalités des activités ne peuvent pas pratiqués en classe parce que à l'école il y a des règles à suivre si nous allons jouer en classe pour apprendre. L'enseignant ne peut pas appliquer ces activités de peur d'être vu comme une personne qui évite sa tâche et n'apprend rien à ses élèves, ce qui se traduira par un jeu différent en classe et interviendra de manière pédagogique avec une pédagogie adaptée. Compétences de l'apprenant, tout en gardent le jeu intéressant à tout moment.

Chaque enseignant à la liberté de donner au jeu la place qu'il souhaite dans son enseignement, l'objectif de l'enseignant est d'atteindre les buts fixés par le programme indépendamment de l'ordre de ses spectacles annuels, il a décidé d'y faire son apprentissage.

Nous garderons des jeux ludiques à la fin de processus d'apprentissage pour vérifier si des connaissances et des compétences ont été acquises. L'enseignant doit fournir des jeux faciles pour éviter l'échec des élèves, mais il doit proposer des jeux difficiles pour que les élèves puissent utiliser ses connaissances pour surmonter à cette difficulté.

IV. Les difficultés liées à l'activité ludique

Dans une situation d'enseignement/apprentissage, les difficultés d'apprentissage sont l'un des problèmes rencontrés par les participants ; apprenants et enseignants

Les difficultés d'enseignement sont les obstacles qui empêchent l'enseignant de travailler en classe et après la classe, les obstacles qui l'empêchent d'atteindre facilement l'objectif du cours, il y a de nombreuses difficultés, tout comme les enseignants, les élèves sont également confrontés à certaines difficultés dans le processus d'enseignement/apprentissage, nous essayons de mettre en évidence quelques difficultés :

IV.1. Difficultés de transfert des connaissances

Dans un cours qui utilise des activités ludiques comme outil, l'enseignant essaie de transmettre des informations à travers ces activités, puis il donne des consignes de jeu. La

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

plupart des apprenants pensent qu'ils ne font que s'amuser et à la fin du cours ils sont confrontés à une situation problématique où ils ne peuvent pas bien assimiler la règle car ils ne prennent pas l'activité au sérieux et nous appelons cela le manque de sérieux. Ce facteur appelé questionnement de la légitimité des enseignants en présence des acteurs de l'environnement éducatif.

IV.2. Difficultés liées au temps

Le temps de cours est un élément essentiel défini dans l'affiche du cours pédagogique et il est défini en fonction de plusieurs facteurs; la complexité du cours, les activités qui auront lieu pendant la session,...etc. Afin de pouvoir compléter le plan annuel. Alors l'enseignant doit tenir compte du temps de la classe, parfois un jeu a besoin d'une petite explication, mais la situation n'est pas toujours la même, parfois il faut beaucoup de temps pour expliquer la consigne d'une activité, car il y en a plusieurs influençant les facteurs en jeu, tels que : Complexité du jeu, niveau et nombre d'élèves. Par conséquent, pour construire un parcours avec des activités ludiques, vous devez investir suffisamment de temps pour réussir le parcours et atteindre les objectifs.

IV.3. Difficultés liées à l'espace

Selon HAYDEE Silva, « *l'espace nécessaire au jeu ne correspond souvent pas aux conditions physiques habituelles de la salle de classe* »³¹.L'espace approprié est la salle de classe, mais dans les cours où l'utilisation d'outils est le jeu, ce qui nécessite un espace spécial, comme le jeu dramatique, l'espace approprié est le théâtre, parce que ce type d'activité se développe grâce à l'utilisation des apprenants (Gestes et mouvements). Malheureusement, la majorité des établissements d'enseignement n'ont pas d'espace récréatif dédié.

IV.4. Problèmes liés au matériel

Le matériel de jeu est défini comme un jeu car le matériel implique généralement un objet ou un groupe d'objets spécifiques pour jouer. Le matériel de divertissement est ce avec quoi nous jouons. En général, ils sont immédiatement acceptés comme des objets jouables dont les usages traditionnels sont destinés à être joués, comme les dés, les cartes à jouer ou les poupées. Ainsi, les matériaux de jeu sont les matériaux utilisés dans les activités de jeu. Une leçon doit se construire à travers des activités ludiques, l'absence de ce mot est due à la

³¹HAYDEE. S, le jeu en classe de langue. Clé INTERNATIONAL, collection techniques et pratiques de classe, 2008 .p33.

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

difficulté de l'enseignant, qui ne peut pas interpréter correctement la leçon, et de fait, l'apprenant ne peut pas bien l'assimiler.

IV.5. Difficulté à évaluer

La majorité des activités de jeu se déroulent à l'oral et non à l'écrit, elles sont donc évaluées à l'oral, ce qui présente une autre difficulté, surtout quand le nombre de groupes est élevé, il est impossible de mesurer la participation de chacun, ainsi que de leurs opinions personnelles la sensibilité de leur imagination sans oublier l'objectivité du correcteur. Ces actions se produisent simultanément, ce qui rend l'évaluation difficile. Tout le monde n'a pas la possibilité de s'exprimer, et l'enseignant ne peut pas vérifier si tous les élèves assimilent bien la leçon.

IV.6. Difficultés liées à la participation

En raison de la surcharge de la classe, les élèves ne peuvent pas participer et avoir des opportunités de s'exprimer. Les activités de jeu dans ces conditions défavorables doivent spécifier le nombre de participants et de groupes en fonction de la nature et des règles du jeu, généralement définies par l'enseignant, et chaque groupe pas plus de cinq étudiants afin que tous les membres puissent participer.

Dans la plupart des écoles, la taille des classes est supérieure à trente-cinq élèves, si on divise le nombre d'élèves par cinq, on obtient sept groupes, ce qui occasionne des problèmes de bruit et demande donc beaucoup de temps pour terminer le cours et engager tous les élèves. Par conséquent, la participation des étudiants ne semble pas être disponible.

IV.7. Difficulté de la compréhension :

D'autre part, nous avons déjà évoqué les difficultés liées à la diffusion des connaissances. Ceux-ci font allusion à d'autres difficultés que les élèves ont avec la compréhension. Les élèves sont différents, chacun est un cas particulier, certains élèves comprennent vite dès la première explication, et certains élèves ont besoin de reformuler plusieurs fois, surtout dans les cours qui utilisent les activités ludiques comme outil. La plupart des étudiants pensent qu'ils ne font que jouer, donc l'éducation est détachée du temps et de l'espace parce que les jeux, comme les rêves, sont abstraits des situations réelles. Alors, les objectifs du curriculum sont ignorés et la compréhension du curriculum n'est pas atteinte, de sorte que l'apprentissage ne peut se faire d'une manière ou d'une autre. Ainsi que le manque d'expérience de jeu des enseignants dans la sélection et l'adaptation des activités de jeu aux

L'intérêt de L'activité Ludique Dans le développement des compétences communicatives

situations d'enseignement/apprentissage était un facteur considéré comme un obstacle. Aussi le type de profil de l'enseignant et de l'apprenant peut être considéré comme une difficulté car les enseignants ont des attitudes différentes envers les jeux, chacun le voit de son propre opinions.

Au terme de ce chapitre, nous avons pu présenter certains points différents qui nous aident dans notre travail à être utile. D'abord, nous avons parlé du processus d'enseignement/apprentissage du FLE, nous avons proposé aussi des définitions concernant les activités ludiques et mis le point sur leur utilité et leur rôle qui favorise l'apprentissage et facilite l'enseignement au cycle moyen. Dans ce chapitre nous avons consacré une partie pour le lien entre l'enseignant/activité ludique et entre apprenant/activité ludique puis, pour présenter les avantages et les limites des activités ludiques.

Il est nécessaire de chercher les outils qui facilitent les tâches d'enseignement et d'apprentissage, l'enseignant doit les utiliser afin d'aider les élèves à mieux apprendre à aboutir à des meilleurs résultats. À travers cette partie, nous pouvons suggérer que l'activité ludique comme un support et outil pédagogique peut être employer dans une classe du FLE afin de faciliter la tâche d'enseignement et développer les compétences et les connaissances des apprenants.

Deuxième Chapitre

Outils de recherche

outil de recherche

Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère a leur valeur et leur rôle, elles servent positivement l'élève dans son apprentissage et l'enseignant dans son enseignement. Notre objet de recherche se focalise sur l'influence de ces activités dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dans cette partie, afin d'augmenter la fiabilité de notre travail, nous avons réalisé une recherche sur terrain pour mettre l'accent sur l'amélioration du processus enseignement/apprentissage via le recours à l'activité ludique lors du cours. Dans cette étude nous avons opté pour le questionnaire comme outil d'investigation; nous avons élaboré deux questionnaires, le premier adressé aux enseignants et le second adressé aux élèves de 4^{ème} année moyenne. Dans ce chapitre intitulé « cadre méthodologique », nous présenterons le public cible et le lieu de l'enquête, justifierons le choix de chaque paramètre, puis nous passerons aux méthodes et au processus d'enquête, et enfin nous conclurons par une conclusion.

Dans ce chapitre, nous avons expliqué notre expérimentation en nous appuyons sur le modèle S.P.E.A.K.I.N.G Dell HYMES, que nous présentons ci-dessous :

II. Le modèle S.P.E.A.K.I.N.G de Dell HYMES

II.1. Setting :

Ils'agit du cadre spatiotemporel (le lieu et le temps).

L'espace : Afin de réaliser notre recherche nous avons choisi le collège HOUELEF Mohemmed se trouve à Beb El Assa, wilaya de Tlemcen ; un établissement bien adopté pour élaborer notre travail, cet établissement comprend 23 enseignants dont 3 enseignants de français et 5 classe de 4^{ème} année moyenne.

Le temps: Notre investigation a duré une semaine.

II.2. Participant :

C'est-à-dire les participants; dans notre recherche nous distinguons deux types d'interlocuteurs :

- les apprenants : ce sont des élèves de 4^{ème} année moyenne, la salle observée contient 24 élèves de sexe différent, dont 15 filles et 9 garçons, leur âge varie entre 14 et 15 ans.

outil de recherche

- les enseignants : ce sont des enseignants de 4^{ème} années moyenne ayant des expériences différentes, ils ont été présents dans cette situation de communication et jouer un rôle essentiel.

II.3. Ends :

C'est-à-dire l'objectif des questionnaires préposés :

Dans notre recherche, nous avons établie des questions adressées aux élèves sous forme de questionnaire pour recueillir les données et les analyser, ils nous aident à faire l'inférence statistique d'une façon simple et claire. Il reste le meilleur outil afin de confirmer/ infirmer notre hypothèses, de vérifier si le recours à l'activité ludique dans l'apprentissage est une pédagogie très essentielle, très utile à développer les compétences et les acquis des élèves. À travers cet outil d'investigation nous pouvons rassembler aussi des informations suffisantes autour de notre thème de recherche et savoir l'impact et les résultats d'appliquer ces jeux dans une classe de FLE. Notre deuxième questionnaire est destiné aux enseignants de 4^{ème} année moyenne, ce dernier nous a permis d'avoir des réponses claires quant à notre sujet et de récolter leurs différents avis sur les jeux ludiques et nous a donné des idées neuves.

II.4. Acts :

Nous renvoyons au contenu et à la forme des questionnaires

- Le premier questionnaire adressé aux élèves de 4^{ème} année moyenne :

Nous avons élaboré un questionnaire qui a été adressé aux élèves de 4^{ème} année moyenne, relativement simple et rapide et ce, afin de collecter un ensemble d'informations qui nous permettrons d'apporter un éclairage aux questions qui nous interpellent. Notre questionnaire se compose de deux parties. La première partie ; est consacrée aux informations propres à l'enquête, elle contient trois questions qui se présentent comme suit :

- Sexe
- Age
- Fonctions des parents : pour vérifier la société dans laquelle ils vivent.

La deuxième partie contient une série de huit questions de différents types :

1. Des questions fermées exemple (question n°1, 7, 8) : pour collecter des réponses simple, fiable et plus sincères.

outil de recherche

2. Des questions à choix multiples exemple (questions n°2, 3, 4, 5,6) dans le but de faciliter l'expression des réponses par l'enquêter et nous amènent à obtenir des réponses plus exactes et justes.
3. Les questions (1, 2, 3, 4) nous ont permis de savoir dans quelle mesure les élèves sont-ils intéressés par les activités ludiques, la valeur accordée à ce type d'activités et savoir aussi leur degré de participation à ces activités et leur importance lors de l'apprentissage.
4. La question (5) nous a permis de connaître les types d'activités préférées pour les élèves et la plus utilisés.
5. La question (6) a été posée afin de vérifier l'influence positive de l'activité ludique sur l'apprentissage dans une classe de FLE et si elle aide les élèves à apprendre le français et si elle est considérée comme source de motivation.
6. La question (8) nous a permis de confirmer ou d'infirmer l'importance de l'activité ludique dans l'amélioration des compétences des apprenants et son efficacité et utilité lors l'apprentissage de FLE.

La clarté du questionnaire et les types des questions nous ont aidés à collecter le maximum de réponses sans faire beaucoup d'efforts. Cela nous a rendu notre travail facile.

Ci-dessous un modèle du questionnaire élaboré :

QUESTIONNAIRE

(Aux élèves de 4^{ème} année)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de Master en langue française à l'université de Tlemcen.

Information(s) sur l'enquêté (e)

Sexe :

Fille

Garçon

Age :

Fonction des parents :

Père :

Mère :

Questions

outil de recherche

1_ Est-ce-que vous avez déjà pratiqué les activités ludiques ?

- Oui
- Non

2_ A quel mesure avez-vous aimez ce genre d'activités ?

- Beaucoup
- Un peu
- Pas du tout

3_ Vous avez choisi l'apprentissage par :

- Les exercices
- Les activités ludiques
- Les deux

4_ Vous préférez participer à ce genre d'activités :

- Toujours
- Souvent
- Rarement
- Jamais

5- Quels sont les genres d'activités que vous préférez :

- Les mots croisés
- Jeux de choix
- Le théâtre
- Le jeu des synonymes
- Autres :

.....

6_ Dans ces activités vous aimez le travail :

- Individuel
- Collectif

7_ Est ce que les activités ludiques vous motivent à apprendre la langue française ?

- Oui
- Non

8_ Est-ce que ce genre d'activités vous permettent d'améliorer vos capacités orales et écrites :

- Oui
- Non

- Le second questionnaire est adressé aux enseignants de 4^{ème} année moyenne :

Le questionnaire que nous avons élaboré se compose en deux volets :

Le premier volet : est consacrée aux informations propres à l'enquête (même principe)

➤ Sexe

- Classe enseignée : afin de vérifier l'expérience des enseignants concernant la connaissance des méthodes et la pédagogie de l'enseignement de 4^{ème} année moyenne.
- Ancienneté : pour enrichir notre travail grâce aux différentes suggestions des enseignants à cause de la différence dans l'ancienneté parce qu'elle influence les méthodes et les outils pédagogiques utilisés dans la tâche d'enseignement ; toujours il y a des nouvelles méthodes à employer dans l'enseignement.

Avant d'entrer au deuxième volet, nous avons commencé par une citation concernant notre thème. Le deuxième volet porte une série de dix questions des différents types que nous présentons comme suit:

1. Des questions ouvertes exemple : (question n° 1, 5, 6, 9, 10) pour donner aux enseignants la possibilité de répondre et exprimer leurs opinions librement et obtenir des réponses diversifiés.
2. Des questions à multiples choix exemple : (question n°1, 2, 3, 7, 8) afin d'obtenir des réponses plus précises.
3. La question (n°1) : nous a permis à avoir une idée sur les opinions des enseignants sur ce genre d'activités.
4. Les questions (n°2, 3, 4) ont pour objectif de vérifier la nécessité de l'apprentissage à travers les activités ludiques et si elle est une méthode et outil pédagogique qui facilite la tâche.
5. La question (n°5) : nous a permis de confirmer le rôle des activités ludiques et comment elles aident l'enseignant à rendre ses tâches faciles.

outil de recherche

6. La question (n°6) : nous avons proposé cette question afin de savoir les raisons qui rendent l'élève intéressé par ces activités ludiques et déterminer les points qui attirent son attention.
7. La question (n°7) : nous a permis de déterminer le taux de participation des élèves lors de la séance des activités ludiques.
8. La question (n°8) : nous a servi à cerner le temps consacré à réaliser ces activités et vérifier si elles prennent une place dans le programme des enseignants.
9. La question (n°9) : nous avons consacré cette question à voir les jeux appliqués par l'enseignant avec ses élèves et les jeux proposés.
10. La question (n°10) : nous a permis à confirmer l'intérêt de jeu ludique dans le développement des compétences des élèves et comment fonctionne dans le but d'améliorer leurs connaissances, leurs pré requis plutôt leurs niveaux en général.

Ci-dessous un modèle du questionnaire élaboré :

QUESTIONNAIRE

(Aux enseignants de 4^{ème} année)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de Master en langue française à l'université de Tlemcen.

Information(s) sur l'enquêté (e)

Sexe :

F

M

Classes enseignées :

1^{ère} année

2^{ème} année

3^{ème} année

4^{ème} année

Ancienneté : [01-06 ans]

[06-10 ans]

[10 ans et plus]

Jean-Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « *une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit* »

Questions

1_ Que représente pour vous l'activité ludique ?

.....
.....

2_ Selon vous, l'apprentissage à travers les activités ludiques est-il :

- Intéressant
- Moyennement intéressant
- Très intéressant
- Pas du tout intéressant

3_ D'après vous, l'intégration de l'activité ludique lors des apprentissages est-elle :

- Importante
- Ennuyante
- Motivante
- Amusante

4_ L'intégration de l'activité ludique aux apprentissages est-elle :

- Facile
- Difficile
- Très difficile

5_ Pensez-vous que les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue française :

- Oui
- Non

*Pourquoi ?

.....
.....

6_ Les élèves s'intéressent-t-ils à ce genre d'activités :

- Oui
- Non

*Pourquoi selon vous,

.....
.....

7_ Les élèves s'impliquent-ils dans ce genre d'activités :

- Oui

outil de recherche

Non

*Si oui, leurs taux de participation est-il :

élevé

Très élevé

Moyen

Bas

8_ Combien de temps consacrez-vous à la réalisation de l'activité ludique :

Par semaine

Par mois

9_ Quels sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants :

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

10_ Les activités ludiques peuvent-elles favoriser le développement des compétences des élèves :

Oui

Non

*Si oui, pourquoi ?

.....
.....

Merci de votre collaboration

Par rapport au questionnaire des élèves, nous avons collecté 50 réponses et concernant le questionnaire des enseignants nous avons obtenu 8 réponses. Alors nous avons consacré le chapitre analytique pour traiter et interpréter les résultats donnés.

II.5. Keys :

S'intéresse à l'aspect psychologique des interlocuteurs:

On porte une grande attention au moindre geste, on fait attention aux diverses réactions de l'interlocuteur, aussi à la vision des enseignants concernant le thème en question.

Nous avons fait nos questionnaires avec des enseignants d'un caractère sérieux, responsables et serviables parce que cela fait partie de leur code de conduite, les enquêtés ont été très satisfait de notre thème choisi. Ils ont été tous au service, ils nous ont aidés afin d'assurer le succès de notre travail. Nous avons noté que la plupart des enseignants sont intéressés par la pédagogie par le jeu, ils ont trouvé que c'est un outil intéressant à motiver les élèves à apprendre et aussi à rendre le processus d'enseignement/ apprentissage une tâche divertissante.

outil de recherche

Les enseignants ont bien pris conscience de l'efficacité de ces jeux et leur impact positif sur l'apprentissage du français et l'enseignement aussi. Quelques enseignants ont insisté sur la nécessité d'appliquer et d'utiliser cet outil dans la classe de FLE pour instaurer un climat favorable à l'apprentissage, autres enseignants ont met l'accent sur certaines conditions pour réaliser les jeux ludiques par exemple ; une enseignante a motionné qu'avec le niveau de ses élèves c'est une mission impossible malgré qu'elle sait bien son importance. Par contre les autres nous ont confirmé que les élèves s'impliquent beaucoup dans ce genre d'activités et elle attire leur attention.

En ce qui concerne les apprenants, ils sont très motivés en termes de notre recherche, ils nous montrent leur intérêt dans le processus d'apprentissage. Ils ont beaucoup aimé cette méthode parce qu'elle leur donne l'énergie à apprendre la langue française et faciliter la compréhension, aussi ils ont dit que c'est un moyen efficace à les encourager et à les motiver à développer leur compétences même elle rend le processus d'apprentissage agréable et amusant. Ils ont été très satisfaits par cet outil puisqu'il leur offre de nombreux avantages.

II.6. Instrumentalities:

Signifie les instruments de communication qui renvoient à tous :

- les canaux (verbal- non verbal et paraverbal)
- Les codes et sous codes

Dans le cadre de notre investigation, nous étions intéressé à tous les canaux et codes qu'ont été utilisé pour communiquer dans cette situation; en ce qui concerne le verbal nous entendons des paroles avec une vive voix et une manière claire et pour le paraverbel nous entendons tout ce qui concerne la tonalité de voix, par exemple :

- La timidité
- Le bruit
- L'intonation de la voix
- Le rire
- Le silence...etc.

II.7. Norms:

Ce sont les règles à suivre pour la communication :

outil de recherche

- Les règles d'interaction: (respect le tour de la parole, les interactions entre les interlocuteurs...etc.).
- Les règles d'interprétation: (normes socioculturel...etc.).

II.7.1. Les règles d'interaction :

Avant de commencer à répondre aux questionnaires, nous avons bien expliqué notre thème de recherche, ils étaient très attentif parce qu'il s'agit d'un sujet qui attire beaucoup leur attention, ils ont exprimé librement leurs opinions, et donner plus des détails sur le sujet traité, il y aussi les échanges des idées et des informations entre les enseignants.

II.7.2.les règles d'interprétation :

Au sein de la classe, les opinions, les attitudes et les comportements changent d'un apprenant à l'autre. Cette partie sert à interpréter la situation, nous remarquons une diversification sociale et culturelle quant aux réponses fournies ; chacun a sa propre mode de vie qui influence sur ses avis, ses idées et sur l'instrument de sa personnalité.

II.8. Genres :

Il correspond aux types discursifs :

- L'informatif
- L'explicatif

Une tache d'enseignement signifier inévitablement une explication, nous avons remarqué que dans leur réponses les explications dominant, parce qu'il est évident que l'enseignante utilise les explications pour clarifier son opinion et aussi exprimer comment le processus d'enseignement fonctionne, afin de répondre à notre questionnaire.

III. Analyse des observations :

On s'appuyant sur les résultats obtenus des observations faites dans ce chapitre, nous remarquons que le recours aux activités ludiques de l'acte l'enseignement/apprentissage du FLE serve beaucoup des apprenants à développer leurs capacités et des enseignants à faciliter leurs tâches et rendre accessible.

outil de recherche

Les activités ludiques sont la seule méthode qui permet à l'enseignant d'arriver à son objectif final sans avoir besoin imposé forcément à suivre. Les enseignantes voient en elle un support, un outil important et productif dans leurs pratiques.

Les activités ludiques sont des activités divertissantes et motivantes, Cette activité aide les élèves à s'intégrer dans de nouveaux apprentissages et est utilisée par les enseignants pour susciter chez les apprenants le désir d'apprendre et de découvrir le monde par l'expérience. Les résultats confirment que les activités ludiques sont devenues un support pédagogique nécessaire pour les enseignants, notamment dans l'évolution remarquable de notre époque.

Les activités intéressantes sont un facteur très important de structuration et d'absorption des nouvelles connaissances, dont l'enseignement du français langue étrangère peut grandement bénéficier. Les professeurs de FLE, surtout au primaire, utilisent des activités ludiques dans leurs différentes pratiques. Des activités amusantes en classe créent une atmosphère qui favorise la communication. Les jeux permettent aux apprenants de rester connectés, de collaborer avec d'autres pour réussir.

Dans le cadre de ce chapitre, nous avons utilisé le modèle S.P.E.A.K.I.N.G Dell Hymes afin de décrire la démarche suivie dans notre recherche, nous avons aussi présenté les questionnaires des élèves et des enseignants et nous avons terminé par l'analyse et le traitement des observations.

Troisième Chapitre

Analyse Et Interprétation Des Données Recueillies

Afin de fiabiliser notre recherche, nous avons organisé ce chapitre autour de l'analyse des deux questionnaires, le premier est adressé aux élèves de 4^{ème} année moyenne et le second aux enseignants de moyen, cet outil nous permet de montrer la grande valeur de l'activité ludique lors de l'apprentissage du français, son importance dans la réussite des élèves dans leurs apprentissages et l'enseignant dans son enseignement.

I. Présentation des questionnaires :

Pour répondre à notre problématique sur l'influence des activités ludiques sur le processus d'enseignement/apprentissage dans une classe de FLE et comment ces activités ludiques peut améliorer l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous avons proposé deux questionnaires comme des outils d'investigation, un questionnaire destiné aux élèves de 4AM des deux vagues d'une même classe, ce questionnaire est composé de deux volets.

Premier volet : il recouvre les informations relatives au profil des enquêtés, formé de trois questions dont une est ouvert et deux de type (QCM).

Deuxième volet : se compose de huit questions de différentes forme trois sont fermée et le reste (5 question) sont choix multi. Il sert à vérifier l'hypothèse et affirmer l'importance des activités ludique dans l'enseignement/apprentissage en classe de FLE. Nous avons proposé aussi un autre questionnaire adressé aux enseignants de 4AM des différents établissements dans un même environnement. Ce questionnaire contient une série de dix questions ; en ce qui concerne les questions, nous nous sommes basé sur les questions ouvertes, et semi-ouvert afin de les enseignants expriment leur opinions et justifier leurs réponses librement. Pour faciliter la lecture des résultats obtenus, nous avons conçu des tableaux et des histogrammes pour chaque question.

I.1. Analyse des données du questionnaire des élèves :

Notre corpus est constitué de (50) élèves, dont (48%) ce qui correspond à 24 sur 50 sont de sexe féminin, contre (52%) correspondant à 26 sur 50 de sexe masculin, comme il est indiqué dans le tableau et la figure ci-dessus :

Tableau °01 : Nombre de participants à l'enquête

Fille	24
Garçon	26

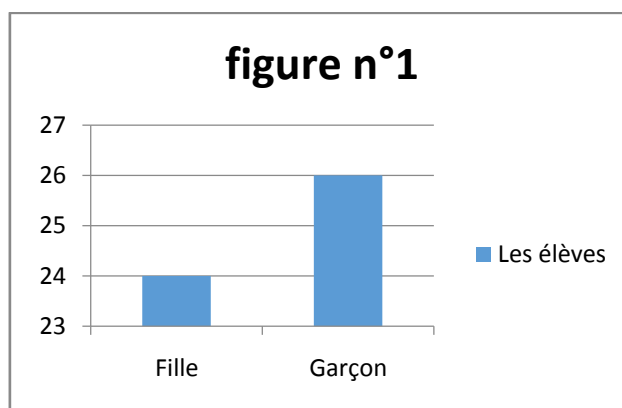


Figure 01 : nombre de participants à l'enquête

Notre échantillon contient aussi une question sur l'âge des élèves et nous avons expliqué cela dans la deuxième figure. Nous avons remarqué que parmi des 50 élèves ; 24 sont âgés de (14 ans), 18 ont (18 ans) et 8 élèves âgés de 16 ans.

Tableau n°02 : l'âge des participants

14 ans	24
15 ans	18
16 ans	08

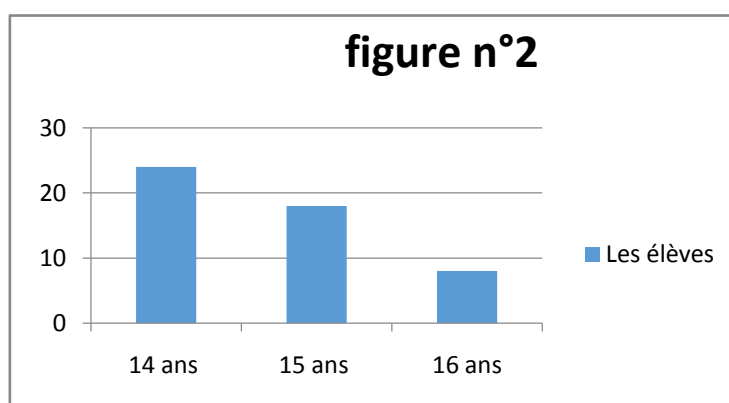


Figure 02 : âge des participants

Question n°1 : est-ce-que vous avez déjà pratiqué les activités ludique?

Tableau n°03 : avis des élèves sur la pratique du ludique

OUI	06
NON	42

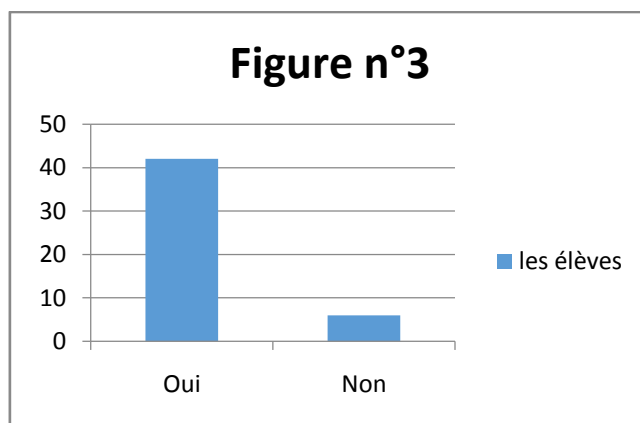


Figure 03 : avis des élèves sur la pratique du ludique

Commentaire :

À partir de l'observation de la figure n°3 nous remarquons que 42 élèves répondu par oui et 6 élèves par non. Nous avons affirmé que les élèves ont déjà une idée sur ces activités donc les activités ludique prends une place dans l'éducation des élèves.

Question n°2 : A quel mesure avez-vous aimez ce genre d'activités?

Tableau n°04 : degré d'appréciation de ce genre d'activités

BEAUCOUP	25
UN PEU	21
PAS DU TOUT	04

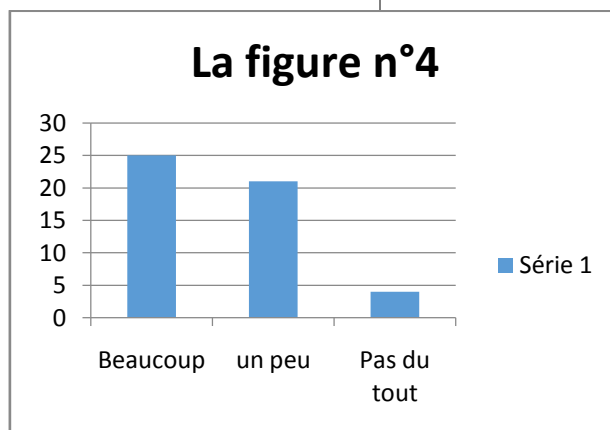


Figure 04 : degré d'appréciation de ce genre d'activités

Commentaire :

Concernant cette question, (50%) des élèves aiment beaucoup ce genre d'activités, tandis que (42%) ont répondu par un peu et (8%) qui reste n'aiment pas ces activités. La figure n°4 nous permet de constater que les élèves sont intéressés par ces activités et à notre avis ils ont une vue positive sur l'activité ludique.

Question n° 3 : Vous avez choisi l'apprentissage par :

Tableau n°05 :le choix du type d'apprentissage

Les exercices	10
Les activités ludiques	13
Les deux	27

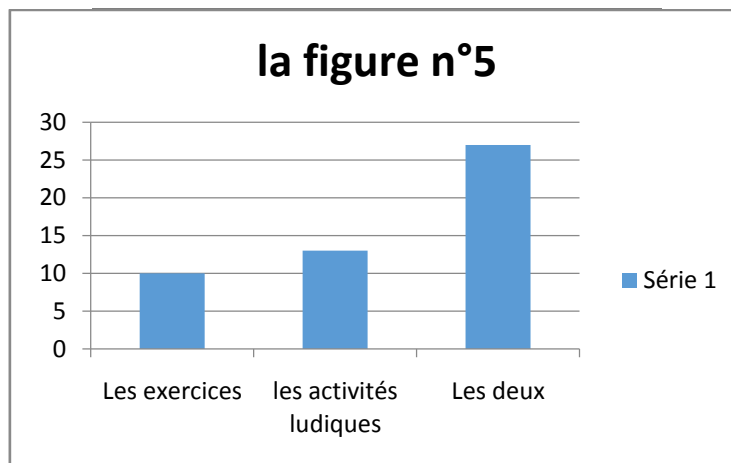


Figure 05 : le choix du type d'apprentissage

Commentaire :

La figure nous montre qu'un grand nombre d'élèves soit (54%) choisissent l'apprentissage de la langue française par les deux méthodes (les activités ludiques et les exercices). (26%) voient que l'apprentissage du français par les activités ludiques mieux que les exercices. Par contre le (20%) préfèrent les exercices. A la suite de notre observation de la graphie n°5 et les résultats obtenus, nous pouvons affirmer que l'équilibre entre les deux méthodes durant l'apprentissage est essentiel pour les élèves. Parce qu'ils sont complémentaire.

Question n°4 : vous préférez participer à ce genre d'activités :

Tableau n°6 : degré de participation à ce genre d'activités

Toujours	32
Rarement	04
Souvent	10
Jamais	04

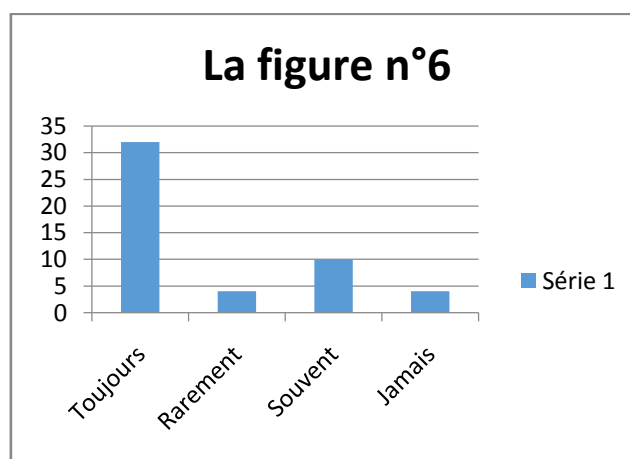


Figure 07 : degré de participation à ce genre d'activités

Commentaire :

Concernant les réponses obtenues à cette question, nous avons obtenu (64%) des élèves participent toujours des activités ludiques, (20%) sont souvent jouer tandis que (8%) les pratiquent rarement les pratiquer, et (8%) ils ont répondu par jamais. À notre avis, les élèves aiment beaucoup le jeu et il prendre une grand espace dans leur études donc la pédagogie par les activités ludique reste la méthode la plus efficace pour le développement des apprenants et apprendre le français.

Question n°5 : quels sont les genres d'activités que vous préférez :

Tableau n°07 : degré de préférence du type d'activités ludiques

Les mots croisés	11
Jeux de choix	26
Le théâtre	07
Le jeu de synonymes	04
Autres	02

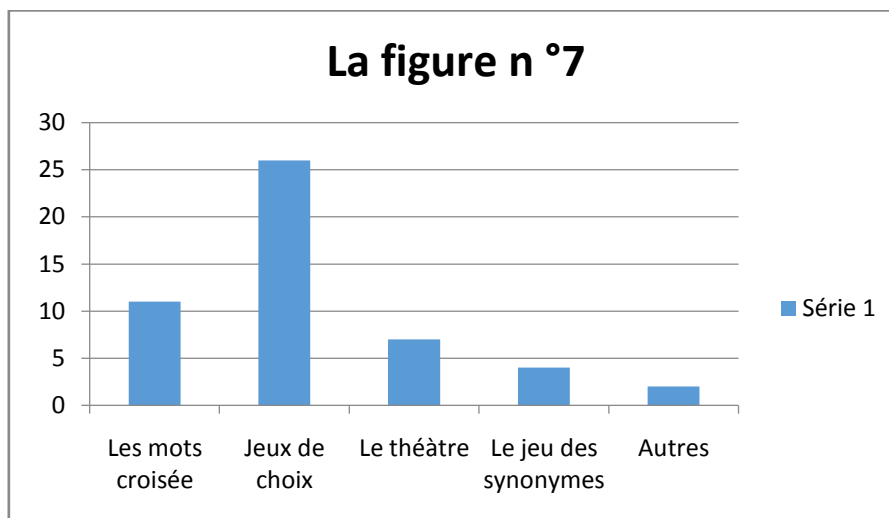


Figure 07 : degré de préférence du type d'activités ludiques

Commentaire :

Dans la cinquième question, le genre d'activité ludique le plus préféré c'est le jeu de choix (52%) puis les mots croisés (21%), ensuite le théâtre (14%) et le jeu des synonymes classé à la fin avec (8%). Mais il y a 2 élèves sur 50 choisissent autres genres d'activités. À partir cette question nous trouvons que les élèves préfèrent les jeux qui basés sur les mots et le vocabulaire donc ils les aident à apprendre le français.

Question n°6 : Dans ces activités vous aimez le travail :

Tableau n°08 : le choix entre le travail collaboratif ou individuel

Individuel	18
Collectif	32

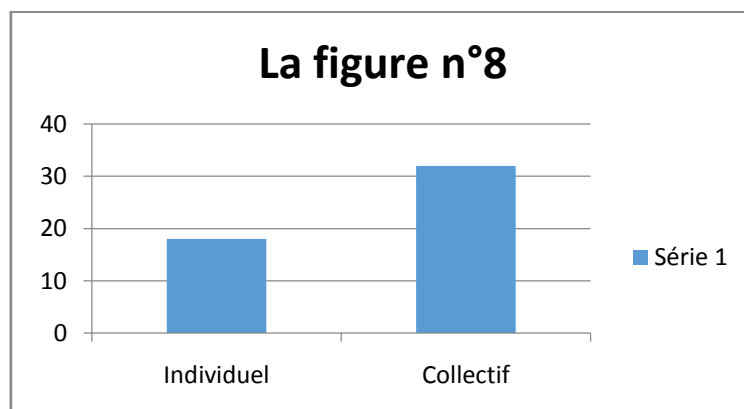


Figure 08 : fréquence du choix entre le travail collaboratif ou individuel

Commentaire :

À la suite des réponses obtenus, nous avons obtenu (32%) qui aiment le travail collectif et (18%) favorisent le travail individuel.

Dans cette question nous affirmons que le travail en groupe c'est la meilleure méthode chez les apprenants parce qu'il leur permet de changer des idées, de partager des connaissances et des expériences.

Question n°7 : Est-ce-que les activités ludiques vous motivent à apprendre la langue française.

Tableau n°09 :degré de motivation des élèves par le ludique

Oui	45
Non	05

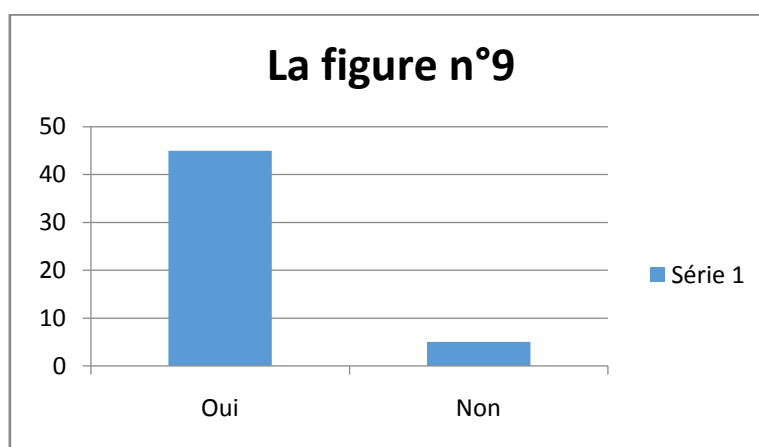


Figure 09 : degré de motivation des élèves par le ludique

Commentaire :

Dans cette questions la majorité des enquêtés (90%) trouvent que ces activités ludiques leurs motivent à apprendre la langue française par contre (10%) qui trouvent le contraire.Le résultat de la septième question nous montre que l'activité ludique a un grand impact sur l'apprentissage, C'est un facteur de motivation.

Question n°8 : Est-ce-que ce genre d'activités vous permet d'améliorer vos capacités orales et écrites :

Tableau n°10 : le rôle du ludique dans l'amélioration des compétences orales

Oui	43
Non	07

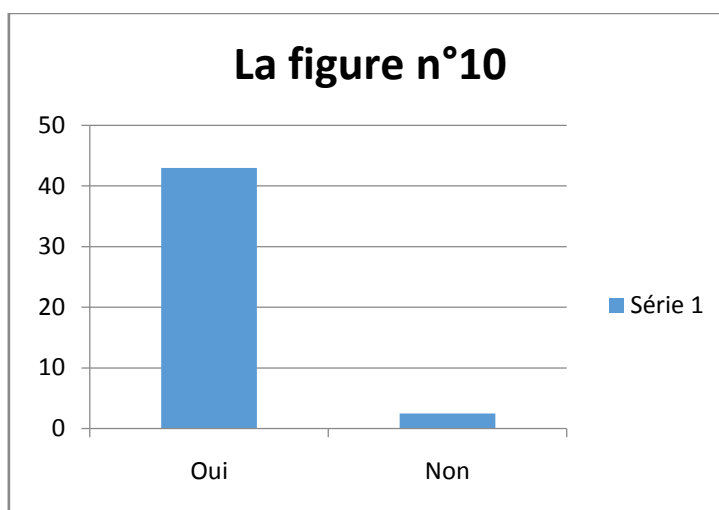


Figure 10 : le rôle du ludique dans l'amélioration des compétences orales

Commentaire :

Pour la majorité des élèves (86%) ont d'accord avec l'idée que les activités ludiques sont un outil d'amélioration et seulement (14%) n'ont pas d'accord avec cette idée. La lecture de la figure n°10 nous permet de constater que les jeux ludiques facilitent et aident les élèves à développer et enrichir leurs compétences (orales et écrites), ils restent un facteur très utile.

I.2. Analyse les données du questionnaire des enseignants :

Dans ce questionnaire nous avons consacré une partie contenant 3 questions de type (QCM) concernant les propres informations de chaque enquêté (le sexe, les classes enseignées, l'ancienneté). Tous d'abord, nous avons commencé par le sexe, les enquêtés sont de sexe différents ; 6 féminin et 2 masculin. La question suivante :

Tableau n°11: les classes enseignées

1^{ère} année	04
------------------------------	-----------

2^{ème} année	03
3^{ème} année	03
4^{ème} année	05

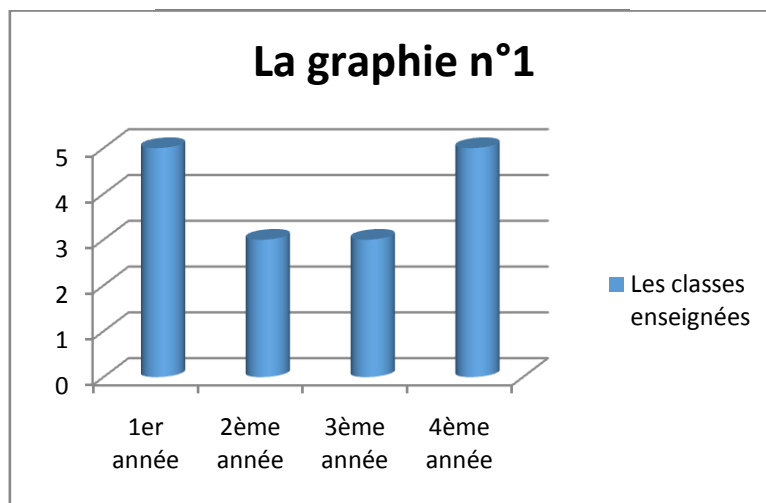


Figure 11 : les classes enseignées

Commentaire :

Nous avons consacré une question afin de savoir les classes enseignées par chaque enseignant, nous avons observé la classe le plus enseignée (62,5%) par des enseignant est la classe de 4^{ème} année puis, nous avons obtenus (37,5%) pour les classes de 2^{ème} année, le même taux (37,5%) pour les 2^{ème} années. Enfin nous avons obtenus la moitié des enseignants (50%) qui enseignant les classes de 1^{er} année. Dans cette question, nous avons voulu savoir combien des enseignants enseignent les élèves de 4^{ème} année.

Nous avons proposé aussi une question sur l'ancienneté des enseignants :

Tableau n°12 : nombre d'années d'expériences

[01-06 ans]	03
[06 – 10 ans]	02
[10 ans et plus]	03

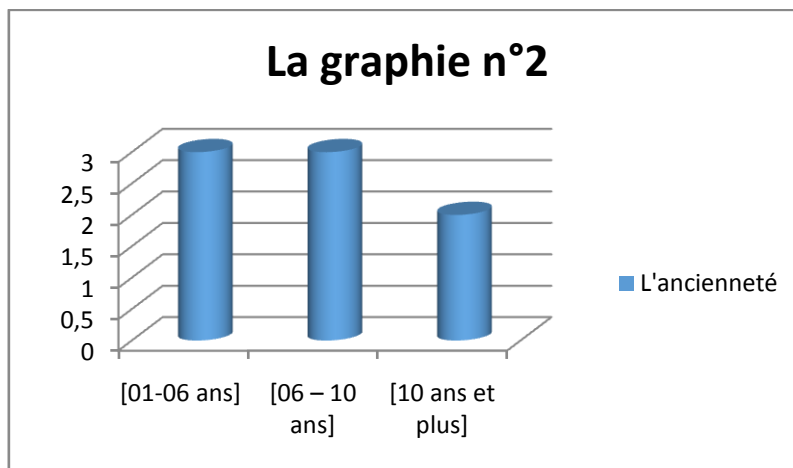


Figure 12 : nombre d'années d'expériences

Commentaire :

D'après la lecture de la graphie, nous constatons que sur l'ensemble des réponses des enquêtés, (37,5%) ont une expérience de [01-06 ans] et (25%) ont entre [06 – 10 ans], (37,5%) sont dans l'enseignement depuis 10 ans et plus.

Question n°1 : Que représente pour vous l'activité ludique ?

Tableau n° 13 : représentation de l'activité ludique

Une situation d'enseignement/apprentissage	04
un facteur de motivation et de loisirs	02
un moyen pédagogique	02

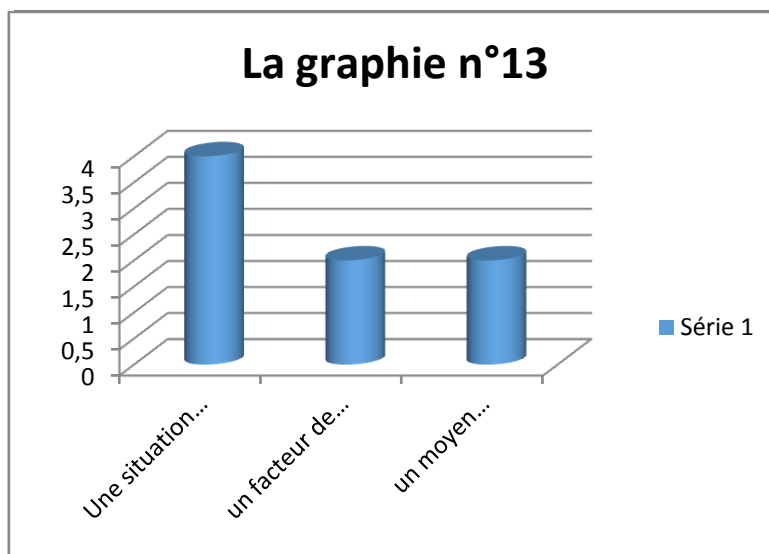


Figure 13 : représentation de l'activité ludique

Commentaire :

La majorité des enseignants sont d'accord sur certains points concernant les activités ludiques qui sont :

- L'activité ludique est un élément important à l'apprentissage.
- Est une activité divertissante.
- Est un moyen pédagogique
- Est un facteur de motivation.

Les réponses obtenues nous prouvent que l'activité ludique est une méthode pédagogique très efficace et essentiel dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Question n°2 : Selon vous, l'apprentissage à travers les activités ludiques est-il :

Tableau n°14 : degré d'importance de l'activité ludique

Très intéressante	04
intéressante	02
Moyennement intéressante	02

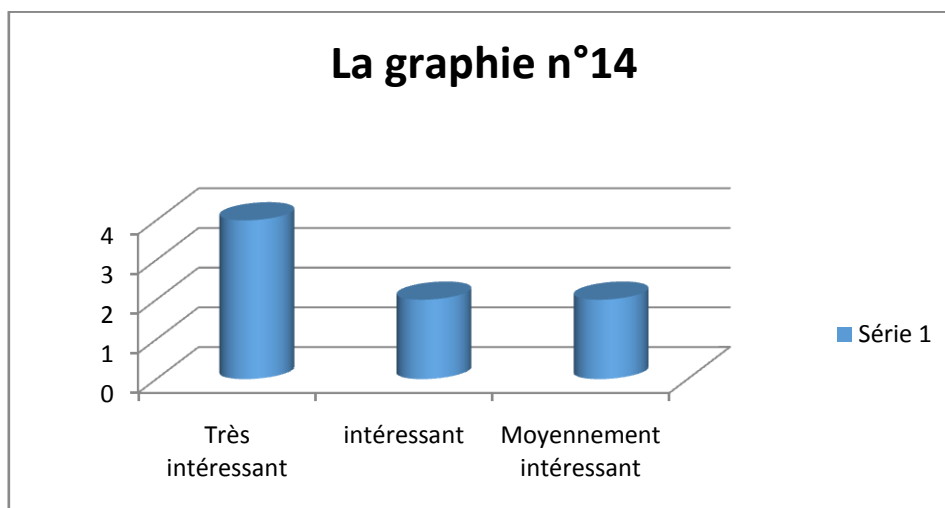


Figure 14 : degré d'importance de l'activité ludique

Commentaire :

L'observation de la graphie nous montrent que la moitié (50%) des enseignants trouvent que l'apprentissage à travers les activités ludiques est très intéressant, (25%) ont répondu par intéressante et deux autres enseignants ont dit moyennement intéressante. Les

résultats obtenus sur cette question nous permettent d'affirmer que les activités ludiques occupent une grande valeur et importance dans l'enseignement.

Question n°3 : D'après vous, l'intégration de l'activité ludique lors des apprentissages est-elle :

Tableau n°15 : l'importance de l'intégration de l'activité ludique lors des apprentissages

Motivante, amusante	01
Motivante	03
Importante	02
Importante, motivante	02

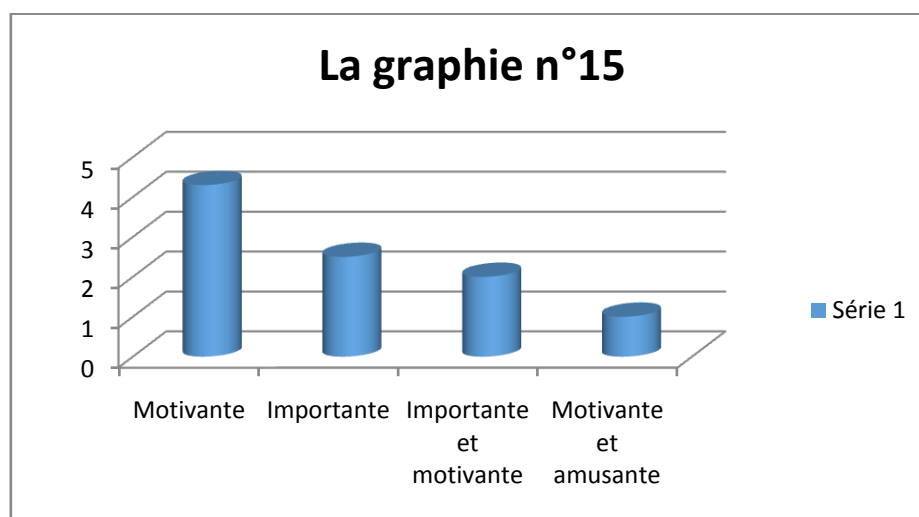


Figure 15 : l'importance de l'intégration de l'activité ludique lors des apprentissages

Commentaire :

Dans cette troisième question, (73,5%) des enseignants interrogés trouvent que l'intégration de l'activité ludique lors des apprentissages est motivante, (25%) ont répondu par motivante et importante au même temps, nous avons obtenus le même pourcentage soit (25%) pour la réponse importante un seul enseignant a choisi motivante et amusante. À partir de cette question nous pouvons constater que l'activité ludique est un moyen divertissante un facteur de motivation.

Question n°4 : l'intégration de l'activité ludique aux apprentissages est-elle :

Tableau n° 16 : la facilité d'intégration de l'activité ludique

Facile	05
Difficile	03

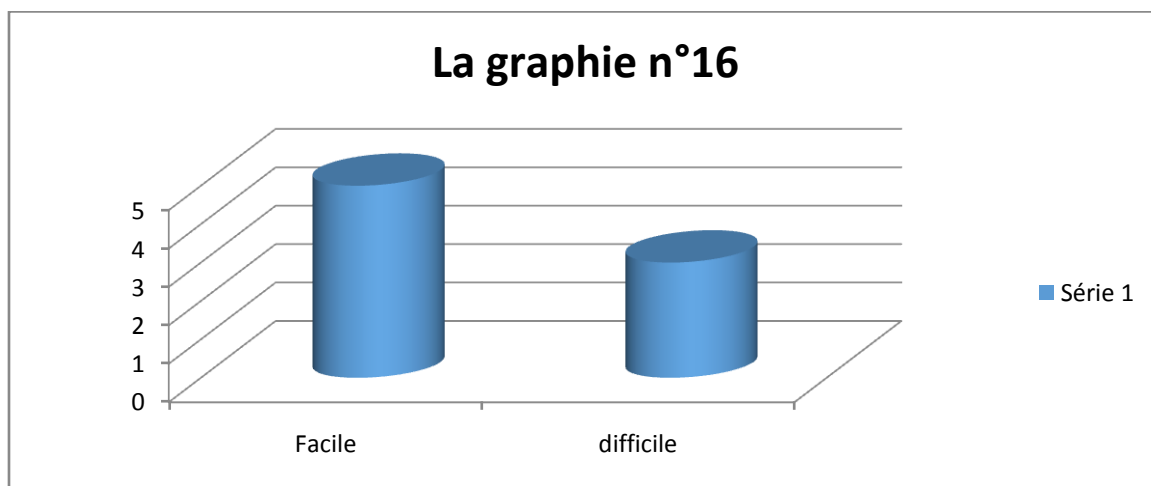


Figure 17 : la facilité d'intégration de l'activité ludique

Commentaire :

La figure n°6 montre que (62,5%) des enseignants interrogés disent que l'emploi des activités aux apprentissages est facile par contre le (37,5%) qui rencontrent certaines difficultés et des obstacles.

Les résultats de cette question affirment que malgré la facilité d'application de cette méthode selon les enseignants mais parfois il est difficile de l'utiliser.

Question n°5 : Pensez-vous que les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue française :

Tableau n° 18 :les activités ludiques comme moyen favorisant l'apprentissage

Oui	08
Non	00

*Pourquoi ?

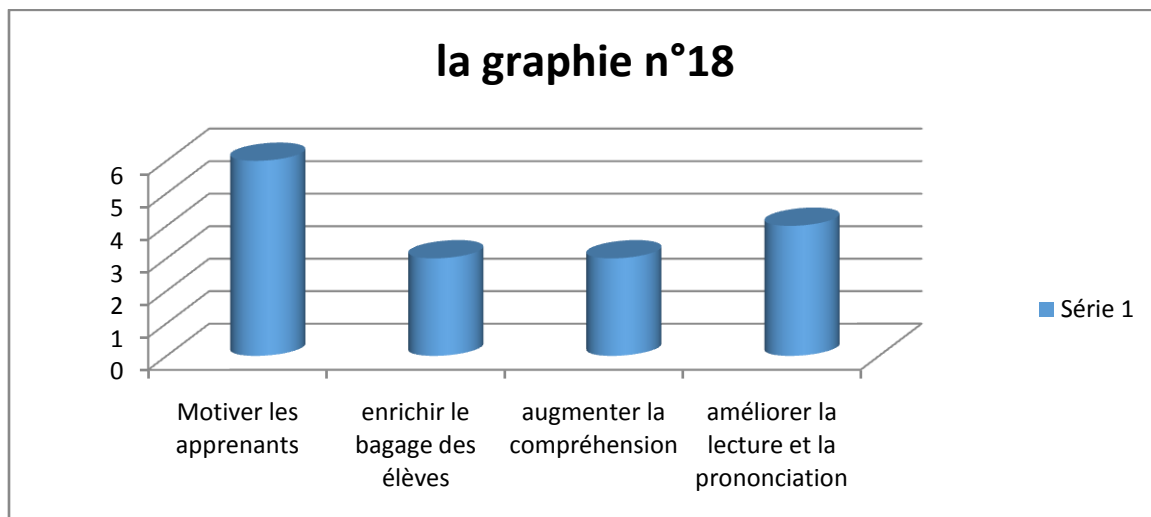


Figure 18 : les activités ludiques comme moyen favorisant l'apprentissage

Commentaire :

Tous les enseignants interrogés sont 100% d'accord avec que les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue française à cause des certaines raisons :

- Les activités ludiques renforcent l'esprit d'équipe.
- Les élèves sont motivés plus lors de l'utilisation du jeu.
- L'enfant se trouve conforté à des situations ludiques qui enrichissent ses expériences.
- Connaître le maximum des mots et avoir un bon bagage lexical.
- On peut travailler avec plaisir.

Les résultats obtenus nous permettent de constater que l'activité ludique est un outil essentiel pour faciliter la tâche de l'apprentissage car elle se considère comme un facteur de motivation ainsi que qu'elle impose l'apprenant à comprendre, à chercher sans effort et dans une situation confortable rassemble entre le ludique et l'apprentissage.

Question n°6 : Les élèves s'intéressent-t-ils à ce genre d'activité :

Tableau n° 19 : degré d'attirance des élèves par ce genre d'activités

Oui	08
Non	00

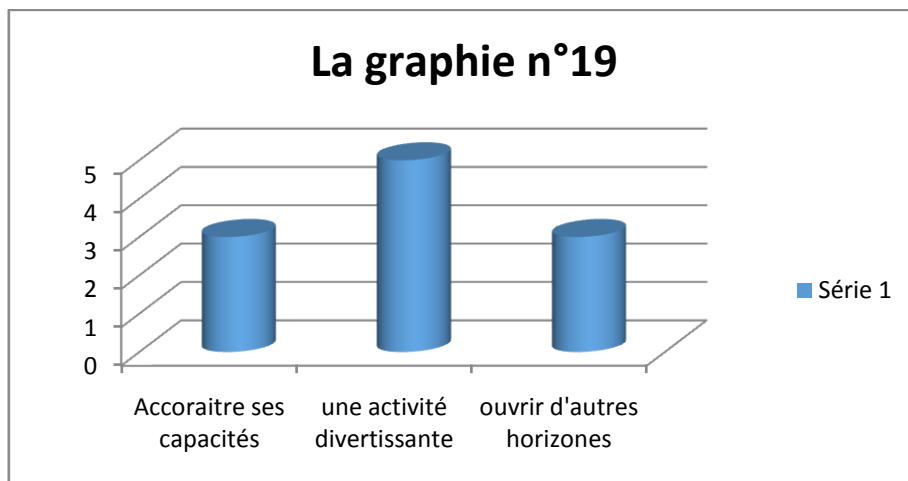


Figure 19 : degré d'attraction des élèves par ce genre d'activités

Commentaire :

(100%) des enseignants disent que les élèves sont intéressés par ce genre d'activités

*Pourquoi selon vous,

À la suite de réponses obtenues, nous avons dégagé quelques points :

- elle ouvre à l'élève d'autres horizons tels que l'imagination et la créativité aussi trouver son inspiration.

-accroître ses capacités.

- une activité divertissante, amusante et motivante.

D'après les données de cette question nous pouvons affirmer que les activités ludiques donnent un nouvel esprit au processus d'enseignement/apprentissage, aidé l'apprenant à soulager avec intérêt et travailler avec plaisir.

Question n°7:

a) 1^{er} partie : Les élèves s'impliquent-ils dans ce genre d'activité :

Tableau n°20 : degré d'implication des élèves

Oui	08
Non	00

Commentaire :

La septième question comprend deux parties, tous les enseignants (100%) ont répondu sur la question de la première partie par oui.

Donc nous voyons que le jeu ludique reste la méthode la plus utile pour attirer l'attention de l'élève et l'imposer à participer.

b) 2^e partie : Si oui, leurs taux de participation est-il :

Tableau n° 21 : Taux de participation des élèves

élevé	05
Très élevé	02
moyen	01

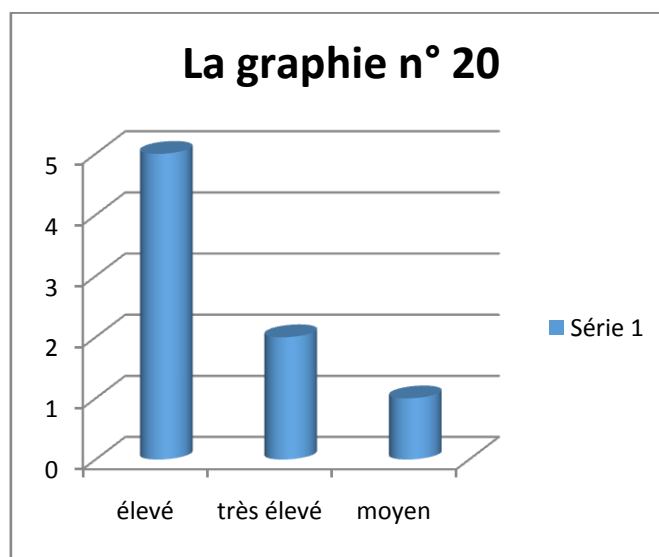


Figure 20 : taux de participation des élèves

Commentaire :

Les réponses de cette question montrent que le taux de participation des élèves le plus augmenté selon des enquêtés est élevé avec un pourcentage soit (62%), (25%) des enseignants trouvent qu'il est très élevé, (12,5%) qui disent est moyen et aucune réponse pour le taux bas.

Les résultats enregistrés de cette question nous amènent à avancer avec ce genre d'activités et sur quoi on compte le plus Dans l'apprentissage.

Question n°8 : Combien de temps consacrez-vous à la réalisation de l'activité ludique :

Tableau n°22 : temps consacré à la réalisation de ce type d'activités

Une fois par mois	05
Deux fois par mois	03

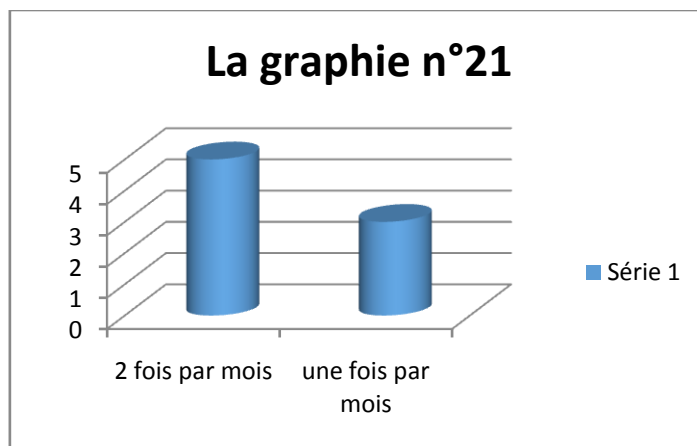


Figure 21 : temps consacré à la réalisation de ce type d'activités

Commentaire :

Cette question est posée pour savoir combien de temps l'enseignant consacre à la réalisation de l'activité ludique. La majorité des enseignants (62,5%) programme deux séances par mois pour ces activités et (37,5%) les appliqués seulement une fois par mois.

Nous remarquons que la présence des activités ludiques dans le programme de l'enseignant est un peu.

Question n°9 : Quels sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants

Tableau n°23 : type d'activités utilisé par les enseignants

Le jeu de lexique (mots croisés, mots cachés, le carré parfait....)	07
Le jeu de rôle (le dialogue, des bandes dessinées)	06
Jeu de possibilités	02
Des poèmes et des chansons	02
Jeu de conjugaison	01

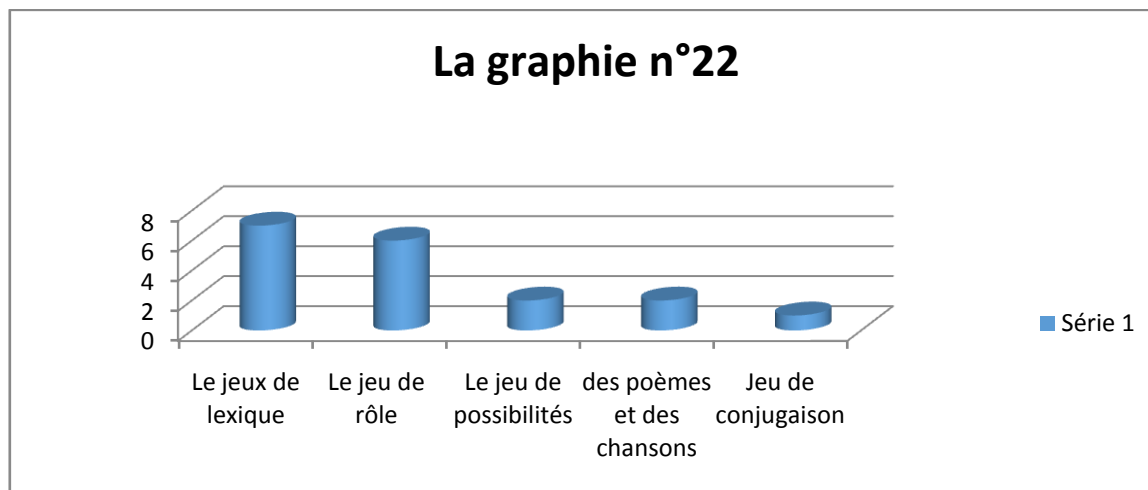


Figure 22 : type d'activités utilisé par les enseignants

Commentaire :

Dans cette question, nous avons obtenus des réponses variées. 7 propositions pour les jeux de lexique (mots croisés, mots cachés, le carré parfait), 6 propositions pour le jeu de rôle (le dialogue, des bandes dessinées) deux propositions de jeu de possibilités et deux autres suggestions des poèmes et des chansons, il y a aussi une enseignante qui a proposé le jeu de conjugaison.

Ces propositions nous prouvent que la majorité des enseignants appliquent les activités ludiques lors des apprentissages, nous remarquons que les types de jeux les plus utilisés se basent sur les compétences orales et écrites des apprenants.

Question n°10 : Les activités ludiques peuvent-elles favoriser le développement des compétences des élèves :

Tableau n°23 : rôle de l'activité ludique dans le développement des compétences

Oui	08
Non	00

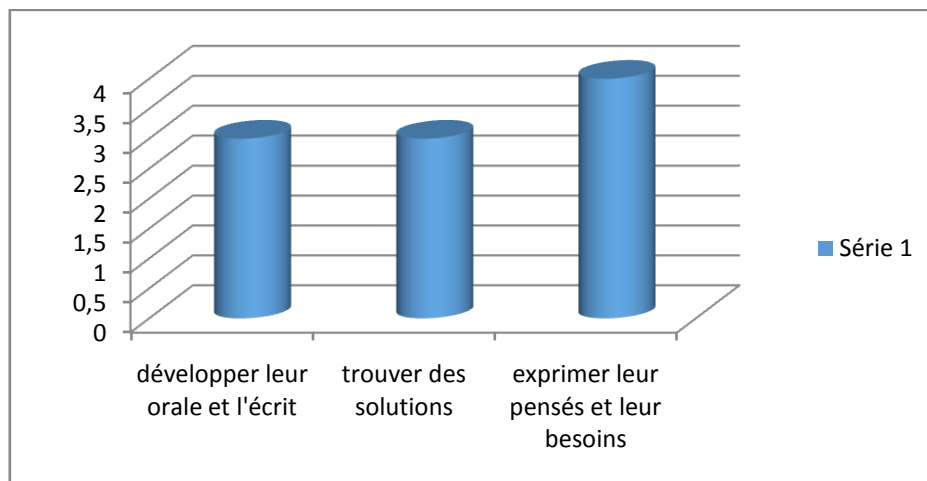


Figure 22 : rôle de l'activité ludique dans le développement des compétences

Commentaire :

(100%) des enseignants interrogés s'accordent à dire que les activités ludiques peuvent favoriser le développement des compétences des élèves.

*Si oui, pourquoi ?

Les enseignants justifient leurs réponses par des raisons suivantes :

- inciter à l'apprenant à penser, à exprimer.
- influence positivement sur la compréhension de l'écrit et de l'oral.
- suscite chez l'apprenant l'envie d'apprendre.
- leur donne plus des connaissances et des pré-requis.
- Collaborer et résoudre les problèmes.

D'après les réponses qui nous ont été données, nous pouvons dire que l'activité ludique est nécessaire au milieu scolaire car ces activités servent à améliorer le niveau de l'élève, lui pousse à participer, à chercher pour surmonter ses difficultés et augmenter ses compétences langagières.

À travers les résultats variables que nous avons obtenus, nous remarquons la différence entre les trois catégories de l'ancienneté. Cela nous permet d'enrichir notre recherche par les différentes réponses des enseignants.

II. Synthèse des résultats :

L'interprétation et l'analyse obtenus des réponses de chaque questionnaire nous permettent de répondre à notre problématique de recherche :

« Comment le recours à des activités ludiques peut-il faciliter la tâche d'enseignement ? » ; nous pouvons répondre à la première question et confirmer que les activités ludiques représentent un outil pédagogique très nécessaire pour faciliter l'enseignement car elles rendent la transmission des savoirs aux élèves amusante, leurs emplois d'instaurer un climat qui permet de travailler avec plaisir, sans effort et aussi favoriser l'apprentissage.

« Comment peut-elle contribuer au développement des compétences d'un individu ? » Et concernant notre deuxième question l'association entre le ludique et l'apprentissage rend l'élève plus actif, l'encourager à participer et à chercher ainsi l'activité ludique motive les apprenants à acquérir de nouvelles connaissances et améliore leurs compétences langagières. Enfin les activités ludiques est une méthode pédagogique très utile servant à faciliter l'enseignement et favoriser l'apprentissage de la langue française.

Ce dernier chapitre, a été consacré à l'analyse des deux questionnaires écrites et individuels comme des outils d'investigations. D'abord, nous avons présenté ces deux questionnaires puis nous avons analysé les réponses obtenues du questionnaire des élèves et pour faciliter l'exploitation des résultats nous avons conçu des tableaux et des graphiques pour chaque question. Ensuite nous sommes passés à l'analyse du deuxième questionnaire en suivant les mêmes étapes. Enfin nous avons finalisé ce chapitre par une synthèse de résultats afin de répondre à notre problématique de recherche. Les réponses obtenues de ces questionnaires visent à confirmer l'utilité et l'importance du recours aux activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage et du FLE aussi leur rôle essentiel et leur impact sur rend la réalisation des taches d'enseignement facile et accessible et améliore le niveau des apprenants.

CONCLUSION

Conclusion Générale

Tout au long de notre recherche, notre objectif consistait à vérifier si les activités ludiques pouvaient contribuer à l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, et à démontrer sa pertinence et son efficacité en classe. Car il faut bien reconnaître qu'actuellement, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie s'efforce de faire des apprenants d'aujourd'hui des usagers/acteurs du français.

Notre sujet de recherche sert à trouver des réponses à notre problématique citée dans l'introduction afin de vérifier l'efficacité et l'importance des tâches ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage, et comprendre comment la mise en œuvre de ces activités contribue à améliorer les compétences et à faciliter les tâches d'enseignement en classe du FLE.

Nous tenons à signaler que la réalisation de notre recherche n'a pas été une tâche facile, nous avons rencontré quelques obstacles et des difficultés d'ordre personnel; des doutes, des peurs, et surtout des critiques négatives sur l'atteinte et les résultats de nos objectifs. Cela ne nous a pas empêché de persévérer dans notre travail.

Crée une situation divertissante avec l'élève renforce sa confiance en partageant des moments heureux, mais aussi dénoue les tensions et l'aide à traverser les moments difficiles, lui permettant de mettre en jeu toute son énergie et les canaliser à quelques choses de productif. Notre recherche consiste notamment à proposer un accompagnement "ludique" qui maintient le même état d'esprit en classe que les apprenants ont dans la vie en dehors de l'école. Il est nécessaire de développer la conscience et la capacité de réflexion des élèves pour communiquer et parler de leur culture en français.

L'utilisation des activités ludiques dans la classe FLE aidera à développer certaines compétences car cela motive davantage les apprenants. En tant qu'enseignants de demain, nous devons tendre la main et aider les jeunes apprenants en les encourageant, en les soutenant dans leur agréable parcours scolaire et en les guidant dans la découverte de leurs connaissances et de leurs compétences. Cette recherche nous permet d'évacuer le stress par des activités ludiques et des travaux de groupe. Le résultat est bénéfique, nos élèves perdent l'indifférence et la négativité de l'attitude positive envers l'apprentissage du français. Afin de tirer la meilleure partie du jeu en classe, il est important que le choix des activités soit mûrement réfléchi et que l'enseignant joue son rôle, sachant guider ses apprenants en créant une atmosphère dans laquelle ils sont à l'aise. Son rôle est pour les jeux d'application.

Nous soulignons également que le jeu est une partie importante du développement ; il se développe au fur et à mesure que l'enfant grandit. Dans l'enseignement, le jeu est un intermédiaire à des fins pédagogiques, et il est utile de l'introduire à des moments opportuns

Conclusion Générale

du cours. En construisant des progrès à partir des données recueillies sur le terrain, les apprenants en profitent pleinement. Dans ce modeste travail, nous nous intéressons à intégrer des supports intéressants dans l'apprentissage du FLE. Pour cela, nous avons choisi de diviser notre travail en trois chapitres : théorique, méthodologique et pratique.

Dans la partie théorique, nous avons persisté dans l'étude des activités ludiques. Au premier temps, nous avons présenté le processus d'enseignement/apprentissage et les activités ludiques théoriquement aussi leur usage et nécessité dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. D'après les différentes dissertations et témoignages recueillis auprès des auteurs, nous pouvons signaler qu'elle constitue une méthode efficace et rentable pour développer les compétences des apprenants, leur faire assimiler des savoirs et des connaissances en s'amusant, même elle favorise l'autonomie de chacun et rendre l'apprenant capable d'utiliser le français d'une façon naturelle et authentique, elle est considérée aussi comme un moteur de mémorisation et de motivation, elle facilite la tâche d'enseignement et d'apprentissage. C'est une aide entre l'apprenant et le savoir, et il serait dommage de ne pas s'en servir pour apprendre.

Le deuxième chapitre, était consacré à la présentation et la description détaillée de la réalisation du corpus. Le troisième chapitre pratique nous avons présenté les résultats de nos questionnaires nous pouvons confirmer la nécessité des activités ludiques dans le processus d'enseignement /apprentissage du FLE, l'utilisation efficace du ludique afin d'aboutir des meilleurs et satisfaisants résultats,

A travers notre recherche, nous avons pu affirmer la nécessité des activités ludiques dans le processus d'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère. Nous pouvons dire cela, nous pouvons dire que le problème de la négativité de nos élèves ne réside pas en eux, mais dans les outils et les méthodes d'enseignement qui n'ont aucune atmosphère de devoir être blâmés.

Pour conclure, nous espérons que ce modeste travail suscitera l'intérêt pour au moins un aspect que révèlent les activités ludiques comme aide à l'apprentissage des langues au niveau pédagogique.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages :

- 1- ARFOUILLOUX, J.C. L'entretien avec l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin. Privat, 1975.
- 2- BOYER.H, BUTWBACH.M, & M. PENDANX. Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère. p12.
- 3- BRUNER. J. comment les enfants apprennent à parler. 2000.
- 4- CHARMAIN. O. Les enfants et l'enseignement des langues étrangères. Didier. 1993 .p239.
- 5- CUQ. J, GRUCA. P. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble. 2002. p117.
- 6- COMBLIN. A et RONDAL. J.A. *Apprendre les langues, où, quand, comment ?*. Mardaga. France. 2001.
- 7- DECURE, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. *Help ! Exercices et jeux pour la classe d'Anglais*. Toulouse : CRDP. 1985.
- 8- De GRANDMONT. N. *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*. Boeck université 1997. p47-48.
- 9- De GRA NDMONT. N. *Le jeu ludique* .les éditions logiques.1995.
- 10- GRELLET. C. jeu entre la naissance et 7 ans, un manuel pour la ludothèque. Ateliers de l'UNESCO. Paris.1958. p07.
- 11- GALISSON. R et COSTE, D. *Dictionnaire de didactique des langues*. Paris 1976. P p198.
- 12- HAMELIN.O, VRIN. J. *le système d'Aristot*. Paris. 1976.
- 13- HALLIWELL. S. Enseigner l'anglais à l'école primaire. Longman. p 5-6.
- 14- HAYDEE.S. *le jeu en classe de langue*. Clé INTERNATIONAL. collection techniques et pratiques de classe.2008 .p33.
- 15- HELOT.C. *Théorie de l'apprentissage*. DLADL : Cour de cappes. 2001.
- 16- HUIZINGA. HOMO LUDENS. J. *Essai sur la fonction social du jeu*. Gallimard.1951
- 17- ROGER .C. les jeux et les hommes .1958.
- 18- TUPIN. F et DOLZ. J. Du périmètre des situations d'enseignement/apprentissage. Toulouse. p141-156.
- 19- LOUIS. J.M. *Mon écolier est-il un enfant heureux ? L'épanouissement scolaire de 4 à 10 ans*.Paris .Inter Edition. p22.
- 20- MARTINE. K. Enseigner l'anglais avec facilité. Bordas. 2002.
- 21- MACCAIRE. F. *Notre beau métier*. France.
- 22- CYR. P. Le point sur les stratégies d'apprentissage d'une langue seconde.1996. CEC. p3.
- 23- RENARD.C,Op. Gt.
- 24- HYMES .D. *Vers la compétence de communication*. Didier. 1948
- 25- VIAL. J. *Jeu et éducation, la ludothèque*. Paris. PUF. p44.

Bibliographie

26- WESS.F. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*. Hachette. 1983.

Dictionnaires :

- Cuq. J. P., dictionnaire de la didactique du français, Clé international (2003).
- Le nouveau Petit Robert, Dictionnaire du petit Robert, Paris, 1993.
- Dictionnaire universel 6^e éditionne.

Sitographie :

https://www.memoireonline.com/03/17/9739/m_Enseignement-apprentissage-du-role-de-letat-dans-la-regulation-de-leacutel.html

Annexes

Annexe 01 : questionnaire adressé aux élèves.

QUESTIONNAIRE

(Aux élèves de 4^{ème} année)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de Master en langue française à l'université de Tlemcen.

Information(s) sur l'enquêté (e)

Sexe : Fille

Garçon

Age :

Fonction des parents :

Père :

Mère :

Questions

1_Est-ce-que vous avez déjà pratiqué les activités ludiques ?

Oui

Non

2_A quel mesure aimez-vous ce genre d'activités ?

Beaucoup

Un peu

Pas du tout

3_Vous avez préféré l'apprentissage par :

Les exercices

Les activités ludiques

Les deux

4_Vous préférez participer à ce genre d'activités :

Toujours

Souvent

Rarement

Jamais

5-Quels sont les genres d'activités que vous préférez :

Les mots croisés

Jeux de choix

Le théâtre

Le jeu des synonymes

Autres :

.....

Annexe 01 : questionnaire adressé aux élèves.

6_ Dans ces activités vous aimez le travail :

Individuel

Collectif

7_ Est ce que les activités ludiques vous motivent à apprendre la langue française ?

Oui

Non

8_ Est-ce que ce genre d'activités vous permettent d'améliorer vos capacités orales et écrites :

Oui

Non

Merci de votre collaboration

QUESTIONNAIRE

(Aux enseignants de 4^{ème} année)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de Master en langue française à l'université de Tlemcen.

Information(s) sur l'enquête (e)

Sexe : F

M

Classes enseignées : 1^{ère} année

2^{ème} année

3^{ème} année

4^{ème} année

Ancienneté : [01-06 ans]

[06-10 ans]

[10 ans et plus]

Questions

Jean-Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « *une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit* »

1_ Que représente pour vous l'activité ludique ?

.....
.....

2_ Selon vous, l'apprentissage à travers les activités ludiques est-il :

Intéressant

Moyennement intéressant

Très intéressant

Pas du tout intéressant

3_ D'après vous, l'intégration de l'activité ludique lors des apprentissages est-elle :

Importante

Ennuyante

Motivante

Amusante

Annexe 02 : questionnaire adressé aux enseignants.

4_L'intégration de l'activité ludique aux apprentissages est-elle :

- Facile
- Difficile
- Très difficile

5_Pensez-vous que les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue française :

- Oui
- Non

*Pourquoi ?

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

6_Les élèves s'intéressent-t-ils à ce genre d'activités :

- Oui
- Non

*Pourquoi selon vous,

.....
.....
.

7_Les élèves s'impliquent-ils dans ce genre d'activités :

- Oui
- Non

*Si oui, leurs taux de participation est-il :

- élevé
- Très élevé
- Moyen
- Bas

8_Combien de temps consacrez-vous à la réalisation de l'activité ludique :

- Par semaine
- Par mois

9_Quels sont les activités que vous utilisez avec vos apprenants :

.....
.....

10_Les activités ludiques peuvent-elles favoriser le développement des compétences des élèves :

- Oui
- Non

*Si oui, pourquoi ?

.....
.....

Merci de votre collaboration

Table des matières

Remerciements	ii
Dédicaces	iii
Liste des Tableaux	v
Liste des Figures	vi
INTRODUCTION	1
Premier Chapitre : Cadre Théorique : L'intérêt de L'activité Ludique Dans L'enseignement /Apprentissage du FLE	4
I. Qu'est-ce qu'un processus d'enseignement/apprentissage	5
I.1. L'enseignement	5
I.2. L'apprentissage	6
I.3. Le processus d'enseignement/apprentissage	7
II. Les activités ludiques	8
II.1. Définition des activités ludiques :	8
II.2. Le rôle de l'activité ludique en classe de FLE	9
II.2.1. L'activité ludique comme source de motivation	9
II.2.2. Un outil aide à l'acquisition	11
II.2.3. L'activité ludique comme facteur de développement des compétences	12
III. L'activité ludique et l'exercice : quelle différence ?	12
III.1. L'activité ludique : Avantages et limites	13
III.1.1. Les avantages	13
III.1.2. Les limites	14
IV. Le rapport de l'élève à l'activité ludique dans les apprentissages	15
IV.1. Le rapport de l'enseignant à l'activité ludique dans les apprentissages	16
IV. Les difficultés liées à l'activité ludique	17

IV.1. Difficultés de transfert des connaissances _____	17
IV.2. Difficultés liées au temps _____	18
IV.3. Difficultés liées à l'espace _____	18
IV.4. Problèmes liés au matériel _____	18
IV.5. Difficulté à évaluer _____	19
IV.6. Difficultés liées à la participation _____	19
IV.7. Difficulté de la compréhension : _____	19
Deuxième Chapitre :Cadre Méthodologique _____	21
II. Le modèle S.P.E.A.K.I.N.G de Dell HYMES _____	22
II.1. Setting : _____	22
II.2. Participant : _____	22
II.3. Ends : _____	23
II.4. Acts : _____	23
II.5. Keys : _____	29
II.6. Instrumentalities: _____	30
II.7. Norms: _____	30
II.7.1. Les règles d'interaction : _____	31
II.7.2.les règles d'interprétation : _____	31
II.8. Genres : _____	31
III. Analyse des observations : _____	31
Troisième Chapitre : Analyse Et Interprétation Des Données Recueillies _____	33
I.Présentation des questionnaires : _____	34
I.1. Analyse des données du questionnaire des élèves : _____	34
I.2. Analyse les données du questionnaire des enseignants : _____	41
II.Synthèse des résultats : _____	52

CONCLUSION	54
Bibliographie	57
Annexes	60

ملخص:

يسعى الباحثون في نظام التعليم على إيجاد وسائل وطرق تسهل طريقة التعليمو تطوير مهارات التلاميذ، لهذا السبب أجرينا دراسة للتركيز على أهمية و ضرورة الأنشطة الترفيهية في عملية التدريس وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. هدفنا هو إظهار فائدة النشاط الترفيهي في تطوير وتنمية مهارات تلاميذ السنة الرابعة متوسط، وهذا من خلال تحليل و تفسير S.P.E .A.K.I.N.G Dell HAYMES استبيانين موجهين للمتعلمين و الأساتذة بالاعتماد على نموذج

الكلمات المفتاحية: التعليم/ التعلم، الألعاب الترفيهية، القدرات، التلاميذ، الأستاذ.

Résumé :

Les chercheurs du système éducatif s'efforcent à trouver des outils et des méthodes qui facilitent la tâche d'enseignement et développer les compétences des élèves, c'est le raison pour laquelle nous avons réalisé une étude en mettant l'accent sur l'efficacité et la nécessité des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE. Notre objectif consiste à démontrer l'intérêt de l'activité ludique dans le développement des compétences des élèves inscrits en 4^{ème} année moyenne, à travers l'analyse et l'interprétation de deux questionnaires adressés aux apprenants et aux enseignants, tout en nous appuyant sur le modèle S.P.E.A.K.I.N.G de Dell HAYMES.

Mots clés : enseignement/ apprentissage, les activités ludiques, les compétences, les élèves, l'enseignant.

Abstract:

Researchers in the education system strive to find tools and methods that facilitate the task of teaching and develop student's skills which are why we carried out a study with an emphasis on efficiency .And the need for playful activities in the teaching/ learning process of "French as a foreign language" "FFL". Our objective is to demonstrate the interest of playful activity in the development of the skills of students enrolled in the 4th year middle school, through the analysis and interpretation of two questionnaires addressed to learners and teachers, while supporting us on Dell HAYMES Model S.P.E.A.K.I.N.G.

Keywords:teaching/ learning, playful activities, skills, students, the teacher.