

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

جامعة أبو بكر بلقايد
+ⵓⵍⵏⵓⵎⵎⵉⵔⵉ ⵏ ⵉⵎⵎⵓⵔⵉ ⵏ ⵉⵎⵎⵓⵔⵉ ⵏ ⵉⵎⵎⵓⵔⵉ
UNIVERSITÉ DE TLEMCEM



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Filière de français

Thème

Le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves de 4 AP

Mémoire de master en Didactique du FLE

**SOUIER Kawter
MEHDID Ibtissem**

Sous la direction de :

Dr CHAIB Taleb Fatima Zohra

Membres du jury :

Année universitaire 2021-2022

Remerciements

Nous remercions tout d'abord Allah qui nous a donné la force et la volonté pour réaliser ce travail

Avec les belles expressions de respect, nous adressons nos remerciements les plus sincères à notre directrice de recherche, Mme CHAÏB FATIMA ZOÛRA, pour son aide généreuse et sa patience.

Nous remercions nos parents et défunts parents, sans qui nous n'aurions jamais pu arriver jusqu'ici.

Nous remercions très chaleureusement les membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer ce modeste travail de recherche et de l'évaluer afin de l'enrichir.

Nous remercions particulièrement l'enseignante qui nous a permis de mener à bien notre enquête ainsi que les élèves de la 4^{ème} année primaire.

Nous remercions les enseignants qui ont bien voulu participer en répondant aux questionnaires.

Nous remercions tous nos enseignants qui nous ont accompagné et orienter dans notre parcours universitaire.

Nous remercions nos familles pour leur soutien et leurs encouragements quand la motivation et l'enthousiasme n'était plus de rigueur.

Nos profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de cette recherche

Dédicace

Je dédie ce modeste travail

*A mes très chers parents ABDELMADJID & RAHMA, le symbole de tendresse
pour, leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices, que DIEU me les
gardes*

A mes chers frères AYMEN et ABD-EL-ILAH

A ma petite princesse ma sœur HADJER,

A mes grandes mères

A mes oncles et tantes

A mes cousin et cousines

*A mes chers amies : YOUSRA, ABIR, ROMAISSAA, ADEL, FATEH,
OUSSAMA*

A mon cher binôme IBTISSEM

*A la mémoire de mes grands pères : MEHDI, ABDELBAKI que DIEU garde
leurs âmes dans son vaste paradis*

Et en fin à toute ma famille « SOUIER »

KAWTER

Dédicace

Je dédie ce modeste travail : Aux être qui me sont les plus chers dans ce monde : mes parents RABAH et SOUAD, qui ont consacré leur vie à bâtir la mienne, je leur témoigne de toute ma gratitude pour leur attachement inflexible durant toutes mes années d'études. Auprès d'eux, je retrouvais toujours cet inimitable réconfort moral. J'espère qu'ils se contenteront de cette modeste réussite que je leur présente en retour.

A mon prince, mon petit garçon, cher frère SIDI MOHAMMED merci beaucoup.

A ma grande sœur RADJAA qui était toujours avec moi. Merci pour tes orientations pour finir ce travail de recherche.

A ma grande mère et mon grand père

A mes cousins et cousines

A mes oncles et tantes

A mon binôme «KAWTER», sans elle ce travail n'aura jamais été accompli.

A tous mes amis : YASSIN, OUSSAMA, FATEH

Et à toute ma famille «MEHDID »

IBTISSEM

Table des matières

Remerciements	ii
Dédicace	iii
Introduction Générale	1
Chapitre 1 : Les activités ludiques, l'oral et la prise de parole dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE	5
1. Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE :	6
1-1 Définitions du jeu	6
1-2 Selon les spécialistes :	6
1.3 Les catégories du jeu	7
1.3.1 Le jeu ludique	7
1.3.2 Le jeu éducatif	7
1.3.3 Le jeu pédagogique	8
1.4 - Qu'est ce qu'une activité ludique ?	8
1.4.1 Les types des activités ludiques :	9
1.5 Le rôle des activités ludiques	10
15.1. La motivation	10
1.5.2 Développement de la créativité et l'imaginaire	11
2. L'oral en classe de FLE	11
2.1 Les fonctions de l'oral :	12
2.2 L'enseignement de l'oral dans les différents courants méthodologiques :	13
2.2. 1 L'oral dans la méthodologie traditionnelle :	13
2. 2.2 L'oral dans la méthodologie directe :	13
2.2.3 L'oral dans la méthodologie audio orale :	13
2.2.4 L'oral dans la méthodologie audio-visuelle :	14
2.2.5 L'oral dans la méthodologie communicative :	14
2.3 - Les activités orales dans une classe de FLE :	14
2.3.1 Compréhension orale :	14
2.3.2 Expression orale :	15

2.4 L'origine des difficultés de l'oral :	16
2.4.1 Difficultés linguistiques :	16
2.4.2 Difficultés de phonétique :	16
2.4.3 Difficultés de conjugaison :	16
2.4.4 Difficultés de vocabulaire :	16
2.4.5 Difficultés de grammaire :	17
2.4.6 Difficultés psychologiques :	17
2.4.7 Difficultés liées à l'enseignant :	17
3. La prise de parole en classe de langue étrangère :	18
3.1. Définition de la parole	18
3.2. Définition de la prise de parole	18
3.3. Les actes de parole :	18
3.4. Les tours de parole	19
3.4 -1 Prendre la parole	19
3.4-2 Garder la parole	19
3.4-3 Donner la parole :	20
3.5. Que faut – il pour une prise de parole ?	20
3.6. Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant ?	21
3.6. Le rôle de l'enseignant :	23
Chapitre 02 : Présentation des outils méthodologiques et analyses des données	24
1. Présentation des outils d'investigation	25
1 –1 Le questionnaire	25
1-2 La grille d'observation :	28
2. Le lieu d'expérimentation :	32
2-1 Le choix de corpus :(public)	33
2-2- Le groupe expérimental :	33
3. Analyses des donnés :	33
3.1 Analyse du questionnaire :	33
3-3 Grille d'observation du déroulement de l'activité ludique (le jeu de rôle) :	47
3.4 La comparaison entre les deux séances :	49

Conclusion Générale	51
Références Bibliographiques	54
Annexes	56

Introduction Générale

La plupart d'entre nous sont passés par un moment difficile lors d'une prise de parole. L'apprenant en FLE n'est pas une exception ! Il est toujours confronté aux problèmes liés à l'expression orale, où il n'arrive pas à surmonter son insécurité et à participer efficacement pendant les cours. Pour lui, la prise de parole, est une prise de risque. Elle l'expose et le soumet aux jugements des autres.

Cela peut devenir un véritable handicap pour les progrès de l'apprentissage et pourrait même être la cause d'un échec scolaire. Cependant, l'enseignement/apprentissage du Français a pour objectif primordial de rendre l'apprenant capable de communiquer, s'exprimer et à s'interagir aux différentes situations de communication. Dès lors, il est nécessaire d'étudier les conditions qui favorisent la prise de parole chez l'élève, pour l'aider à préparer sa future vie d'adulte et ses activités professionnelles.

Pour remédier ce genre de problème, l'enseignant doit éveiller le désir d'apprendre, en s'appuyant sur les multiples activités dans lesquelles la motivation des apprenants est une préoccupation de premier ordre. Plusieurs moyens permettent de susciter la motivation en classe, l'activité ludique est l'une des pratiques qui facilitent l'apprentissage d'une langue étrangère.

En effet, apporter le ludique, c'est augmenter l'efficacité de l'apprentissage en passant par des moyens moins traditionnels ou rigides, suscitant la créativité, les interactions et l'inspiration, Grâce à l'effet de la détente qui est la pierre angulaire dans le jeu.

Le choix de notre thématique découle d'un constat qui a suscité en nous plusieurs interrogations.

Notre thème actuel est en étroite relation avec notre domaine d'étude. Or, en tant qu'étudiant en didactique et futurs enseignants, nous sommes tous aussi concernés par ce phénomène qui empêche les élèves de s'exprimer et donc de progresser dans leur apprentissage. Il est de notre devoir de connaître et de travailler avec les différentes méthodes modernes qui sont apparues avec l'avènement de l'approche actionnelle notamment l'utilisation des activités ludiques en classe de langue.

En effet, notre courte expérience lors d'un enseignement effectué à l'école primaire d'El ASSA et BOUKHARI HAMZA, nous a montré que la plupart des élèves sont souvent réticent devant le fait de prendre la parole en classe, ce qui influe négativement sur leur apprentissage. Aussi, à partir des observations nous avons constaté que tous les élèves sont attirés par le jeu

car le jeu est une activité qui leur est innée et propre, ils ont besoin d'activité motivantes pour sortir du climat des cours classiques.

Cela nous incite à poser la question suivante qui constitue la problématique de notre travail : **Les activités ludiques améliorent-elles la prise de parole chez les apprenants de FLE ? Et de quelle manière ?**

Afin de pouvoir mener à bien notre recherche et apporter des réponses concrètes à notre étude, nous proposons trois hypothèses qui pourront être confirmées ou infirmées au fil de notre enquête :

D'une part, nous pensons que les activités ludiques changeraient le mouvement ennuyeux de classe et favorisent la motivation des apprenants ;

D'autre part, nous supposons que l'utilisation de support ludique en classe du FLE peut motiver l'apprenant à prendre la parole ;

Enfin, nous rappelons que Les activités ludiques supprimeraient la distance entre l'enseignant et l'apprenant.

Notre travail de recherche a pour objectifs centraux de vérifier l'efficacité et l'importance de la mise en œuvre des activités ludiques en classe du FLE afin de faciliter l'apprentissage de l'oral tout en améliorant la prise de parole et aussi d'essayer d'expliquer comment l'utilisation des activités ludiques en classe peut contribuer à la prise de parole d'un apprenant .

Avec l'avènement des nouvelles méthodologies surtout l'approche communicative, la tâche ludique a occupé une place prépondérante, ce qui a bouleversé les représentations traditionnelles de l'enseignement apprentissage du Français.

Pour réaliser ce travail, nous avons divisé notre travail en deux chapitres. Le premier, porte le titre « les activités ludiques, l'oral et la prise de parole dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE ». Nous aborderons trois grands axes primordiaux de notre recherche soit le jeu ludique, l'oral et la prise de parole.

En premier lieu, nous parlerons des activités ludiques en général, soit la définition, son rôle dans l'enseignement en classe de langue, les différentes variétés des jeux qui peuvent aider dans l'apprentissage: le jeu de rôle qui constituera un élément clé dans notre enquête.

En second lieu, nous évoquerons la notion de l'oral et tout ce qui peut avoir une relation avec la communication et la compétence d'expression orale et l'enseignement de l'oral dans les différents courants. Nous aborderons aussi les difficultés à l'oral.

En dernier lieu, nous nous consacrerons à la prise de parole, les actes de parole et les tours de parole et que faut-il pour une prise de parole et comment le déclencher et pour conclure, le rôle de l'enseignant .

Pour **la partie pratique**, nous allons opter pour une enquête de terrain en vue de vérifier si les activités ludiques sont des pratiques efficaces dans le développement de la prise de parole chez les élèves de quatrième année primaire Ensuite, nous analyserons et interpréterons les résultats obtenus. Ces résultats vont nous permettre d'entamer une analyse comparative entre un cours présenté avec des activités ludiques et un cours conventionnel.

Chapitre 1

**Les activités ludiques, l'oral et la prise
de parole dans l'enseignement et
l'apprentissage du FLE**

1. Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE :

Pour accéder à clarifier la notion du jeu nous avons consulté plusieurs définitions qui sont inspirés des différents références :

1-1 Définitions du jeu

Le dictionnaire de français Larousse, défini le jeu comme « *activité physique ou intellectuelle visant au plaisir à la distraction, divertissement, récréation* » (2011, p.233)

Selon le dictionnaire le Robert, le jeu désigne: « *activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure activité qui présente un ou plusieurs caractère de jeu (gratuite, futilité ...)* », (2005,P23).

Le dictionnaire de didactique, affirme que c'est « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par les règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre , compétition ...) orienté vers un objectif d'apprentissage , elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative , l'ensemble de leurs ressources verbales et communicative* »(1980).

Donc, le jeu est une activité qui apport de la distraction et le plaisir tout en fournissant des efforts de réflexion et de physique et on peut considérer comme une activité spontanée qui n'obéit à aucune règle exceptée celle de l'instruit de l'individu.

1-2 Selon les spécialistes :

Jean Pierre Cuq a définit le jeu comme: « *le jeu en didactique des langues un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »(J.-P Cuq 2003, p.106).

Pauline kergomad a définit le jeu comme: « *le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie, l'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire et l'on servait dire qu'il n'apprend rien en jouant* » <http://ien2.portail15.fr/spip.ph?article250>.

Le psychologue Suisse Jean Piaget : « ...constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schémas à lui en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuelles ».

Donc le jeu est chez les enfants une activité essentielle et nécessaire à son équilibre à son développement intellectuel affectif et social.

Aussi le jeu exige l'engagement de critères personnels de l'enfant, il l'aide à s'exprimer, le jeu est un moyen et en même temps une fin en soi.

1.3 Les catégories du jeu

Nicole Grandmont: « pour que le jeu remplisse sa fonctions pédagogique (...), il faut que la pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu :1. Niveau ludique (...), 2. Niveau éducatif (...), 3. Niveau pédagogique(...) »(N. De Grandmont, 1997, P.106)

Donc d'après ce spécialiste nous distinguons qu'il ya trois types de jeux :

1.3.1 Le jeu ludique

D'après Grandmont le jeu ludique est une activité spontanée et libre qui fait appelle à l'imaginaire et favorise la créativité.

Et selon Christine Renard, Formatrice Gedfles à Louvain La-Neuve : « qui répond à un besoin de détente, de plaisir d'exploration et de découverte de l'individu, il permet d'organiser, de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives » le jeu ludique permet d'explorer les connaissances et favorise la motivation.

1.3.2 Le jeu éducatif

Selon l'orthopédagogue canadienne ' Grandmont' le jeu éducatif constitue le premier pas vers la structure et aide à construire leur savoir dans une atmosphère d'amusement.

Ce type de jeu a une valeur éducative qui favorise l'acquisition, la connaissance et l'apprentissage de la règle avec plaisir; introduire l'apprenant dans un espace de plaisir loin de la pression de la classe.

Le jeu éducatif n'est pas très différent du jeu ludique.

1.3.3 Le jeu pédagogique

Est définie par Nicole de Grandmont, « une activité ou un outil qui joue un rôle d'un test de connaissances et des apprentissages » (1997 :p.66).

Le jeu pédagogique est un moyen de vérification des connaissances et des apprentissages et un renforcement de des compétences, et son objectif ne vise pas seulement le plaisir mais il est pour but d'atteindre des objectifs fixés par le pédagogue.

1.4 - Qu'est ce qu'une activité ludique ?

➤ **Activité**

Ce terme englobe l'ensemble des opérations des exercices, des occupations pour produire un fait.

➤ **Ludique**

Selon le nouveau dictionnaire de français, Larousse le mot ludique est relatif au jeu

➤ **Activités ludiques**

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca: « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative* » J.-P. Cuq, Gruca, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, presse universitaire de Grenoble, Grenoble, 2002, P.14

Donc les activités ludiques sont des activités qui forment des jeux et qui permettent aux apprenants de communiquer et discuter entre eux en utilisant la langue. Et leur objectif c'est d'entrer les apprenants dans un contexte de plaisir.

Nicole de GRANDMONT signale que: « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre*

décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie » (DE GRANDMONT .Nicole, 1997). C'est-à-dire l'activité ludique est un outil pédagogique très favorable pour motiver les apprenants à communiquer, créer et décider.

1.4.1 Les types des activités ludiques :

Il existe plusieurs types d'activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE. Dans cette recherche nous allons citer trois activités très importantes au service d'amélioration de la prise de parole.

a. La comptine

Selon le dictionnaire: « *les comptines c'est pour quand on joue ! Chaque syllabe de la comptine doit tomber sur un joueur le dernier touché sort de cercle. On commence, et celui qui reste s'y colle. Les comptines c'est aussi fait pour jouer avec les mots, avec les sons* » (Dictionnaire Larousse, 2008, P230)

Et selon la chercheuse psychopédagogue française Anne Bustarret : «une formule rythmée dite ou chantée qui sert traditionnellement compter des joueurs lorsqu'un un on doit en retenir on en éliminer un pour la partie qui se répare »(Bustarret H, 1982, P123). C'est-à-dire la comptine est une formule enfantine rythmée parlée ou chantée, sert à départager, à désigner celui à qui sera attribué un rôle particulier dans un jeu.

Aussi on peut considérer la comptine comme un moyen d'enseignement, un langage oral poétique souvent accompagné d'une mélodie d'amuser et d'éduquer les petits enfants, et de servir; moyen mnémotechnique de l'autre.

b. Le jeu de rôle :

Moreno affirme que «*le jeu de rôle présente l'intérêt de laisser la personnalité s'exprimer avec spontanéité dans une situation duelle ou plurielle qui exige un ajustement à autrui. Le caractère ludique du jeu de rôle permet de transcender des situations plus au moins poches d'une réalité difficile.* »

F.Debryser définit le jeu de rôle : « *un jeu de rôle, en didactique est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour*

dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE

développer leur compétences de communication sous trois aspects compétence linguistique , compétence sociolinguistique, compétence pragmatique » (1996/97 :2)

Le jeu de rôle est une méthode qui rend l'apprenant capable de communiquer oralement et s'exprimer librement et l'invite à endosser le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire dans des situations fictives préétablies.

c. La pièce théâtrale

La pièce théâtrale d'après Jean Pierre Cuq est: « *le théâtre dans une classe du FLE offre les avantages classiques du théâtre en langue maternelle : apprentissage et mémorisation d'un texte, travail de l'évolution de la diction, de la prononciation*»(2003, P237).

1.5 Le rôle des activités ludiques

Les activités ludiques ont pris une place négligeable dans les classes de langues, elles sont utilisées comme un facteur de motivation.

15.1. La motivation

Dans le dictionnaire de la didactique motivation c'est « *dans son sens le plus général, est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites: elle peut être définie comme un principe des forces qui poussent les organismes à atteindre un but* »CUQ. Jean Pierre, Dictionnaire de Didactique du Français langue étrangère et second, p.171. C'est-à-dire les jeux ludiques présentent une source importante d'une grande motivation et plaisir dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère car ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

L'activité ludique éveille le côté créateur chez les apprenants, et elle permet à l'enfant d'entrer dans le monde d'imagination, donc a un rôle de développement de la créativité et de l'imaginaire.

1.5.2 Développement de la créativité et l'imaginaire

La créativité est devenue l'une des nécessités les plus importantes de la vie, c'est une qualité d'intelligence humaine comme Albert Einstein a dit: « *la créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse* ». (2015, 29 avril) . Elle excite dans divers domaines et touche à l'enseignement, améliore le produit éducatif et le niveau d'enseignement, elle crée une atmosphère propice à l'étude tout en évitant une routine ennuyeuse.

L'emploi de l'imaginaire et la créativité sont sollicités l'intérêt et amène l'élève dans un voyage d'exportation et l'amusement et du plaisir, c'est donc à travers son imagination, et sa créativité son invention, que son sympathique et s'améliore et devient plus performant.

Le ludique est un pilier pédagogique en classe de FLE pour le déclenchement de la prise de parole et la pratique de la langue étrangère sans efforts et aussi l'interactivité en classe.

2. L'oral en classe de FLE

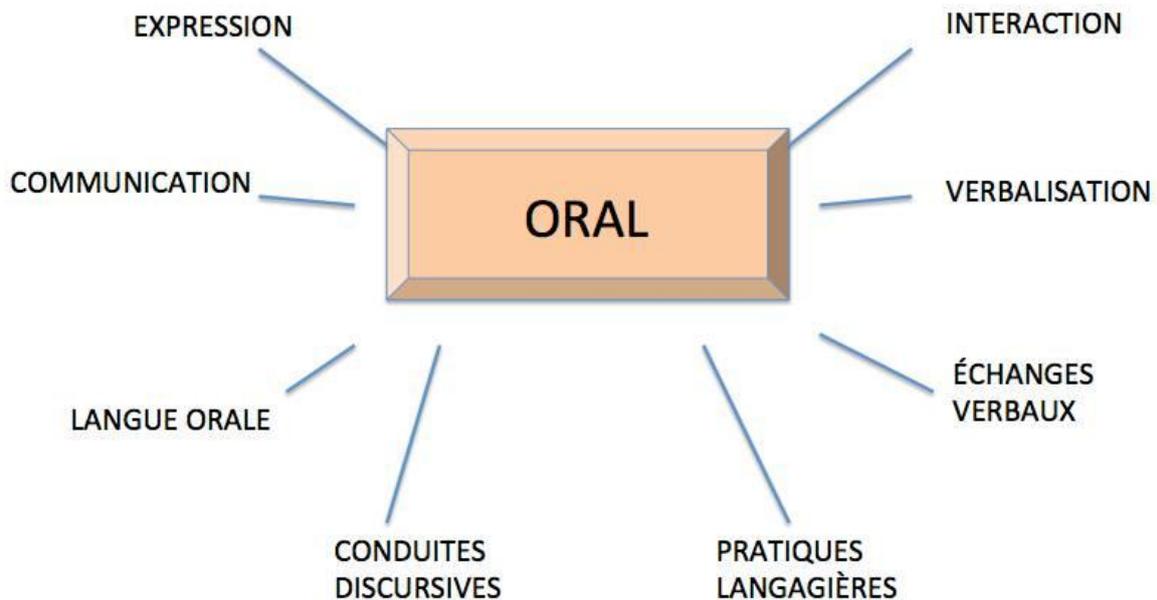
Le Robert Dictionnaire d'Aujourd'hui, le définit comme « *opposé à l'écrit, qui se fait qui se transmet par la parole, qui est verbal* » (1991 P.700).

Le dictionnaire Hachette encyclopédique donne la définition, « *l'oral est transmis ou exprimé de par la bouche, la voix qui a rapport à la bouche* ».

Selon ces deux dictionnaires on peut dire que l'oral est un moyen de transmission de savoir, et de savoir faire, dont il passe par la pratique de deux phénomènes, l'écoute de l'autre, et la production de la parole.

En didactique de la langue, l'oral est défini comme « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentiques* ». (Charraudeau . P et Maigneneau, 2002). C'est-à-dire l'oral représente le fil d'enseignement de la langue qui se focalise fortement sur les particularités orales de cette dernière et son acquisition met en œuvre des pratiques qui favorisent les principes de base de l'oral comme l'écoute.

Le schéma ci-dessous illustre les différents synonymes du terme « oral » :



2.1 Les fonctions de l'oral :

- Un moyen d'expression est de communication

L'oral est un outil de manifestation des idées de l'apprenant dans un moment de liberté donné par l'enseignant, et cette compétence est spontanée chez l'être humain.

- Un moyen d'enseignement et d'apprentissage :

L'enseignant utilise l'oral pour transmettre le savoir puisqu'il ne peut pas dépendre seulement de l'écrit .

- Un objet d'enseignement et d'apprentissage :

L'enseignant cherche à acquérir chez l'apprenant la compétence de l'oral qui figure dans l'apprentissage de la langue étrangère, il doit être un objectif principal à atteindre pour l'apprenant afin de parler.

2.2 L'enseignement de l'oral dans les différents courants méthodologiques :

2.2.1 L'oral dans la méthodologie traditionnelle :

La méthodologie traditionnelle ou bien méthodologie grammaire traduction ou classique, est parmi les plus anciens des méthodologies d'enseignement/apprentissage des langues étrangères, depuis la fin du xvi^{ème} siècle. Elle est utilisée dans l'enseignement des langues dites mortes comme le latin, le grec,... elle visée jusqu'au le milieu du xx^{ème} siècle, son premier objectif est la lecture, la compréhension et la traduction des textes littéraires.

Dans cette méthodologie l'oral est relayé au second plan après l'écriture, après l'influence des méthodes orales elle est débutée à penser à appliquer l'enseignement de l'oral et à donner l'importance au développement de la prononciation, aussi la traduction orale.

2.2.2 L'oral dans la méthodologie directe :

La méthodologie directe est une méthode utilisée en France et en Allemagne vers la fin du 19^{ème} siècle et au début du 20^{ème} siècle.

Elle est basé sur l'utilisation de la langue orale sans par l'intermédiaire de sa forme écrit à l'accorde de l'importance de la prononciation, l'oral est devient prédominant et l'écrit est envisagé essentiellement comme un auxiliaire de l'oral.

2.2.3 L'oral dans la méthodologie audio orale :

La méthode audio orale est apparue comme opposé à la méthode directe, elle a connu un développement aux Etat Unis 1940-1970, les américains avaient besoin d'apprendre d'autres langues qui permette de communiquer et d'intercepter les messages car ils étaient en situation de combat ; la langue orale et la prononciation devient in objectif majeur.

Les leçons de cet méthode sont basés sue les dialogues des langues (divers formes) , elle est appuyés essentiellement sur les travaux d'analyse distributionnelle et sollicite la répétition et l'imitation

L'objectif est : la communication en langue cible aussi enseigner pour la vie quotidienne et Claude germain confirme par : « *la compréhension orale et écrite et l'expression orale et écrite sont visées en vue de communication de tous les jours* » Germain .jean-CLE internationale, paris, 1993, P.142

2.2.4 L'oral dans la méthodologie audio-visuelle :

La méthode SGAV (structuro-globale audio-visuelle) est s'intéresse au sens des structures à l'aide des sons et des images. Elle se focalise sur l'enseignement /apprentissage de la communication verbale, la langue étrangère est un moyen d'expression et communication orale.

L'oral est de premier plan, l'enseignant utilise des supports audio tels que les enregistrements et les supports visuels et fait appel sur les gestes et les mimiques Et l'apprenant doit continuellement écouter, répéter, comprendre, mémoriser et parler librement tout ça est donner la priorité à l'oral plus que l'écrit

Son objectif est l'élève rendre capable d'apprendre quatre habilités (comprendre, parler, lire et écrire)

2.2.5 L'oral dans la méthodologie communicative :

Depuis les années 1980 à nos jours, elle est née d'in croisement des facteurs politiques et de nouvelles théories de références. Dans la méthodologie communicative, la prise de parole est libre et spontanée parmi les élèves permettant ainsi aux apprenants de mettre pratique la langue.

Son objectif : apprendre à communiquer en langue étrangère « l'objectif de l'approche communicative est d'apprendre à parler et à communiquer dans la situation de la vie courante. » (Mpanzo.M/2011).

2.3 - Les activités orales dans une classe de FLE :

2.3.1 Compréhension orale :

« *La compréhension orale est une des étapes les plus fondamentales de la communication et ne peut être laissée au hasard. Dans l'acquisition de la langue seconde,*

comme dans celle de la langue première, la compréhension précède l'expression. Avant de pouvoir formuler et transmettre un message oral, l'élève doit avoir été baigné dans un milieu linguistique riche et varié. Plus l'élève sera récepteur des messages significatives, plus il sera en mesure de s'approprier la langue seconde. L'enseignant a donc un rôle important à jouer par rapport à l'écoute » (www.edu.gov.mb.ca)

La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement.

2.3.2 Expression orale :

L'expression orale est la composition binaire de deux mots « expression » et « orale ». S'exprimer oralement c'est le pouvoir de parler aisément en langue étrangère «le français», cette langue reste difficile à acquérir et la réussite de l'expression orale nécessite une fluidité des échanges car le discours dans une production orale est naturel et spontané donc, on parle d'un véritable oral. Hélène SOREZ affirme que « *s'exprimer oralement c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication* (1995, p5).

Elle consiste à s'exprimer dans des situations d'énonciation diverses en FLE. Elle se passe par trois étapes essentielles

➤ La prés-activité

C'est l'étape où l'enseignant est appelé à poser des questions, et il donne des explications sur les tâches que les apprenants sont appelés à réaliser.

➤ L'activité

Est considérée comme l'étape la plus importante en expression orale. C'est la partie où les apprenants sont appelés à répondre aux questions posées par l'enseignant d'une part, et d'autre part l'enseignant aide ses élèves à préparer les outils linguistiques nécessaires pour s'exprimer oralement.

➤ Post-activité

Il s'agit de l'étape où l'apprenant intervient pour proposer son opinion par rapport à ce que d'autres apprenants ont commenté. Et l'enseignant a pour tâche de corriger les erreurs commises à l'oral par ses apprenants.

2.4 L'origine des difficultés de l'oral :

2.4.1 Difficultés linguistiques :

La compétence de l'oral pose des problèmes de communication pour les élèves, parmi lesquels on trouve les problèmes de phonétique, de conjugaison, de vocabulaire et de grammaire.

2.4.2 Difficultés de phonétique :

Au niveau de la phonétique, les élèves ont du mal à communiquer, à prononcer correctement la langue française. Il y'a des phonèmes qui n'excitent pas dans le créole, nous pouvons citer quelques phonèmes. Le son [e] exemple de [de], recevoir [recevwar] les élèves ont mal prononcés ce son ou ils prononcent d'une façon différente, et ont l'habitude de prononcer [di].

Le deuxième son [s] l'exemple de « **des** » et « **les** » au lieu de prononcer [de] et [le] ils vont prononcer [des] et [les]

2.4.3 Difficultés de conjugaison :

L'un des problèmes qui ne permet pas aux élèves de bien communiquer en Français c'est qu'ils ne connaissent pas bien les verbes et la distinction entre (verbes/auxiliaires) et ils ne savent pas conjuguer les verbes au temps précis, aussi la conjugaison est peu abordée et même parfois absente pendant les cours.

2.4.4 Difficultés de vocabulaire :

Dans une classe de FLE, la communication orale a besoin d'un langage lexical pour parler et exprimer facilement les idées.

Le vocabulaire est considéré comme le point de départ de la communication, et essentiel pour améliorer la prise de parole et le manque de mots a causé bien des maux .

2.4.5 Difficultés de grammaire :

Parmi les difficultés; de syntaxe (qui fait partie de la grammaire), les accords et la construction des phrases sur le choix des modes et des temps, le genre et le nombre des mots qui s'empêchent de former des phrases correctes.

2.4.6 Difficultés psychologiques :

L'aspect psychologique est un point très important concernant l'oral, il peut aider les élèves à pouvoir s'exprimer ou le contraire, nous avons cité trois titres essentiels:

a. Le manque de confiance en soi

Certains élèves ne peuvent pas s'exprimer en classe parce qu'ils se découragent par le nombre des élèves qui les regardent et écoutent leur discours par peur de parler avec une mauvaise prononciation et un mauvais choix de mots, ce manque rend l'élève moins motivé.

b. La timidité

Chez l'apprenant, la timidité est un signe d'insécurité lorsqu'il se trouve face à d'autre personnage et même devant son enseignant, il n'arrive pas à prendre la parole et à exprimer ses idées, donc il préfère le silence.

c. Les facteurs familiaux

L'entourage et la famille joue un rôle très important qui poussent l'apprenant à communiquer oralement dans la classe ou bien le contraire.

2.4.7 Difficultés liées à l'enseignant :

Les enseignants aussi trouvent beaucoup de difficultés en accomplissant leurs tâches. D'abord, les activités orales proposées dans les manuels scolaires sont à caractères écrits. Ensuite, l'insuffisance du temps accordé à la séance de l'oral pose problème vu son importance pour analyser les données orales et même pour les recueillir. Enfin, le manque de matériel pour

travailler la séance de l'oral (CD, DVD, et lecteurs) influe sur le déroulement de la séance de l'oral.

3. La prise de parole en classe de langue étrangère :

3.1. Définition de la parole

D'après Robert Galisson et Daniel Coste, la parole est la «*réalisation de la langue par un locuteur.*» (1976, P.400).

Et selon le dictionnaire Larousse la parole est «*la faculté de parler, propre à l'être humain est un être doté de parole.* » (Larousse, 2001, 56).

A partir de ces définitions, nous constatons que la parole est la langue par son individualité, c'est-à-dire que la parole diffère d'une personne à une autre.

3.2. Définition de la prise de parole

Selon le dictionnaire de Français Larousse la prise de parole est une «*action de commencer à parler, à exposer ses opinions.* » www.Larousse.Fr

Cela veut dire qu'elle est considérée comme une action pour réagir et échanger les informations.

Et dans une classe de FLE, la prise de parole est une activité qui consiste à libérer la parole des apprenants sous la direction de leur enseignant qui rend le cours plus dynamique et attrayant à travers les échanges qui se produisent soit entre l'apprenant et son enseignant, soit entre l'apprenant et ses camarades.

3.3. Les actes de parole :

L'acte de parole est le fait pour un locuteur de chercher à agir par ses paroles sur un interlocuteur ainsi affirmer, interroger, ordonner, supplier sont des actes de parole et même

Le fait de se présenter : (je m'appelleJe suis algérienj'ai 9 ans)

Le fait de rassurer :(ne t'en fait pas)

Le fait de protester : (mais ce n'est pas vrai)

Le fait de remercier : (Merci)

Le fait d'apprécier quelqu'un ou quelque chose : (j'adore, j'aime)

Selon John Austin il y'a trois types d'actes : locutoire, illocutoire, perlocutoire.

✓ Acte locutoire :

Est l'acte de dire quelque chose et consiste à produire des sons et des mots auxquels sont attachés un sens et une référence.

✓ Acte illocutoire :

Consiste à la réalisation de l'acte de dire qu'est ce qu'on veut dire ou transmettre par l'acte locutoire (promettre, ordonner).

✓ Acte perlocutoire :

Est un acte effectué par le fait de dire quelques choses et consiste à produire certains effets sur l'interlocuteur comme convaincre.

3.4. Les tours de parole

Tour de parole est une notion désignant un processus interactif entre le professeur et son groupe d'apprenants en utilisant la parole est les échanges verbaux, il y'a trois parties ;

3.4 -1 Prendre la parole

Le moment où on est admis à parler, à faire un discours dans une assemblée.

Prendre la parole en classe de FLE prend en compte plusieurs facteurs premièrement, le côté des apprenants qui font face à la timidité, la peur, l'insuffisance lexicale et de l'autre le fait de savoir tenir compte du contexte, savoir se respecter l'un l'autre, c'est-à-dire respecter les points de vue d'autrui.

3.4-2 Garder la parole

En réalité, savoir prendre la parole ne suffit pas largement, si on ne maîtrise pas comment la garder et la céder.

dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE

Et pour garder la parole il faut utiliser les répétitions, les paragraphes, les synonymes ...et tenir compte du fait de pouvoir garder la parole exige certaines conditions : l'apprenant doit posséder certains acquis selon son âge, et son niveau éducatif (connaissances, savoir faire, et surtout la compétence linguistique) et l'enseignant à son tour doit offrir à ses apprenants le champ libre pour qu'ils puissent s'exprimer sans crainte hésitation tout simplement il l'encourage à prendre et garder la parole même s'ils commettent des fautes à condition de ne pas sortir du contexte.

3.4-3 Donner la parole :

Généralement, l'enseignant a toujours été le seul à avoir le pouvoir d'accorder la parole à ses apprenants, l'enseignant devient un animateur, peut également animer son cours en créant un climat favorable qui pousse l'élève à parler et pour cela par exemple poser une question et choisir l'un des participants qui ont levé la main pour répondre ou bien désigner directement un apprenant.

3.5. Que faut – il pour une prise de parole ?

Pour qu'un élève prenne la parole dans la classe, il faut qu'il y ait un nombre de conditions qui lui permet de s'exprimer dans des différentes situations. Selon Yves Roux ROUX Pierre Yves,(2003 .P. 06), ces éléments sont:

a- Un sujet intéressant :

Le sujet que l'enseignant traite en classe doit être convenable et à la portée de ses élèves puisque si c'est un sujet qu'il ne connaît pas, ses élèves préfèrent donc de rester silencieux au lieu de parler.

b- Savoir exprimer ses idées :

L'apprenant doit être capable d'exprimer ses idées selon sa manière sans aucune restriction et s'il lui manque un mot il peut le remplacer avec différents niveaux de communication :

- la communication non verbale (kinésique, mimique, proxémique, etc.).
- la communication non linguistique (onomatopée, etc.)
- la communication non construite (phrase incomplète)
- la communication non normée comme l'application dans une langue.
- la communication verbale – construite et normée.

c- Avoir la permission de l'enseignant pour s'exprimer :

Le rôle principale de l'enseignant dans la classe, est de donner la parole à ses élèves en guidant leurs prises de parole. Comme il se voit souvent dans la classe, lorsque l'enseignant pose la question, les élèves lèvent le doigt pour répondre.

d- La motivation :

L'apprenant doit être motivé pour exprimer ses pensées avec clarté.

3.6. Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant ?

La prise de parole en classe est une phase précieuse dans l'amélioration de l'apprentissage qui se soit vis-à-vis de **l'enseignant** que **l'apprenant**.

Et pour prendre la parole, est une prise de risque pour l'élève qui n'ayant pas confiance en ces compétences langagières, il préfère de traite plutôt que de s'exprimer spontanément.

Et pour cela, l'enseignant doit instaurer un climat de détente de sympathie afin de déclencher librement l'expression langagière de l'apprenant, c'est – a – dire il doit aider ce dernier à libérer et à faire ressortir ce qu'il a ultérieurement acquis en classe, dans une situation favorable ou le rapport cordial. Aussi, extériorisé sans crainte ses difficultés, à parler surtout ce qui l'entoure, c'est dans les conditions pareilles que « *l'enfant restera spontané et il régnera dans la classe une atmosphère propice au plein épanouissement de chacun* » l'article de Rabea Benamer., « les stratégies d'aide à la production orale en classe du FLE » disponible sur <https://ressourcescla.nuivfconte.fr/gerflint/algerie8/Rabea.pdf> aide

Halyna kutasvych a focalisé son activité didactique sur les compétences orales , elle a proposé 5 techniques pédagogiques qui peuvent augmenter la prise de parole en classe : KUTASEVYCH Haylana, maître de conférence , <https://www.univsitesdefrancophonie.com/dynamiser-les-pratiques-de-l'oral-en-classe-de-francais.html>

dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE

Technique	Compétences
1- proposer des activités interactives et ludiques	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser l'interaction dans différents situations de communication • Réaliser des activités liées au groupe – classe : jeux en équipe et compétitions
2- Gérer et animer la classe : varier les activités d'apprentissage et les modalités de travail	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir la stratégie d'apprentissage • Introduire les activités coopératives
3- Utiliser des ressources audiovisuels comme support de cours	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser et exploiter différents types de documents audiovisuels pour faciliter les interactions et simuler l'imagination et la créativité de l'apprenant • Découvrir des documents variés en ciblant des stratégies pour améliorer la compréhension et l'expression orales
4- Inviter l'humour en classe de langue	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner et exploiter différents documents humoristiques • Se servir de documents humoristiques comme déclencheur de parole • Créer des activités pour développer les compétences langagières grâce a l'humour
5- Elaborer des séquences pédagogiques centrées sur l'oral	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser du matériel proposé par le formateur et/ou les professeurs • Concevoir des activités de production orale • Animer et analyser les activités proposées

3.6. Le rôle de l'enseignant :

Les enseignants jouent un rôle essentiel dans la vie des élèves dans leurs classes. Ils sont surtout connus pour leur rôle d'éducation des élèves qui leur sont confiés. Au-delà de cela, l'enseignant remplit aussi de nombreux autres rôles :

- ✓ Il aide les apprenants à exprimer leurs idées, défendre ses opinions, à expliciter leurs conceptions
- ✓ - facilite les discussions, encourage et faire organiser les activités qui mettent l'élève en situations de communications
- ✓ est le guide et l'instructeur de l'apprenant, aussi favorise le travail individuel et le travail en groupe
- ✓ il instaure un climat propice aux apprentissages et il développe la participation et la prise de parole et la coopération entre les élèves
- ✓ l'enseignant est un émetteur, informateur de savoir, un animateur des activités en classe, un évaluateur ... donc, c'est lui qui transmet des informations et des connaissances aux apprenants. Pour conclure on peut dire que le l'enseignant joue un role important dans l'enseignement / apprentissage de FLE

Chapitre 02

**Présentation des outils méthodologiques
et analyses des données**

Dans le chapitre précédent, nous avons essayé de définir le cadre théorique en apportant plus de précisions en ce qui concerne les trois titres de notre recherche : Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, l'oral en classe du FLE, et la prise de parole.

Dans ce chapitre qui contient le cadre pratique qui se compose de deux volets:

Le premier est intitulé ; Présentation des outils d'investigations, où nous présenterons le cadre méthodologique de notre travail c'est – à- dire notre démarche à suivre pour la récolte des données et la façon de les traiter. Nos outils d'investigation consistent d'une part, en un questionnaire destiné aux enseignants et d'autre part, en deux grilles d'observations d'un ensemble d'activités proposées.

Le deuxième sera consacré à l'analyse des données.

Nous essayerons d'analyser les résultats obtenus lors de notre recherche. En effet, dans un premier temps nous ferons la description des informations récoltées grâce au questionnaire adressé aux enseignants et ainsi faire en une analyse. Dans un second temps, nous ferons l'analyse des grilles d'observation et la comparaison entre les deux séances que nous avons déjà assistées pour confirmer nos hypothèses.

1. Présentation des outils d'investigation

1 –1 Le questionnaire

Le questionnaire a été distribué aux enseignants du cycle primaire visant à montrer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole nous avons opté pour le questionnaire comme outil de collecte des données car celui-ci nous permet de récolter les informations quantifiées.

Le questionnaire contient une série de dix questions variées. Ces questions ont été choisies en fonction de la problématique et des hypothèses émises au départ.

Nous avons rencontré des difficultés à distribuer notre questionnaire, certains enseignants ont refusé de répondre à nos questions par désintérêt.

En ce qui concerne l'échantillon à qui nous avons distribué, se sont enseignants qui pratiquent leur profession dans des établissements différents mais au même cycle primaire.

Notre objectif était de connaître les avis et les représentations des élèves à propos de l'intégration des différents types d'activités ludiques, leur utilisation ainsi que leur rôle dans l'amélioration de la prise de parole.

Copie du questionnaire adressé aux enseignants de primaire

Nous avons élaboré un questionnaire dans le cadre d'une recherche universitaire pour l'obtention du diplôme de Master, intitulée:

« Le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves du 4 AP » .

Nous vous prions d'y répondre et nous vous remercions pour votre collaboration.

Age :

Sexe :

Années d'expériences :

1) En 4 AP, le niveau de l'oral est :

Très bon bon faible très faible

2) Est-ce que les leçons de l'oral sont adaptées au niveau des élèves :

Oui Non

Expliquer :

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

3) Les supports pédagogiques que vous utilisez sont ils favorables à la prise de parole ?

Oui Non

4) Vos élèves trouvent-ils des difficultés de prendre la parole ?

Oui Non

Lesquelles :

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

5) Quelle est la meilleure activité qui permet l'évaluation de la production et l'expression orale ?

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

6) A votre avis, le programme de 4AP contient un nombre suffisant d'activités ludiques ?

Oui

Non

7) Selon vous, l'utilisation des activités ludiques joue-t-elle un rôle dans l'amélioration de la prise de parole ?

Oui

Non

Si oui, lequel :

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

8) Quelles pratiques privilégiez-vous en classe :

Jeu de rôle

La bande dessinée

Théâtre

Comptine

Autres

.....
.....

9) D’après vous, quelle est l’activité ludique la plus efficace au service de la motivation orale ?

.....
.....

pourquoi ?

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

10) Quels sont vos conseils pour améliorer la production orale ?

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

1-2 La grille d’observation :

Pour déterminer le rôle des activités ludiques dans l’amélioration de la prise de la parole, nous avons choisi l’observation en classe de FLE dans une institution officielle comme un deuxième instrument d’enquête. Nous avons assisté à deux séances du même cours de l’expression orale avec deux séances de quatrième année primaire.

Et pour la validation ou l’infirmité de nos hypothèses nous avons utilisé deux grilles d’observation pour connaître l’importance et le rôle du ludique et son influence sur la prise de parole.

a- Grille d'observation 1 (du déroulement de l'activité classique):

Les critères	Indicateurs	Oui	Non
Le déroulement de la séance	1-l'enseignante commence-t-elle par la salutation ? 2-l'enseignante débute-t-elle les cours par l'éveil de l'intérêt des apprenants ? 3-fait-elle un rappel sur la séance précédente ? 4-l'enseignante respecte-t-elle - l'enchaînement des étapes de la séance ? 5-l'enseignante encourage-t-elle la prise de parole ? 6-l'enseignante arrive-t-elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité ?		
Cadre Spatio-temporel	1-L'atmosphère de la salle est convenable pour la réalisation de l'activité ?		
Le support pédagogique	1-Le texte support est – il en adéquation avec le niveau des apprenants ? 2-le texte support opté vise-t-elle la motivation des apprenants et l'éveil de leur intérêt ?		

	3-est – il adapté au cours ?		
Statut de l'enseignante	<p>1-l'enseignante essaye-t-elle de jouer le rôle d'un guide ?</p> <p>2-l'enseignante représente –t- elle l'animatrice uniquement et les apprenants participants ?</p>		
Attitude et motivation des apprenants	<p>1-les apprenants sont –ils attentifs et actifs ?</p> <p>2-les apprenants fournissent – ils des efforts durant la réalisation de l'activité ?</p> <p>3-échangent-ils les informations entre eux ?</p> <p>4-les apprenants posent – ils des questions à leur enseignante ?</p> <p>5-les comportements des apprenants montrent –t-ils qu'ils sont motivés ?</p>		

b- Grille d'observation 2 (du déroulement de l'activité ludique « le jeu de rôle ») :

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non
Le déroulement du cours	1-l'enseignante commence- t- elle par la salutation ? 2-l'enseignante débute – t- elle par l'éveil de l'intérêt ? 3- fait – t- elle présenter l'activité et son support pédagogie ? 4-expose – t- elle les objectifs de la séance ? 5-l'enseignante respecte-t-elle - l'enchaînement des étapes de la séance ? 6-utilise – t – elle une langue facile à comprendre ? 7-Fait-t- elle le recours aux idées mal compris par certains apprenants ?		
Gestion de classe	1-la silence règne-t – il en classe ? 2-Y'a-t-il des chevauchements de parole en classe ? 3-le cours est-il dynamique ? 4-l'enseignante se déplace –t- elle entre les rangés de toute la classe ? 5-attire – t- elle l'attention des apprenants même ceux qui sont au fond de la classe ? 6-La classe est- t –elle vivante en ce moment ?		

Attitude et participation des apprenants	1-le jeu de rôle attire l'attention des tous les élèves ? 2-réagissent –t-ils positivement lors de commencement de cours ? 3- Les apprenants sont – ils tous énergiques ? 4-les apprenants aident-t-ils les uns les autres ? 5- les apprenants sont- ils motivés ?		
Le rôle de l'enseignante	1-l'enseignante joue –t – elle le rôle d'un guide au moment de la réalisation de l'activité ? 2-l'enseignante explique- t- elle l'activité et son objectif ? 3- Fournit –t –elle beaucoup d'effort au cours ludique ?		
L'évaluation en classe	1-l'enseignante a-t-elle évalué les fautes de la majorité les élèves ? 2-les élèves s'aident – ils pour corriger leurs fautes oralement ? 3-le jeu de rôle permet – t-il à atteindre les objectifs de leçon ?		

2. Le lieu d'expérimentation :

Notre expérimentation (observation) a été effectuée dans une école primaire à la commune de ARABOUZ de la wilaya de TLEMCEM .L'établissement contient 10 classes, nous avons choisi cet établissement parce qu'il est proche de notre lieu de résidence, ainsi l'enseignante nous a donné l'autorisation d'assister avec elle.

2-1 Le choix de corpus :(public)

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre recherche, nous estimons que les apprenants de 4AP constituent le meilleur corpus pour la réalisation de notre observation afin d'atteindre nos objectifs et répondre à nos hypothèses, de plus comme nous l'avons avancé dans le cadre théorique, les activités ludiques permettant l'amélioration de la prise de parole doivent être structurées au niveau et doivent être adaptées et ajusté selon le public cible. De ce fait, nous avons décidé de réaliser notre travail d'expérimentation avec les apprenants de la quatrième année primaire parce qu'ils constituent un public jeune et sensible aux jeux.

2-2- Le groupe expérimental :

Avant de commencer notre champ expérimental et de soulever le voile sur les objectifs que nous projetons d'atteindre, il est important de décrire le groupe classe avec lequel nous avons travaillé et qui nous a servi comme moyen de collecte les données.

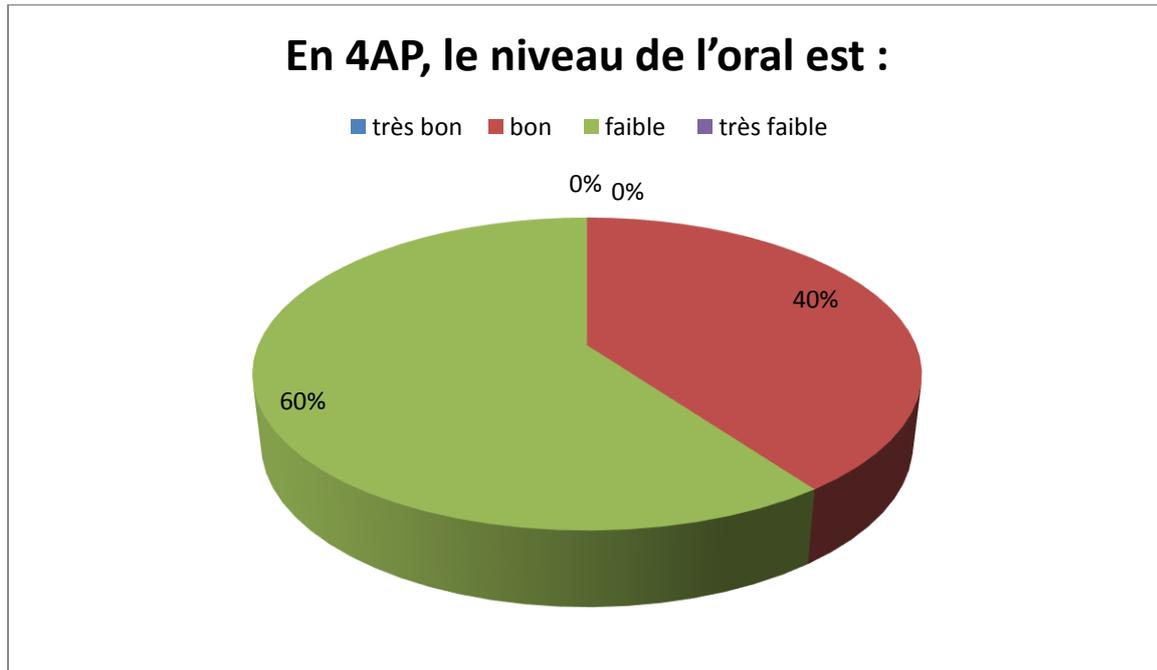
L'expérimentation apporté sur un groupe de quatrième année primaire comme échantillonnage, il s'agit du groupe d'élèves avec qui nous avons travaillé sont hétérogènes quant à leurs : âge, niveau sexe le milieu socioculturel... le moyen d'âge étant (9 ans), un groupe de 14 élèves (6 garçons et 8 filles) .

3. Analyses des donnés :**3.1 Analyse du questionnaire :**

Question 1 :En 4AP, le niveau de l'oral est :Très bon, Bon, faible, très faible .

Tableau 1

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Très bon	0	0 %
Bon	4	40 %
Faible	6	60 %
Très faible	0	0 %



Commentaire :

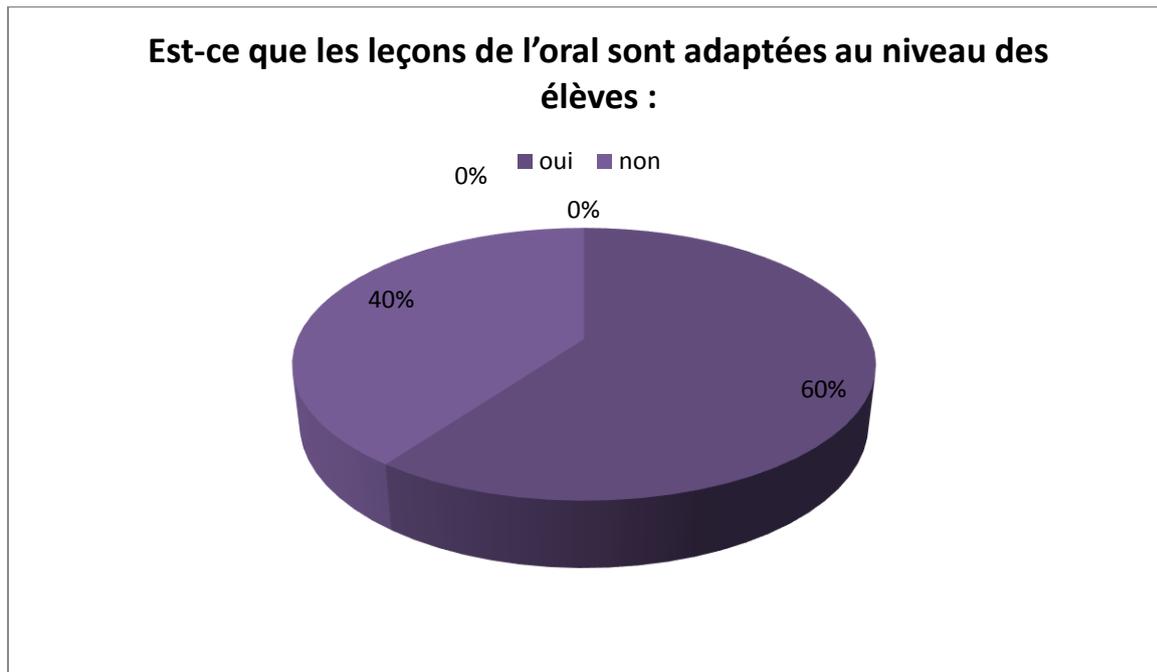
Sur les dix questionnaires, les réponses données par les enseignants varient entre faible et bon uniquement dont la majorité penche vers le niveau faible des élèves avec 60% pour la première et 40% pour la seconde.

D'après les résultats obtenus, nous constatons que le niveau des élèves de 4^{ème} année est faible dans sa majorité à l'oral. Cela est dû au fait qu'au cours des années précédentes, les élèves n'ont pas pu acquérir les bagages langagiers et linguistiques nécessaires pour s'exprimer oralement.

Question 2 : Est-ce que les leçons de l'oral sont adaptées au niveau des élèves :

Tableau 2 :

Réponses	Nombre d'enseignant	Pourcentage
Oui	6	60 %
Non	4	40 %

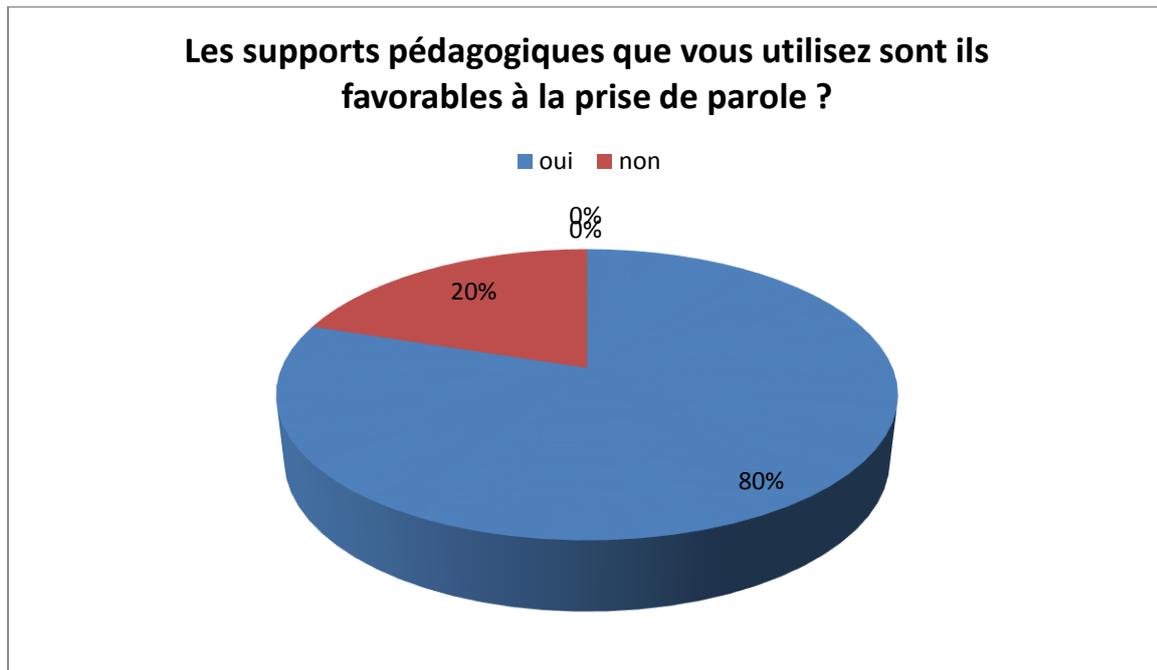
**Commentaire :**

Après l'analyse de cette question, nous remarquons que 60% des enseignants disent que les leçons de l'oral sont adaptées au niveau des élèves. Et le reste de 40% des enseignants disent ne sont pas adaptées au niveau des élèves.

Question 3 : Les supports pédagogiques que vous utilisez sont ils favorables à la prise de parole ?

Tableau 3 :

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	8	80 %
Non	2	20 %

**Commentaire :**

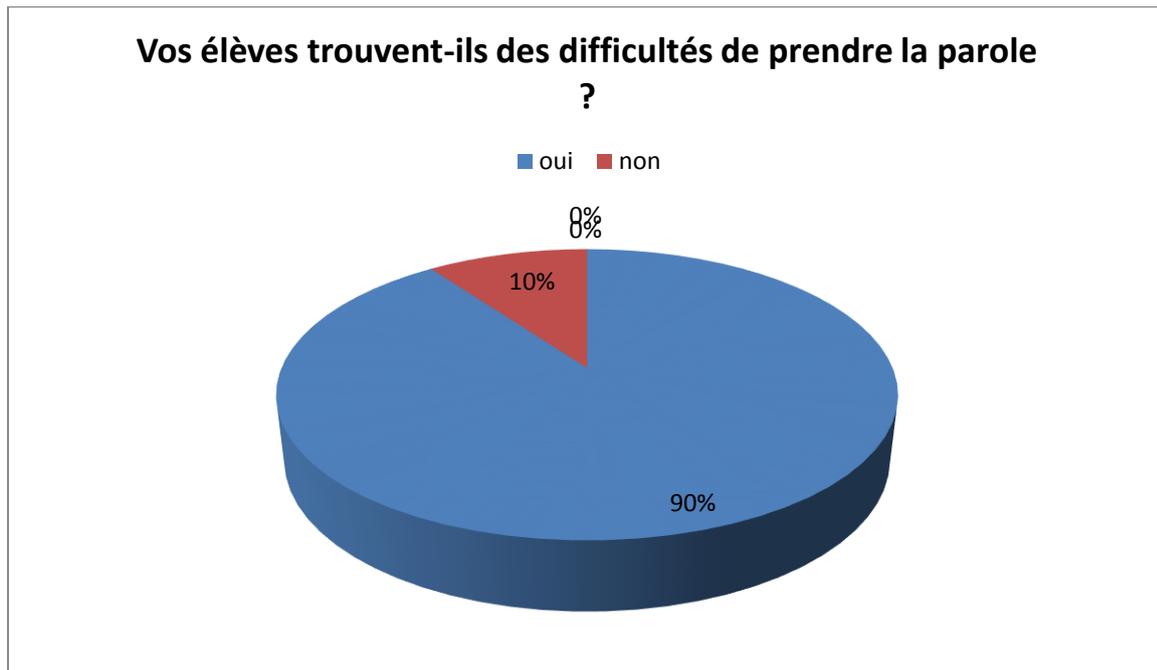
Selon les questionnés : 80% des enseignants affirment que les supports pédagogiques utilisés sont favorables à la prise de parole et le 20% qui restent voient que les supports pédagogiques utilisés ne sont pas favorables à la prise de parole.

Cela confirme que les enseignants utilisent les supports pédagogiques, ils reconnaissent que ces supports ont un rôle dans une classe du FLE.

Question 4 : Vos élèves trouvent-ils des difficultés de prendre la parole ?

Tableau 4 :

Les réponses	Nombres d'enseignants	Pourcentage
Oui	9	90 %
Non	1	10 %



Commentaire :

Les résultats qui se profilent du tableau montrent avec évidence que la majorité des élèves éprouvent de grandes difficultés à prendre la parole en classe c'est l'avis de 90% des enseignants interrogés qui disent que les élèves ne participent pas en classe surtout lors de l'activité de l'oral.

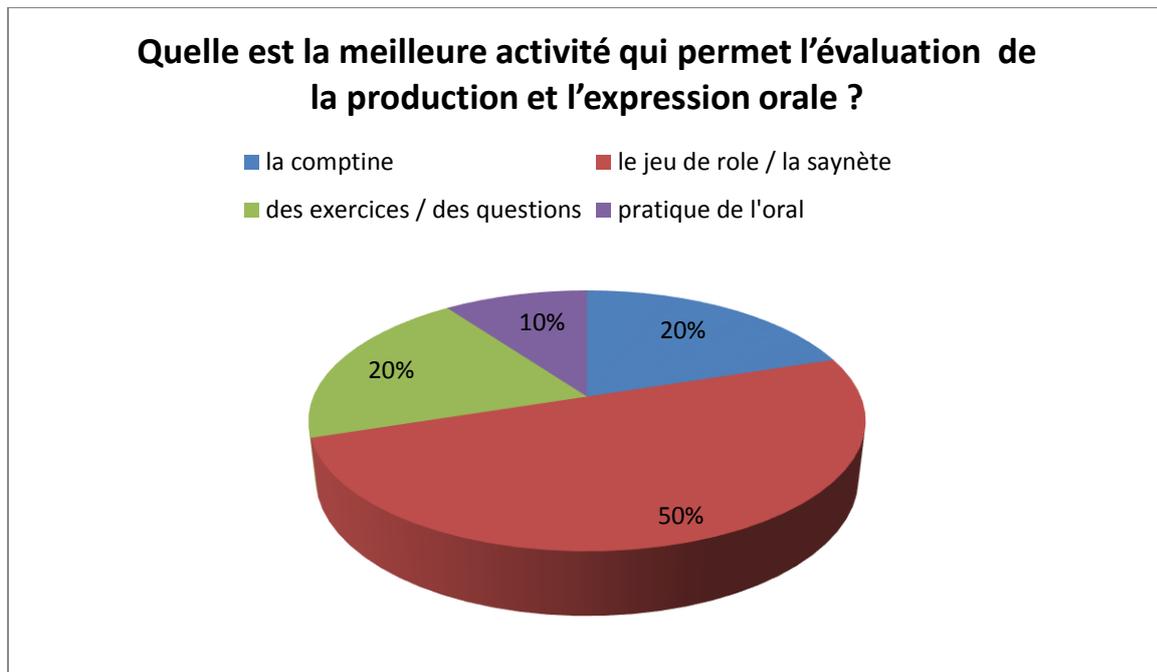
Ils ont des difficultés à comprendre et s'exprimer en français, les élèves sont incapables de maintenir la parole, leur niveau est vraiment très bas à l'oral.

Un seul enseignant sur les interrogés, soit 10% prétend que ses élèves ne rencontrent aucun problème lors de la prise de parole, ils s'expriment librement et spontanément

.Question 5 :Quelle est la meilleure activité qui permet l'évaluation de la production et l'expression orale

Tableau 5 :

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
La comptine	2	20 %
Le jeu de rôle /la saynète	5	50 %
Des exercices / des questions	2	20 %
Pratique de l'oral	1	10 %

**Commentaire :**

Les réponses des enseignants nous montrent que le jeu de rôle est la meilleure activité qui permet l'évaluation de la production et l'expression orale avec un pourcentage de 50% suivie de la comptine avec 20 % et nous avons également constaté qu'il préfère des exercices ou des questions.

Et 10 %des enseignants ont considérés la pratique de l'oral comme une meilleure activité qui évalue la production et l'expression orale. D'après ce résultat on peut dire que parmi toutes les activités les meilleures activités c'est du genre ludique.

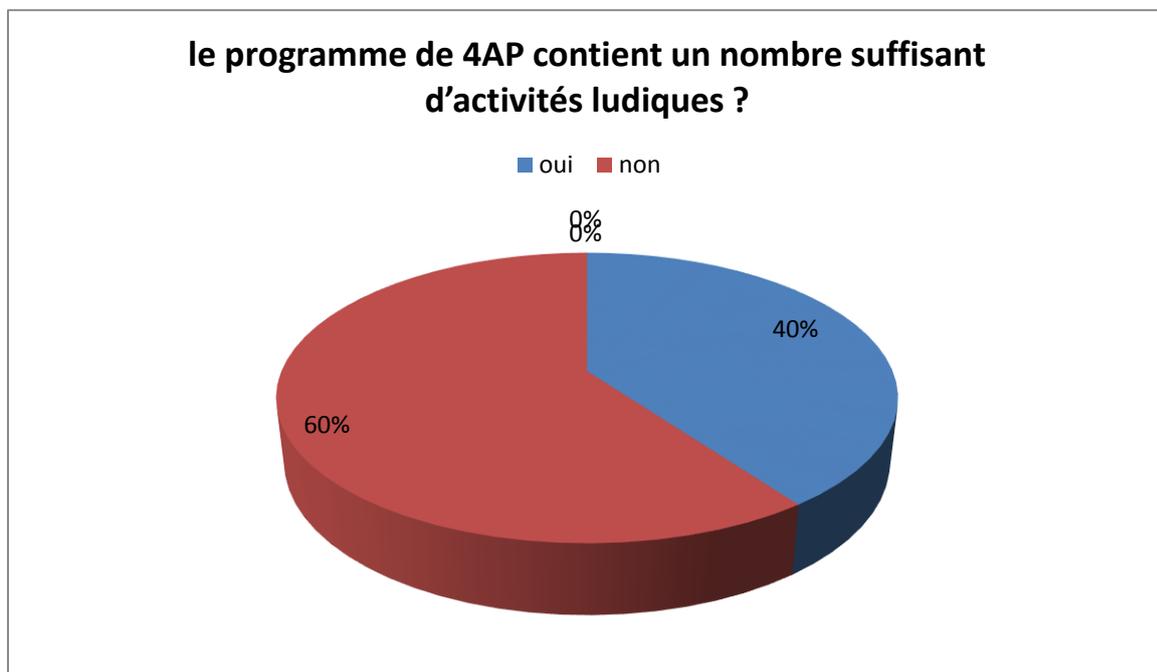
Question 6 : A votre avis, le programme de 4AP contient un nombre suffisant d'activités ludiques ?

Tableau 6 :

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	4	40 %
Non	6	60 %

Graphique

6 :



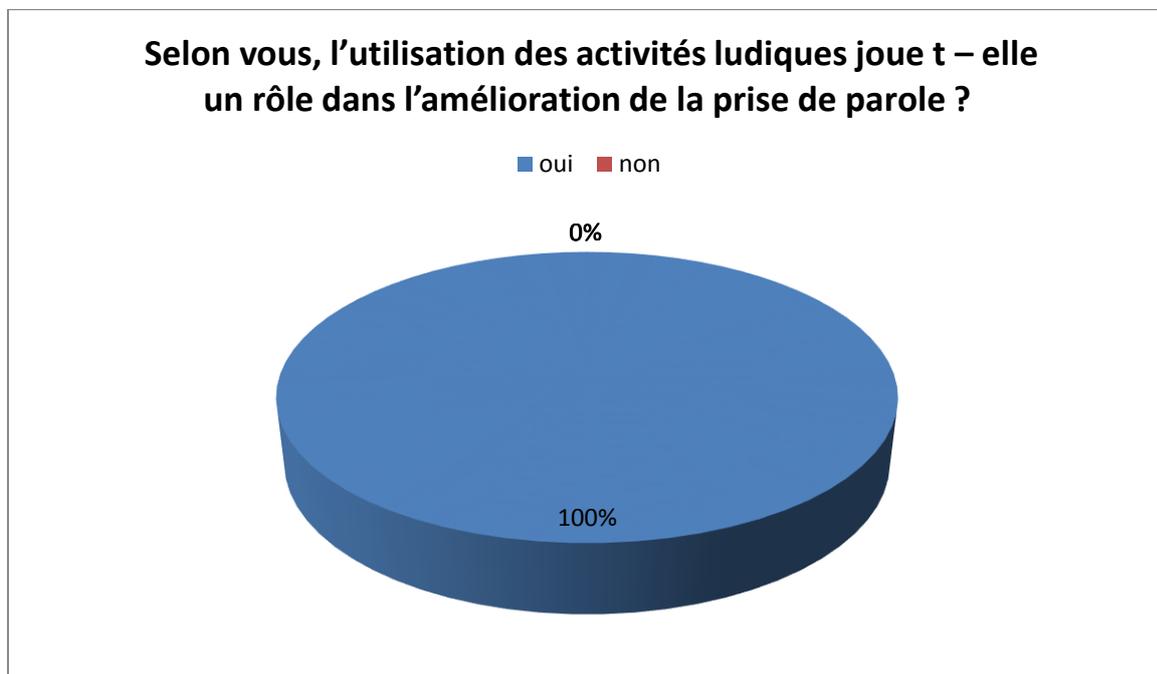
Commentaire :

Plus que la moitié des enseignants 60% affirment que le programme de 4AP et le manuel scolaire ne contiennent pas un nombre suffisant d'activités ludiques, et 40% des enseignants pensent que le programme contient un nombre suffisant d'activités ludiques.

Question 7 : Selon vous, l'utilisation des activités ludiques joue t – elle un rôle dans l'amélioration de la prise de parole ?

Tableau 7 :

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	10	100 %
Non	0	00 %



Commentaire :

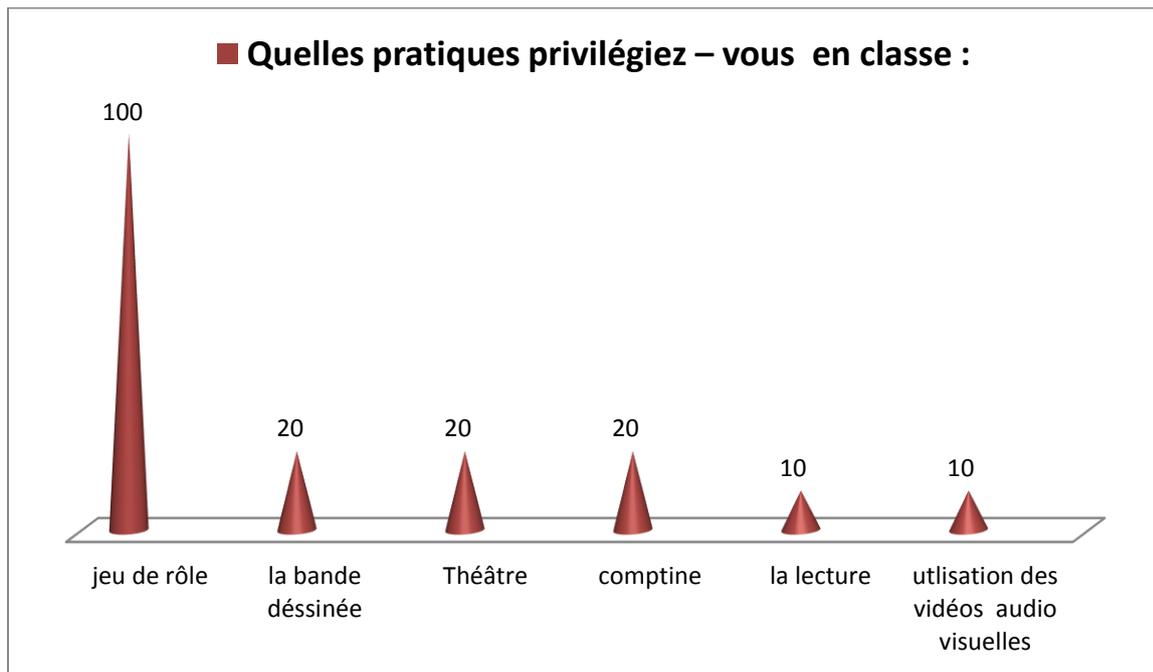
Sur l'ensemble des réponses, et comme il est apparu dans le graphique nous pouvons voir que la totalité des enseignants 100% ont confirmé que l'utilisation des activités ludiques joue un Rôle dans l'amélioration de la prise de parole et pour affirmer et exprimer ce rôle ils nous ont donné trois rôles comme suit :

- Moyen de structuration (la personnalité, les capacités et les connaissances, la créativité, l'imaginaire.
- La motivation
- Facilite la prise de parole

Question 8 : Quelles pratiques privilégiez – vous en classe : Le jeu de rôle , La bande dessinée , Théâtre, Comptine.

Tableau 8 :

Les réponses	Nombre d’enseignants	Pourcentage
Jeu de rôle	10	100 %
La bande dessinée	2	20 %
Théâtre	2	20 %
Comptine	2	20 %
Autre 1 : la lecture	1	10 %
Autre 2 : utilisation des vidéos audio visuelles	1	10 %



Commentaire :

Tout d’abord, tous les enseignants choisissent au minimum deux pratiques. A la lumière du tableau 08 nous pouvons noter que les enseignants 100% privilégient le jeu de rôle.

20 % ont ajouté la comptine le même cas du théâtre et la bande dessinée et enfin seulement 20% travaillent avec les autres pratiques (la lecture, utilisation des audio visuels) .

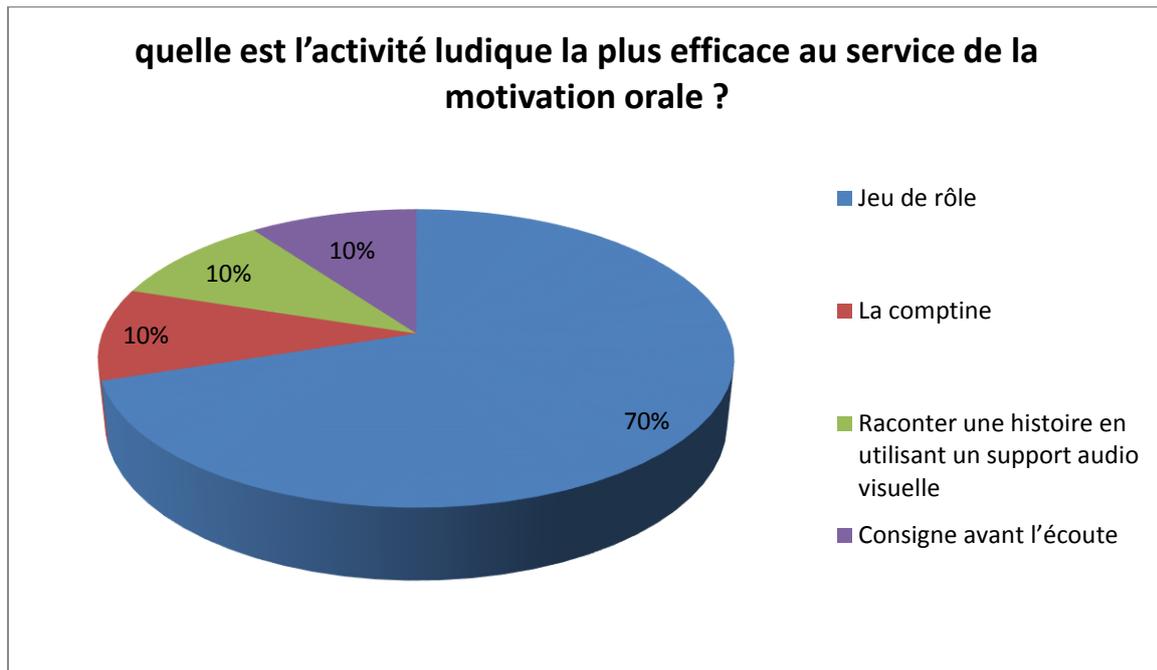
Ce que nous constatons de ce qui procède, c'est que les enseignants varient leur choix d'activités en fonction des besoins de leurs élèves

- Les jeux de rôle sont un outil qui enthousiasme l'élève ; ils offrent aux apprenants de vivre ce qu'ils veulent être dans le futur.
- Le théâtre permet aux apprenants de bien assimiler la langue en échangeant des propos oralement.
- Les élèves aiment la musique et les histoires les comptines seraient des bonnes activités qui les permettent de pratiquer les langues tout en bougeant et en s'amusant.

Question 9 : D'après vous, quelle est l'activité ludique la plus efficace au service de la motivation orale ?

Tableau 9 :

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jeu de rôle	7	70 %
La comptine	1	10 %
Raconter une histoire en utilisant un support audio visuelle	1	10 %
Consigne avant l'écoute	1	10 %



Commentaire :

En ce qui concerne les réponses à cette question nous relevons 70 %des enseignants ont dit la meilleure activité au service de la motivation orale est le jeu de rôle.

Et 30% qui reste se compose de 10% qui ont dit la comptine, l'autre 10% propose la consigne avant l'écoute et le dernier 10% c'est de raconter des histoires en utilisant des supports vidéos

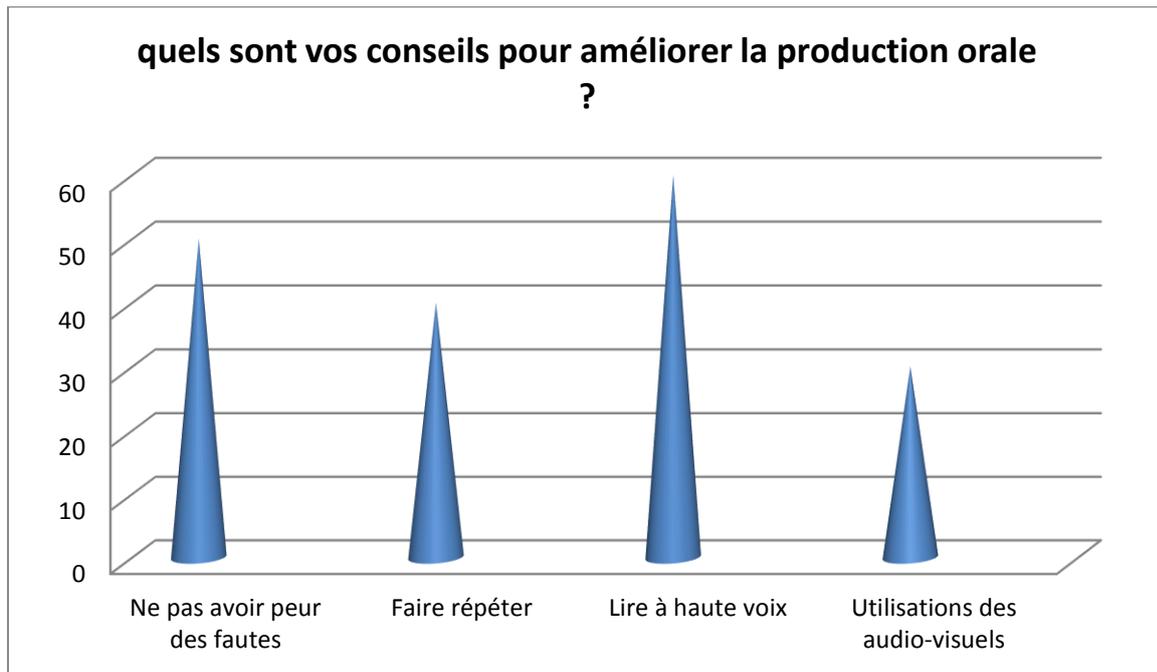
Nous avons remarqué que les activités les plus intéressantes auprès les enseignants pour faire motiver les apprenants oralement dans le cadre ludique est le jeu de rôle.

Question 10 :

Quels sont vos conseils pour améliorer la production orale ?

Tableau 10 :

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Ne pas avoir peur des fautes	5	50 %
Faire répéter	4	40 %
Lire à haute voix	6	60 %
Utilisations des audio-visuels	3	30 %

**Commentaire :**

Les enseignants donnent un ensemble de conseils pour l'amélioration de la production orale. Nous avons rencontré quatre points qui sont répétés :

60% des enseignants proposent comme un premier conseil est de lire à haute voix.

50% des enseignants proposent comme un deuxième conseil de ne pas avoir peur des fautes.

40% enseignants proposent comme un troisième conseil de faire répéter.

30 %enseignants proposent comme un quatrième conseil d'utiliser le matériel audio-visuel.

3.2 Analyse de la grille d’observation du déroulement de l’activité classique:

Les critères	Indicateurs	Oui	Non
Le déroulement du séance	1-l’enseignante commence- t- elle par la salutation ?	X	
	2-l’enseignante débute-t- elle les cours par l’éveil de l’intérêt des apprenants ?		X
	3-fait –elle un rappel sur la séance précédente ?		X
	4-l’enseignante respecte-t-elle - l’enchaînement des étapes de la séance ?		X
	5-l’enseignante encourage- t- elle la prise de parole ?		X
	6-l’enseignante arrive-t –elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité ?		X
Cadre Spatio-temporel	1-L’atmosphère de la salle est convenable pour la réalisation de l’activité ?	X	
Le support pédagogique	1-Le texte support est – il en adéquation avec le niveau des apprenants ?	X	
	2-le texte support opté vise-t-elle la motivation des apprenants et l’éveil de leur intérêt ?		X
	3-est – il adapté au cours ?	X	
Statut de l’enseignante	1-l’enseignante essaye-t-elle de jouer le rôle d’un guide ?		X
	2-l’enseignante représente –t- elle l’animatrice uniquement et les apprenants participants ?		X

Attitude et motivation des apprenants	1-les apprenants sont –ils attentifs et actifs ?		X
	2-les apprenants fournissent – ils des efforts durant la réalisation de l’activité ?		X
	3-échangent-ils les informations entre eux ?		X
	4-les apprenants posent – ils des questions à leur enseignante ?		X
	5-les comportements des apprenants montrent –t-ils qu’ils sont motivés ?		X

Synthèse

Les observations présentées dans la grille sont recueillies pendant l’exécution d’une activité d’expression orale (classique) chez les apprenants du 4AP.

La présence à cette séance et l’observation du déroulement de l’activité présentée par l’enseignante nous amène à déduire que :

D’abord, nous avons remarqué lors du déroulement de la séance seulement les bons élèves participent régulièrement, ils étaient attentifs et répondaient aux questions avec enthousiasme, donc la motivation n’était pas présente chez quelques apprenants malgré que la minorité des apprenants étaient motivés, les autres étaient désintéressés et inattentifs, ce qui n’empêchait pas l’enseignante à solliciter l’ensemble de la classe.

D’une part, l’enseignante a opté pour une méthode défavorable et traditionnelle pour présenter l’activité et qui ne convient pas le mieux avec le niveau et les exigences des élèves. En effet, elle a mal débuté le cours puisqu’elle n’a pas commencé par l’éveil de l’intérêt des apprenants.

Donc les observations dévoilées auparavant que l’adaptation de la méthode traditionnelle relève d’un mauvais choix qui influe péjorativement sur le déroulement du cours,

ce qui va provoquer en fait de la motivation intégrale des apprenants , ainsi qu'elle représente un grand obstacle qui exclut leur prise de parole.

3-3 Grille d'observation du déroulement de l'activité ludique (le jeu de rôle) :

Les critères	Les indicateurs	Oui	Non
Le déroulement du cours	1-l'enseignante commence- t- elle par la salutation ?	X	
	2-l'enseignante débute – t- elle par l'éveil de l'intérêt ?	X	
	3- fait – t- elle présenter l'activité et son support pédagogie ?	X	
	4-expose – t- elle les objectifs de la séance ?	X	
	5-l'enseignante respecte-t-elle - l'enchaînement des étapes de la séance ?	X	
	6-utilise – t – elle une langue facile à comprendre ?	X	
	7-Fait-t- elle le recours aux idées mal compris par certains apprenants ?		
Gestion de classe	1-la silence règne-t – il en classe ?	X	
	2-Y'a-t-il des chevauchements de parole en classe ?		X
	3-le cours est-il dynamique ?	X	
	4-l'enseignante se déplace –t- elle entre les rangés de toute la classe ?	X	
	5-attire – t- elle l'attention des apprenants même ceux qui sont au fond de la classe ?	X	
	6-La classe est- t –elle vivante en ce moment ?	X	

Attitude et participation des apprenants	1-le jeu de rôle attire l'attention des tous les élèves ?	X	
	2-réagissent –t-ils positivement lors de commencement de cours ?	X	
	3- Les apprenants sont – ils tous énergiques ?	X	
	4-les apprenants aident-t-ils les uns les autres ?	X	
	5- les apprenants sont- ils motivés ?	X	
Le rôle de l'enseignante	1-l'enseignante joue –t – elle le rôle d'un guide au moment de la réalisation de l'activité ?	X	
	2-l'enseignante explique- t- elle l'activité et son objectif ?		
	3- Fournit –t –elle beaucoup d'effort au cours ludique ?		
L'évaluation en classe	1-l'enseignante a-t-elle évalué les fautes de la majorité les élèves ?	X	
	2-les élèves s'aident – ils pour corriger leurs fautes oralement ?	X	
	3-le jeu de rôle permet – t-il à atteindre les objectifs de leçon ?	X	

Synthèse

Cette deuxième grille représente les observations recueillies pendant la réalisation de l'activité ludique (le jeu de rôle) qui constitue notre corpus de travail.

Quant à la réalisation de l'activité nous avons collecté les observations suivantes :

La plupart des apprenants étaient à l'aise leur état psychologique détendu les à aidé à s'exprimer de manière plus spontanée et de libérer leurs expressions, aussi un changement remarquable de la performance des apprenants (le stress , le trac et la timidité) .

Alors nous avons constaté que l'activité ludique impacte positivement sur les comportements des élèves ainsi sur le processus d'enseignement / apprentissage de FLE en particulier l'oral.

L'enseignante a bien débuté le cours, elle a éveillé l'intérêt, elle a géré la classe en évaluant toutes les réponses des élèves, elle s'est contentée de jouer le rôle d'un guide enseignant et facilitateur d'apprentissage.

La classe était tellement motivée que même les élèves qui ne faisant pas partie des groupes sélectionnés, désiraient participer au jeu de rôle.

3.4 La comparaison entre les deux séances :

D'après l'observation que nous avons effectué en classe de 4^{ème} année primaire, nous amène à déduire qu'il existe une différence présumée entre le cours classique et le cours intégrant l'activité ludique.

Cette différence manifeste l'inévitablement à travers l'analyse de chaque séance :

Pendant le cours ludique l'enseignante n'est qu'un guide facilitateur d'apprentissage mais par rapport du cours classique elle suit la méthode traditionnelle pour transmettre le savoir, donc c'est elle qui fait le tout et qui prend la parole tout le temps .

La motivation est inférieure du cours classique à celui des cours avec les jeux ludiques , elle montre que les élèves veulent participer et améliorer l'ambiance dans la classe, car ils se ne sentent plus opprimés par le cadre stricte de la classe auquel ils sont habitués, aussi l'atmosphère s'est détendue et même les plus « mauvais élèves » prennent plaisir à participer , donc la motivation démontre que le côté amusant de l'activité ludique attire de façon naturelle un élève car c'est avant tout un enfant.

La classe est dynamique ou l'atmosphère est favorisée d'interaction, de partage et d'échange entre les apprenants aux cours ludique mais celui classique le climat défavorable inactif et ennuyeux.

La prise de parole pendant les cours normaux, les élèves sont habitués à ce qui ce soit le professeur qui leur donne la parole, tout au long de la leçon l'enseignante ne fait que poser des questions auxquels les élèves doivent répondre, par contre, pendant les jeux de rôle , les apprenants ont eu l'occasion de dévoiler leurs sentiments et donner leurs opinions , ils réalisent leur propres interprétations des choses . Cela diffère d'une personne à une autre

Cela prouve à quel point les activités ludiques peuvent avoir un impact sur les compétences langagières, car il faut préciser que certains d'entre eux ont la capacité de s'exprimer mais ne veulent pas le faire.

En somme, la méthode classique impacte péjorativement sur le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en classe de l'oral, par contre l'intégration des activités ludiques influence positivement.

Après l'analyse quantitative et qualitative obtenue grâce au questionnaire nous pouvons émettre une première conclusion : L'intégration des différents types d'activités ludiques influence positivement sur la prise de parole cela n'est autre que la confirmation de tout ce que nous avons déjà lu dans la partie théorique et émis dans les hypothèses de notre travail.

Suite aux résultats de l'analyse comparative des grilles d'observations que nous avons effectuée entre le cours classique le cours adoptant le jeu ludique (le jeu de rôle) nous confirmons également que l'intégration du ludique en classe de FLE représente un élément puissant qui contribue positivement à l'amélioration de la prise de parole .

Donc, les activités ludiques permettent aux apprenants de sortir de la routine des études et du cours classique ennuyeux. Aussi, elles permettent de créer une atmosphère dynamique et de travailler avec plaisir.

Conclusion Générale

Nous voilà arriver au terme de ce modeste travail de recherche dont l'étude principale entre dans le cadre d'une approche didactique qui a pour but de démontrer l'impact et le rôle des activités ludiques sur la prise de parole des apprenants dans une situation d'enseignement / apprentissage en classe de français langue étrangère. En effet, nous nous sommes donné pour objectif de comprendre la manière dont les activités ludiques contribuent positivement sur la prise de parole chez l'apprenant.

Ayant pour souci de répondre à notre problématique de départ proposée comme suit : **les activités ludiques améliorent – elles la prise de parole chez les apprenants de FLE ? Et de quelle manière ?** Nous avons choisie de répartir notre étude en deux chapitres le premier concernant la partie théorique et le deuxième la partie pratique et analytique du phénomène. Dans la partie théorique, nous avons définie les concepts clés qui ont entouré des trois titres principaux (les activités ludiques, l'oral et la prise de parole) . Alors que dans la partie pratique nous avons présenté les outils d'investigation en premier lieu, et en second lieu nous avons fait une analyse du questionnaire soumis à des enseignants de quatrième année primaire et une observation réalisée avec une classe du 4AP pendant la séance de l'expression orale (l'une avec les activités ludiques) et (l'autre classique sans introduire les activités ludiques).

A partir de notre observation en classe du 4AP et de notre questionnaire, nous pouvons avoir les résultats suivants :

- Nous avons pu constater que les activités ludiques ont permis aux élèves de surmonter quelques-uns des obstacles leurs prise de parole.
- Aussi, nous avons pu constater que ces jeux ludiques apportaient un réel changement dans la situation d'apprentissage entre les apprenants et les enseignants en classe langue étrangère.
- Nous avons pu apercevoir que la motivation des apprenants s'est considérablement accru.
- Les activités ludiques aident les élèves à dépasser leurs difficultés et à apprendre à parler dans un contexte de plaisir et loin de la pression de l'éducation.
- La bonne atmosphère de la classe met les apprenants dans un contexte confortable.

Donc, à travers ces résultats obtenus et en prenant les informations recueillies nous sommes parvenue à confirmer nos hypothèses de départ :

Les activités ludiques changeraient le mouvement ennuyeux de la classes et leurs utilisations peut motiver l'apprenant à prendre la parole.

Les activités ludiques supprimeraient la distance entre l'enseignant et l'apprenant.

A la fin de notre travail nous espérons :

D'abord, que les institutions tutelle prennent en considération l'application des activités ludiques en classe de FLE et leurs donnent une place au fond des cours liées à la production orale.

Ensuite, que notre modeste recherche soit la piste qui ouvre d'autres nouveaux horizons , et qui permet aux futures enseignants de mieux apprendre la place primordiale du jeu ludique au cycle primaire et son rôle dans l'amélioration de la prise de parole et pour rendre l'enseignement de la langue française plus amusant et divertissant.

Références Bibliographiques

Ouvrages :

N. De Grandmont, *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, De Boeck Université, Bruxelles, 1997.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca J.-P. Cuq, I. Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, presse universitaire de Grenoble, Grenoble, 2002.

DE GRANDMONT .Nicole, *Pédagogie du jeu, pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997.

Anne Bustarre t Bustarret H, *L'oreille tendre une première éducation éducative*, Ed. Ouvrières, Paris.

Hélène SOREZ, *Prendre la parole*, Ed Hatier, Paris 1995.

M.Granuiz, *Lexique des sciences sociales*, Dalloz,1986.

Dictionnaires :

Larousse, *Le dictionnaire de français Larousse*, Flamarion, 2011.

Le Robert, *Le dictionnaire le petit Robert, dictionnaire de français*, EDIF2000, Paris, 2005.

J.-P Cuq, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreanch, Paris, 2003.

Dictionnaire de didactique du Français Langue étrangère et seconde, Jean Pierre Cuq, Paris, 2003.

Charraudeau-. P et Maigneneau, *Dictionnaire d'analyse de discours*, Paris, seuil, 2002.

Robert Galisson et Daniel Coste GALISSON Robert & COSTE Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Editions Hachette, Paris, 1976.

sitographie:

<http://journals.openedition.org/sdj/628>

<http://fr.scribd.com/document/142002778/>

<http://ien2.portail15.fr/spip.ph?article250>.

www.edu.gov.mb.ca

www.Larousse.Fr

<https://ressourcescla.nuivfconte.fr/gerflint/algerie8/Rabea.pdf#aide>

<https://www.k12.gov.sk.ca/docs/francais/tronc/eval/html/a12.html#:~:text=Définition,finalement%2C%20à%20%27évaluer>

Annexes

Annexe 1 : questionnaire destiné à un enseignant

Questionnaire adressé aux enseignants de primaire

Nous avons élaboré un questionnaire dans le cadre d'une recherche universitaire pour l'obtention du diplôme de Master, intitulée:

« Le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves du 4 AP » .

Nous vous prions d'y répondre et nous vous remercions pour votre collaboration.

Age : 54 ans

Sexe : Masculin

Années d'expériences : 24 ans

1) En 4 AP, le niveau de l'oral est :

Très bon bon faible très faible

2) Est-ce que les leçons de l'oral sont adaptées au niveau des élèves :

Oui non

Expliquer :

car le jeune apprenant n'a pas des compétences de base qui lui permettent d'interagir dans les situations de communication.

3) Les supports pédagogiques que vous utilisez sont ils favorables à la prise de parole ?

Oui non

4) Vos élèves trouvent-ils des difficultés de prendre la parole ?

Oui non

Lesquelles :

les apprenants sont face à ^{une} anxiété langagière c'est à dire la peur de commettre des erreurs.

5) Quelle est la meilleure activité qui permet l'évaluation de la production et l'expression orale ?

mettre l'apprenant dans une situation interactive => La saynète ou dialogue à plusieurs.

6) A votre avis, le programme de 4AP contient un nombre suffisant d'activités ludiques ?

Oui non

7) Selon vous, l'utilisation des activités ludiques joue-t-elle un rôle dans l'amélioration de la prise de parole ?

Oui

non

Si oui, lequel :

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant
c'est son travail à lui, c'est un moyen de structuration
de la personnalité, et d'apprentissage.

8) Quelles pratiques privilégiez-vous en classe :

Jeu de rôle

La bande dessinée

Théâtre

Comptine

Autres

9) D'après vous, quelle est l'activité ludique la plus efficace au service de la motivation orale ?

raconter une histoire en utilisant un support audio.

pourquoi ?

L'enfant est attiré par les images, le son et
les personnalités vraies ou fictives

10) Quels sont vos conseils pour améliorer la production orale ?

- ne pas avoir peur de faire des fautes

- apprendre des mots et expressions avec des phrases typ

- s'entraîner régulièrement à lire à voix haute

Annexe 2 : questionnaire destiné à une enseignante

Questionnaire adressé aux enseignants de primaire

Nous avons élaboré un questionnaire dans le cadre d'une recherche universitaire pour l'obtention du diplôme de Master, intitulée:

« Le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves du 4 AP ».

Nous vous prions d'y répondre et nous vous remercions pour votre collaboration.

Age : 29 ans

Sexe : femme

Années d'expériences : 6 ans

1) En 4 AP, le niveau de l'oral est :

Très bon

bon

faible

très faible

2) Est-ce que les leçons de l'oral sont adaptées au niveau des élèves :

Oui

non

Expliquer :

C'est vrai que les passages de l'oral sont à peu près simples et faciles à comprendre mais, basant sur la différenciation pédagogique des apprenants, ces derniers peuvent être difficiles pour certains

3) Les supports pédagogiques que vous utilisez sont ils favorables à la prise de parole ?

Oui

non

4) Vos élèves trouvent-ils des difficultés de prendre la parole ?

Oui

non

Lesquelles :

Les apprenants n'ont pas un bagage linguistique de cette langue qui est d'abord une langue étrangère et elle est présente que pendant quelques heures à l'école. Quelle est la meilleure activité qui permet l'évaluation de la production et l'expression orale ?

De mon humble avis, c'est le jeu de rôle et le dialogue apprenant/apprenant (réemploi des structures)

6) A votre avis, le programme de 4AP contient un nombre suffisant d'activités ludiques ?

Oui

non

7) Selon vous, l'utilisation des activités ludiques joue-t-elle un rôle dans l'amélioration de la prise de parole ?

Oui non

Si oui, lequel :

..... jeu de rôle
..... réemploi des structures
.....

8) Quelles pratiques privilégiez-vous en classe :

Jeu de rôle

La bande dessinée

Théâtre

Comptine

Autres compétition de lecture
.....

9) D'après vous, quelle est l'activité ludique la plus efficace au service de la motivation orale ?

..... Consigne avant l'écoute
.....

pourquoi ?

..... attirer l'attention de l'apprenant
.....

10) Quels sont vos conseils pour améliorer la production orale ?

..... le matériel / les audios / la répétition
..... les encouragements / la méthodologie d'enseignement
..... adapter les programmes qui incitent l'enfant
.....

7) Selon vous, l'utilisation des activités ludiques joue-t-elle un rôle dans l'amélioration de la prise de parole ?

Oui

non

Si oui, lequel :

Les dialogues Les activités de lecture

8) Quelles pratiques privilégiez-vous en classe :

Jeu de rôle

La bande dessinée

Théâtre

Comptine

Autres

9) D'après vous, quelle est l'activité ludique la plus efficace au service de la motivation orale ?

La comptine

pourquoi ?

parce que l'élève ou l'enseignante aime chanter
choses qui enrichit son vocabulaire et renforce sa confiance

10) Quels sont vos conseils pour améliorer la production orale ? en oral

il faut que les écoles prédisposent des supports
audiovisuels.

Annexe 4 : photo prise en classe du 4AP à l'école



Annexe 5 : photo prise en classe du 4AP à l'école



Annexe 6 : photo prise de 4AP à l'école



Annexe 7 : une fiche du déroulement du séquence

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE
SECRETARIAT D'ETAT

Date: 2014
 Lieu: Alger
 Page: 1/1

Déroulement de séquence
 Niveau: 2^{ème} année primaire - Matière: Mathématiques

Phase	Contenus	Pré requis	Post requis	Matériel
1 ^{ère} phase 10 min	Exercices de révision 1. Calculer $2 + 3$ 2. Calculer $4 + 5$ 3. Calculer $6 + 7$	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Feuilles de papier Crayons
	Exercices de révision 4. Calculer $8 + 9$ 5. Calculer $10 + 11$ 6. Calculer $12 + 13$	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Feuilles de papier Crayons
	Exercices de révision 7. Calculer $14 + 15$ 8. Calculer $16 + 17$ 9. Calculer $18 + 19$	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Feuilles de papier Crayons
2 ^{ème} phase 10 min	Exercices de révision 10. Calculer $20 + 21$ 11. Calculer $22 + 23$ 12. Calculer $24 + 25$	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Les opérations de base Addition et soustraction 10 min	Feuilles de papier Crayons

Signature: 

Annexe 8 : une fiche pédagogique qui contient le jeu de rôle

Oral production

Cours : 4^{ème} A.P

Projet 1 : C'est notre quartier !

Séquence 3 : Au magasin

Durée : 15 mn

Activité : Oral production

Acte de parole : Demander son chemin / un itinéraire

Compétence visée : Prendre sa place dans un échange de communication

Composante de la compétence : Dire pour s'approprier la langue

Compétences transversales : - Synthétiser des informations
- Manifester sa créativité dans un projet personnel

Valeurs mises en œuvre : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne

Objectifs à atteindre : Participer à une discussion sur un sujet donné.

Matériel didactique : Illustrations – Manuel scolaire page 32

Déroulement de la séance :

-Eveil d'intérêt :

-Demander aux apprenants de présenter leurs quartiers :

J'habite le quartier Ma maison / mon immeuble se trouve en face de/du
....., près de/du , pas loin de/du

I. Moment de découverte:

-Demander aux apprenants d'observer les illustrations.

- **Lina** : Bonjour Madjid ! Où vas-tu ?

- **Madjid** : Bonjour Lina ! Je vais au magasin.

- **Lina** : Où se trouve le magasin ?

- **Madjid** : Le magasin est à côté du marché, pas loin de la poste, dans la rue Ahmed Zabana

-Ecrire la consigne au tableau et l'expliquer

-Faire lire par quelques apprenants

Vous allez présenter la saynète devant vos camarades à tour de rôle.

II. Moment d'observation méthodique :

- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication afin d'assurer la compréhension de la consigne.

-Analyser collectivement la tâche de production.

-Question d'aide à la compréhension :

*Qui sont les personnages ? **Lina - Madjid**

*Où va Madjid ? **Il va au magasin**

*Où se trouve le magasin ? **Le magasin est à côté du marché, pas loin de la poste, dans la rue Ahmed Zabana.**

III-Moment de reformulation personnelle :

-Avec les membres du groupe, vous allez préparer la production orale en vous appuyant sur la grille suivante :

1	Je respecte le thème de la situation de communication
2	Je mémorise le tour de parole
3	Je construis des énoncés (des phrases déclaratives / interrogatives)
4	J'utilise le présent de l'indicatif
5	J'emploie la 1 ^{ère} / 2 ^{ème} personne du singulier
6	Je prononce correctement et j'adopte la bonne articulation

IV- Moment d'évaluation :

- Chaque groupe passe au tableau et présente la saynète devant les camarades en respectant l'intonation et la bonne prononciation.
- L'enseignant oriente et guide le groupe des apprenants.

Résumé :

Le humble travail de recherche que nous avons effectué a pour but d'examiner le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE au cycle primaire.

Les résultats de notre expérimentation ont confirmé que le ludique représente un support pédagogie efficient qui influe positivement sur l'amélioration de la prise de parole.

Donc, les activités ludiques servent à développer les capacités langagières des apprenants et améliorer leurs compétences dans la séance de l'oral et offre un climat motivant et favorable à la communication

Les mots clés : L'activité ludique – la prise de parole – enseignement – apprentissage –

Abstract :

The humble research work we have carried out aims to examine the role of playful activities in improving speaking in the teaching and learning of French as a foreign language in the primary cycle.

The results of our experimentation have confirmed that playfulness represents an efficient pedagogical support that positively influences the improvement of speaking.

Therefore, fun activities serve to develop the language skills of learners and improve their skills in the oral session and offer a motivating and favorable climate for communication

Keywords : Playful activity – speaking out – teaching – learning

ملخص

يهدف العمل البحثي المتواضع الذي قمنا به إلى دراسة دور الأنشطة المرححة في تحسين التحدث في

تعليم و تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في المرحلة الابتدائية

أكد نتائج تجربتنا ان المرح يمثل دعما تربويا فعالا يؤثر بشكل ايجابي على تحسين التحدث

لذلك تعمل الأنشطة الترفيهية على تطوير المهارات اللغوية للمتعلمين و تحسين مهاراتهم في الجلسة

الشفوية

الكلمات المفتاحية :

نشاط مرح – التحدث بصراحة – التدريس – التعلم