

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
UNIVERSITE ABOU-BAKR BELKAID-TLEMCEM



Faculté des Lettres et des langues étrangères
Département de français



Mémoire élaboré en vue d'obtention du diplôme de master
Option : DIDACTIQUE DES LANGUES

Thème

**Le ludique en classe de FLE au primaire algérien.
Pour une meilleure approche de la lecture**

Présenté par :

➤ *BENAMARA Asma*

sous la direction de :

Mme BENAMAR Rabéa

Membres du jury :

- **Président : Mme AMMI Amel**
- **Examineur : BENZIAN Linda**
- **Rapporteur : Mme BENAMAR Rabéa**

Année universitaire : 2021/2022

Remerciements

Je remercie mon Dieu tout puissant de m'avoir donnée le courage, la volonté, et la patience de pouvoir terminer ce mémoire.

Toute ma gratitude à ma directrice de recherche :

Mon enseignante Benamar Rabea, qui m'a encadrée durant la réalisation de mon projet. Vous suis reconnaissante pour votre appui, disponibilité et du respect que vous m'avez témoignée durant tout ce temps.

Merci pour tous vos efforts, vous donnerez toujours l'exemple à vos étudiants.

Et tiens également à remercier les membres du jury, pour l'attention et le temps consacré à la lecture et jugement de ce mémoire.

J'aimerais vous remercier infiniment mes chers enseignants et vous dire que votre compétence et votre sérieux m'ont toujours influencée.

Merci du fond du cœur mon chère papa sans ton aide et ton encouragement ce travail n'aurait jamais pu être accompli.

Dédicace

Je tiens à dédicacer ce travail à ceux qui sont le symbole de tendresse et d'amour, et qui sacrifient leur vie pour que la nôtre soit heureuse

À mes chers parents,

À mon père, ma profonde gratitude pour tous les efforts qu'il a consentis pour ma formation et mon éducation.

À ma mère la plus chère personne, à mon cœur qui avec ses conseils m'as permis d'atteindre mon but.

À ma chère sœur Dounia

À mon cher frère Mohammed Sofiane

Mon Mari Mohammed Nassim

Ma Fille Miral Yara que Dieu la protège

À tous ceux et celles qui me sont proches, je témoigne mon affection.

SOMMAIRE

Introduction

Chapitre 1 : Les activités ludiques

Chapitre 2 : Cadre méthodologique

Chapitre 3 : Analyse des données

Conclusion

Bibliographie

Annexes

Table des matières

Introduction

Introduction :

Notre étude part de nos interrogations en tant qu'enseignante du français langue étrangère (FLE). En Algérie la langue française a toujours représenté un défi face au couple enseignant/apprenants.

Le premier des cas à établir quand on est devant la réalité est celui des difficultés que les apprenants confrontent face à la lecture et la compréhension des textes dans nos écoles. D'autant plus, on constate chez nos élève une certaine résignation, un certain manque d'intérêt d'où l'idée de la monotonie qui règne tout au long de cette séance.

En s'inscrivant dans le cadre de la didactique d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère en Algérie ; l'apprentissage de la lecture est un processus primordial car elle est la base fondamentale de tout apprentissage, elle a toujours été, et reste, le souci de nombreux didacticiens et pédagogues, notamment en ce qui concerne les meilleures méthodes et conditions qui favorisent l'acquisition de cette compétence et qui facilitent son enseignement.

Actuellement, la didactique et surtout la pédagogie sont centrés sur l'apprenant (ses besoins, ses attentes, ses préoccupations, sa motivation, son style d'apprentissage...), dans l'intention de lui faire acquérir diverses compétences comme celles de pouvoir maîtriser la langue d'une manière dynamique et amusante.

La langue française est donc devenue plus qu'une matière à laquelle l'enseignant attribue une note pour l'évaluation, mais bien plus : c'est un savoir-faire qui commence au sein de l'école primaire et qui nous accompagne dans notre quotidien.

En Algérie l'enseignement /apprentissage constitue un terrain de recherche très large pour les chercheurs dans le domaine de la didactique, ce qui

explique la variété des études effectuées afin d'améliorer les méthodes, les procédés et les moyens d'enseignement.

Compte tenu des différences de niveaux des apprenants suivant leurs âge, leurs milieux sociaux, leurs capacités potentielles, leurs besoin psychologique, citons le jeu comme un besoin psychologique capital chez eux, l'enseignement est tenu de gérer toute cette hétérogénéité dans la classe.

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe de langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement /apprentissage qui emploie le jeu comme moyen d'apprentissage.

C'est ainsi que l'enfant stimulé par le jeu, un monde propre à lui, éprouve une détente morale et physique en accomplissant certaine taches.

Le jeu facilite l'acquisition d'énormes connaissances, nous estimons qu'introduire le jeu à travers des activités d'apprentissage, facilitera l'enseignement.

L'enseignement de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez les apprenants une compétence langagière par le biais du « jeu ».

Le choix de notre thème « Le ludique en classe de FLE au primaire algérien. Pour une meilleure approche de la lecture (cas 5^{ème} années primaires) » est motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un des plus grands problèmes qui empêche les enfants d'acquérir la maîtrise d'une langue étrangère, et en particulier les apprenants de 5^{ème} année primaire qui doivent être en mesure de lire et comprendre les textes cours.

Ce travail concrétise nos préoccupations à réfléchir sérieusement sur les difficultés de l'apprentissage chez les apprenants, et le manque de motivation en classe de FLE.

Cela nous incite à poser la question suivante

- **Comment le ludique devient-il un moyen efficace et motivant dans l'enseignement/apprentissage du FLE ?**

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

- L'introduction des actes ludiques en classe de FLE permettrait d'apporter plus de motivation en classe et favoriser l'apprentissage au sein d'une classe de FLE.
- L'activité ludique serait-elle un moyen de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant

Notre travail se divise en trois chapitres : Le premier chapitre traitera des activités ludiques ; le deuxième est consacré au chapitre méthodologique qu'on a posé plusieurs questions aux enseignants de français et assisté à des activités. Le troisième et dernier chapitre sera l'analyse des données.

Chapitre 01

Les activités ludiques

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

1.1. Qu'est – ce que qu'un jeu ?

Nous allons tenter de définir le jeu car il n'existe pas de définition unique et cadrée.

1.1.1 Selon les dictionnaires :

Tout d'abord, nous donnerons la définition la plus courante du jeu, que l'on peut trouver dans un dictionnaire.

- Selon le dictionnaire de français LE PETIT LAROUSSE illustré (année 2009):

Jeu : nom masculin (lat.Jocus,plaisanterie), est défini comme
<<une activité non imposé, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en titre du plaisir>>(page 561).

Nous résumons qu'il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

- Selon LE PETIT ROBERT (année 2005) :

Le jeu est : <<Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure>>(page 237).

<< ... activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte>>(page 237).

Donc, on peut dire qu'il y a deux éléments communs aux deux définitions :

- Activité récréative.
- Existence d'une série de règle de comportement.
- Selon le dictionnaire didactique :
<<Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence>> (page 106).

A ce titre, il démontre l'intégration des jeux dans la salle de classe, en développant les habiletés et compétence intellectuelles des élèves, et en mettant les apprenants en état d'interaction.

1.1.2. Selon Nicole De Grandmont :

Orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie du jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

<<Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit>>(2017).

Toutes ces définitions s'accordent sur le fait que le jeu renvoie à une activité libre dont l'unique but est le plaisir, aimé et choisi par l'enfant.

Il convient toutefois de distinguer les jeux « joyeux », des jeux au service de l'éducation, et dans notre cas de l'enseignement du français langue étrangère, afin de ne pas réduire les activités ludiques en classe à de simples activités de remplissage.

Dans notre étude, nous nous appuyons sur certaine théories liées au jeu et sur certain travaux antérieurs afin de nos appuyer sur ces théories pour que cette étude atteigne nos objectifs.

1.2. Approches théoriques du jeu :

De nombreux théoriciens de différentes disciplines, dont la philosophie, l'anthropologie, la psychologie de l'éducation, la psychologie ou le monde de la

conception des jeux, ont proposé des définitions des jeux qui convergent et divergent selon l'approche adoptée.

1.2.1. Les théories classiques :

Parmi les théories qui consistaient principalement à expliquer l'existence et l'utilité du jeu, on trouve :

- La théorie rudimentaire de G.S Hall, issue du darwinisme, explique le jeu par une nécessité biologique fondamentale qui accélère le développement organique de l'enfance.
- La théorie éducative du K.Groos présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, et ainsi comme un facteur du processus d'inculturation.
- La théorie autotélique de M Baldwin oppose le jeu, qui serait sans but, au travail qui en a toujours un.
- La théorie hiérarchique de P.Janet juge le jeu inférieur aux activités créatrices.
- La théorie fonctionnelle de K.Buhler affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales qui émergent consécutivement en lui.
- La théorie psychanalytique de Freud conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace.

C'est à travers ces théories classiques qu'on peut affirmer que le jeu a un rôle important dans le développement culturel, social, comportemental et mental de l'enfant.

1.2.2. Les théories modernes :

Nous allons maintenant détailler les théories qui aident à définir le rôle du jeu dans le développement de l'enfant, selon le développement visé.

- Selon Winnicott, l'enfant joue :
 - Par plaisir
 - Pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence)
 - Pour maîtriser l'angoisse
 - Pour accroître son expérience
 - Pour établir des contacts sociaux

Pour Winnicott, le jeu est au cœur de la construction des relations d'objet et de la maturation de l'enfant, ouvrant des domaines de la connaissance de soi et des privilèges des autres qui conduisent finalement à l'expérience culturelle et à l'activité créatrice

Par conséquent, nous pouvons conclure que le jeu joue un rôle important dans la maturation d'un enfant, il adhère au niveau émotionnel de l'enfant.

- Pour la théorie cognitive le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et d'étendre les connaissances et les savoir-faire. C'est un moyen d'intégrer la pensée à l'action.

- Dans l'évolution du comportement ludique, Piaget(1954) décrit trois périodes correspondants approximativement aux différents styles de jeux.
 - 1- La période sensori-motrice (0-2)ans pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent « jouer avec son corps », « jeu d'exercice ».
 - 2- La période représentative, ou pensée symbolique (0-6) ans durant laquelle l'objet étant devenu « permanent », l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer, il peut être imaginé et l'enfant peut alors « faire semblant », « jouer avec son esprit ».
 - 3- La période sociale (7-11) ans, qui se caractérise par les jeux à règles, véritable institution sociale se transmettent de génération en génération.

Donc, selon l'étude de Piaget, on peut dire que le jeu vise le développement cognitif de l'enfant, en lui permettant de comprendre le monde et faire les rapports entre les différents éléments de son entourage ainsi que la pensée de l'enfant se construit progressivement lorsqu'il entre en contact avec le monde.

Roger Caillois (1967), dans son ouvrage « Les jeux et les hommes, le masque et le vertige » montre les rapports étroits qui existent entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale ;

« Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisations ».

R. Caillois compare le développement de l'enfant et son évolution des jeux sans règles aux jeux avec règles, et le développement de la civilisation qui évolue des sociétés primitives aux sociétés ordonnées.

Donc, nous pouvons dire que l'utilisation du jeu permet de développer la dimension sociale car à travers les règles imposées il contribue au développement de savoir-faire, de valeurs telles que la coopération, le respect.

Dans les années 1980, les théories constructivistes proposent elles aussi l'approche ludique. Dans cette perspective, l'enseignement-apprentissage n'est plus centré sur l'enseignant et sur le produit de l'enseignement mais au contraire sur l'apprenant et sur son processus d'apprentissage.

Les institutions pédagogiques doivent donc proposer un enseignement et des techniques didactiques différenciés qui n'excluent aucun élève et qui répondent aux besoins de chacun.

Les dix dernières années, la perspective actionnelle et l'approche par compétence ont vu naître un soutien à la méthodologie ludique avec une attention particulière accordée au bien-être de l'apprenant en créant les conditions favorables à l'apprentissage et en plaçant l'élève dans une position d'acteur : « on apprend en faisant », et en le mettant dans des situations de communication où interviennent les qualités physiques et intellectuelles.

Revenant sur le terrain de l'utilisation du jeu dans les apprentissages, qui est préconisé par des auteurs ayant effectué des recherches sur le jeu et l'éducation, en particulier Gilles Brougère, cite dans ses travaux par Marie Musset et Rémi Thibert:

« L'auteur [Brougère] plaide pour que l'on fasse du jeu un outil au service d'une démarche pédagogique, mais le risque est grand qu'on transforme alors le jeu en exercice. Il faut faire la différence entre attitude ludique et situation ludique : les deux sont nécessaires pour qu'il y ait jeu. On ne peut qualifier de jeu une attitude ludique sans situation ludique. L'inverse est vrai aussi. En d'autres termes, il faut qu'il y ait un joueur et un jeu »(2009 : 02).

Selon Brougère, on peut dire qu'une condition essentielle pour un environnement d'apprentissage amusant et stimulant est la relation que l'apprenant développe avec l'objet. (Nous appelons cela une attitude ludique). Nous nous intéressons également aux travaux de Haydée Silva sur l'utilisation des jeux dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, qui catégorise les jeux selon les accessoires utilisés. Par conséquent, elle suggère aux enseignants d'utiliser des dés pour les nombres, des accessoires sonores pour la prononciation, des boîtes pour la résolution de problèmes et de créer un certain "suspense" avec les élèves. Elle cite également beaucoup d'autres accessoires, que nous avons choisi de ne pas mentionner car ils n'étaient pas d'âge scolaire.

Donc, le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'enfant et parce qu'il est une source de motivation et d'apprentissage en s'amusant. C'est un élément nécessaire à son développement psychologique, cognitif, affectif et social.

Pour conclure, nous observons une revalorisation de l'utilité pédagogique du jeu mais à certaines conditions, il convient de rappeler que l'objectif le plus important des pédagogues doit être de respecter et de favoriser par tous les moyens, la vie ludique des enfants et des jeunes.

1.3. L'évolution de concept « jeu » en pédagogie :

Nous avons vu que le jeu est une activité gratuite dans laquelle l'enfant entre librement et avec plaisir.

1.3.1. Le jeu outil pédagogique en général :

Le jeu est depuis longtemps le symbole du délassement ou de la récréation.

« C'est à partir de Rousseau, puis avec la naissance de la psychologie, que le jeu, longtemps considéré par les philosophes et

les éducateurs comme une activité futile, a acquis ses lettres de noblesse dans la pensée pédagogique ». (Rousseau. 2004 : 25).

Face à cette multiplicité des études sur le jeu et à la diversité des domaines qui s'y sont intéressés, nous avons décidé de ne retenir que la définition du jeu proposé par N. De Grandmont et ses diverses publications sur l'utilisation du jeu en pédagogie, sur son blog « Pédagogie et philosophie du jeu ». Donc, nous pouvons identifier trois types de jeux :

A- Le jeu ludique :

Est libre, spontané, imaginatif, il ne comporte pas de règles fixes et a pour objectif le plaisir. Ce type de jeu n'impose pas de règles. Selon Christine Renard(2008) « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »(p. 51).

B - Le jeu éducatif :

Qui tend vers un apprentissage par la répétition, permet d'acquérir des structures linguistiques. Nicole De Grandmont (1995)déclare : « [...] c'est le premier pas vers la structure, prétexte agréable, il cache l'aspect «éducatif au joueur car sans contrainte perceptible. Il permet l'observation des comportements d'apprentissages.» (p. 134).

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

Le jeu pédagogique : permet de vérifier les acquis des élèves ou de revenir sur des connaissances ou des objectifs déjà travaillés.

Selon Nicole De Grandmont(1995) : «Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne

répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances »(p. 134).

Donc, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages.

1.4. Le jeu à l'école :

Le Jeu est associé à la notion de plaisir et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Alors le jeu a-t-il sa place à l'école ?

Dans le cadre de l'école, quand on utilise les jeux, c'est parce qu'ils contribuent au développement des compétences disciplinaires (en français dans notre cas) de compétences transversales instrumentales (résolution de problème, mémorisation....) et de compétences transversales relationnelles (se mettre en projet, coopérer, s'affirmer).

Le jeu utilisé pour les apprentissages doit être un jeu spécifique d'après les études menées par Sauve, Renaud et Gauvin (2007) :

« En éducation, le jeu est examiné sous de multiples perspectives dans son rapport avec l'acquisition et la transmission du savoir. Il est tour à tour considéré comme un outil permettant l'acquisition des connaissances, comme une source regorgeant elle-même d'informations et susceptible par sa nature d'en favoriser la transmission. Au contraire, dans certaines de ses manifestations trop ludiques, il est parfois vu comme un obstacle à l'apprentissage » (ibid. p. 89).

Le jeu ne doit donc pas être seulement ludique s'il doit être amené à participer à la construction d'un apprentissage visé à l'école. Il doit être envisagé à l'avance par l'enseignant qui va l'utiliser comme un outil pour l'apprentissage.

C'est pourquoi l'enseignant est amené à utiliser des jeux créés spécifiquement pour les apprentissages, voire à en modifier certains pour les faire entrer dans une logique éducative. Il lui suffit simplement d'établir de nouvelles règles pour un jeu afin de rendre celui-ci apte à aider aux apprentissages des élèves. Après nous être penché sur la définition du jeu chez les prédécesseurs et son utilisation à l'école, il nous paraît évident de s'intéresser aux termes qui sont dérivés du jeu ou qui entretiennent avec lui dans une certaine relation.

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

Selon le dictionnaire Le nouveau Petit Robert, l'adjectif ludique désigne ce qui est «relatif au jeu».

Nous ne trouvons pas de synonyme. Très logiquement, puisque ce mot, qui n'est apparu dans notre vocabulaire courant que tardivement (pas avant le XXe siècle).

Selon la définition donnée dans le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde : « *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure* »(p. 470).

Cela signifie que le jeu utilisé dans l'apprentissage et guidé par des règles est nommé une activité ludique plaisante.

Revenons aux définitions proposées par Brigitte Cord-Maunoury(2000), cette dernière conçoit les activités ludiques comme des « *activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »(p. 239).

À la lumière de ses diverses définitions, nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités loisirs, d'ordre physique ou mental, soumises à des règles conventionnelles.

Pour conclure, on dit que l'apprentissage par le jeu est fondé sur une approche dite « Approche ludique ».

1.5.1. L'approche ludique :

Ludique, en latin, signifie amusement, divertissement

L'approche ludique est une approche pédagogique où le jeu tient une place majeure, approche dont l'efficacité dans le domaine de l'apprentissage n'est plus à prouver. C'est une approche ouverte qui se fonde sur un certain nombre de principes fondamentaux, dans une démarche d'enrichissement pédagogique visant l'amélioration des situations d'apprentissage, ces caractéristiques sont : le plaisir, la gratuité ; son utilisation est facile, amusant, modifiable et adaptable aux circonstances et aux besoins des élèves.

De plus, elle permet à l'enseignant de résoudre les difficultés rencontrées quand il enseigne de façon traditionnelle, en lui permettant aussi d'aboutir à l'objectif de faire comprendre les élèves à travers le recours aux jeux.

Pour pouvoir atteindre de bons résultats l'enseignant doit prendre soin de sélectionner les activités ludiques qui devront correspondre aux apprentissages prévus.

1.5.2. Les types d'activité ludique dans une perspective d'apprentissage :

Plusieurs auteurs proposent dans ce cadre des activités qui peuvent se classer en plusieurs catégories, il serait difficile de les dénombrer tous, donc, voici celles qui sont proposées par Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca(2003)

1.5.2.1. Les jeux linguistiques :

Ce sont les jeux qui encouragent l'apprentissage de la grammaire, le lexique et la phonologie et guident l'apprenant à bien prononcer un mot et de maîtriser le système grammatical. Ces jeux permettent de découvrir des structures, de manier certaines règles de la langue ou encore d'intégrer et de mémoriser les règles.

Reboulet(1978)cite quelques activités ludiques qui sont plus particulièrement pour l'apprentissage des langues, tels les devinettes, les mots croisés et les mots valises qui enrichissent le vocabulaire et encourage les interactivités.

1.5.2.2. Les jeux de créativité :

Ce sont les jeux qui obligent l'apprenant à impliquer sa personne en se laissant porter par son imagination et son côté créatif. Ils peuvent se faire à l'oral comme à l'écrit.

Haydée Silva(2005)a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse, poétique, etc.* ».De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle. Comme jeux de créativité, Il y a le jeu de « 4 images, l'histoire », à partir de ces images l'élève doit créer une histoire.

1.5.2.3. Les jeux culturels :

Ce sont les jeux qui exploitent les connaissances culturelles des apprenants, comme les déterminent le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde : « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »(p.458).

Ces jeux peuvent aussi avoir une dimension interculturelle. Il s'agit de jeux comme le « Trivial Pursuit », « Questions pour un champion », etc.

1.5.2.4. Les jeux de communication :

Ce sont les jeux où les apprenants ressentent qu'ils ont besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières. Par ce genre d'activité, l'apprenant apprend au fur et à mesure à s'exprimer pour comprendre et travailler l'expression orale en développant aussi sa créativité.

Comme exemple de ce type de jeux, nous avons le jeu de rôle et de dramatisation, qui sont considérés comme : *«un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique »*(p. 221).

Nous avons noté que l'activité ludique favorise fortement l'acquisition et le développement langagier, d'une part et d'autre part, elle nous a amené à s'interroger sur son application dans le processus d'apprentissage du FLE.

1.6. L'application des activités ludiques en classe du FLE :

Pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux les activités ludiques sont indispensables. Notons que ce n'est pas l'activité qui est ludique mais l'attitude et le déroulement qui rend l'activité ludique.

Voyons maintenant la place destinée aux activités ludiques au sein de la classe du FLE par les enseignants. Chaque enseignant est libre d'accorder au jeu la place qu'il souhaite dans ses enseignements et à quel moment du cours il est préférable de faire l'activité. L'objectif de l'enseignant est d'atteindre les objectifs fixés par les programmes.

Donc, nous pouvons simplifier l'apprentissage chez nos apprenants par le biais d'activité ludique, puisqu'elle peut être utilisée tout aussi bien comme une activité de découverte, que comme une activité d'automatisation, de réinvestissement, ou encore d'évaluation.

1.6.1. Les conditions nécessaires au bon déroulement de l'activité ludique :

L'utilisation et la pratique de la langue étrangère à l'oral et à l'écrit constituent le pivot sur lequel repose le développement des compétences langagières et la conscience linguistique (dans notre cas de français langue étrangère). Pour rendre ce fait possible, il faut prendre en considération les points suivants :

1.6.1.1. Le climat de classe :

De Graeve(2006)appelle un « climat pédagogique », c'est-à-dire une ambiance détendue où il fait bon de jouer et apprendre. Le climat de classe doit inciter l'élève à s'exprimer en français, lui donner le goût d'enrichir ses connaissances, l'encourager à prendre des risques et l'amener à réfléchir sur sa démarche et ses acquis. Donc, il faut qu'il y ait un climat de confiance, dans lequel les élèves se sentent assez à l'aise pour s'exprimer (un climat propice à l'apprentissage).

> Le rôle de l'élève :

L'élève est un apprenant actif de mieux en mieux organisé, qui adopte un comportement stratégique et une attitude réflexive à l'égard de ses apprentissages linguistiques et culturels. C'est-à-dire qu'il faut que les élèves disposent des moyens linguistiques, aussi que culturels, nécessaires pour mener à bien la tâche à accomplir.

> Le rôle de l'enseignant :

Le maître, animateur et facilitateur des échanges, continuera cependant à transmettre des éléments culturels. L'enseignant sert de guide à l'élève pour le développement de ses compétences langagières et de sa conscience linguistique, culturelle et stratégique. L'enseignant a un rôle important à jouer pour stimuler la curiosité de ses élèves à l'égard de la langue française et de la culture qui s'y rattache. Il doit donc varier ses pratiques pédagogiques et faire de l'enseignement différencié, pour donner à tous les apprenants une chance égale d'utiliser leur plein potentiel.

1.6.2. Les limites d'utilisation de l'activité ludique :

L'utilisation d'activité ludique comme outil pédagogique est à la fois très avantageuse, limitée dans ces objectifs. Cependant il faut aussi prendre en compte certains facteurs faisant ressortir les limites de l'utilisation du jeu en classe :

1.6.2.1. La gestion du groupe et des équipes :

L'activité peut être source de difficultés dans la gestion du groupe. En effet, elle peut générer de l'agitation, du bruit, des conflits entre les joueurs. Le fait d'être dans une ambiance de jeu crée une agitation qui peut limiter la concentration de certains élèves et qui peut même en perturber d'autres.

Sachant que la mise en place de certains jeux peut nécessiter la constitution d'équipes, Si on laisse les élèves constituer eux même leurs équipes cela peut créer des équipes trop homogènes, ce qui n'est pas profitable aux élèves en difficulté. Il convient de fixer des règles de conduites dès le début, par l'enseignant en tant que médiateur.

1.6.2.2. La gestion du temps :

Le temps est une variable importante dans l'enseignement et la formation. Il est parfois difficile d'identifier la durée d'une séance du jeu ou le moment où l'on doit arrêter cette activité. Il est important de rappeler que certains jeux ne nécessitent que très peu d'explications, et que le niveau du groupe peut aussi influencer sur le temps que l'enseignant doit consacrer à l'introduction d'un jeu.

Donc, le rôle de l'enseignant réside à prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer la mise en place d'une séance de jeu afin que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique.

1.6.2.3. La gestion du matériel :

Certaines activités ludiques peuvent être mises en place rapidement, par exemple un jeu de carte et devinettes. Par contre, ils y a d'autres activités qui nécessitent un matériel particulier qui peut être encombrant ou onéreux, comme par exemple un ordinateur un Data Show.

1.6.2.4. Le choix des jeux :

Pour ne pas tomber dans des situations d'apprentissages ennuyeuses, il faut faire varier les types de jeu, les supports et les approches... Si un jeu bien conçu est un bon outil pédagogique, il ne doit pas être répété trop souvent, au risque de perdre cette efficacité : trop de jeux éducatifs et pédagogiques peuvent amener les élèves à s'en lasser et les conduire à refuser de jouer. L'enseignant serait donc contraint d'obliger les élèves à jouer. À travers ces différentes observations sur les limites d'utilisation des activités ludiques en classe du FLE, nous voyons que l'enseignant a un rôle primordial dans la mise en œuvre de ce type d'activité et dans sa réussite. En effet, il peut lui-même devenir une limite à l'activité s'il ne n'assume pas son rôle qui est le choix pertinent de l'activité ludique, sa conception, sa mise en place, son déroulement et son arbitrage.

Au terme de ce chapitre, nous pouvons dire que l'activité ludique apparaît donc comme un outil pédagogique à part entière. Ses avantages sont multiples autant au niveau personnel (développement des qualités comme la confiance en soi, sens du partage, socialisation) que pédagogique en permettant de travailler sur toutes les activités langagières d'une manière plaisante et amusante.

Nous pouvons dire aussi qu'à travers les activités ludiques que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire...etc.

Chapitre 02

Cadre méthodologique

Après avoir terminé le cadre conceptuel de notre travail, nous avons également souhaité en compléter l'aspect pratique, dans le but de consolider et de concrétiser ce que nous avons déjà dit dans la partie théorique, rendant ainsi notre recherche plus concrète. Par conséquent, ce chapitre fournira un aperçu des méthodes utilisées pour recueillir des informations et des données ; nous nous concentrerons sur l'enseignement/apprentissage de la lecture en 5^e année, et nous nous concentrerons également sur les difficultés que les élèves de 5^e AP éprouvent à lire et à comprendre. Où vient la difficulté ? Par conséquent, nous allons d'abord introduire notre sujet d'enquête et notre corpus. Dans un deuxième temps, nous présenterons les outils méthodologiques qui nous ont permis d'obtenir un ensemble de données, puis nous discuterons de l'avancement de notre enquête et de ce que nous avons appris par les enseignants de 5^{ème} années primaire.

2.1. Contexte de notre étude : le français en Algérie

La langue française occupe une place importante dans la société algérienne et cela depuis son introduction par le colonisateur comme la langue officielle de « l'Algérie française ». Cependant, depuis l'indépendance, cette langue a toujours fait l'objet de débats conflictuels et son statut officiel n'a pas cessé de fluctuer. Aujourd'hui encore, la langue française gagne du terrain dans le paysage linguistique Algérien en général.

Dans le domaine de l'enseignement, elle est la première langue étrangère dans le cycle éducatif où elle est enseignée à partir de la troisième année primaire jusqu'à la troisième année du secondaire. Concernant l'apprentissage de la lecture au primaire, le français est une langue nouvelle pour le petit algérien de 5^{ème} année primaire, La lecture demeure jusqu'à présent, un sujet d'actualité qui interpelle l'intérêt de nombreux chercheurs et spécialistes.

L'apprenant en situation d'apprentissage de la lecture en FLE, doté d'un bagage linguistique réduit et d'un répertoire de stratégies limités ou inapproprié, face à un écrit ressent une inquiétude.

Cela nous incite à varier les activités lors de cette situation. Le monde actuel connaît une évolution extraordinaire des sciences et des technologies. Chaque année, de nouvelles disciplines voient le jour et de nouveaux concepts naissent, voire changent de sens.

L'enseignement du français au primaire vise à acquérir et à développer les habiletés de communication des élèves pour la communication orale et écrite dans des situations scolaires adaptées à leur développement cognitif. Cet enseignement guide les élèves à utiliser la langue parlée et écrite pour s'exprimer. Dès lors, l'apprentissage de cette langue étrangère contribue à la formation de l'apprenant en permettant l'accès à l'information et l'ouverture sur le monde.

Par ailleurs, la production écrite est considérée comme une partie essentielle du processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire ; elle aide l'apprenant à former et à exprimer ses pensées, ses sentiments et ses préoccupations et à les communiquer aux autres. Il s'agit d'une tâche complexe par rapport à la plupart des étudiants, qui jusqu'à présent ont eu du mal avec le travail écrit.

2.1.1. La lecture en classe de FLE au primaire algérien :

En Algérie, la langue française est toujours présente. Néanmoins, ces pratiques sont différentes d'un milieu social ou professionnel à un autre.

C'est évident que l'enseignement de la langue française dans l'école primaire est très important car l'apprentissage de cette langue depuis l'enfance c'est le développement de l'imagination, du goût, de la sensibilité et de la découverte aussi.

Concernant l'apprentissage de la lecture au primaire, le français est une langue nouvelle pour le petit algérien de 5^{ème} année primaire , oui , il a deux ans d'apprentissage du français mais cela n'est pas suffisant, et surtout, avec les méthodes traditionnelles. Il présente bien des dissemblances avec l'arabe. Son écriture de gauche à droite, sa graphie et sa phonie différente, un agencement des mots dans une phrase différente, présente déjà bien des difficultés. Un élève peut échouer quand il répond ou imagine la suite des évènements pour la simple raison qu'il n'a pas saisi le sens du texte. Il est à démontrer également que le développement du langage associé à la maîtrise de la lecture permet à l'intelligence de se développer et de s'épanouir.

Il nous semble que l'impact de la lecture sur la pensée enfantine est malheureusement négligé, voir méconnu, une méconnaissance qui a des conséquences sur la motivation de l'élève à lire, mais aussi à s'exprimer donc à communiquer.

2.2. Description du corpus et méthodologie de travail :

Nous avons choisi le cycle primaire comme un échantillon de notre enquête, parce que plusieurs élèves du primaire éprouvent des difficultés d'apprentissage en lecture et en écriture, ce qui entraîne des conséquences tout au long du parcours scolaire et qui peuvent mener l'apprenant à l'échec et au décrochage scolaire. En plus, le cycle primaire est considéré comme la phase principale et la plus essentielle pour la formation de l'apprenant et pour que l'élève développe ses compétences langagières et ses connaissances.

Ce choix résulte aussi du fait que cette année est la dernière étape où l'enfant passe par le cycle primaire après deux ans d'apprentissage du français comme nouvelle langue. Et dans notre recherche, nous nous sommes dirigées exactement vers l'enseignement/l'apprentissage de la lecture, car cette dernière est considérée comme le fruit de la réussite de l'élève à partir de tout ce qu'il a acquis au cours durant les trois années des règles, de grammaire, conjugaison, etc.

2.2.1. Lieu de l'enquête :

Le choix de ces établissements a été fait en fonction de l'avis favorable des directeurs et des enseignants qui nous ont accueillis. Notre enquête d'observation est réalisée au niveau de l'école primaire de la région Tlemcen : Tabet Mahmoud située à la commune de Chetouane,

Nos établissements se composent de 10 classes dont 2 classes pour la dernière phase du cycle primaire, le nombre d'enseignants y exerçant est de 20 dont deux enseignantes enseignent le français, et le nombre total des élèves est de 227 élèves.

Remarque :

Les élèves de 5^{ème} année sont âgés entre 9 ans et 11 ans.

La classe de 5^{ème} année primaire, c'est la phase transitoire entre le cycle primaire et le cycle moyen. C'est une classe des élèves qui possèdent déjà des connaissances en langue française.

2.2.2. La fiche pédagogique de l'oral et déroulement de la première séance :**La pauvre petite gazelle****Texte :**

Youcef : Oh, le parc est très grand ! Vraiment très grand !

Narimane : Eh, venez voir par ici ! Il ya quatre gazelles derrière les barreaux.

Yacine : Oh ! Ce sont de belles gazelles .Elle ont de jolies cornes et des pattes fines.

Sofiane : Ce sont des animaux sauvages.

Yacines : Oh ! Regardez la petite, à gauche, elle est couchée. Elle ne bouge pas.

Amira : Oh là là ! Elle est blessée à la patte. C'est une bête fragile.

Yacine : Pauvre petite gazelle !

Narimane : Monsieur, qui est à côté de la petite gazelle ?

Le maitre : C'est la vétérinaire, elle soigne la gazelle.

Yacine : Ah ! Donc c'est le médecin des animaux !

Massinissa : La vétérinaire s'appelle madame Amrani. C'est notre voisine.

Youcef : Ouf ! Nous sommes fatigués. Nous ne pouvons plus continuer la visite.

Le maitre : Allez les enfants ! Nous nous reposons un peu avant le déjeuner.

Projet : Au zoo.

Séquence n°1 : la pauvre petite gazelle. (Livre de la 5AP)

Durée : 45min

Acte de parole : décrire un animal.

Activité : production orale.

Matériel : micro-data show.

Support : manuel scolaire.

Compétence :

Produire des énoncés oraux pour l'insérer dans un texte.

Composante :

Saisir la portée d'un message oral.

Objectif d'apprentissage :

L'apprenant sera capable de mobiliser ses acquis pour décrire un animal à l'oral.

Le déroulement de la leçon :

La séance s'est déroulée en quatre moments.

Pendant 1'heure (de 14h30min- 15h30min)

Moment de découverte :

Proposition de la tâche.

Explication du dialogue (pauvre petite gazelle en présentant la gazelle)

Demander aux élèves de regarder bien les illustrations d'animaux sauvages de la liste proposée.

Décrire avec un camarade de classe un animal de leurs choix de cette liste (page 15)

Moment d'analyse :

Débattre avec les élèves, leurs expliquer la consigne pour Les nommer.

Les décrire à l'aide de la boîte à outil.

Les décrire à partir des mots et structures extraits du dialogue.

Modalité du travail : paragraphe

Ils choisissent un animal et chacun proposait une phrase pour le décrire. Inverser les rôles.

Le groupe a décidé de faire présentation commune.

Chaque groupe ou binôme présentait un animal sauvage en disant ses caractéristiques.

Moment d'évaluation :

Demander aux élèves de citer d'autres animaux sauvages qu'ils connaissaient (plus les animaux proposés dans la liste précédente), les décrire avec l'emploi des phrases simples.

Observation

Durant les séances nous avons remarqué que la majorité d'entre eux prononçaient mal, à titre d'exemple :

« Lou » au lieu de « le »

« Jou » au lieu de « je »

« Ou » au lieu de « u » dans le mot illustration

Ils prononcent le « s » du pluriel et le « h » aspiré, par exemple : herbivore

Nous constatons aussi que la majorité des apprenants ne peuvent pas prendre la parole devant leurs camarades à cause de la timidité et la peur de se tromper.

L'enseignante demande à ses élèves de récapituler le texte oralement, nous avons remarqué des élèves qui ont des difficultés de prononciation, l'enseignante ne laisse pas une mal prononciation par l'apprenant sans la corriger à vrai dire elle gère bien sa classe.

Par exemple :

- L'élève : potitpouvregazal.

- L'enseignante : non, petite pauvre gazelle (avec la bonne prononciation)

2.2.3. La fiche pédagogique de l'oral et déroulement de la deuxième séance : C'est un vrai Fennec

Texte :

Yacine : Qu'est-ce que tu fais, Massinissa ?

Massinissa : Je classe les photos dans mon album. Je suis content. J'ai de bon souvenirs de mes vacances.

Youcef : Montre-les-moi, s'il te plait !

Massinissa : La première photo : les dunes de Tamanrasset !

Youcef : Waw, le désert est immense.

Massinissa : La deuxième photo. C'est un fennec !

Yacine : C'est un vrai fennec ?

Massinissa : Oui .Regarde, il ressemble au renard !

Yacine : Il a de grandes oreilles et une longue queue.

Massinissa : La troisième, elle est spéciale .C'est un Targui avec son joli habit bleu.

Yacine : Le Targui a l'air heureux, dis-donc !

Youcef : Oui, il est bien avec ses amis .Et voilà, la quatrième, un chameau blanc !

Yacine : Tu donnes la photo des dunes à ma grand-mère ? Elle adore le désert.

Massinissa : Ah, oui ! C'est une photo-surprise.

Youcef : Elle sont magnifiques, tes photos, bravo Massinissa !

Projet : Au zoo.

Séquence : c'est un vrai Fennec ?

Durée : 30minutes.

Activité : Oral compréhension.

Thème : C'est un vrai Fennec p23.

Acte de parole : Présenter l'état d'un animal.

Compétences : comprendre des énoncés oraux (30 à 40 mots) portant sur des situations d'échange d'acte de parole simples étudiés en classe.

Composante de compétence visée :

Identifier la situation de communication.

Saisir la portée du message oral.

Compétence transversal :

D'ordre intellectuel :

Observer et découvrir.

Développer des démarches de résolution de situations problèmes.

D'ordre communicatif :

Développer ses capacités d'expression orale et écrite.

Communiquer de façon intelligible, lisible et appropriée.

La valeur :

L'amitié entre l'homme et les animaux.

Objectifs à atteindre :

L'élève sera capable de :

Repérer le thème général.

Retrouver la cadre spatio-temporel.

Repérer les interlocuteurs.

Extraire d'un message oral des informations explicites.

Déduire d'un message oral des informations implicites.

Dégager l'essentiel d'un message oral pour réagir.

Repérer l'objet du message.

Les indices proposés : un fennec- des enfants- des illustrations.

Mise en situation : (avant l'écoute) :

Présenter des illustrations et demander aux apprenants de dire ce qu'ils voient.

Laisser les élèves s'exprimer spontanément.

Moment de découverte :

Présentation du documentaire sans le son :

La maîtresse demande aux élèves de regarder la vidéo.

Laisser les élèves réagir librement sur ce qu'ils voient.

Moment d'observation méthodique :

La 1^{ère} écoute :

Première partie :

Approche globale du sens du message.

Voir une deuxième fois la vidéo mais cette fois avec le son.

Ecouter attentivement et répondre aux questions.

Comment s'appellent les deux enfants dans cette vidéo ?

Quelle est la première photo dans l'album de Massinissa ?

Comment est le désert ?

Quelle la deuxième photo dans l'album de Massinissa ?

A quel animal ressemble le Fennec ?

Que possède-t-il ?

La deuxième écoute :

La deuxième partie : écoute détaillée et portée du message :

Quelle est la photo spéciale de Massinissa ?

Que dit Youcef sur la quatrième image ?

Quelle est la photo surprise ?

A qui Massinissa va la donner ? Et pourquoi ?

Moment de reformulation « récapitulation » : après l'écoute :

Activité1 : demander aux élèves de classer les photos de Massinissa.

Activité2 : faire jouer le dialogue avec les apprenants

Observation :

Durant cette séance, nous remarquons que la majorité des élèves comprennent peu le texte. Concernant la participation, les apprenants sont totalement perdus dans la classe malgré les grands efforts fournis par l'enseignante. Au niveau de la prononciation, ils ont des difficultés à prononcer correctement les mots et une minorité des écoliers n'arrivent même pas à lire un mot en français.

Par exemple :

L'enseignante demande à ses élèves où vit le fennec

- L'élève : [au dessert].

- L'enseignante : au désert (la consonne entre deux voyelles se prononce « z »).

Puis elle pose la question suivante :

Qu'est-ce qu'il a le fennec de spécial ?

L'élève : [longe oray]

L'enseignante : longues oreilles (correction).

Au niveau de la compréhension, l'enseignante lisait le dialogue « c'est le vrai fennec » sur la dernière page du manuel scolaire puis elle leur pose des questions:

- Qu'est-ce qu'il fait Massinissa ?

- Qu'est-ce que Massinissa à montrer à Youcef ?

- A quoi ressemble le fennec ? Décrivez-le.

Les apprenants répondent à la deuxième et la troisième question, car ils n'ont pas compris le dialogue.

Ils ont un manque remarquable au niveau du langage, ce qui les empêche de s'exprimer. Ainsi nous avons constaté que la plupart des apprenants ont une difficulté de prononcer le « o, e, u », pour eux sont tous pareil.

Par exemple :

Potite → au lieu de dire : petite

Rounar → au lieu de dire : renard

Les doune → au lieu de dire : les dunes

Au niveau psychologique, nous avons remarqué que certains élèves sont tellement timides, ils ont l'air absent moralement durant toute la séance, ils n'ont pas participé.

Donc nous pouvons dire que parmi toutes ces séances auxquelles nous avons assistés avec les élèves de 5^{ème} AP, que leur participation se limite uniquement aux réponses aux questions posées au départ, ces réponses sont généralement mal formulées.

En ce qui concerne l'enseignante, elle fournit des efforts énormes durant l'explication, elle fait souvent recours à la gestualité. Ainsi elle leur conseille de regarder des dessins animés en français pour enrichir leur vocabulaire.

2.3. Le questionnaire :

Avant de commencer à décrire notre questionnaire pour les enseignants du primaire. Avant de référencer la cible à laquelle il doit répondre, il est important de savoir que les questionnaires nécessitent une personne ayant un certain niveau de compétence pour les utiliser comme moyen de recueillir des idées, des données et des concepts qui favorisent la lecture.

Les questionnaires font partie d'un processus scientifique qui doit être strictement suivi. Le but de ce dernier est d'abord de tester notre hypothèse avec l'enseignant, de faire avancer notre observation et d'aider à l'expliquer.

La manière dont la classe est enseignée dépend du jugement et des techniques utilisées par les enseignants et de leurs présentations. N'oubliez pas d'autres exigences, telles que le choix du texte d'accompagnement et des activités d'accompagnement. N'oubliez pas que ce médiateur fournira l'utilisation de tous les matériaux pour justifier ses objectifs.

Cependant, pour que l'enseignant rend la tâche pertinente il est important de repérer préalablement les activités importantes pour quelle soient accessibles à l'apprentissage de la lecture. Par conséquent, l'enseignant suscite et provoque la motivation de son apprenant.

Comme elles attribuent Marie Lavoie, Jacinthe Lavoie et Alain Nogue, dans l'article « La motivation scolaire. Faites-en votre affaire ! » Que : « l'enseignant peut créer un climat et une dynamique de la classe dans lesquels l'apprenant peut évoluer avec confiance et se sentir s'appuyer dans sa construction du savoir »¹

Notre questionnaire destiné à dix enseignants du cycle primaire, il se compose de huit questions majoritairement ouvertes permettant de récolter des faits, des points de vue et des attentes qui peuvent participer à la compréhension de la problématique, le choix des questions se justifie, par le fait qu'elles donnent plus d'informations sur les pratiques et les intérêts des enseignants.

Ce questionnaire a été élaboré en nous basant sur la consultation de différents livres, revues et mémoires de fin d'études traitant le thème de la lecture, ainsi les caractéristiques actuelles de la réalité socioculturelle algérienne.

Tout en visant à atteindre ces objectifs :

- Se renseigner sur les représentations que font les enseignants sur l'importance de la lecture dans l'enseignement de français .En identifiant par la suite la place réservée pour la lecture dans le manuel scolaire.
- Vérifier comment l'enseignant réagit face aux difficultés de lecture chez les apprenants .En plus se renseigner sur la démarche abordée par l'enseignant au sein de sa classe et qui suscite la motivation à apprendre à lire en FLE.
- Connaitre aussi si l'intégration d'une méthode amusante lors de la lecture à haute voix que les enseignants effectuent crée chez les apprenants l'envie de lire en classe ou ailleurs.

2.3.1. Question 01 :

Que représente pour vous la langue française ?

► Cette question nous permettra de connaître les représentations de la langue française des enseignants.

2.3.2. Question 02 :

Pensez-vous que la réforme de l'enseignement des langues étrangères à donner une place et un duré suffisante à la lecture en FLE dans le programme de la 5^{ème} année primaire ?

► Cette question permettra de savoir si les réformes scolaires dans l'enseignement primaire ont donné une place et une durée à la lecture.

2.3.3. Question 03 :

Selon vous, est-ce que l'apprentissage de la lecture apparait primordial dans l'enseignement/apprentissage du FLE ?

► Cette question nous permettra de savoir si la lecture est une porte d'entrée pour les futurs enseignants.

2.3.4. Question 04 :

Avez-vous l'impression que vos apprenants n'aiment pas lire et surtout, lire à haute voix ?

► Cette question nous permettra de savoir si l'apprenant approuve un amour et une motivation vers la lecture à haute voix.

2.3.5. Question 05 :

Pensez-vous que les représentations fausses des apprenants à l'égard de la langue française influencent leurs motivation à lire facilement et s'amusant dans cette langue ?

► Cette question nous donnera une idée de si le français affecte la motivation à la lecture des apprenants de 5^{ème} année primaire.

2.3.6. Question 06 :

D'après vous, comment faut-il faire pour enseigner et faire apprendre la lecture expressive en FLE au sein de la classe ?

► Cette question nous permettra de savoir si l'enseignant à ces propres stratégies pour apprendre à ses apprenants à lire en classe.

2.3.7. Question 07 :

Pendant l'activité de lecture à haute voix comment réagissez-vous face aux difficultés de l'apprenant ? Vous lui demandez de ... ?

- **sauter les mots qu'il ne comprend pas de continuer sa lecture.**
- **souligner les mots inconnus, puis chercher leur sens dans le dictionnaire.**
- **ont essayé de deviner le sens des mots inconnus en vous appuyant sur le contexte.**

► Cette question nous donnera une idée des capacités de l'apprenant et de la réponse de l'enseignant face à ces difficultés

2.3.8. Question 08 :

Avez-vous effectué des activités ludiques pour la lecture permettant aux apprenants à lire et à haute voix ? A l'aide de quel support ou quel matériel ?

► Cette question nous permettra de savoir si les enseignants se livrent à des activités de lecture amusantes pour leurs apprenants.

Ce chapitre nous a permis de présenter tous les démarches que nous avons suivies pendant notre recherche sur le terrain pour le recueil des données. Nous avons aussi décrit nos outils méthodologiques.

Dans le prochain chapitre, nous allons analyser les données que nous avons obtenues à partir des outils d'investigation.

Chapitre 03

Analyse des données

La manière dont la lecture est enseignée en classe dépend du jugement de l'enseignant et de l'apprenant, des compétences, des présentations et d'autres exigences telles que la sélection de textes et des activités pour améliorer la lecture. Toutes ces considérations nous ont amenés à utiliser un questionnaire qui s'articule autour de sujets liés à des données sur les enjeux de développement des compétences en lecture, plus précisément la lecture à haute voix, et à identifier les facteurs qui interfèrent avec le programme de FLE.

Connaître l'utilisation des questionnaires nous fournit une mine d'informations utiles pertinentes pour nos objectifs de recherche.

De plus, elle sous-tend les réflexions pédagogiques de notre étude en éclairant les attitudes des enseignants et des apprenants face à la lecture au primaire et en intégrant des activités dites ludiques en classe pour développer cette habileté chez les enfants.

Mais nous sommes allées encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données, visant à décrire de façon aussi objective que possible, ce que se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation et d'amélioration de compétence de lecture.

3.1. Dépouillement des questionnaires

Rappelons que ce questionnaire est destiné aux enseignants de la cinquième année des écoles élémentaires de la commune de Chetouane (ville de tlemcen).

Notre réflexion expérimentale a consisté en un questionnaire. Sur la base d'observations et d'entretiens avec des enseignants, nous pensons connaître des stratégies pour promouvoir et motiver la lecture en FLE et pourquoi pas des idées créatives.

Ces données sont collectées pour tester nos hypothèses auprès de ces enseignants et pour faire avancer nos observations et les interpréter.

Nous espérons que ces réponses ne nous amèneront pas à des conclusions, mais qu'elles nous aideront à déterminer l'utilité des méthodes employées par les enseignants et à suggérer de nouvelles stratégies et outils pédagogiques pour l'enseignement/apprentissage de la lecture.

3.1.1. Question N* 1 :

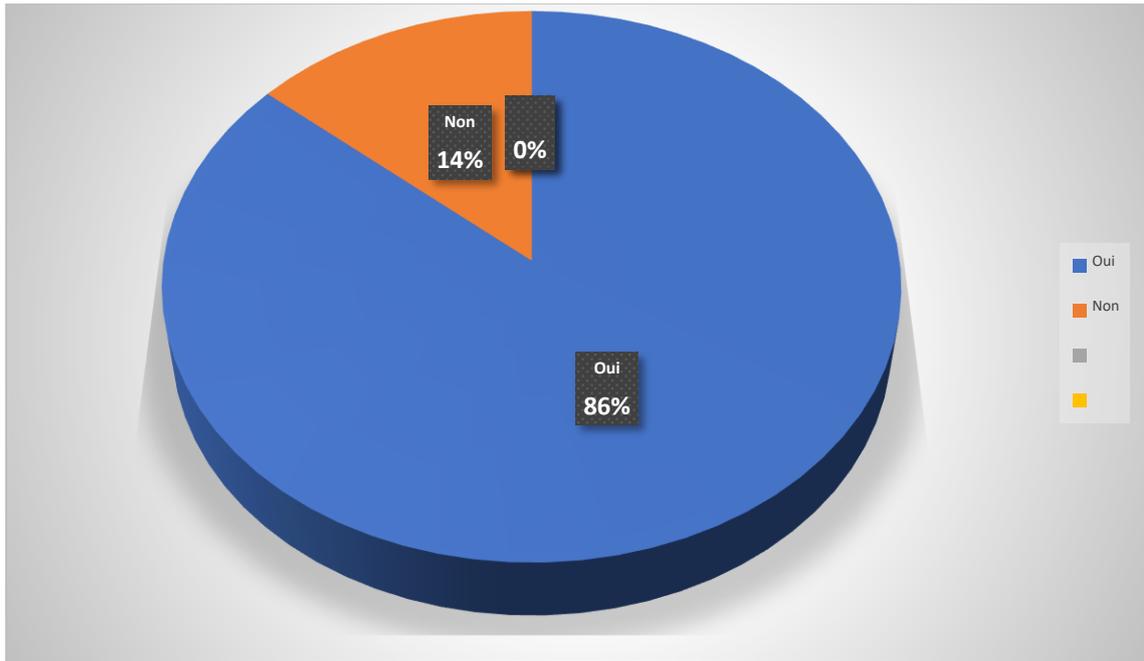
« Que représente pour vous la langue française ? »

En analysant les réponses des enseignants concernant leurs représentations sur la langue qui enseigne nous observons que la majorité donne l'explication d'un point est que la langue française est pour eux la langue du savoir, actuellement, et qu'elle est nécessaire tout au long de notre vie.

C'est la langue qui favorise l'accès à la culture, et qui permette de s'ouvrir sur autrui aussi qu'elle représente un moyen de communication qu'ils apprécient beaucoup.

3.1.2. Question N*2 :

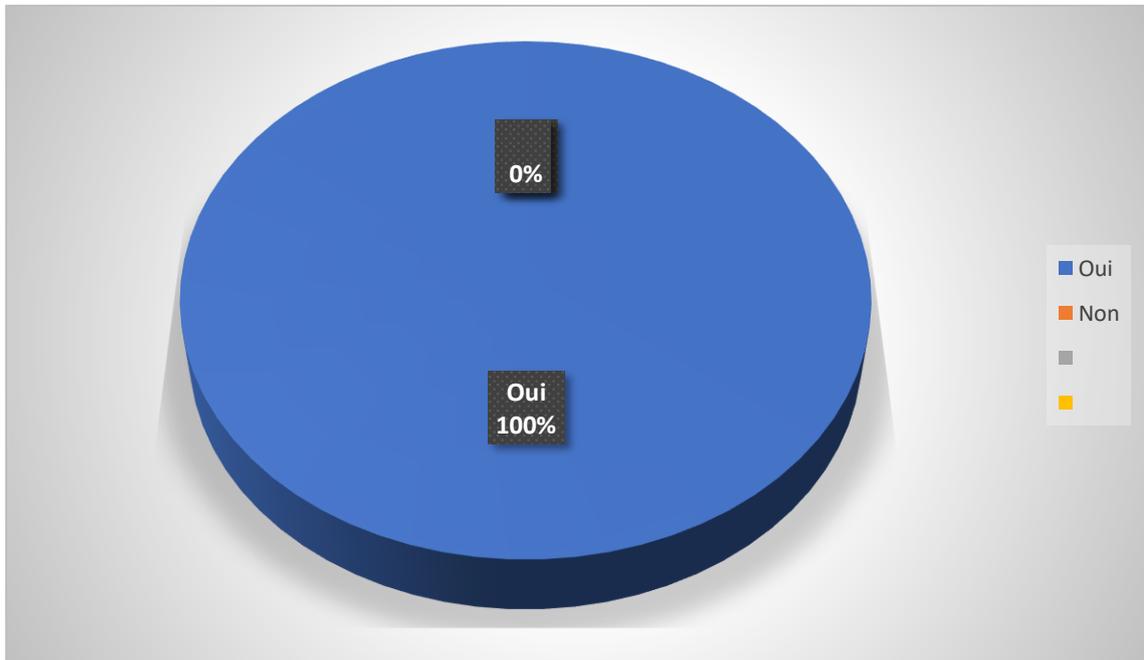
« Pensez-vous que la réforme de l'enseignement des langues étrangères a donné une place et une durée suffisantes à la lecture en FLE dans le programme de la 5^{ème} année primaire ? »



Les réponses recensées nous démontrent que la réforme scolaire d'enseignement primaire a donné peu de place et de durée à la lecture pour que l'enseignant arrive à multiplier les stratégies pour enseigner cette activité et pour ne pas ennuyer les apprenants.

3.1.3. Question N*3 :

« Selon vous, est-ce que l'apprentissage de la lecture apparait primordial dans l'enseignement/apprentissage du FLE ? »



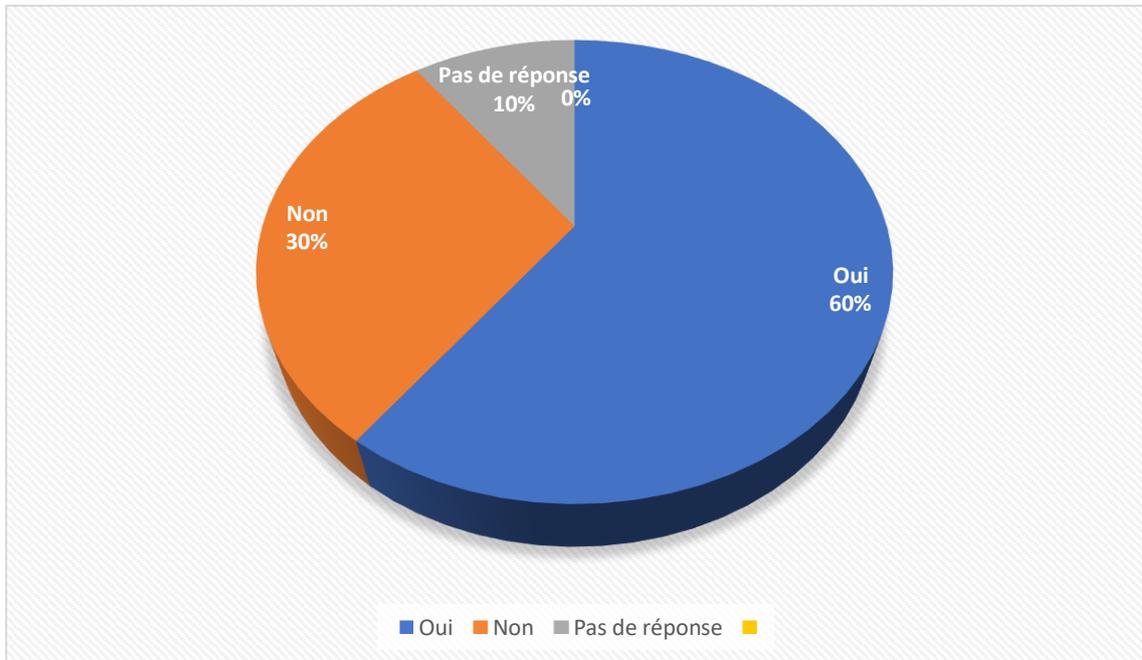
En analysant les résultats, nous avons observé que les avantages de la lecture sont multiples. La lecture est avant tout la porte d'entrée vers les futurs apprentissages. Le contact visuel aide à la mémoire en emmagasinant un riche bagage culturel.

La lecture sert à écrire et à parler, et elle permet à l'apprenant d'améliorer sa phonétique. Par conséquent, un apprenant qui ne sait pas lire n'a aucun désir pour la langue qu'il apprend.

La lecture est la base de tout apprentissage ; un apprenant qui n'apprend pas à lire ne pourra pas s'adapter facilement à une langue et comment parviendra-t-il à apprendre d'autres matières d'études.

3.1.4. Question N° 4 :

« Avez-vous l'impression que vos apprenants n'aiment pas lire et surtout, lire à haute voix ? »



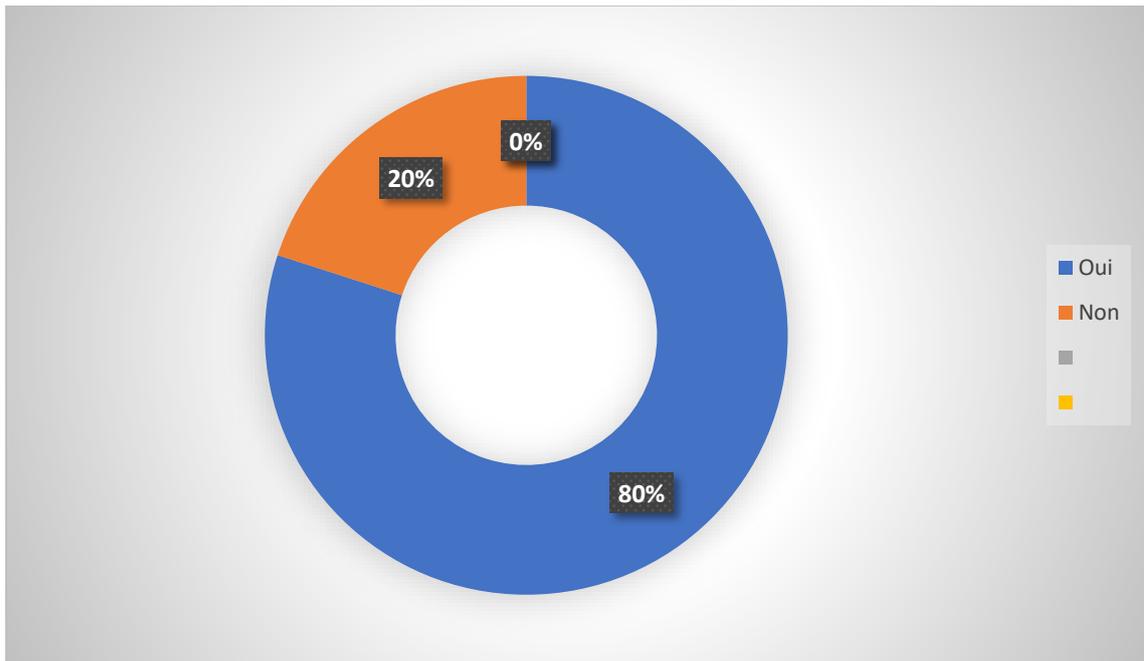
Pour cette question, six enseignants ont justifié que les apprenants n'éprouvent aucun amour à l'égard de la lecture à cause des difficultés qu'ils rencontrent au niveau du déchiffrage et du sens. Cela est bien apparent quand nous demandons à lire le texte à haute voix dans la classe.

Trois autres enseignants justifient en disant que les apprenants qui comprennent la langue lisent sans hésitation. En revanche, ceux qui ne comprennent pas hésitent, de peur que leurs camarades se moquent d'eux.

Un autre enseignant n'a pas répondu en expliquant que les apprenants ne savent pas lire, c'est là où réside la question. Par conséquent, nous ne pouvons pas affirmer s'ils aiment lire à haute voix ou non.

3.1.5. Question N*5 :

«pensez-vous que les représentations fausses des apprenants à l'égard de la langue française influencent leur motivation à lire facilement et s'amusant dans cette langue ? »



Après avoir consulté les réponses, nous remarquons que ces réponses s'accordent pour dire que la lecture est la base de tout apprentissage et de toutes autres activités et qu'il faut lui offrir la durée suffisante et des outils nécessaires à cette activité. Avoir des représentations par rapport à l'apprenant influence sa motivation parce que la lecture aide à communiquer et à développer sa compétence de production orale et écrite. Un apprenant qui ne lit pas ne possède aucune motivation. Et celui qui n'arrive pas à lire a l'impression de ne pas comprendre. Il démontre ainsi à ses camarades qu'il ne comprend pas et cela le rend timide.

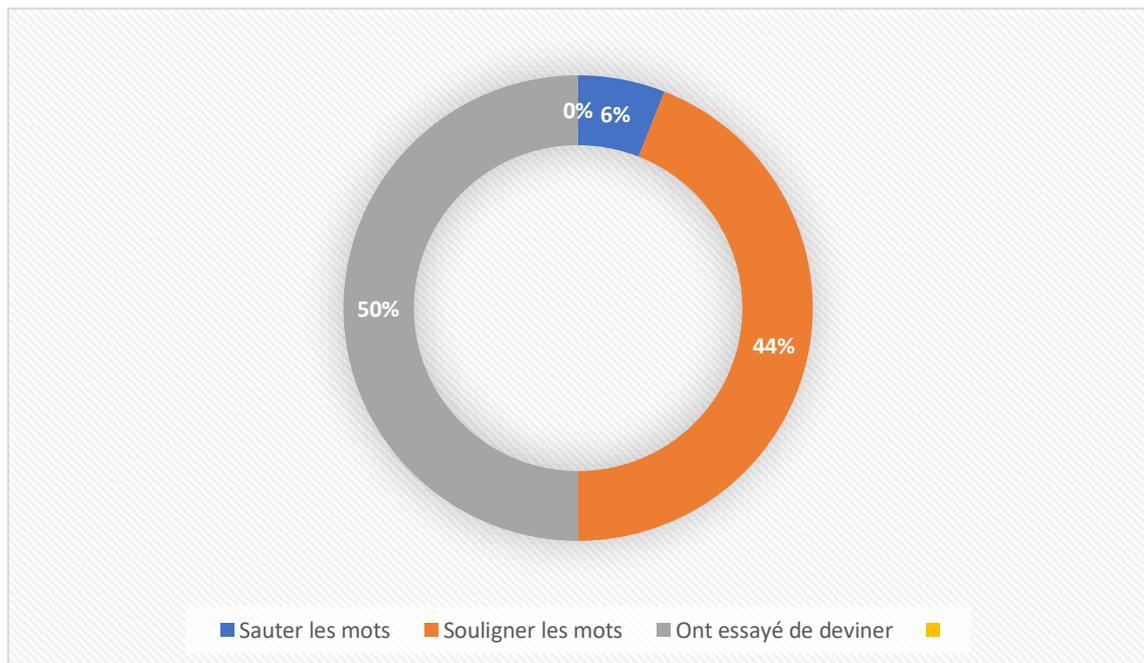
3.1.6. Question N* 6 :

« D’après vous, comment faut-il faire pour enseigner et faire apprendre la lecture expressive en FLE au sein de la classe ? »

À cette question les enseignants étaient libres de s’exprimer, en justifiant leur choix, des méthodes utilisées pour faire lire les apprenants de 5^{ème} année primaire. Un enseignant a bien expliqué que l’apprentissage de la lecture et surtout à haute voix doit se faire à cet âge précoce. Car les problèmes de méthode adoptée relève d’un travail qui se fait ou qui devrait se faire au primaire où les apprenants arrivent à lire en FLE dès le premier trimestre de la troisième année scolaire en FLE, et qu’il faut varier les méthodes d’enseignement de la lecture pour motiver les apprenants à lire à haute voix avec aisance. Par contre les autres, ont précisé le choix de méthodes se fait graduellement. Cela se fait graduellement. En commençant par la phase de préparation ou le pré-pédagogique. L’apprentissage est planifié en un itinéraire. D’autres part, l’enseignant devrait pousser son apprenant à réfléchir et à parler en posant des questions claires ; qui stimulent l’intelligence et rend l’enseignement vivant et attrayant.

3.1.7. Question N* 7 :

« Pendant l’activité de lecture à haute voix, comment réagissez-vous face aux difficultés de l’apprenant ? Vous lui demandez de ... ? »



6 % sauter les mots qu'il ne comprend pas de continuer sa lecture.

44 % souligner les mots inconnus, puis chercher leur sens dans le dictionnaire.

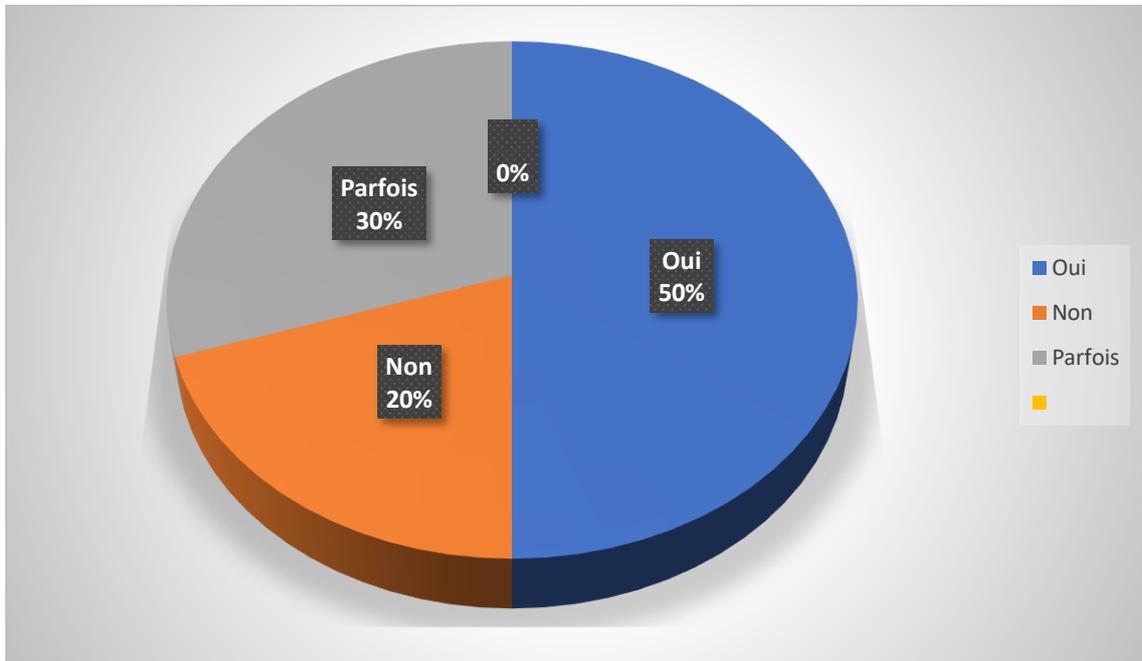
50 % ont essayé de deviner le sens des mots inconnus en vous appuyant sur le contexte.

À partir des réponses, nous remarquons que la majorité des enseignants insiste sur la compréhension comme un facteur à ne pas négliger. Ils affirment qu'ils demandent à l'apprenant d'essayer de deviner le sens des mots inconnus en s'appuyant sur le contexte, et de souligner les mots inconnus, puis chercher leur sens dans un dictionnaire. Et qu'il ne faut pas sauter les mots que l'apprenant ne comprend pas ou n'arrive pas à prononcer avant de continuer sa lecture.

Donc, la compréhension est un facteur nécessaire pendant la lecture. Il ne s'agit pas de connaître les mots seuls mais d'identifier le contexte de leur emploi, car le mot ne vit que dans son contexte.

3.1.8. Question N° 8 :

« Avez-vous effectué des activités ludiques pour la lecture permettant aux apprenants à lire et à haute voix ? A l'aide de quel support ou quel matériel ? »



Ces réponses nous démontrent que les activités ludiques ont un rôle primordial dans la facilitation de l'apprentissage de la lecture, car l'apprenant apprend en s'amusant, en jouant via la langue. Cependant, un enseignant a expliqué que tant que l'apprenant ne sait pas lire aucun de ces objectifs ne sera atteint. La majorité des enseignants s'accordent sur l'intégration des activités ludiques au sein de la classe dès le cycle primaire pour que les apprenants de ce cycle fassent une vraie base d'apprentissage partant du développement de la lecture arrivant à communiquer oralement. Et cela, peut faciliter l'enseignement pour l'enseignant et même, l'apprentissage pour l'apprenant. À travers diverses activités adoptées au niveau réel des apprenants, l'enseignant peut motiver et gérer sa classe, et comme exemples d'activités, il y a les cartes de familles, Chant de courts textes, le jeu de rôle, etc...

3.1.9. Synthèse des réponses :

De toutes ces analyses, on constate que l'apprentissage de la lecture est un enjeu majeur pour l'apprenant tout au long de sa scolarité et de sa vie d'adulte et de citoyen. Chaque enseignant prend cela très au sérieux. La lecture nécessite un apprentissage spécifique.

Lorsque nous observons un apprenant en train de lire, son comportement nous semble naturel, comme s'il nageait dans son imagination pour qu'il découvre les mécanismes du code écrit, il est donc né pour lire à haute voix au lieu d'être plus efficace. Puissance et plaisir.

Ainsi, plus l'apprenant maîtrise la lecture à haute voix, plus l'opération de décodage sera automatique, et se fera souvent à son insu, de manière à lui donner l'illusion que le sens vient du texte, et que nous le construisons même avec Peu d'effort.

Pour conclure nos interprétations des résultats obtenues à travers le questionnaire, nous résumons les facteurs primordiaux qui entrent en relation entre eux et qui favorisent l'apprentissage de la lecture, ces derniers sont ; le climat favorisant à lire ; le profil de l'enseignant ; la motivation des apprenants à apprendre à lire ; l'importance des activités ludiques dans le développement de la compétence de lecture.

3.2. Expérimentation des activités ludiques en classe :

Notre tâche ne s'est pas limitée aux réponses données par les enseignants du cycle primaire au sujet de l'activité dite ludique et son intégration au sein de la classe afin de développer la compétence de lecture chez l'apprenant, mais nous sommes allées encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données visant à décrire de façon aussi objective que possible ce que se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se

prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation et d'amélioration de l'acte à lire à haute voix.

Nous atteignons la deuxième partie de l'expérimentation. Cette dernière s'est déroulée avec la collaboration de deux enseignantes exerçant à l'école primaire de « TABET MAHMOUD », à Chetouane Tlemcen où nous avons pu mener quelques activités ludiques dans les deux classes de 5ème année primaire.

Le choix de ce niveau n'est pas fortuit. Nous avons opté pour ce choix afin de démontrer que l'apprentissage de la lecture peut débiter à un âge précoce et de construire la base en langue étrangère à cet âge. En second lieu, l'apprenant, à ce niveau, est capable d'améliorer ses propres stratégies d'apprentissage, de modifier ses connaissances linguistiques de la langue cible et devient maître de son propre savoir. De ce fait, il est important de lui donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de la lecture en langue française tout en assurant une transition en souplesse entre les différents cycles à savoir du primaire au moyen au secondaire.

La motivation en classe :

Lorsqu' il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite. On ne peut pas prétendre motiver un apprenant en classe de FLE en lui disant par exemple : « La langue française est très importante à étudier alors il faudrait s'y intéresser» Il faudrait créer un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française en lui présentant sa beauté, ses débouchées, son prestige...etc.En effet, il ne suffit pas, de temps en temps de proposer quelque chose d'intéressant dans une matière. Il s'agit bien d'un texte, d'un certain état d'esprit.

L'enseignant peut motiver ses élèves au moyen de diverses techniques comportementales et pédagogiques. Les apprenants motivés font des efforts pour

apprendre à lire, même lorsqu'ils rencontrent des difficultés. Enfin, motiver les apprenants implique la mise en place d'une démarche globale.

Le choix du support :

Le choix du texte joue un rôle primordial. Le texte que l'enseignante a proposé aux apprenants de 5^{ème} année primaire devrait les faire travailler pour obtenir la meilleure compréhension textuelle. Puisque les supports écrits resteront toujours le meilleur outil pour apprendre la langue étrangère. C'est pourquoi, la longueur du texte Selon James (1986) représente une grande source de difficulté que le type lui-même.

3.2.1. Analyse de l'activité n° 1 « l'utilisation d'une vidéo » :

L'activité avait duré une heure, l'objectif visé par l'enseignante dans la séquence observée consistait à mettre ses apprenants dans une situation d'écoute puis de lecture afin de comprendre le document proposé, leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures. Il s'agissait de simuler une histoire attrayante d'animaux dont le support de l'activité ludique était une vidéo sur les animaux domestiques.

Cette activité a été menée avec des apprenants de la « 5AP 1 ». Cette classe, composée de 30 apprenants, elle a été choisie d'après l'enseignante car ses apprenants présentent des difficultés à lire en français à cause de bavardage. Cette situation engendrait un désintéressement total aux cours. Ce qui justifiait l'intérêt de l'enseignante pour ce type d'activité (intérêt à la fois pédagogique et psychologique). Cette dernière visait également à :

- Créer le besoin d'apprentissage ;
- Et motiver les apprenants en classe et développer chez eux la compétence de lecture ;

Cette séance d'activité ludique à laquelle nous avons assisté était la dernière phase du (projet 3 : Lire et écrire un texte documentaire) et permettait un regard évaluateur sur ce qu'ils avaient retenu ou non de l'unité en question et sur l'appropriation et la mise en situation de ces acquis. Cette activité n'était pas isolée du contexte d'apprentissage. L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants de comprendre de façon pertinente ce que c'est un texte documentaire et ses caractéristiques. Avant d'aboutir à cette phase finale du projet les apprenants avaient eu des séances durant lesquelles ils avaient été développés plusieurs points de langue : « les différentes questions : ouvertes/ fermées ; partielles/ totales... », « Discours direct/discours indirect ».

Déroulement de l'activité :

L'enseignant commence à enregistrer la vidéo. Dès le début de la vidéo, on a tout de suite remarqué un silence impeccable dans la salle de classe, on entendait voler des mouches, et tous les apprenants, même ceux qui s'intéressaient peu à la classe, étaient tenus fermement par la vidéo et leurs oreilles dévisageaient. Ils ont ouvert leur cœur et porté une attention particulière à toutes les séquences incluses dans la vidéo, les élèves les plus doués ont posé des questions liées au sujet de la séquence, après avoir analysé les yeux des apprenants, nous sommes sûrs que les apprenants n'oublieront jamais la Connaissance.

Les apprenants ont répondu positivement lorsque l'enseignant a publié la vidéo, et nous avons constaté que la plupart des apprenants étaient curieux et voulaient en savoir plus sur la vie de l'animal. Ce sont les moteurs des cours car ils se posent toujours beaucoup de questions (sur le sens des mots, la répétition des noms d'animaux et leurs caractéristiques). Dans cette visioconférence, la plus grande difficulté n'était pas de les garder intéressés, mais de comprendre les mots et le sens de plusieurs phrases à cause de la vitesse de parole. Pour les apprenants, quel que soit leur niveau de langue, la difficulté réside dans la compréhension de ce qui est dit dans le document. L'enseignant, après avoir lu le document, a expliqué les points difficiles et les mots-clés du texte imprimé

devant les élèves. Puis elle leur a demandé de lire des textes sur la ponctuation et la prononciation.

Les élèves reprennent la parole et lisent à haute voix des parties de leur texte. Seuls quelques-uns avaient des problèmes de prononciation, mais les autres se souvenaient de la façon dont le conteur lisait et essayaient de lire comme lui. Au total, on peut dire que l'utilisation d'un document support comme celui utilisé par l'enseignant est préférable à la lecture et à la propre voix de l'enseignant car cela capte l'attention de l'apprenant par le volume de la voix et les illustrations qu'il montre. Après ce type d'activité, l'imitation et le jeu de rôle se sont développés.

3.2.2. Analyse de l'activité n° 2 « le travail en groupe » :

Cette leçon nous a complètement passionnés, il s'agissait d'un petit cercle de douze apprenants afin de lire à haute voix et de répéter un poème choisi par le professeur dans l'atelier de lecture, Le Poème de Dominique Mirivel « les douze mois de l'année ».

Nous sommes toujours dans la même démarche didactique et nous continuons à nous servir des mêmes objectifs spécifiques et intermédiaires, nous notons que l'objectif de cette séance d'observation participante n'est en aucun cas à caractère évaluatif, il s'agit de souligner les traits relevant de la motivation pendant l'activité de lecture à haute voix. Et aussi pour créer un climat de confiance en soi pour les apprenants afin de leur faire oublier le stress de l'examen final.

Les objectifs particuliers visés à travers cette activité sont :

- travailler l'accent tonique et le rythme de la langue.
- travailler la voix et l'intonation.

Déroulement de l'activité :

- Les apprenants sont debout en cercle.
- On "dit" lentement les vers qui sont portés au tableau.
- On répète plusieurs fois les termes clés choisis préalablement, ce qui rend la mémorisation facile.

- 1er phase : Faire taper les mains sur le rythme des vers en donnant l'exemple à chaque fois qu'on annonce le mois qui suit. Puis chaque apprenant dit les deux vers annonçant le mois, en battant les mains et en enchaînant dès que son voisin a fini. Ainsi "Les douze mois de l'année" sera dit 12 fois, par douze apprenants différents et ainsi de suite. Le groupe doit parvenir à enchaîner le poème plusieurs fois sans hésitation, comme d'une seule voix.

- 2ème phase : On enchaîne à nouveau le poème, chacun lira un vers, mais, cette fois, on avance d'un pas. Quand on peut plus avancer, on recule.

Exemple : celui qui dit "Bonhomme janvier" avance d'un pas, le suivant dit "a le nez gelé"...

- 3ème phase : Chaque petit groupe représente un mois de l'année dans le texte qui est maintenant su par cœur : les participants enchaînent en déclamant les deux vers chacun, mais ils ne bougent qu'au moment où ils parlent, et restent immobiles dans la position où les a conduit leur mouvement.

- Jusqu'à ce que leur tour de dire un vers arrive.
- À chaque vers, leur intonation guide leur geste.
- Cette présentation est montrée comme un petit spectacle.

Le poème doit être dit le plus rapidement possible et avec une voix haute, pour donner une impression de fluidité. Il sera enchaîné plusieurs fois avec des gestuelles différentes.

Exemple : l'apprenant qui cite le mois de janvier ou de février fait semblant de trembler de froid et ainsi de suite. L'un va dire ou lire le poème en variant les rythmes des vers, l'autre suivra ces rythmes par le mouvement de son corps.

Après s'être entraînés, les participants inversent les rôles du diseur et du danseur. Chaque duo fait une petite représentation devant toute la classe.

Les apprenants sont invités à respecter certaines règles pendant le jeu :

- L'apprenant doit écouter l'autre quand il parle, et lui répondre.
- Il laisse l'autre élève terminer ses phrases et ne pas lui couper la parole.
- Même si on a le trac ou si l'on redoute de faire des fautes, on parle à haute voix.
- L'apprenant s'amuse et on prend plaisir en jouant.

Le rôle de l'enseignante, c'est d'encourager les participants à corriger leurs fautes intelligemment.

3.2.3. Analyse de l'activité n° 3 « Jouer des rôles » :

Pour ne pas faire bloquer les études de la première classe, nous avons fait une autre expérimentation avec la deuxième classe de « 5AP 2 » composée de 28 apprenants. L'enseignante de cette classe, elle a une carrière différente, elle préfère de travailler la lecture avec les méthodes simples au même temps motivantes puisque tout enseignant peut choisir une autre méthode ou changer le support tout en respectant les objectifs assignés par l'institution.

Nous avons assisté à une séance de lecture-projet (Travaux pratiques concernant la réalisation partielle de l'objectif du projet) durant laquelle,

l'enseignante a choisi de travailler avec le conte. Elle a choisi une histoire de deux animaux « Le lion et le chien » un texte extrait du livre d'après de Millot, L'Enfant et la lecture CM1 (1967), pour que les apprenants apprennent à identifier la structure narrative et les particularités d'un conte puis faire parler les personnages. Au même temps, elle a suivi ses méthodes pour faire la lecture à haute voix.

L'objectif majeur de notre présente expérimentation est d'observer la réaction des apprenants en face d'un conte ; un texte de type narratif puisqu'en 5ème année primaire la narration, surtout concernant les histoires des animaux, occupe une place prépondérante dans le programme. En effet, la motivation joue un rôle important dans le domaine de la lecture. Mais, on estime que cette motivation se développe exclusivement par la lecture de fiction.

Pour que les expériences initiales de la lecture à l'école soient utiles et développent la confiance et la capacité des apprenants de participer pleinement. Les textes devraient posséder les caractéristiques suivantes :

- Des thèmes simples, des concepts connus et une langue simple.
- Les illustrations qui doivent correspondre très fidèlement au texte (au début de l'apprentissage) ;
- Des temps verbaux simples.

De plus, il est souhaitable que les textes supports choisis pour la lecture possèdent plusieurs caractéristiques pour atteindre leur but principal qui est la motivation à lire.

Des caractéristiques telles que : La brièveté ; Une action innovatrice ; Un récit qui fait appel aux émotions et aux sentiments ; Une histoire qui suscite une préoccupation pour le bien-être d'autrui : les personnages «invitent» les apprenants à se mettre de leur côté. L'objectif global de l'enseignement de la lecture au cycle primaire, est de permettre d'accéder pleinement à l'entraînement

de lire et de façon autonome et expressive. Ce stade de la lecture ne peut être atteint que lorsque l'apprenant lit à voix haute.

Déroulement de l'activité :

Pour que les apprenants soient réellement capables de lire l'histoire avec humour, il est important que leur apprentissage tienne compte des deux approches. La première est l'analyse de texte, l'étape au cours de laquelle le texte est compris pour stimuler et faciliter la lecture en premier lieu. La seconde est la formation à la lecture, qui guide les apprenants à lire couramment et développe le goût de la lecture par la lecture à haute voix. Ainsi, cette deuxième étape ne peut se faire qu'après un apprentissage approfondi.

Pour commencer son cours, l'enseignante a distribué des copies avec texte à l'appui. Elle amène ensuite ses apprenants à observer les éléments entourant le texte.

Nous avons remarqué qu'ils apportaient leurs observations à l'illustration représentant les deux animaux si proches l'un de l'autre. Cette illustration aide à découvrir le récit dominant. Ils sont ensuite retournés à l'analyse des titres pour identifier la relation entre le titre et la source. Les apprenants étaient très motivés et très attentifs au moment de la lecture de l'enseignante. Ils étaient très intéressés. Nous arrivons à la phase de compréhension globale du texte. Cette phase sera faite par le biais des questions de compréhension. À travers ces questions les apprenants semblent avoir bien saisi l'organisation du texte ainsi que sa structure narrative.

À leur tour, les apprenants entendent le conte ensemble. Grâce à l'intonation, l'enseignante interprète l'histoire en variant sa voix et cela demande une certaine préparation de sa part. Également, l'enseignante interrompt la lecture en divers endroits pour solliciter les réactions des apprenants et les amener à se concentrer et à en émettre de nouvelles sur le reste de l'histoire, ou encore pour répondre à leurs questions.

Puis, l'enseignante a demandé aux apprenants de lire le texte à voix haute en respectant la ponctuation et la prononciation. À chaque fois que l'apprenant-lecteur met le ton dans sa prononciation. L'enseignante le félicite pour l'encourager à lire encore.

Un apprenant qui ne sait pas de quoi parle le texte ni le problème posé, ne peut émettre des hypothèses de sens et par conséquent ne peut ni lire ni comprendre le texte écrit.

Pour que les apprenants arrivent aussi à bien apprécier la lecture, l'enseignante a demandé aux apprenants de retrouver le début en indiquant où et quand l'histoire se passe et d'expliquer comment on présente souvent le début de l'action dans la première phrase en se servant par exemple des expressions «Il y avait». La lecture à voix haute développe la motivation à lire, enrichit le vocabulaire et identifie la connaissance. En effet, elle permet aux apprenants de se construire un ensemble de connaissances sur la littérature. Aussi, elle les encourage à partager leurs impressions et leurs idées, à discuter de ce qu'ils ont appris ou à poser des questions.

Nous remarquons que la majorité des apprenants ont lu sans stress, sans perturbation et avec une confiance en soi. Nous pouvons dire que le profil de l'enseignante joue un rôle, grâce à son savoir-faire elle les a amenés à lire couramment et avec aisance.

Après la lecture à haute voix proposée par l'enseignante et la compréhension de cette histoire, l'enseignante a fait jouer les rôles par les apprenants de la manière suivante :

Elle a choisi trois apprenants qui ont bien saisi l'histoire. Ces trois apprenants ont pris les rôles des deux animaux et le gardien et ils ont joué avec les gestes seulement. Et sept autres apprenants ont lu l'histoire à leurs camarades qui écoutent et suivent. Chacun de ces sept apprenants a lu une des parties de cette histoire à haute voix avec le changement des voix selon la situation vécue dans l'histoire.

Cependant on a pu constater que les lacunes des apprenants résident dans la prononciation, le ton souvent inadapté, et dans la lenteur du débit des phrases. Cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter davantage le désir d'apprendre à lire à haute voix.

3.2.4. Synthèse des activités :

L'humour d'une histoire partagée à plusieurs est le début d'une lecture personnelle. La façon dont il parle, la voix et son intonation accentuent ce qui semble inerte à l'apprenant sur le papier. Cependant, l'humour de la lecture et de la capture de l'histoire procure du plaisir et de la motivation à ceux qui ont des problèmes de lecture. Ainsi, la lecture enrichit la communication et redonne confiance en soi.

Concernant l'activité observée, elle a été très efficace même si de nombreux apprenants étaient frustrés de ne pas pouvoir jouer devant les autres. Ils étaient très enthousiastes et l'attribution des rôles suscitait parfois des éclats de rire.

Cependant, cette activité n'était pas assez de temps, il serait préférable que nous donnions plus de temps aux apprenants pour préparer les personnages. Les apprenants ont des difficultés à se souvenir ou à prononcer certains mots.

En général, cette activité a très bien marché et a créé encore plus le désir d'apprendre chez les apprenants, nous croyons aussi que c'est l'activité qui leur a plu le plus parmi toutes celles que nous avons pu mener avec eux. Tous les apprenants sans exception ont participé, et ont été très enthousiastes à la fin de l'activité.

C'est grâce à la médiation des activités ludiques dans la classe que les élèves sont conduits à acquérir les moyens de reconnaissance et d'expression des émotions. En tout état de cause, il convient de prendre en compte la diversité des élèves, de rester à l'écoute de chacun tout en maintenant une cohérence de

groupe dans les différentes activités proposées. Il peut arriver que des élèves expriment des difficultés spécifiques au cours de telles progressions. L'enseignant fera alors appel aux diverses méthodes d'enseignement.

C'est donc grâce à la médiation des activités ludiques dans la classe que les élèves sont conduits à acquérir les moyens de reconnaissance et d'expression des émotions. En tout état de cause, il convient de prendre en compte la diversité des élèves, de rester à l'écoute de chacun tout en maintenant une cohérence de groupe dans les différentes activités proposées. Il peut arriver que des élèves expriment des difficultés spécifiques au cours de telles progressions. L'enseignant fera alors appel aux diverses méthodes d'enseignement.

Conclusion

Conclusion :

À la fin de notre modeste étude qui était destinée à l'intégration d'une approche ludique en lecture chez les apprenants de 5^{ème} AP. Nous pouvons dire que personne ne peut nier que c'est l'enseignement de la lecture qui conditionne le succès de toutes les activités d'apprentissage linguistique (s'exprimer, écouter, produire).

Sans la lecture, il n'y a ni savoir ni culture possible pour l'apprenant. Cependant, il est utile pour l'apprenant de continuer à lire afin de s'ouvrir et aller vers l'autre.

La compétence de lire en langue étrangère est d'une importance indispensable pour une socialisation harmonieuse. En effet, l'amélioration de la lecture, est un facteur à ne pas négliger. Cette amélioration peut se réaliser grâce au rôle indispensable du milieu scolaire.

L'école est le milieu idéal pour doter l'apprenant-lecteur d'un bagage qui lui permet de donner un sens à la diversité des formes écrites qu'il rencontre.

L'école en outre conduit ses apprenants à acquérir une certaine stratégie qui leur permet de mieux structurer leur lecture. Il ne faut surtout pas oublier que « savoir lire » est la condition première de la réussite scolaire. Par conséquent, la lecture est une activité complexe et plurielle, ainsi son apprentissage est long et difficile pour l'apprenant. Par ailleurs, savoir gérer aisément une lecture reste un enjeu social incontournable.

Tout au long du premier chapitre de ce travail, nous nous sommes intéressées à étudier l'impact des activités ludiques sur la lecture, celles qui sont abordables en classe et que l'enseignant peut les utiliser pendant son travail.

Nous nous sommes aussi attachées à saisir, ce qu'était l'activité ludique, pour explorer ensuite en quoi consistaient ces théories et comment elle est intégrée au sein de la pédagogie afin de développer nombreuses compétences chez le jeune apprenant. Ainsi, pour résoudre les difficultés rencontrées par les apprenants lecteurs et, appliquer quelques activités ludiques à la séance de lecture pour aider les apprenants à bien lire et les motiver.

Avant même de savoir lire, il est essentiel que l'apprenant découvre ce qu'est l'acte de lecture, connaître ses enjeux et savoir ce que lire veut dire, c'est ce que nous avons essayé d'expliquer dans le deuxième chapitre de notre mémoire.

Des activités adaptées devraient ensuite être proposées, afin de contribuer à la mise en place des processus minimaux nécessaires à l'identification et à la reconnaissance des noms, des verbes et des adjectifs. Ces processus, qui constituent un instrument et non un préalable, sont insuffisants pour entrer dans la compréhension.

Toute cette procédure de la lecture nécessite l'accompagnement d'un médiateur bienveillant, motivé et actif : un enseignant qui identifie les difficultés d'apprentissage de ses apprenants, il a aussi pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer et faire des efforts pour atteindre une maîtrise de la langue en utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes lors des séances de la lecture ; il doit aussi bien choisir les textes à lire pendant les séances de lecture créative et lecture projet, car la simplicité des textes peut être un atout essentiel permettant non seulement à l'apprenant de construire son approche de lecture, mais surtout d'apprécier le jeu entre un auteur qui construit son texte dans le but de plaire, d'amuser et de se cultiver et un lecteur qui cherche à retrouver un bonheur de lire pour lui-même.

Dans la mise en œuvre de notre expérimentation, nous avons expliqué notre méthode de travail pendant le stage qu'on a fait en vue de récolter le maximum des données, à travers le questionnaire destiné aux enseignants qui nous ont valorisé la nécessité d'intégrer une autre méthode facilitant l'apprentissage de la lecture. Et comme un deuxième outil que nous avons suivi pour obtenir une réponse à notre problématique nous avons observé et analysé quelques activités ludiques réalisées lors des séances de lecture qui nous affirment encore une fois l'utilité d'intégrer ce genre d'activités.

À travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'impact du ludique comme une source de motivation et de plaisir sur les apprentissages, précisément sur l'apprentissage de la lecture en classe de la 5^{ème} année primaire du FLE.

Nous espérons que les programmes de l'enseignement, et même les enseignants au primaire prennent en considération les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, car c'est un vecteur de réussite qui mène les apprenants à développer leurs compétences et leurs personnalités pour qu'ils puissent exploiter et investir ce qu'ils ont appris dans leur vie.

Bibliographie

PIAGET, Jean. (1954). *La psychologie et l'intelligence de l'enfant*. London

CARE, Jean Michel, et DEBYSER, Francis, Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français, Paris, Hachette, 1978.

CORD-MAUNOURY, Brigitte, « Analyse du site Polar FLE », ALSIC, vol.3, N°2, 2002 [En ligne], URL : http://alsic.ustrasbg.fr/Numb6/cord_n06-log2.htm

CUQ, Jean Pierre, Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, Jean Pencreanch, 2003. p106.

CUQ, Jean Pierre, et GRUCA, Isabelle, Cours de didactique de français langues étrangère et seconde, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003.

DE GRANDMONT, Nicole, Pédagogie du jeu, Montréal, Québec, Logiques, 1995.

Maryse Metra, op.cit., p.08.

DE GREAVE, Sabine, Apprendre par les jeux, Bruxelles, De Boeck, 2006.

GALISSON, Robert, et COSTE, Daniel, Dictionnaire de didactique des langues, Paris, Hachette, 1976.

LAVOIE, Marc, LAVOIE, Jacinthe et NOGUE, Alain, « La motivation scolaire. Faites-en votre affaire », In. Vie pédagogique : faire acquérir des compétences à l'école, n° 112, septembre-octobre, Québec, 1999

Maryse Metra, Approches théoriques du jeu, Lyon, IUFM, 5 février 2006, p.03.

RICHAUDEAU, François, La lisibilité, Paris, Denöel, 1969.

SILVA, Haydée, Le jeu en classe de langue, Paris, Clé international, coll. Techniques et pratiques de classe, 2008.

VAN GRUNBERBEECK, Nicole, Les difficultés en lecture : Diagnostics et pistes d'intervention, Boucherville, Gaëtan Morin, 1998.

DICTIONNAIRES :

Le Nouveau Petit ROBERT, Dictionnaire alphabétique de la langue française, Paris, Le Robert, 1993. Le Petit ROBERT, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005, p 237.

Le Petit LAROUSSE Illustré 1997, Dictionnaire de la langue française, Paris, Larousse, 1996.

Le Petit Larousse illustré 2009, Dictionnaire encyclopédique de française, Paris, Larousse 2008, p.561.

Le nouveau Petit Robert, Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Paris, Le Robert, 1993, p.470. 3 Jean Pierre Cuq, op.cit., p.160.

ARTICLES:

BEAUM, Edmond , « Lecture orale et lecture à voix haute ». In, Communication et langages, N°72, 2ème trimestre, 1987, p.110. [En ligne]. URL : http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1987_num_72_1_980, CHARIER, Roger, et ALII (1995) , cité par Jenny Laurent, « histoire de la lecture », Méthodes et problèmes, Dpt de Français modernes, université de Genève, 2003, [En ligne].URL, <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/hlecture/hlintegr.html> CORD-MAUNOURY, Brigitte, « Analyse du site Polar FLE », ALSIC, vol.3, N°2, 2002 [En ligne], URL : http://alsic.ustrasbg.fr/Numb6/cord_n06-log2.htm

MUSSET, Marie, et THIBERT, Rémi, « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée », Dossier d'actualité Veille et Analyses, Institut national de recherche pédagogique, n°48, Octobre 2009, p.2. [En ligne]. URL : <http://ife.enslyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=48&lang=fr> Jeu et éducation, Article issu du numéro A quoi sert le jeu ?, Mensuel N°

152- Aout- Septembre,2004, [En ligne]. URL :

http://www.scienceshumaines.com-Jeu-et- education_fr_4297.html

PARTOUNE, Christine, « Approches ludiques en formation d'adultes », In, Tous éducateurs !, répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), Janvier 2013. [En ligne]. URL : <http://www.institut-ecopedagogie.be/spip/?article408>

POUTIER, Annie, « La lecture à haute voix », Conseillère pédagogique, Inspection de l'Education nationale de Bourgoin-Jallieu 3. Pdf, p.04, [En ligne]. URL : http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin3/IMG/pdf_La_lecture_a_haute_voix.pdf

RENARD, Christine, « les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir ». [En ligne]. URL : http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

SAUVE, Louise, RENAUD, Lise, et GAUVIN, Mathieu, « Une analyse des écrits sur l'impact du jeu sur l'apprentissage », Revue des sciences de l'éducation 2007, vol.33, N°1, p. 89 ; [En ligne]. URL :

<http://id.erudit.org/iderudit/016190ar>, SILVA, Haydée, « la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère », [En ligne]. URL : <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html>

THESE ET MEMOIRE :

GHEZAL, Nadra, Pour le plaisir d'apprendre à lire en FLE : De la lecture à l'accès au sens de la langue écrite. Cas des apprenants de la 5^{ème} année primaire du primaire Elhassane Elbasserie à Sidi Ameer -M'sila.

Mémoire de Magistère, didactique. Ouargla : Université Kasdi Merbah, 2013.

SOURCE DIDACTIQUE :

CD Rom : « Jouer à l'école maternelle.... c'est apprendre » Coll. Les outils de l'AGEEM, 2015, «Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant».p.03

SITOGRAPHIES :

MUSSET, Marie, et THIBERT, Rémi, « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée », Dossier d'actualité Veille et Analyses, Institut national de recherche pédagogique, n°48, Octobre 2009, p.2. [En ligne]. URL

<http://ife.enslyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=48&lang=fr> Jeu et éducation, Article issu du numéro A quoi sert le jeu ?, Mensuel N° 152- Aout- Septembre, 2004, [En ligne]. URL : http://www.scienceshumaines.com-Jeu-et-education_fr_4297.html

PARTOUNE, Christine, « Approches ludiques en formation d'adultes », In, Tous éducateurs !, répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), Janvier 2013. [En ligne]. URL : <http://www.institut-ecopedagogie.be/spip/?article408>

RENARD, Christine, « les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir ». [En ligne]. URL : http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

SAUVE, Louise, RENAUD, Lise, et GAUVIN, Mathieu, « Une analyse des écrits sur l'impact du jeu sur l'apprentissage », Revue des sciences de l'éducation 2007, vol.33, N°1, p. 89 ; [En ligne]. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar>,

SILVA, Haydée, « la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère », [En ligne]. URL : <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html>

<http://ecolereferences.blogspot.com/2016/03/le-lion-et-le-chien-leon-tolstoi.html>

<https://edu.academy/10-avantages-de-la-lecture-a-voix-haute/> ;

<http://edupronet.com/gerer-le-temps-lespace-et-la-communication-dans-la-classe/>

<http://www.pedagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com> , [En ligne], consulté le [27/01/2017](http://www.pedagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com)

http://www.cndp.fr/crdp-limoges/ressources/cddp_eile/thema/DossierImp.html ,
[En ligne]. consulté le 26/01/2017

Annexe

Question N°7 :« Pendant la lecture à haute voix, comment réagissez-vous face aux difficultés de l'apprenant ? Vous lui demandez de... ? »

- Sauter les mots qu'il ne comprend pas et de continuer de sa lecture.
- Souligner les mots inconnus, puis chercher leur sens dans le dictionnaire.
- Essayer de deviner le sens des mots inconnus en vous appuyant sur le contexte.

Question N°8 :« Avez-vous effectué des activités ludiques pour la lecture permettant aux apprenants à lire et à haute voix ? A l'aide de quel support ou quel matériel ?»

- Oui

- Non

- Parfois

***** Merci pour votre collaboration *****

Table des matières

Remerciements

Dédicace

Introduction :	1
-----------------------------	---

Chapitre 01 : Les activités ludiques

1.1. Qu'est – ce que qu'un jeu ?	4
1.1.1 Selon les dictionnaires :	4
1.1.2. Selon Nicole De Grandmont :	5
1.2. Approches théoriques du jeu :	5
1.2.1. Les théories classiques :	6
1.2.2. Les théories modernes :	7
1.3. L'évolution de concept « jeu » en pédagogie :	10
1.3.1. Le jeu outil pédagogique en général :	10
A- Le jeu ludique :	11
B - Le jeu éducatif :	11
1.4. Le jeu à l'école :	12
1.5. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	13
1.5.1. L'approche ludique :	14
1.5.2. Les types d'activité ludique dans une perspective d'apprentissage :	14
1.5.2.1. Les jeux linguistiques :	14
1.5.2.2. Les jeux de créativité :	15
1.5.2.3. Les jeux culturels :	15
1.5.2.4. Les jeux de communication :	16
1.6. L'application des activités ludiques en classe du FLE :	16
1.6.1. Les conditions nécessaires au bon déroulement de l'activité ludique	17
1.6.1.1. Le climat de classe :	17
1.6.2. Les limites d'utilisation de l'activité ludique :	18
1.6.2.1. La gestion du groupe et des équipes :	18
1.6.2.2. La gestion du temps :	18
1.6.2.3. La gestion du matériel :	19

1.6.2.4. Le choix des jeux :	19
------------------------------	----

Chapitre 02: Cadre méthodologique

2.1. Contexte de notre étude : le français en Algérie	20
2.1.1. La lecture en classe de FLE au primaire algérien :	21
2.2. Description du corpus et méthodologie de travail :	22
2.2.1. Lieu de l'enquête :	23
2.2.2. La fiche pédagogique de l'oral et déroulement de la première séance La pauvre petite gazelle	23
2.2.3. La fiche pédagogique de l'oral et déroulement de la deuxième séance : Le Fennec	26
2.3. Le questionnaire :	31
2.3.1. Question 01 :	33
2.3.2. Question 02 :	33
2.3.3. Question 03 :	33
2.3.4. Question 04 :	34
2.3.5. Question 05 :	34
2.3.6. Question 06 :	34
2.3.7. Question 07 :	34
2.3.8. Question 08 :	35

Chapitre 03 : Analyse des données

3.1. Dépouillement des questionnaires	35
3.1.1. Question N* 1 :	36
3.1.2. Question N*2 :	37
3.1.3. Question N*3 :	38
3.1.4. Question N* 4 :	39
3.1.5. Question N*5 :	40
3.1.6. Question N* 6 :	40
3.1.7. Question N* 7 :	41
3.1.8. Question N* 8 :	43
3.1.9. Synthèse des réponses :	43
3.2. Expérimentation des activités ludiques en classe :	44
3.2.1. Analyse de l'activité n° 1 « l'utilisation d'une vidéo » :	46

3.2.2. Analyse de l'activité n° 2 « le travail en groupe » :	48
3.2.3. Analyse de l'activité n° 3 « Jouer des rôles » :	50
3.2.4. Synthèse des activités :	54
<i>Conclusion :</i>	56
<i>Bibliographie</i>	58
<i>Table des matières</i>	63

Résumé :

Notre recherche met l'accent sur l'aspect ludique et l'intérêt qu'il peut susciter à l'enseignement-apprentissage du FLE. Il en explique la finalité majeure et l'objectif principal qui est la volonté de participer à la promotion de cet aspect, à travers la diversité de ses formes : jeux (jeux de mots, jeux communicatifs...), bandes dessinées, chansons/poèmes..., dans le contexte scolaire algérien, précisément dans l'apprentissage de la lecture en français langue étrangère.

Mots-clés : Lire en FLE - activité ludique - jeux de mots - jeux de rôles - motivation.

Abstract :

Our research focuses on the aspect play and the interest that can give rise to teaching or learning French as a foreign language. It explains the main finality and the principle objective that has the will to take part in the promotion of this aspect through the variety of its forms: games (language games- communicative games...), cartoons, songs, poems ... in the Algerian school context, precisely in the learning of reading in French as a foreign language.

Keywords: Read in FFL - recreational activity- plays activity - language games - motivation.

ملخص:

بحثنا هذا يركز على الجانب اللطري في هيو الأهمية
اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. إنه يشرح حالاً هدافاً أساسية التي تمثل إرادتنا في ترقية هذا الجانب أشكالها المختلفة: الألعاب (اللعب
الكلامية; اللعبو خصوصاً ما تعلق، في البرامجال التعليمية في الجزائر... القصة المصورة، الأغاني، القصائد الشعرية،
(التواصلية... بتعلم القراءة باللغة الفرنسية كلغة أجنبية

الكلمات المفتاحية: القراءة باللغة الفرنسية- نشاطات في هي - تقمص الشخصيات- الحيوية والنشاط.