

REPUBLIC ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE



UNIVERSITE ABOU BAKR BELKAID – TLEMCEN
FACULTE DES LETRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DE FRANÇAIS
FILIERE DE FRANÇAIS

Thème :

**L'apport des activités ludiques à la compréhension/expression
orale des apprenants en Algérie :
Cas de la 4^{ème} année du cycle moyen**

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

Option: didactique du FLE

Présenté par :

MEZIANE Ramzi

Sous la direction de :

ZERDJEM Anissa

Membres du jury :

- Président : Mr. BENEDDRA Mohammed Rachid
- Examineur : Mr. BENGHABRIT Tewfik .
- Rapporteur : Mlle. ZERDJEM Anissa

Année universitaire : 2022/2023

DEDICACE

**Nous dédions humblement ce travail aux personnes les plus chères
à notre cœur**

À nos parents

**Qui ont généreusement contribué à notre éducation et qui nous
ont permis d'atteindre ce niveau d'accomplissement.**

REMERCIEMENTS

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner toute ma gratitude.

Je voudrais tout d'abord adresser toute ma reconnaissance à la directrice de ce mémoire, Mademoiselle ZERDJEM Anissa, pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

Je désire aussi remercier les professeurs de l'université de Tlemcen, qui m'ont fourni les outils nécessaires à la réussite de mes études universitaires.

Je tiens à remercier ma famille, sans laquelle nous n'aurions jamais pu atteindre ce stade.

Je voudrais exprimer ma reconnaissance envers les amis et collègues qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche.

Je tiens à exprimer ma sincère reconnaissance envers ma mère et ma sœur, dont les idées judicieuses et les conseils avisés ont grandement contribué à faciliter mon travail.

Nous remercions particulièrement l'enseignante qui nous a permis de mener à bien notre enquête ainsi que les élèves de la 4ème année de cycle moyen

Enfin, je tiens à témoigner de ma profonde gratitude aux honorables membres du jury qui ont eu la bienveillance de prendre connaissance et d'évaluer avec attention notre travail de recherche.

Table des matières

Introduction	01
--------------------	----

Chapitre 1

Activités ludiques et amélioration de la compréhension et expression orales

1. Définition de l'activité ludique dans l'apprentissage d'une langue	06
1.1. L'activité ludique dans un milieu institutionnel	07
1.2. Le rôle des activités ludiques	07
1.3. Les différentes variétés d'activités ludiques	08
1.4. L'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants (compréhension/expression)	09
1.4.1. Engager et motiver	10
1.4.2. Contexte authentique	10
1.4.3. Renforce la confiance en soi	10
1.4.4. Développement de la communauté	10
2. Qu'est-ce que la compréhension orale	11
2.1. La place de l'orale dans l'enseignement du FLE pour les apprenants de 4 ^{ème} année du cycle moyen en Algérie	11
2.2. Les étapes de la compréhension orale	13
2.3. Les objectifs de la compréhension orale dans l'enseignement/apprentissage du français	14
2.4. L'activité ludique comme outils favorisant la compréhension orale des apprenants	15
3. L'expression orale dans une classe de FLE	15
3.1. Le statut de l'orale dans une classe de FLE en Algérie	16
3.2. L'amélioration de l'orale par le biais des activités ludiques	17
3.3. La prise de parole en classe	17
3.4. Les obstacles de la prise de parole en classe	18
3.5. Les différents jeux favorisant l'expression orale	19

Chapitre 2

Descriptif du corpus et choix méthodologique

1. Elaboration du questionnaire	21
1.1. Objectif du questionnaire	24
2. Description du lieu d'expérimentation	24
2.1. Echantillonnage	25
3. Description du corpus	25
4. Présentation de l'activité ludique	26
5. Déroulement des séances.....	28
6. L'expérimentation	31
7. Les difficultés rencontrées	33

Chapitre 3
Analyse et interprétation des résultats

1. Le questionnaire :	35
1.1. Description des données	35
1.2. Synthèse du questionnaire	50
2. Déroulement des séances	51
2.1. Séance de cours classique	51
2.1.1. Temps de parole	53
2.1.2. Disposition et participation des élèves	54
2.1.3. Communication orales lors des interactions	54
2.1.4. Travail en groupe	55
2.1.5. Compréhension globale	56
2.1.6. Résolution des activités	56
2.1.7. Bruitage en classe	56
2.1.8. Motivation et confiance en soi	57
2.1.9. L'enthousiasme des apprenants	57
3. L'expérimentation	58
3.1. La phase de pré-écoute	58
3.2. phase de première écoute	59
3.3. Phase de deuxième écoute	60
4. Comparaison des séances (avec et sans activité ludique)	61
Conclusion générale	63
Bibliographie	
Annexe	

Introduction

Introduction

L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère n'est nullement chose aisée, que ce soit pour l'enseignant ou l'apprenant. Dans ce cadre, l'enseignant est souvent confronté à la difficulté de transmission des savoirs. De même l'apprenant pourrait ne pas percevoir avec facilité ou pas du tout les contenus et les règles transmis par l'enseignant. Dans le système d'enseignement algérien, l'écrit occupe une place très importante. Il est privilégié par rapport à l'oral. En effet, ce dernier vient à la fin de chaque séquence pédagogique.

Avant tout, rappelons-nous qu'enseigner est une activité sociale qui nécessite et favorise en même temps le contact entre les individus. Cette activité qui permet l'apprentissage grâce à la transmission des connaissances, d'idées et de principes est réalisée par l'enseignant à l'aide de théories et de méthodes précises qui évoluent sans cesse depuis l'aube des temps, Cette pratique rationnelle est centrée sur l'apprentissage de l'élève et qui nécessite la communication, implique la coopération et des échanges entre deux ou plusieurs personnes dont un professeur et un ou plusieurs élèves. De ce fait l'oral joue un rôle non négligeable voir capital car prendre la parole en plein public comme par exemple présenter un travail de recherche ou participer aux différents échanges de communication peut s'avérer problématique pour plusieurs personnes. En apprentissage des langues étrangères, il est toujours important de joindre l'utile à l'agréable car cela ne fait que renforcer le savoir et développer les compétences des apprenants d'où la nécessité de l'intégration d'une pédagogie axée sur le ludique

De nos jours, nous nous intéressons en didactique du FLE, à l'apprentissage de cette langue. Car dans notre pays, Nous remarquons que plusieurs apprenants se retrouvent fréquemment en difficulté et dans l'incapacité de comprendre une leçon ou de résoudre une activité aussi simple qu'elle soit. Cela rejoint l'idée d'Oswald Ducrot qui nous explique que vouloir dire et pouvoir dire ne signifient pas la même chose. Ce dilemme se manifeste de manière palpable au niveau de la résolution de certains exercices écrits et dans certaines activités orales comme en langue cible, C'est-à-dire; le FLE par exemple le choix des mots adéquats dans différentes situations de communications.

Ce qui nous a poussés à choisir ce thème a savoir « L'apport des activités ludiques à la compréhension et expression orale des apprenants du FLE en Algérie»,

Introduction

en premier lieu c'est de mettre en évidence l'importance fondamentale des activités ludiques dans l'enseignement, mais aussi pour offrir une solution aux apprenants de FLE qui éprouvent des difficultés à s'exprimer ou même apprendre avec les méthodes d'enseignement conventionnelles.

Néanmoins, il convient de souligner que ce thème est étroitement lié à notre domaine d'étude en tant qu'étudiants en didactique et futurs enseignants. Nous sommes donc également concernés par cette méthode pédagogique qui vise à améliorer et à enrichir les méthodes conventionnelles. Par conséquent, il est de notre devoir d'incorporer de manière moderne, motivante et claire les activités ludiques dans l'enseignement en général.

Par conséquent, la problématique à laquelle cette étude tente de répondre est la suivante : Est-ce que le ludique est efficace comme moyen d'enseignement de la compréhension/expression orale en classe de FLE en Algérie (cas des 4^{ème} années du cycle moyen) ?, la pertinence de cette problématique nous amène nécessairement à nous appuyer sur une enquête de terrain impliquant, entre autres, des questionnaires.

Pour mener à bien notre recherche et apporter des réponses concrètes et décisives à notre étude, nous avançons les hypothèses suivantes, qui pourraient être confirmées ou infirmées au fil de notre enquête :

D'une part, nous pensons que Les activités ludiques aideraient à optimiser la compréhension chez les apprenants et à développer leurs compétences orales, ainsi qu'à les extraire de la monotonie des cours classique.

Et d'autre part, nous supposons qu'avec l'introduction du ludique l'enseignant occuperait la place de facilitateur d'acquisition du savoir ce qui permettra de casser les barrières qui séparent l'enseignant et l'apprenant et aidera à détendre l'atmosphère en classe.

Enfin, nous dénotons que Les activités ludiques renforcent la confiance en soi chez les apprenants

Nous aspirons, à travers cette recherche, à démontrer l'efficacité et la pertinence du recours au jeu dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage du français langue étrangère en classe.

Introduction

Dans notre travail de recherche nous allons nous baser essentiellement sur la nécessité de l'utilisation du support ludique en classe de FLE et sa contribution à l'amélioration des compétences orales. Nous allons tenter par le biais de cette recherche de mesurer son efficacité et le rôle qu'il joue dans l'enseignements/apprentissages des langues étrangères.

Sur ce, nous allons diviser notre travail de recherche en trois chapitres ; le premier fera référence à la partie théorique et les deux derniers à la partie méthodologique et à la partie pratique.

Dans le premier chapitre, nommé «activités ludiques et améliorations de la compréhension et expression orale » nous allons traiter trois piliers fondamentaux de notre recherche, soit l'activité par le jeu, la compréhension orale et l'expression orale.

Au premier abord, nous allons nous intéresser à l'activité ludique de manière globale c'est-à-dire une définition générale de ce concept, le rôle et l'importance que peuvent jouer les activités dans le processus enseignement/apprentissage du FLE et les différentes activités adéquates aux apprenants de 4^{ème} année moyenne.

Puis, nous parlerons de la compréhension orale des apprenants et de tout ce qui pourrait la développer par l'intermédiaire du jeu. Nous aborderons aussi les difficultés et les conditions favorables à une compréhension orale optimale.

Et en fin de compte, nous allons nous pencher sur l'expression orale et les facteurs qui mettent une entrave aux apprenants par rapport à la production et expression orale. Nous proposerons aussi un agencement pédagogique qui pourrait aider à améliorer leurs compétences.

Dans le chapitre deux intitulé « Descriptif du corpus et choix méthodologique», nous procéderons à une présentation détaillée de notre méthodologie de collecte de données. Tout d'abord, nous exposerons les instruments que nous avons créés spécifiquement pour nos besoins de recherche, notamment un questionnaire destiné aux enseignants et des activités ludiques pour les élèves. Nous poursuivrons en décrivant notre terrain de recherche ainsi que le public avec lequel nous avons travaillé. Nous aborderons ensuite la question du corpus, en en faisant une description et en l'expliquant. Enfin, nous conclurons ce chapitre en discutant des difficultés rencontrées au cours de ce processus.

Introduction

Dans le troisième et dernier chapitre nommé « Analyse des données collectées » nous allons analyser dans un premier temps les données collectées tels que les réponses des enseignants aux questionnaires que nous leurs avons donné au préalable et dans un second temps de constater l'impact des activités ludiques proposées chez les apprenants.

Chapitre 1

**Activités ludiques et
amélioration de la
compréhension et expression
orale**

L'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement est un sujet de plus en plus étudié dans le domaine de l'éducation. Les enseignants sont de plus en plus conscients de l'importance d'impliquer les apprenants dans leur propre apprentissage, et les activités ludiques peuvent jouer un rôle clé dans ce processus.

En outre L'enseignement des langues étrangères implique souvent la maîtrise de la compréhension orale et de l'expression orale. Les apprenants ont besoin d'écouter et de comprendre des dialogues, des textes et des conversations dans la langue cible, ainsi que de s'exprimer avec aisance et précision. Cependant, l'apprentissage de ces compétences peut être difficile pour certains apprenants, notamment ceux qui manquent de confiance en eux ou qui ont des difficultés à maintenir leur motivation.

Dans ce chapitre, nous commencerons par une présentation des activités ludiques dans le domaine de l'enseignement/apprentissage.

Aussi Nous allons examiner le rôle et les différents types d'activités ludiques, ainsi que leurs apports aux compétences orales en particulier pour la compréhension et l'expression des apprenants de 4ème année du cycle moyen. Nous verrons comment ces activités peuvent favoriser la motivation et l'engagement des apprenants, améliorer leur compréhension orale et expression orale, ainsi que renforcer leur confiance en eux et leur capacité à s'exprimer dans la langue cible.

Dans la suite de notre propos, nous nous pencherons sur l'étude de la compréhension orale et de son rôle dans l'enseignement du français langue étrangère en Algérie. Nous examinerons également les différentes étapes et les objectifs qui y sont liés, ainsi que l'utilisation d'activités ludiques en tant qu'outil favorisant l'amélioration de la compréhension orale chez les apprenants.

En dernier lieu, nous allons traiter de l'expression orale en mettant l'accent sur l'amélioration de cette compétence à travers des activités récréatives. Nous aborderons également la prise de parole en classe ainsi que les obstacles qui peuvent entraver cette capacité. Suivi des stratégies pratiques applicables dans différents contextes éducatifs.

Dans l'ensemble, ce chapitre théorique fournira un aperçu complet de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères, en mettant l'accent sur leur

potentiel pour améliorer la compréhension orale et l'expression orale des apprenants de 4ème année du cycle moyen

1. Définition de l'activité ludique dans l'apprentissage d'une langue

L'activité ludique¹ dans l'apprentissage d'une langue peut être définie comme une activité d'enseignement qui utilise des jeux et des activités récréatives pour aider les apprenants à acquérir une langue étrangère de manière ludique et divertissante. A ce sujet Laurent Matthey et Alexandre Duchêne (2016, p.11) disent que : *"Le jeu constitue un outil d'apprentissage efficace et stimulant pour les apprenants de langues. Il peut favoriser la motivation, l'engagement et la créativité des apprenants, tout en offrant un environnement propice à la pratique linguistique. De plus, le jeu permet aux apprenants de se concentrer sur la communication plutôt que sur la grammaire ou le vocabulaire, ce qui peut faciliter l'acquisition de la langue cible."*

Les activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue peuvent prendre différentes formes, comme des jeux de rôle, des quiz, des chansons, des énigmes, des jeux de plateau, des vidéos, des applications éducatives, etc. Ces activités sont souvent conçues pour encourager les apprenants à pratiquer la langue cible de manière interactive et stimulante, en les incitant à communiquer avec d'autres apprenants ou avec des locuteurs natifs.

L'objectif de l'activité ludique dans l'apprentissage d'une langue est de rendre l'apprentissage plus amusant et plus efficace, en stimulant la motivation et l'engagement des apprenants. En effet, les jeux et les activités ludiques peuvent aider les apprenants à se concentrer sur la langue de manière plus détendue, à réduire leur stress et leur anxiété, à renforcer leur confiance et leur estime de soi, ainsi qu'à développer leur créativité et leur imagination, plus important que cela à rendre le difficile voir l'impossible pour certain beaucoup plus facile et plus attrayant.

En résumé, l'activité ludique dans l'apprentissage d'une langue est un moyen innovant et efficace pour rendre l'apprentissage plus agréable et plus stimulant aux yeux des apprenants, en aidant les apprenants à pratiquer la langue cible de manière interactive et ludique.

1- Le terme "**ludique**" se réfère à quelque chose qui est amusant, divertissant et qui implique le jeu ou des activités récréatives. Il est souvent utilisé pour décrire des éléments, des environnements ou des expériences qui favorisent l'engagement, la créativité et l'apprentissage à travers le jeu.

1.1. L'activité ludique dans un milieu institutionnel

Les activités ludiques en milieu institutionnel peuvent être définies comme des activités récréatives, divertissantes et agréables organisées et proposées dans le cadre d'institutions telles que les écoles, les entreprises, les centres de soins, les centres de détention, etc. Cette activité a pour but d'offrir des moments de détente et de plaisir aux participants, tout en favorisant leur bien-être physique, psychologique et social des apprenants. Ces activités peuvent également avoir des objectifs éducatifs ou thérapeutiques, favorisant l'apprentissage de la langue, la communication, la socialisation, la rééducation, etc. À ce titre, elle peut contribuer à améliorer leur qualité de vie et leur bien-être. Les activités ludiques doivent être organisés et adaptés selon les besoins des apprenants et peuvent prendre différentes formes telles que des jeux de société, des activités sportives, des ateliers créatifs, des spectacles sur scènes ou en plein air, des sorties culturelles et plus encore.

1.2. Le rôle des activités ludiques

Les activités ludiques peuvent jouer un rôle crucial dans l'enseignement en rendant l'apprentissage plus attrayant², plus motivant et plus engageant pour les élèves. Selon Sylvie Villeneuve (2014, p.110) *"Le jeu est considéré comme un moyen de motiver les élèves et de stimuler leur engagement dans les apprentissages. Les activités ludiques peuvent ainsi favoriser l'apprentissage en offrant un contexte stimulant et agréable qui suscite la curiosité et la participation des apprenants"* donc le jeu peut être considéré comme un outil pédagogique efficace, mais il doit être utilisé de manière réfléchie et adaptée aux besoins et aux capacités des apprenants. En outre, les enseignants et les formateurs doivent être conscients des avantages et des limites des jeux en tant qu'outils d'apprentissage et doivent être en mesure de les intégrer de manière efficace dans leurs pratiques pédagogiques.

Elles peuvent motiver les élèves en suscitant leur intérêt et leur curiosité, tout en les impliquant activement dans le processus d'apprentissage, favorisant ainsi le développement de leur créativité et de leur imagination. De plus, les activités ludiques peuvent permettre un apprentissage actif en permettant aux élèves d'appliquer les concepts et les compétences

2- Le terme "**attrayant**" est utilisé pour décrire quelque chose qui attire l'attention, qui est plaisant ou séduisant. Cela peut être appliqué à des objets, des personnes, des lieux ou des idées qui suscitent un intérêt ou un attrait particulier.

appris dans des tâches pratiques et concrètes à travers des jeux, des simulations et des activités interactives.

Ces activités peuvent également renforcer la rétention et la compréhension des élèves en les aidant à mieux retenir les concepts appris et à les comprendre d'avantage. En outre, les activités ludiques stimulent la collaboration et la communication, en encourageant les élèves à travailler en équipe pour atteindre un objectif commun. Les jeux et les activités de groupe peuvent aider les élèves à améliorer leurs compétences sociales, leur confiance en soi et leur estime de soi.

Enfin, les activités ludiques peuvent être utilisées pour évaluer les connaissances des élèves de manière interactive et plaisante, en les encourageant à réfléchir de manière critique et à développer leur raisonnement logique afin de résoudre différentes situations problème.

En résumé, les activités ludiques peuvent jouer un rôle crucial dans l'enseignement en aidant à motiver les élèves, en favorisant l'apprentissage actif, en renforçant la rétention et la compréhension, en stimulant la collaboration et la communication, et en évaluant les connaissances de manière interactive et stimulante.

1.3. Les différentes variétés d'activités ludiques

Il est possible d'utiliser une multitude d'activités ludiques afin de favoriser l'acquisition de compétences langagières. Richez-Lerouge.v (2020, p.22) cite dans son ouvrage comme suit : "*Il existe une multitude de jeux pour aborder les différents domaines d'apprentissage. Il peut s'agir de jeux de société, de jeux de rôle, de jeux de construction, de jeux de carte, de jeux de questions-réponses, de jeux de logique, de jeux de simulation, de jeux de stratégie, de jeux de coopération, etc.*"³ Voici quelques exemples concrets à ce sujet :

- Les jeux de rôle offrent une opportunité amusante de mettre en pratique les compétences communicationnelles dans une langue étrangère. Les apprenants peuvent interpréter des rôles et jouer des scénarios visant le développement de leurs habilités et

3- La citation de Richez-Lerouge (2020) souligne l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage des langues. L'auteur met en évidence divers types d'activités, tels que les jeux de rôle, les quiz et les chansons, qui offrent aux apprenants des opportunités engageantes pour développer leurs compétences linguistiques de manière amusante. Ces activités ludiques favorisent l'interaction, la communication et la pratique de la langue cible, tout en stimulant la motivation des apprenants.

de leur permettent de se familiariser avec la langue cible de manière pratique et efficace.

- Les quiz constituent un moyen efficace pour renforcer la compréhension/expression orale et écrite. Les enseignants peuvent poser des questions aux élèves, qui pourront y répondre soit par écrit soit de manière orale. Il est possible de travailler individuellement ou en groupe, afin de favoriser la coopération entre les apprenants.
- Les chansons représentent un excellent outil pour améliorer la prononciation et enrichir le vocabulaire. Les apprenants peuvent chanter en groupe et répéter les paroles afin de perfectionner leur prononciation.
- Les énigmes et devinettes constituent une façon ludique de développer les compétences de réflexion et de résolution de problèmes. Les élèves peuvent travailler en groupe pour résoudre des énigmes tout en pratiquant la langue cible.
- Les jeux de plateau constituent une activité plaisante pour apprendre le vocabulaire, la grammaire ainsi que les compétences de communication. Les élèves peuvent jouer en groupe et se déplacer sur le plateau en répondant à des questions afin de progresser.
- Les vidéos peuvent être utilisées pour améliorer la compréhension orale. Les enseignants peuvent sélectionner des vidéos en langue étrangère accompagnées de sous-titres afin d'aider les élèves à comprendre le langage naturel ainsi que la culture.
- Les applications éducatives constituent un outil efficace pour renforcer les compétences linguistiques, telles que la prononciation, le vocabulaire, la grammaire ainsi que la compréhension orale. Les élèves peuvent utiliser ces applications sur leurs smartphones ou tablettes à leur propre rythme.

En somme, il existe une grande variété d'activités ludiques qui peuvent être mises en pratique pour favoriser l'apprentissage des langues. Chacune de ces activités présentent des avantages spécifiques permettant d'améliorer les compétences linguistiques des apprenants.

1.4. L'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants (compréhensions et expression)

Il y a plusieurs avantages à utiliser des activités ludiques pour améliorer les compétences orales. Denis Alamargot et Lucile Chanquoy (2001, p. 7) affirme que : *"Les jeux constituent des activités particulièrement riches pour l'enseignement des langues étrangères. Ils permettent, en effet, de travailler des compétences variées, telles que la compréhension*

*orale, la production orale, la compréhension écrite, la production écrite, la grammaire, le vocabulaire, la culture, l'interaction et la coopération. De plus, les jeux ont un potentiel motivant important, qui peut aider les apprenants à surmonter la peur de l'erreur et à se sentir plus à l'aise dans la communication en langue étrangère."*⁴

Parmi ces avantages on peut citer :

1.4.1. Engager et motiver

Les activités ludiques sont souvent plus engageantes et motivantes que les exercices traditionnels, car elles sont plus amusantes et stimulantes. Les apprenants sont plus susceptibles de s'engager activement et d'apprécier l'expérience d'apprentissage.

1.4.2. Contexte authentique

Les activités ludiques fournissent souvent un contexte authentique⁵ pour pratiquer la langue, simulant des situations réelles. Cela permet aux apprenants de pratiquer la communication orale de manière plus authentique et pertinente. Apprentissage expérientiel : les activités basées sur le jeu offrent souvent un apprentissage expérientiel, où les apprenants apprennent de manière plus interactive et expérimentent la langue de première main. Cela aide à renforcer leur compréhension et leur mémoire de la langue.

1.4.3. Renforce la confiance en soi

Des activités ludiques aident les apprenants à renforcer leur confiance en leur permettant de pratiquer la langue dans un environnement sûr et sans jugement. Cela les aide à se sentir plus à l'aise et en confiance lorsqu'ils communiquent dans la vraie vie.

4- Denis Alamargot et Lucile Chanquoy juge que les activités ludiques, notamment les jeux, sont bénéfiques pour améliorer les compétences orales en langues étrangères. Ils offrent une diversité de possibilités pour travailler différentes compétences et ont un fort potentiel motivant.

5- Un contexte authentique dans l'apprentissage d'une langue se réfère à des situations réelles où la langue cible est utilisée naturellement. Cela permet aux apprenants de se familiariser avec la langue dans des contextes réels et de développer des compétences de communication adaptées à la vie quotidienne.

1.4.4. Développement de la communauté

Les activités ludiques peuvent aider à renforcer les communautés d'apprentissage et à encourager la collaboration et la participation active des apprenants. Cela peut créer un environnement d'apprentissage plus positif et favorable.

De même, une étude menée par Huang et Chang (2014, p.112-129) a révélé que les activités ludiques ont un effet positif sur la compréhension et expression orale des apprenants de langue seconde. Les résultats ont montré que les apprenants qui ont participé à des activités ludiques ont montré une amélioration significative de leur compréhension et expression orale, en particulier en ce qui concerne la reconnaissance des mots, la compréhension de phrases et la compréhension globale.⁶

En conclusion, les activités ludiques peuvent être un outil efficace pour améliorer les compétences orales des apprenants de langue seconde, en particulier en ce qui concerne la compréhension et l'expression orale. Les enseignants devraient envisager d'intégrer plus souvent des activités ludiques dans leurs cours pour encourager les apprenants à pratiquer la langue de manière détendue et informelle.

2. Que est que la compréhension orale ?

La compréhension orale est la capacité à comprendre le langage parlé. Cela implique d'écouter activement et de comprendre le sens de ce qui est dit. La compréhension orale est un aspect important de la communication car elle permet aux gens de comprendre les messages qui leur sont transmis par les autres. Cette compétence est particulièrement importante dans les situations de communication quotidiennes, telles que les conversations entre amis, la communication professionnelle ou l'enseignement en classe, mais elle est également cruciale dans les situations où la sécurité et la survie sont en jeu, telles que les situations d'urgence ou de crise. Pour améliorer votre compréhension orale, il est souvent recommandé de pratiquer régulièrement l'écoute de différents types de discours, tels que des conversations informelles, des enregistrements ou des présentations orales.

⁶- L'étude de Huang et Chang (2014) examine les effets des jeux sur la motivation et les performances orales des jeunes apprenants de l'anglais. Les résultats indiquent que l'utilisation de jeux favorise la motivation et améliore les compétences en expression orale.

2.1. La place de l'orale dans l'enseignement du FLE pour les apprenants de 4^{ème} du cycle moyen en Algérie

La problématique de l'intégration de l'expression orale dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) pour les apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen en Algérie suscite un intérêt certain auprès de la communauté scientifique. Bien que les programmes officiels insistent sur l'importance de développer les compétences orales des apprenants, plusieurs études ont révélé que les enseignants de FLE en Algérie ont tendance à privilégier l'enseignement de la grammaire et de la conjugaison au détriment de l'oral. Pour remédier à cette situation, diverses approches pédagogiques mettant l'accent sur l'oral ont été proposées, notamment l'approche communicative, qui privilégie l'utilisation de la langue dans des situations de communication authentiques. En somme, la place de l'oral dans l'enseignement du FLE pour les apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen en Algérie est un enjeu majeur. Les programmes officiels soulignent son importance, mais il est impératif que les enseignants adoptent des approches pédagogiques adéquates pour développer les compétences orales des apprenants. L'étude de Hamouda (2016, p. 28-39) en est un exemple, proposant des solutions pour améliorer l'enseignement des compétences orales en FLE en Algérie.⁷

Les enseignants accordent une attention dérisoire⁸ à la compréhension et à l'expression orale, en utilisant peu les diverses activités pédagogiques telles que des dialogues, des débats, des présentations orales, des jeux de rôle, des exposés oraux, ainsi que des supports didactiques tels que des enregistrements audio, des vidéos, des chansons, et autres. Le but premier de cet enseignement sensé favoriser le développement des compétences de communication orale des élèves en français, en leur permettant de comprendre facilement les

7- L'étude de Hamouda (2016, p. 28-39) examine des solutions pour améliorer l'enseignement des compétences orales en français langue étrangère (FLE) en Algérie. Cette recherche se concentre sur les méthodes et les approches pédagogiques qui peuvent être mises en œuvre pour renforcer les compétences orales des apprenants dans un contexte spécifique. Les résultats de l'étude peuvent fournir des recommandations pratiques et des idées novatrices pour les enseignants et les institutions d'enseignement dans le domaine de l'enseignement du FLE en Algérie.

8- Une attention dérisoire fait référence à une quantité insignifiante ou négligeable d'attention ou d'intérêt portée à quelque chose. Cela signifie que l'importance ou la considération accordée à un sujet, une personne ou une situation est extrêmement faible ou minimale. Une attention dérisoire peut impliquer un manque d'intérêt, de considération ou de valeur accordée à quelque chose.

messages oraux en français, de s'exprimer clairement et d'utiliser un lexique adapté. Cependant, l'enseignement de l'oral en français pour les élèves de 4ème année du cycle moyen en Algérie est confronté à plusieurs obstacles, tels que le manque de ressources pédagogiques appropriées, l'insuffisance de temps consacré à l'enseignement de la langue, le manque de formation des enseignants en matière de méthodes d'enseignement de l'oral, entre autres. Malgré cela, les enseignants et les autorités éducatives s'efforcent constamment d'améliorer la qualité de l'enseignement de la compétence orale en français pour les élèves de 4ème année du cycle moyen en Algérie.

2.2. Les étapes de la compréhension orale

Il est recommandé d'acquérir progressivement des stratégies d'écoute et de compréhension des énoncés oraux dans le cadre de la compétence qu'est la compréhension orale. Il est impératif de ne pas chercher à tout expliquer aux apprenants, qui peuvent avoir tendance à solliciter une définition pour chaque terme. Le but est plutôt de former nos auditeurs à être plus confiants et autonomes de manière progressive.

Il est primordial de ne pas sous-estimer la qualité sonore, l'absence de bruits de fond excessifs, la durée de l'enregistrement en fonction du niveau des apprenants, et le débit naturel des locuteurs lors de la création de nos propres corpus sonores. Ces éléments déterminent la qualité pédagogique d'un bon document sonore.

Une session de compréhension orale est composée de trois étapes : la pré-écoute, l'écoute et la post-écoute. La pré-écoute vise à préparer les apprenants au thème et au vocabulaire du document sonore. Elle permet de susciter la curiosité et la motivation des apprenants en réalisant des activités d'anticipation à partir d'images, de mots, d'objets ou de bruits en lien avec le contenu du document.

Après une première écoute permettant une compréhension globale, les apprenants répondent à des questions simples sur la nature du support, les interlocuteurs, le lieu et le sujet du document. Une deuxième écoute permet une compréhension détaillée, durant laquelle les apprenants prennent des notes, vérifient leurs hypothèses et répondent à des questions structurantes du discours à l'aide d'exercices tels que des QCM, des Vrai/Faux, des tableaux à compléter, des exercices de classement, des appariements et des questions ouvertes. La

troisième écoute permet d'approfondir la compréhension en travaillant sur la totalité du support.

Il incombe⁹ à l'enseignant de poser des questions brèves et précises afin d'assurer une compréhension rapide, en fournissant des réponses sans ambiguïté¹⁰. En cas d'erreur d'un apprenant, le maître peut faire réécouter la partie concernée pour que l'apprenant puisse se corriger ou être corrigé par les autres. Il est essentiel que l'enseignant varie les types de questions pour éviter d'ennuyer la classe.

Il est également possible de réaliser des écoutes sélectives, qui consistent à chercher uniquement certaines informations dans le texte. Cette approche permet à l'auditeur de savoir exactement ce qu'il cherche et de se concentrer sur les éléments importants.

2.3. Les objectifs de la compréhension orale dans l'enseignement apprentissage du français

Dans le contexte de l'enseignement et de l'apprentissage de la langue française, la compréhension orale est un domaine clé qui englobe plusieurs objectifs précis. Ces objectifs incluent la capacité de comprendre et de suivre des conversations informelles en français dans différents contextes sociaux et professionnels, la maîtrise de la compréhension des messages oraux de différents types, tels que les publicités, les bulletins d'information ou les émissions radiophoniques, ainsi que la capacité de comprendre l'essentiel d'un discours formel, comme une conférence ou un discours politique. Selon Boulanger (2001, p.18), la compréhension orale doit permettre aux apprenants de développer leur capacité à écouter et à comprendre des messages oraux de différents types (conversation informelle, interview, discours, etc.), en utilisant des stratégies d'écoute efficaces. En outre, la compréhension orale permet aux apprenants de suivre des instructions orales pour mener à bien une tâche spécifique, d'améliorer leur prononciation et de mieux comprendre la phonétique française, ainsi que de saisir l'intonation, le rythme et les expressions idiomatiques du français parlé. Dans

9- Le verbe "**incomber**" signifie "revenir à" ou "être la responsabilité de". Lorsque l'on dit que quelque chose incombe à une personne, cela signifie que cette personne a la responsabilité de le faire ou de s'en occuper.

10- Lorsque des réponses sont fournies sans ambiguïté, cela signifie qu'elles sont claires, précises et ne prêtent pas à confusion. Dans ce contexte, l'information donnée est directe, sans double sens ni interprétation multiple, ce qui facilite la compréhension et évite toute incertitude ou malentendu.

l'ensemble, la compréhension orale dans l'enseignement et l'apprentissage du français a pour but d'améliorer la communication, de renforcer les compétences linguistiques et culturelles des apprenants, et de les préparer à communiquer efficacement dans des situations variées de la vie courante ou professionnelle.

2.4. L'activité ludique comme outils favorisant la compréhension orale des apprenants

L'activité ludique peut être un outil efficace pour favoriser la compréhension orale des apprenants. Selon Develotte et Guichon (2005, n.p) les activités ludiques permettent aux apprenants de développer leur motivation, leur intérêt et leur plaisir pour l'apprentissage de la langue, ce qui favorise l'acquisition de compétences linguistiques, notamment la compréhension orale.

Les activités ludiques peuvent prendre différentes formes, telles que des jeux de rôles, des jeux de société, des activités de création de scénarios, des jeux de devinettes, des jeux de mots, etc. Ces activités permettent aux apprenants de s'engager dans des situations de communication authentiques, de mettre en pratique leurs compétences linguistiques dans un contexte ludique et de développer leur écoute active. Par exemple, dans une étude menée par Han et Wang (2016, p.509-514), des apprenants de chinois langue étrangère ont été soumis à une activité ludique impliquant la production et la compréhension orale de phrases simples en chinois. Les résultats ont montré que les apprenants ayant participé à l'activité ludique ont obtenu de meilleurs résultats en compréhension orale que ceux ayant suivi un enseignement traditionnel.

L'enseignant doit cependant veiller à ce que les activités proposées soient adaptées au niveau linguistique des apprenants et aux objectifs pédagogiques visés. Les activités doivent également être variées et stimulantes pour maintenir l'intérêt des apprenants.

3. l'expression orale dans une classe de FLE

L'expression orale est un élément clé de l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère (FLE). L'objectif principal de l'expression orale est de permettre aux apprenants de communiquer efficacement en français à l'oral, en utilisant les structures linguistiques et les expressions idiomatiques appropriées.

Dans une classe de FLE, l'expression orale peut être travaillée à travers une variété d'activités, telles que des jeux de rôle, des conversations simulées, des débats, des présentations orales, des entretiens, etc. Ces activités permettent aux apprenants de s'entraîner à utiliser la langue de manière interactive, d'améliorer leur prononciation, leur intonation et leur débit, et de développer leur confiance en soi.

Il est important pour l'enseignant de fournir des feedbacks constructifs sur la performance des apprenants, en mettant l'accent sur les points forts et les points à améliorer. L'enseignant peut également encourager les apprenants à travailler en binôme ou en groupe pour favoriser l'interaction entre les apprenants et les rendre plus autonomes.

Enfin, l'enseignant doit également veiller à ce que les activités proposées soient adaptées au niveau linguistique des apprenants et aux objectifs pédagogiques visés. Les activités doivent également être variées et stimulantes pour maintenir l'intérêt des apprenants.

3.1. Le statut de l'orale dans une classe de FLE en Algérie

En Algérie, l'expression orale est un aspect capital de l'enseignement et de l'apprentissage du français langue étrangère (FLE). L'objectif fondamental de l'expression orale dans les salles de classe de FLE en Algérie est de permettre aux apprenants de communiquer avec efficacité en français à l'oral, en utilisant les structures linguistiques et les expressions idiomatiques adéquates.

Conformément aux travaux de Hamouda (2018, p.124-142), l'expression orale est considérée comme l'une des compétences les plus ardues à enseigner et à assimiler dans les cours de FLE en Algérie. Les enseignants sont confrontés à plusieurs défis, notamment les difficultés des apprenants à produire des phrases correctes et cohérentes, les soucis de prononciation, de débit et d'intonation, ainsi que la timidité et le manque de confiance en soi des apprenants.

Pour pallier ces obstacles, les enseignants doivent adopter des approches pédagogiques adaptées, telles que l'approche communicative, qui insiste sur l'interaction et la communication orale. Les activités ludiques, telles que les jeux de rôle et les simulations de situations concrètes, peuvent aussi être utiles pour encourager l'implication active des apprenants et développer leur assurance.

Enfin, l'usage des nouvelles technologies, telles que les enregistrements audio et vidéo, peut constituer un outil précieux pour l'enseignement de l'expression orale en FLE en Algérie. Ces technologies autorisent les apprenants à s'écouter et à se voir en train de parler en français, à se corriger mutuellement et à travailler à leur rythme.

3.2 L'amélioration de l'expression orale par le biais des activités ludiques

L'optimisation de la capacité à s'exprimer oralement par le biais d'activités ludiques est un sujet de recherche important en didactique des langues. Les activités ludiques offrent une opportunité aux apprenants de pratiquer leurs compétences orales de manière ludique et plaisante, ce qui peut favoriser leur participation active et leur motivation.

Selon une étude menée par Boutonnet et al. (2018, P.899), les activités ludiques peuvent aider les apprenants à améliorer leur capacité à s'exprimer oralement en les encourageant à utiliser la langue cible de manière créative et à explorer de nouvelles expressions et structures linguistiques. En outre, les activités ludiques peuvent favoriser un environnement de classe positif et coopératif, qui peut aider les apprenants à se sentir plus à l'aise et plus confiants pour s'exprimer oralement.

De nombreux types d'activités ludiques peuvent être utilisés pour améliorer l'expression orale, tels que les jeux de rôle, les débats, les simulations de situations réelles, les présentations orales, etc. Ces activités peuvent être adaptées aux niveaux et aux intérêts des apprenants pour maximiser leur engagement et leur motivation.

En somme, l'utilisation d'activités ludiques peut être une méthode efficace pour améliorer la capacité à s'exprimer oralement en langue étrangère, en encourageant la créativité, l'exploration linguistique et la confiance en soi des apprenants.

3.3. La prise de parole en classe

La problématique de la prise de parole en classe est une question majeure dans le domaine de l'enseignement, notamment dans l'enseignement des langues étrangères. De nombreux chercheurs et pédagogues ont étudié cette thématique et ont proposé des approches pédagogiques variées afin de favoriser l'expression orale des apprenants en classe.

Selon les travaux de Brougère et Rogalski, les enseignants peuvent encourager la prise de parole en classe en instaurant un climat de confiance et en incitant les apprenants à

exprimer leurs opinions et leurs idées. Les activités interactives, telles que les jeux de rôle, les débats et les discussions de groupe, sont également des méthodes pédagogiques efficaces pour permettre aux apprenants de s'exercer à l'oral.

En outre, les recherches menées par Mangenot et Gromik (2015, p.12-33) ont mis en évidence l'importance de la rétroaction corrective dans l'apprentissage de la prise de parole en classe. Les enseignants peuvent aider les apprenants à améliorer leur prononciation et leur expression orale en leur fournissant des commentaires constructifs sur leurs erreurs et en les incitant à s'entraîner régulièrement.

En définitive, la prise de parole en classe est un enjeu crucial dans l'enseignement des langues et les enseignants peuvent recourir à diverses stratégies pédagogiques pour encourager la participation orale des apprenants en classe.

3.4 Les obstacles de la prise de parole en classe

La prise de parole en classe peut être entravée par divers obstacles qui peuvent gêner l'expression orale des apprenants. Dans une étude menée par Blanchet et Freyss (2014, p. 50) ils énumèrent : *"Le manque de confiance en soi peut résulter d'un manque de pratique orale, d'une crainte d'être jugé ou encore d'un sentiment d'infériorité vis-à-vis des autres apprenants. La difficulté à trouver les mots justes peut quant à elle s'expliquer par un manque de vocabulaire ou une insuffisance de maîtrise grammaticale. Les différences culturelles, quant à elles, peuvent se manifester par des comportements et des attentes différents quant à la participation orale en classe. La peur du jugement, enfin, peut découler d'un manque de confiance en soi, mais aussi d'une pression évaluative trop forte."*¹¹

Ces obstacles peuvent avoir un impact négatif sur la participation orale des apprenants en classe et sur leur acquisition de la compétence communicative. Il est donc essentiel pour les enseignants de prendre en compte ces obstacles et de mettre en place des stratégies pédagogiques adaptées et de créer un environnement de classe qui favorise l'expression orale des apprenants. L'enseignant peut ainsi encourager la participation en proposant des activités

11- L'étude de Blanchet et Freyss (2014) souligne que le manque de confiance en soi et les difficultés d'expression orale peuvent être causés par différents facteurs tels que le manque de pratique orale, la peur du jugement, le sentiment d'infériorité, le manque de vocabulaire ou de maîtrise grammaticale, les différences culturelles et la pression évaluative.

interactives, des jeux de rôle ou des débats, mais aussi en favorisant la prise de parole spontanée en classe. De plus, l'enseignant peut aider les apprenants à surmonter leurs difficultés en fournissant des *feedbacks*¹² constructifs et en les encourageant à s'exercer régulièrement.

3.5. Les différents jeux favorisant l'expression orale

Diverses catégories de jeux ont été identifiées dans la littérature pour stimuler l'expression orale des apprenants en classe de langue étrangère. D'après l'étude menée par Souffez (2016, p. 90-101), on peut distinguer trois principales catégories de jeux:

- Les jeux de rôle, qui permettent aux apprenants de se mettre en situation et de simuler des échanges de communication, favorisant ainsi une expression spontanée et authentique tout en travaillant la compréhension et la production orale.
- Les jeux de discussion, qui visent à inciter les apprenants à débattre et à échanger leurs opinions sur une variété de sujets, encourageant ainsi le développement de leur compétence discursive tout en travaillant leur vocabulaire et leur grammaire.
- Les jeux de prononciation, dont l'objectif est d'améliorer la prononciation des apprenants en leur faisant répéter des sons, des mots ou des phrases. Ces jeux permettent ainsi de travailler la production phonétique tout en s'amusant.

Cependant, il convient de noter que la sélection des jeux doit être en adéquation avec les objectifs pédagogiques et les besoins des apprenants, tout en étant adaptée à leur niveau et leur âge.

Au cours de ce chapitre, nous avons pu aborder les éléments constituant notre recherche en les organisant en trois grands titres principaux : l'activité par le jeu, la compréhension orale et l'expression orale. Et en ayant examiné les différentes explications et théories de divers auteurs nous avons conclu que L'utilisation d'activités ludiques dans le cadre de l'enseignement des langues étrangères peut engendrer de multiples bénéfices pour les apprenants, en particulier en ce qui concerne l'amélioration de leurs compétences orales, telles

12- Le "**feedback**" désigne les informations, les commentaires ou les évaluations données à une personne sur son travail ou ses performances afin de l'aider à s'améliorer. Il peut s'agir de retours positifs mettant en valeur les points forts ou de retours constructifs identifiant les domaines à améliorer. Les *feedbacks* sont importants pour favoriser le développement personnel et professionnel.

que la compréhension et l'expression orale. Ces activités sont susceptibles d'inciter les apprenants à conserver leur motivation, à renforcer leur confiance en eux et à stimuler leur engagement dans le processus d'apprentissage. Les pédagogues sont en mesure d'opter pour diverses catégories d'activités ludiques, telles que les jeux de rôle, les jeux de société, les activités de groupe, afin de parvenir à ces objectifs.

Nous avons constaté aussi qu'en Algérie, où la compréhension orale en français langue étrangère se révèle souvent ardue¹³ pour les apprenants, le recours aux activités ludiques peut constituer une stratégie pertinente pour améliorer cette compétence. Les enseignants sont à même de proposer des activités variées, telles que des écoutes de dialogues, des jeux de compréhension orale, des activités d'écoute en groupe, pour aider les apprenants à assimiler plus aisément la langue ciblent.

De même, l'expression orale peut se voir enrichie grâce à l'emploi de jeux pédagogiques, telles que les jeux de rôle, les présentations orales, les débats, etc. Les enseignants sont également en mesure d'aider les apprenants à surmonter les obstacles à l'expression orale en les incitant à s'entraîner régulièrement et en leur prodiguant des commentaires constructifs.

Enfin, il y a lieu de souligner que les activités ludiques peuvent représenter une stratégie performante pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères, en particulier pour les compétences orales. Les enseignants peuvent se servir de cette méthode pour élever l'engagement et la motivation des apprenants, renforcer leur confiance en eux et les assister à perfectionner leurs compétences orales.

Par ailleurs suivra dans le prochain chapitre le cadre méthodologique dans lequel évolue notre travail de recherche afin de recueillir les données qui par la suite vont faciliter l'interprétation et l'analyse des résultats obtenues

13- Le terme "**ardue**" est le féminin singulier de l'adjectif "ardu". Il est utilisé pour qualifier quelque chose de difficile, complexe ou exigeant un effort soutenu. Par exemple, on peut dire qu'une tâche ardue nécessite une grande concentration et une certaine expertise pour être accomplie avec succès.

Chapitre 2

**Descriptif du corpus et choix
méthodologique**

Les activités ludiques sont un excellent moyen d'encourager l'apprentissage chez les apprenants de 4ème. Ses dernières peuvent aider les élèves à développer leurs compétences tout en s'amusant. Cependant il est important de varier les supports utilisés afin de motiver et avoir une excellente compréhension et participation orale de la part des apprenants.

Dans ce chapitre consacré à l'étude de terrain, nous allons présenter le déroulement de notre enquête visant à mieux comprendre les pratiques pédagogiques des enseignants du cycle moyen.

Nous avons entamé cette enquête par l'élaboration d'un questionnaire spécialement conçu pour les enseignants du cycle moyen. Ce questionnaire a été échaudé avec des objectifs bien précis de manière à recueillir des informations sur la méthode pédagogique adoptée par les enseignants et leurs avis sur l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement, ainsi que l'attitude des apprenants face à ces activités. Nous exposerons ensuite les difficultés rencontrées tout au long de notre enquête.

Ensuite nous allons décrire le lieu de notre enquête, et présenté par la suite notre échantillonnage du public avec lequel nous avons travaillé et les activités choisies pour ensuite nous pencher sur l'expérimentation et l'observation en classe c'est à dire le déroulement des cours avec et sans activité ludique. En somme ce chapitre nommé « méthodologie et corpus » reflétera les efforts et les méthodes que nous avons adoptés pour mener à bien notre travail de recherche.

1. Elaboration du questionnaire

Lors de l'élaboration de notre questionnaire, nous avons fixé plusieurs objectifs afin de garantir la qualité et la pertinence des données collectées. Tout d'abord, nous avons cherché à clarifier le but ultime de notre recherche ainsi que nos attentes à l'égard des enseignants interrogés. Dans la deuxième section, nous avons recueilli des informations précises sur les répondants, telles que leur genre et leur expérience professionnelle. Et enfin, la troisième section comprend dix questions variées, dont sept sont fermées et nécessitent une réponse précise parmi les options proposées, deux sont semi-ouvertes et semi-fermées, demandant aux répondants de justifier leur choix, et une dernière question ouverte permet aux répondants de s'exprimer librement.

Notre choix de structure de questionnaire est motivé par notre désir de garantir la collecte de données pertinentes et variées, qui répondront efficacement à notre problématique

de recherche. Nous avons également pris en compte des aspects importants tels que la clarté et la simplicité du questionnaire, ainsi que la diversité des questions posées, pour garantir la facilité et la convivialité de son utilisation.

Le questionnaire type est défini comme tel :

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe :

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

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

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui non

Citez ces différences

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

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne Passable bien Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

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

1.1. Objectif du questionnaire

En élaborant notre questionnaire, nous avons établi des objectifs spécifiques pour mener notre recherche de manière précise. Ces objectifs sont les suivants :

- Connaitre se qui se fait en classe vis-à-vis des activités ludiques
- Récolter les différents points de vue des enseignants
- Voir la manière dont les activités ludiques ont un impact sur la compréhension et l'expression orale des apprenants
- déterminer si l'usage d'activités ludiques a une incidence sur les apprenants (leur participation, leur motivation etc....).

2. Description du lieu d'expérimentation

Afin de mieux approfondir notre enquête et de comprendre l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4eme année du cycle moyen nous nous somme rendu au Cem « EL KHANSAA » afin de mené notre propre expérience et d'observer attentivement le déroulement des séances.

Le Collège d'Enseignement Moyen (CEM) dénommé « **EL KHANSAA** » est situé à proximité de la cité police « **El kiffane** », dans la commune de Tlemcen, daïra de Tlemcen. Il a été fondé le 27 septembre 1988 sous le numéro 243/88 et dispose de seize . salles de classes, d'un laboratoire d'informatique, de sept bureaux administratifs ainsi que d'une salle de sport. L'établissement compte onze membres du personnel administratif.

L'effectif scolaire s'élève à environ six cent vingt-cinq élèves, dont trois cent dix filles réparties dans différents niveaux. Pour assurer l'enseignement, l'établissement dispose de trente-et-un enseignants, dont quatre sont spécialisés dans l'enseignement de la langue française.

2.1. Echantillonnage

Afin de conduire notre enquête qualitative avec rigueur et précision, nous avons procédé à une sélection minutieuse de l'échantillon de notre étude. Pour ce faire, nous avons porté notre choix sur une classe de quatrième année moyenne (4AM), considérant que ce niveau était le plus représentatif pour notre recherche concernant l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement du français. En effet, il a été déterminé que ce groupe d'âge était suffisamment mûre pour comprendre et jouer correctement aux activités ludiques, tout en étant assez jeune pour ne pas trouver ces activités ennuyeuses et démotivantes.

La classe choisie pour notre enquête est composée de 22 élèves, avec une répartition plus ou moins équilibrée entre les sexes. Nous avons recensé 14 filles et 8 garçons, âgés de 13 à 16 ans.

Plus précisément, nous avons identifié

- 4 élèves âgés de 13 ans
- 7 élèves âgés de 15 ans
- 5 élèves âgés de 14 ans
- 6 élèves âgés de 16 ans.

3. Description du corpus :

Dans ce chapitre nommé "Méthodologie et corpus", nous allons aborder de manière détaillée notre méthode de collecte de données. Nous souhaitons tout d'abord préciser que nous nous sommes rendus au CEM « **El Khnasaa** », situé à proximité de la cité police « **El Kiffane** » dans la wilaya de Tlemcen, pour réaliser notre enquête.

Nous avons élaboré deux outils pour répondre aux besoins de notre recherche : un questionnaire destiné aux enseignants ainsi que des activités ludiques pour les élèves. Le questionnaire a été conçu pour permettre une collecte précise et ciblée des données auprès des enseignants, en leur demandant de répondre à des questions sur leur pratique pédagogique, leur expérience professionnelle. Les activités ludiques, quant à elles, ont été créées pour permettre aux élèves de s'exprimer de manière ludique et spontanée.

Nous allons ensuite présenter le contexte de notre terrain d'étude ainsi que le public avec lequel nous avons collaboré tout au long de notre enquête. Nous avons rencontré des

enseignants issus de différents niveaux scolaires et des élèves de 4^{ème} année du cycle moyen, Notre objectif était de recueillir un échantillon représentatif de cette population afin d'obtenir des résultats significatifs pour notre étude.

Enfin, nous aborderons les difficultés rencontrées lors de notre processus de collecte de données. Nous avons notamment été confrontés à des obstacles liés à la disponibilité des enseignants et à leur réticence à participer à notre enquête. Nous avons également dû faire face à des problèmes techniques, tels que des pannes de matériel ou des erreurs de saisie de données. Nous aborderons ces difficultés de manière détaillée dans les sections suivantes de ce chapitre.

4. Présentation de l'activité ludique

- **Le quiz :**

Nous avons opté pour l'utilisation d'un quiz dans le cadre de notre activité ludique, suite au visionnage d'un audiovisuel en lien avec le programme scolaire de la quatrième année du cycle moyen, et plus précisément du projet numéro trois de la séquence une. À cet effet, nous avons sélectionné une vidéo sur You Tube intitulée « film environnement » de Beview Films et conceptions numériques, qui illustrent l'épuration de l'eau. Nous avons ensuite réparti la classe en cinq groupes dont trois de quatre étudiants chacun et deux de cinq étudiants, ensuite nous avons distribué notre quiz sous format papier, afin que tous les groupes puissent y accéder. Cela nous a permis d'évaluer la compréhension et l'expression des apprenants. Nous leur avons également remis des fiches cartonnées de couleur verte, qu'ils devaient lever en premier pour pouvoir participer. Le premier groupe à lever la fiche était sélectionné pour répondre. Afin de pimenter l'activité, le quiz a été chronométré, et l'enseignante a proposé d'ajouter deux points aux groupes accumulant le plus de réponses correctes, ce qui a ajouté une dimension compétitive entre les apprenants. Cette activité a été menée lors d'une séance unique de 110 minutes.

L'expérimentation de l'audiovisuelle s'est déroulée en trois étapes :

- pré-écoute
- première écoute
- deuxième écoute

Le quiz destiné aux apprenants est comme suit :

Quiz destiné aux apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen

"Après avoir visionné la vidéo une deuxième fois, pourriez-vous répondre à ces questions ? Chacune des questions comprend quatre propositions, et vous pouvez trouver jusqu'à deux réponses valable par question."

01- Le document audiovisuel traite de :

- a- La pollution de l'air
- b- L'utilisation des eaux
- c- Le traitement des eaux usées
- d- Le dessalement de l'eau de mer

02- Avant, les eaux polluée se déversées dans :

- a- Les forets
- b- Les rivières
- c- La mer
- d- Les bassins

03- Les eaux d'aujourd'hui ne sont plus polluées grâce à :

- a- Les usines
- b- Association de conservation des eaux
- c- Aux eaux pluviales
- d- L'Homme et sa technologie

04- Les eaux collectées dans les égouts sont acheminées vers :

- a- D'autre maison
- b- La mer
- c- La station d'épuration
- d- Les champs d'agricultures

05- Les eaux polluées contiennent :

- a- Des produits chimiques
- b- Des vitamines
- c- Des déchets
- d- Des minéraux qui sont bénéfiques pour la santé.

06- Combien d'étapes y-a-t-il dans le traitement des eaux usées :

- a- Cinq étapes

- b- Deux étapes
 - c- Trois étapes
 - d- Quatre étapes
- 07- Quelle est l'étape initiale de l'épuration de l'eau ?
- a- La filtration mécanique
 - b- La décantation primaire
 - c- La désinfection
 - d- La clarification
- 08- Quel est la procédure à faire pour se débarrasser des plus gros déchets :
- a- Le déshuilage
 - b- Le dégrillage
 - c- Le tamisage
 - d- Le dessablage
- 09- Les matières en suspension tombent au fond des bassins grâce au phénomène :
- a- Coagulation
 - b- Dégrillage
 - c- Décantation psycho-chimique
 - d- Flocculation
- 10- Les deux dernières étapes sont :
- a- Le traitement psycho-chimique
 - b- Le prétraitement
 - c- Le traitement biologique
 - d- Le traitement des boues
- 11- Comment pouvez vous aider a préserver la nature :
- a- On évitant de gaspiller de l'eau
 - b- On jetant les déchets n'importe où
 - c- On développant les éco geste
 - d- Réduire l'utilisation de produits chimiques toxiques

5. Déroulement des séances

Nous avons assisté à trois séances de cours, les deux premières séances se sont déroulées de manière classique c'est-à-dire sans activités ludiques qui visaient deux compétences :

- La compréhension orale
- L'expression orale

Afin de procéder à l'observation de ces séances classiques nous avons utilisé une grille d'observation avec des critères soigneusement élaboré, dont le model est le suivant :

Critères d'observation	Observation
Séance de	
Projet/séquence	
Durée du cours	
Support proposée	
Temps de parole de l'enseignante	
Temps de parole des élèves	
Nombre d'élèves présent	
Disposition des élèves	
Participation active	
Communication orale	
Travail en groupe	
Compréhension globale	
Résolution des activités	
Bruitage en classe	
Motivation	
Confiance en soi	
enthousiasme	

La dernière séance s'est basée essentiellement sur l'activité ludique qui est le « quiz » dans lequel nous avons pu introduire le support audiovisuel dans notre activité qui accompagne le cours préparé par l'enseignante

Notre première visite était le 12/04/2023, madame **Hekak** enseignante de français au Cem « **El Khansaa** » nous a admis pour assister a notre première séance de cour avec la

classe 4AM2 qui avait ce jour la une séance de compréhension de l'orale avec comme support le manuel scolaire page 102 d'une durée de 1h.

Au début, les élèves ont été quelque peu perturbés par notre présence, mais l'enseignante a su capter leur attention en leur expliquant la raison de notre venue. Elle a ensuite débuté son cours en interrogeant les élèves sur leur compréhension de la pollution de l'environnement. Une majorité des élèves s'est montrée sceptique, mais trois élèves de sexe féminin, situées à l'avant de la classe, ont répondu avec pertinence :

Fille 01 : « La pollution, c'est lorsqu'il y a une accumulation de déchets dans l'environnement »

Fille 02 : « La fumée des usines et des voitures pollue l'air »

Fille 03 : « Le plastique est dangereux pour les animaux »

Par la suite, l'enseignante a félicité les trois élèves avant d'expliquer ce qu'était la pollution et les principales causes de celle-ci. Elle leur a ensuite donné une activité à réaliser sur place. Celle-ci consistait à se mettre en binôme et à réfléchir pendant 10 minutes aux moyens d'éviter la pollution. Durant cette période, les apprenants ont pu discuter de différentes méthodes pour éviter la pollution telles que l'utilisation des transports en commun, la marche ou l'utilisation du vélo pour les trajets courts, le recyclage des déchets, l'extinction des lumières et des appareils électriques lorsqu'ils ne sont pas utilisés, l'utilisation de produits ménagers écologiques, etc. Après les 10 minutes, l'enseignante a invité chaque binôme à présenter ses idées tout en discutant de leur faisabilité.

Notre deuxième visite a eu lieu le 03/05/2023. Nous avons choisi de travailler avec la même classe et le même enseignant afin d'avoir une base de comparaison pour mesurer la réaction des élèves. Nous avons préparé le texte de la vidéo prévue pour l'activité ludique, avec des questions qui ressemblent beaucoup à celles de notre quiz. Nous avons ensuite demandé au professeur de l'oraliser et de l'utiliser comme support pour le déroulement du cours.

Avant que l'enseignante n'invite les apprenants à être plus calmes pour pouvoir comprendre le texte oralisé de l'audiovisuel et répondre correctement aux questions qui suivent, les élèves étaient quelque peu agités ce qui est totalement normal pour des enfants de leur âge, ils sont facilement distrait, et afin de captiver leur attention et de les motiver, leur

professeur leur a promis un point bonus dans le prochain devoir pour celui qui répondra correctement à toutes les questions.

L'activité était simple : les élèves devaient écouter leur professeur, puis répondre à trois questions, suivies de deux autres questions auxquelles ils devaient répondre par "vrai" ou "faux".

Les questions sont :

- 01- De quoi parle le texte ?
- 02- Où se déversaient les eaux polluées avant ?
- 03- Combien y-a-t-il d'étapes pour le traitement des eaux usées ?

Les questions auxquelles les élèves devaient répondre par "vrai" ou "faux" sont les suivantes :

- 01- Les eaux polluées contiennent-elles des composés chimiques. Vrai ou faux ?
- 02- L'épuration de l'eau consiste à retirer les polluants de l'eau pour la rendre propre et potable. Vrai ou faux ?

Seuls quatre apprenants semblaient être intéressés par l'écoute et l'activité proposée, et ils étaient les seuls à participer tout au long du cours.

6. L'expérimentation

Le déroulement de notre expérimentation s'est tenu le 10 mai 2023, et a duré deux heures. Normalement Le cours est d'une durée d'une heure mais l'enseignante en question a sollicité le professeur de sport afin de lui laisser l'heure pour pouvoir poursuivre les travaux. Au cours de celle-ci, nous avons disposé les tables de classe en forme de U et installé un équipement audiovisuel composé d'un projecteur et de haut-parleurs afin de diffuser une vidéo intitulée "**Film Environnement**" précédemment citée que nous avons trouvée sur la plateforme You Tube. L'expérimentation de cette œuvre audiovisuelle s'est déroulée en trois étapes cruciales, à savoir : une phase de pré-écoute, une première écoute et une deuxième écoute. Chacune de ces étapes revêtent une importance capitale et incluent des démarches et des activités visant à familiariser progressivement les élèves avec le contenu de la vidéo et à les préparer à l'activité ludique proposée à l'issue de la dernière étape.

Lors de la phase de pré-écoute, l'enseignante mis en condition ses élèves en leur exposant notre démarche expérimentale, dans le but de les préparer à la visualisation de la vidéo et aux

activités programmées immédiatement après celle-ci. Par conséquent, avant la projection de la vidéo, nous avons présenté aux élèves des images simples portant sur l'eau polluée, les stations d'épuration, ainsi que de l'eau saine. Afin d'éviter toute perturbation du déroulement du cours par notre introduction, nous avons soumis les questions suivantes à l'enseignante :

01- Pourriez-vous nous dire ce qui est représenté sur les images ?

02- A votre avis qui est auteur de cette pollution ?

- L'Homme
- les animaux
- la nature d'elle-même



La plupart des réponses ont été positives, bien que certains élèves soient restés timides et n'aient pas participé activement.

Cette étape a été conçue pour susciter l'intérêt et la motivation des élèves, ainsi que pour leur donner un aperçu de ce qui les attend dans la prochaine étape.

La prochaine étape consiste en la première diffusion de la vidéo, pour laquelle nous avons invité les apprenants à rester calmes et à prendre des notes pour pouvoir répondre de manière adéquate aux questions qui allaient suivre. Pendant la projection, nous avons remarqué que les élèves étaient captivés par le contenu, mais que seuls quelques-uns avaient pris des notes sur quelques notions et mots qui avaient suscité leur curiosité. À la fin de la vidéo, ces élèves en question ont demandé la signification de termes qui leur semblaient obscurs.

Par la suite, nous leur avons distribué un ensemble de questions pour vérifier leur compréhension de la vidéo diffusée :

01- De quoi parle ce document audiovisuel ?

- a) Le procédé de nettoyage des eaux usées

- b) Les procédures de déversement d'eau propre dans les rivières, fleuves et océans
- c) La collecte des eaux pluviales

02- Quels sont les centres de traitement des eaux ?

- a) Station de lavage
- b) Station barrage
- c) Station d'épuration

03- Grâce à quoi les eaux sont moins polluées actuellement?

- a) Phénomène naturel
- b) Grâce aux poissons
- c) L'homme avec sa technologie

Avant de passer à l'étape suivante, nous avons pris le temps de distribuer des fiches cartonnées de couleur verte aux apprenants. Nous leur avons expliqué en détail ce qu'était exactement le quiz ainsi que les différentes consignes à suivre, afin de les préparer au mieux pour passer directement à l'activité prévu après la deuxième visualisation.

Enfin, nous avons procédé à une deuxième écoute du document audiovisuel, durant laquelle nous avons constaté que les élèves étaient plus calmes et plus attentifs au contenu de la vidéo, et que presque toute la classe prenait des notes. À la fin de la vidéo, nous leur avons distribué le quiz sous format papier et nous avons commencé l'activité après nous être assurés qu'ils avaient bien compris le concept.

Les élèves ont travaillé en groupes et semblaient prendre plaisir à participer à l'activité. Même les apprenants les plus réservés ont exprimé leur participation de manière active. De plus, la plupart des réponses fournies étaient correctes, ce qui indique une bonne compréhension du contenu.

7. Les Difficultés rencontrés

Notre enquête a été confrontée à plusieurs obstacles qui ont affecté la cadence de notre travail, causant des retards dans l'exécution de notre plan de recherche. Tout d'abord, nous

avons éprouvé des difficultés lors de la distribution du questionnaire, étant donné que nous avons été contraints de nous rendre dans plusieurs établissements scolaires. Cette nécessité a découlé du fait que le nombre d'enseignants participants était insuffisant, ce qui a eu un impact sur la taille de notre échantillon. Par conséquent, nous avons dû élargir notre échantillon en nous déplaçant vers d'autres écoles afin de garantir sa représentativité.

En outre, la collecte de données a été entravée par la réticence de certains enseignants à répondre au questionnaire, entraînant ainsi des retards dans la réception de leurs réponses. De même, nous avons été confrontés à des cas de non-réponse, partielle ou totale, ce qui a compliqué l'analyse et l'interprétation des résultats. Pour remédier à cela, nous avons été obligés de poursuivre la recherche d'autres échantillons pour obtenir des données plus complètes et plus représentatives.

Rajoutant à cela d'autres difficultés qui ont compliqué notre enquête. Par ailleurs, l'obtention de l'autorisation pour introduire des activités ludiques en classe a été difficile car l'enseignante ne souhaitait pas retarder son programme de trois séances. Elle a finalement accepté en organisant des séances de rattrapage pour les élèves, afin d'éviter tout problème avec la direction de l'établissement.

Enfin, notre présence a perturbé les élèves, qui ont eu du mal à se concentrer sur le cours. Ils étaient constamment distraits et ont quelque peu négligé leur travail avec l'enseignante. Ces difficultés ont eu un impact sur la qualité de nos données et ont nécessité des efforts supplémentaires pour garantir la fiabilité de nos résultats.

Malgré ces obstacles, nous avons réussi à mener à bien notre enquête et à obtenir des données intéressantes sur notre sujet de recherche. Nous avons également tiré des enseignements de ces difficultés, qui nous ont permis d'améliorer nos méthodes de travail pour les enquêtes futures.

A la lumière de ce qui précède et tout au long de ce chapitre, nous avons minutieusement présenté et décrit les étapes et la méthodologie de notre recherche qui consiste à introduire des activités ludiques en situation d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Nous cherchons ainsi à évaluer l'apport de ces activités aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen. Pour ce faire, nous avons choisi d'opérer selon deux approches distinctes : l'une quantitative, qui consiste en un questionnaire adressé à un bon nombre d'enseignants du cycle moyen dans différents

établissements de la wilaya de Tlemcen, et l'autre qualitative, qui consiste à utiliser en temps réel des jeux en classe de langue pour constater un éventuel changement au niveau de la compréhension et de l'expression des élèves. Cette démarche vise à faciliter l'interprétation et l'analyse des données recueillies, que nous détaillerons dans le prochain chapitre. Ce dernier traitera des observations, des analyses et des commentaires des deux approches que nous avons déjà présentées.

Chapitre 3

**Analyse et interprétation des
résultats**

Dans le cadre de ce chapitre intitulé "Analyse des données collectées", nous entreprendrons une étude approfondie et une interprétation détaillée des données en vue de parvenir à une conclusion dans le cadre de notre recherche.

En premier lieu, nous présenterons et détaillerons les informations recueillies suite au questionnaire, pour ensuite procéder à leur analyse.

Ensuite, nous examinerons le déroulement des différents types de cours, à savoir le cours classique ainsi que celui intégrant une approche ludique avec un support audiovisuel et un quiz que nous avons conçu spécifiquement pour notre expérience, en ciblant les élèves de 4^{ème} année du cycle moyen.

Pour conclure ce chapitre, nous procéderons à une comparaison entre la méthodologie des cours traditionnels et celle des cours ludiques.

1. Le questionnaire

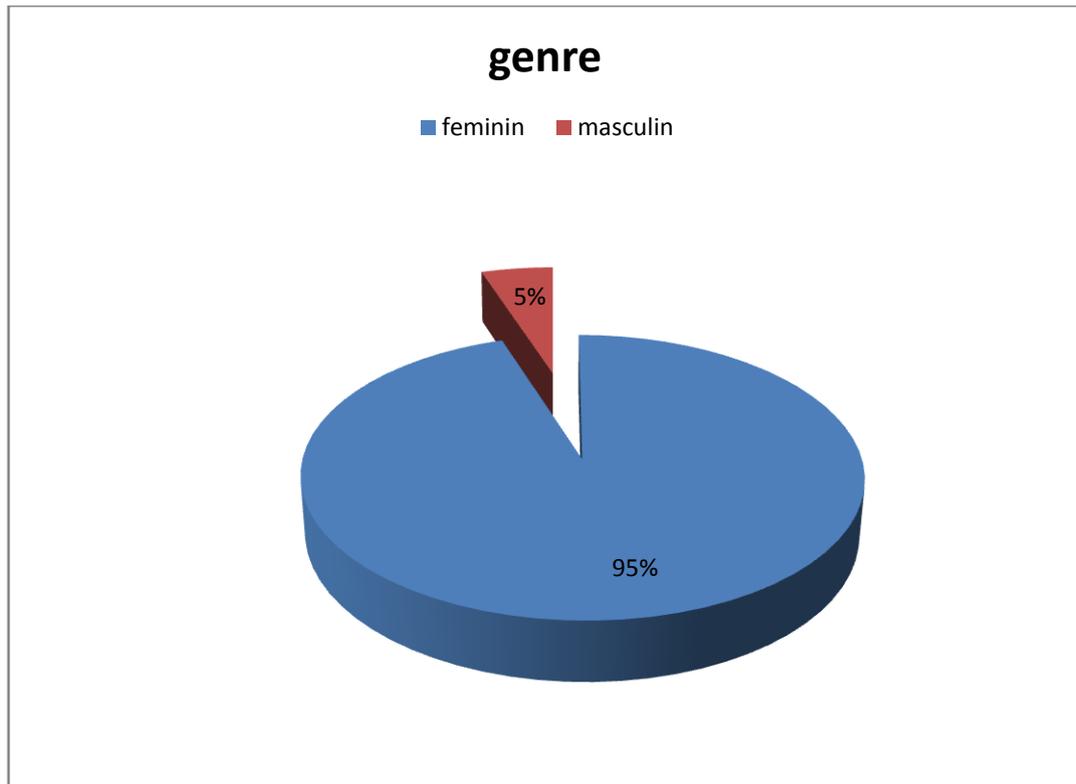
Afin d'affiner notre recherche, nous avons utilisé un questionnaire spécifiquement conçu pour solliciter l'opinion des enseignants du cycle moyen. Ce questionnaire était composé de 10 questions pertinentes. Nous l'avons distribué auprès d'un nombre considérable d'enseignants provenant de divers établissements (45 questionnaires). Malheureusement, nous en avons récupéré que 20 questionnaires.

A présent Nous allons procéder à la description des réponses obtenues et entamerons par la suite l'analyse approfondie et l'interprétation de ces résultats.

1.1. Description des données

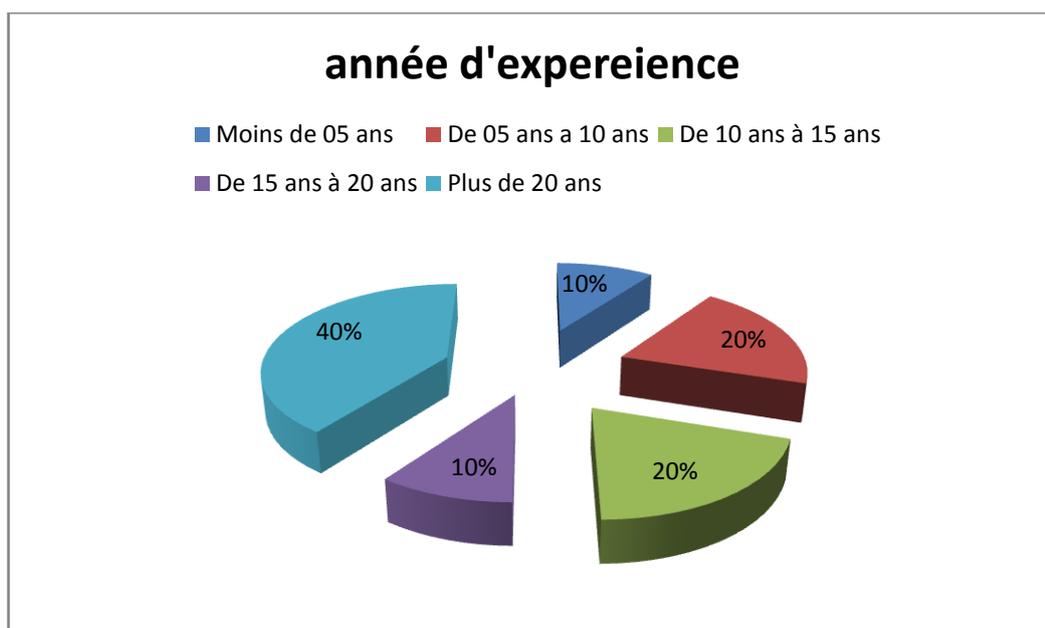
- Genre des enseignants interrogés :

	Nombre	Pourcentage
Feminin	19	95%
Masculin	01	05%



- Année d'expérience des enseignants intrrogés :

	Nombre	Pourcentage
Moins de 05 ans	02	10%
De 05 ans a 10 ans	04	20%
De 10 ans à 15 ans	04	20%
De 15 ans à 20 ans	02	10%
Plus de 20 ans	08	40%

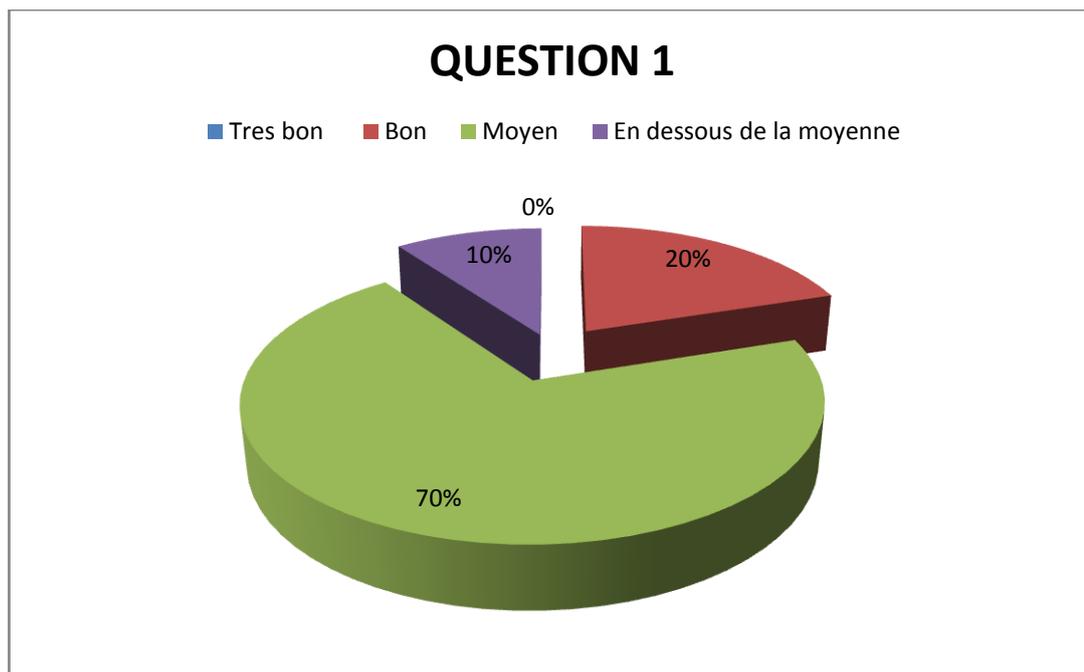


Commentaire : la majorité des enseignant interrogés soit 40% ont plus de 20 ans d'expérience , ce qui semble être une corrélation¹⁴ avec l'utilisation des anciennes méthodes d'enseignement. Cela met en évidence un lien intéressant entre l'expérience des enseignants et l'utilisation des méthodes conventionnelles. Il est remarquable de constater que 40% des enseignants interrogés ont plus de 20 ans d'expérience, ce qui peut expliquer leur préférence pour les méthodes considérées comme "vielle école".

Question 1 : le niveau de comprehension orale chez l'apprenants en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous : très bon , bon , moyen ou en dessous de la moyenne ?

	Nombre	Pourcentage
Tres bon	00	00%
Bon	04	20%
Moyen	14	70%
En dessous de la moyenne	02	10%

14- La corrélation est une mesure qui permet de décrire à quel point deux variables sont liées ou associées.



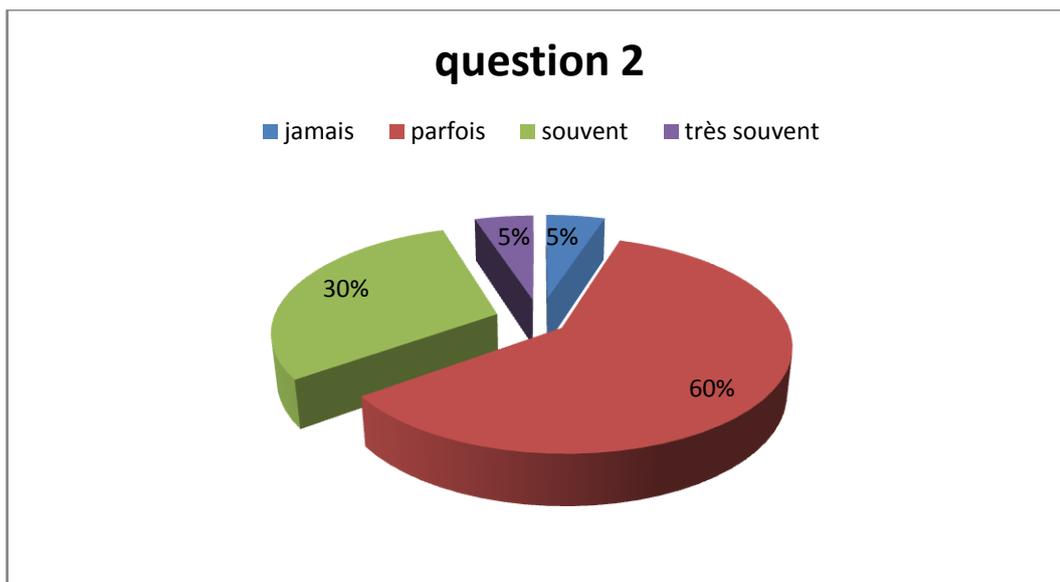
Commentaire : Parmi les 20 questionnaires, les réponses des enseignants présentent des variations portant sur trois propositions distinctes, à savoir « bon », « moyen » et « en dessous de la moyenne ». La majorité d'entre eux (soit 70 %) penche pour un niveau qualifié de « moyen », tandis que seuls 20 % ont estimé que le niveau était bon. Enfin, les enseignants jugeant le niveau comme étant « en dessous de la moyenne » ne représentent que 10 % des réponses obtenues.

D'où l'importance de continuer à étudier et à évaluer le niveau des élèves de manière approfondie afin de mieux comprendre les forces et les faiblesses de leur performance, tout en cherchant à développer des approches pédagogiques adaptées pour favoriser leur réussite.

Question 2 : est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ? :

jamais , parfois , souvent , très souvent ?

	Nombre	Pourcentage
Jamais	01	05%
Parfois	12	60%
Souvent	06	30%
Très souvent	01	05%

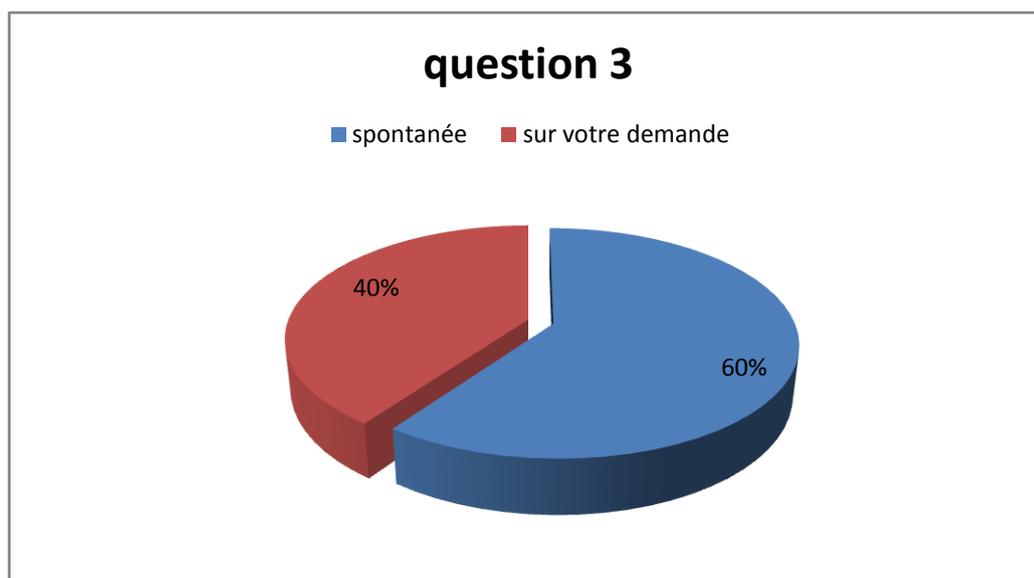


Commentaire : on remarquera que sur les 20 questionnaires, la majorité des enseignants soit 60% affirment que l'utilisation des activités ludiques ne se fait que quelque fois, 30% d'entre eux affirment le contraire « souvent », le reste est partagé entre deux extrêmes « jamais , très souvent ».

Ces résultats montrent que la majorité des enseignants utilisent les activités ludiques de manière occasionnelle, ce qui souligne l'importance de promouvoir l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement afin d'offrir des expériences d'apprentissage plus engageantes et stimulantes pour les élèves.

Question 3 : la participation en classe se fait de manière : spontanée ou sur votre demande ?

	Nombre	Pourcentage
Spontanée	12	60%
Sur votre demande	08	40%

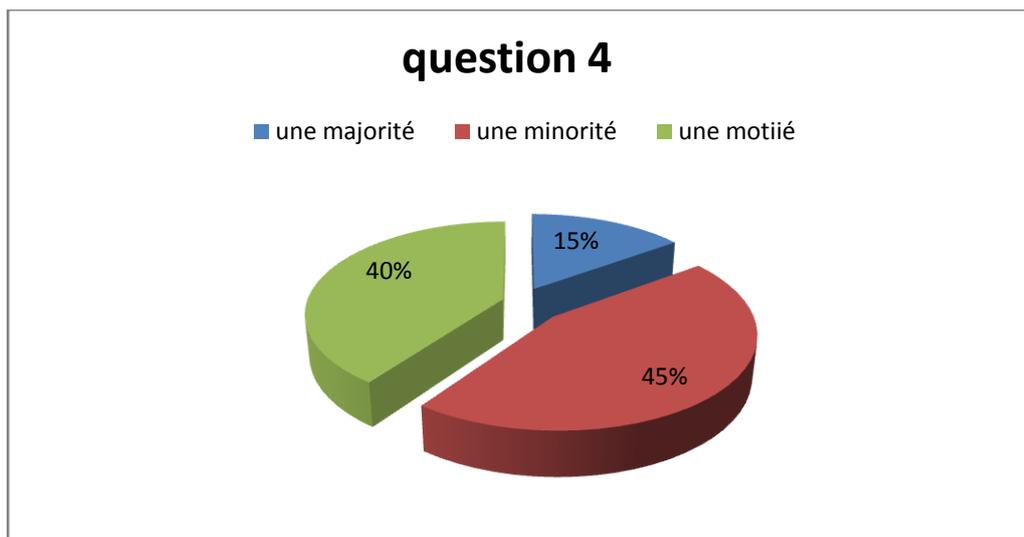


Commentaire : selon les réponses recensées les élèves prennent la parole de façon spontanée beaucoup plus qu'à la demande pour un taux de 60% contre 40%.

Ces données soulignent l'importance de créer un environnement inclusif et encourageant où tous les élèves se sentent à l'aise pour s'exprimer, que ce soit de manière spontanée ou à la demande. Cela permet de favoriser l'apprentissage actif, la diversité des perspectives et l'engagement de tous les apprenants.

Question 4 : les élèves qui prennent la parole représentent : une majorité, une minorité ou une moitié ?

	Nombre	Pourcentage
Une majorité	03	15%
Une minorité	09	45%
Une moitié	08	40%



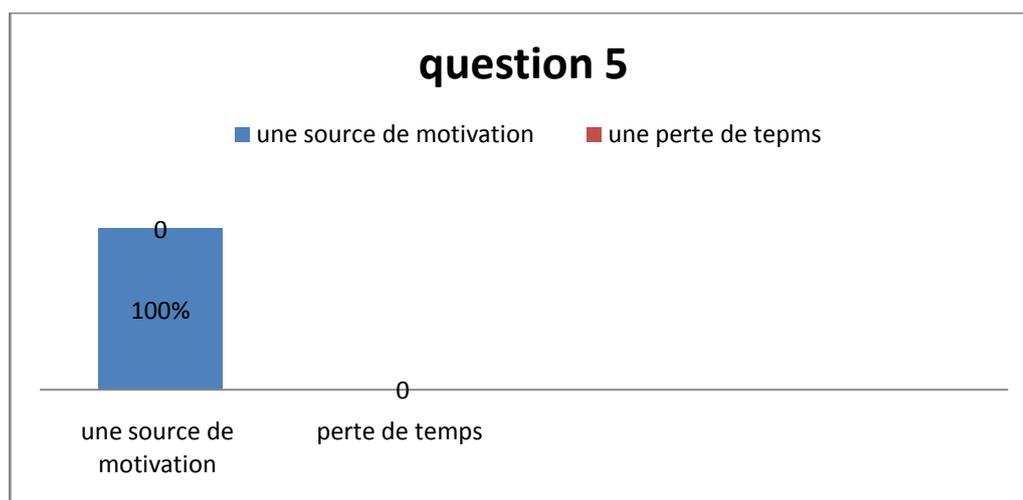
Commentaire : suite à l'analyse des données, deux réponses se démarquent nettement avec un écart de 5 %. La première réponse correspond à 45 %, ce qui représente une minorité, tandis que la deuxième réponse atteint 40 %, ce qui constitue la moitié. Il est important de noter que seulement 15 % des réponses expriment la majorité des élèves qui prennent la parole.

Il est donc essentiel d'identifier et de comprendre les raisons sous-jacentes¹⁵ qui peuvent limiter la participation de certains élèves. Cela pourrait inclure des facteurs tels que la langue maternelle, la diversité culturelle, le niveau de compétence linguistique, la peur de l'évaluation négative ou la timidité. En tenant compte de ces aspects, les enseignants peuvent adapter leurs méthodes pour encourager tous les élèves à s'exprimer et à contribuer au processus d'apprentissage.

Question 5 : pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit : une source de motivation ou une perte de temps ?

	Nombre	Pourcentage
une source de motivation	20	100%
perte de temps	00	00%

15- Le terme "sous-jacente" est un adjectif qui fait référence à quelque chose qui est caché, qui se trouve en dessous ou qui est à la base d'une situation, d'un concept ou d'un phénomène donné. Il désigne ce qui est fondamental, essentiel ou principal, mais qui n'est pas immédiatement visible ou apparent.



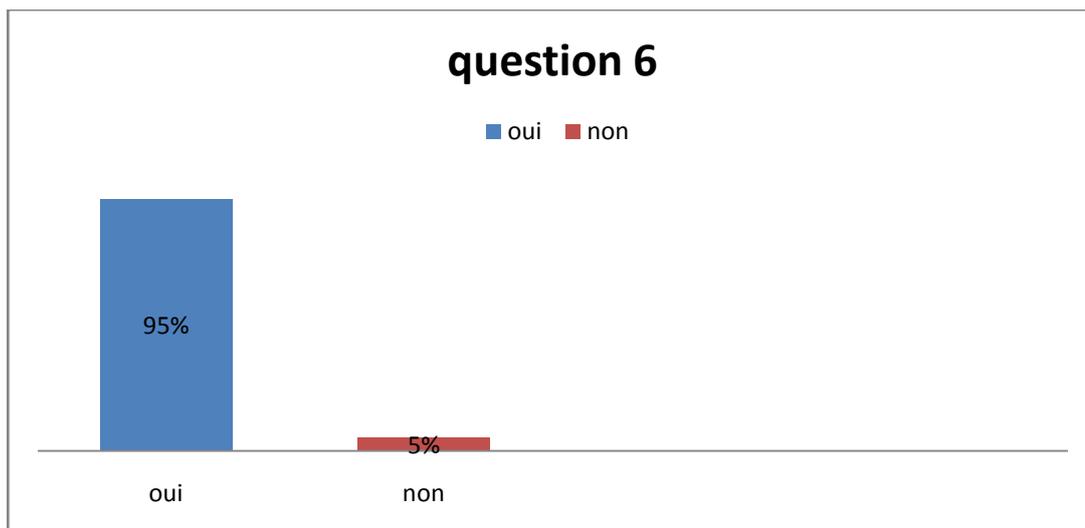
Commentaire : Les réponses à cette question ont été unanimes, démontrant ainsi de manière univoque¹⁶ que les activités ludiques sont indéniablement une source de motivation.

L'utilisation d'activités ludiques en classe peut avoir de nombreux avantages. Elles peuvent susciter l'engagement des élèves, stimuler leur curiosité, renforcer leur motivation intrinsèque et favoriser l'apprentissage actif. Les éléments de jeu, tels que la compétition amicale, la résolution de problèmes ludiques ou la découverte interactive, peuvent rendre l'apprentissage plus attractif et agréable pour les élèves.

Question 6 : remarquez-vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ? : Oui ou non ?

	Nombre	Pourcentage
oui	19	95%
non	01	05%

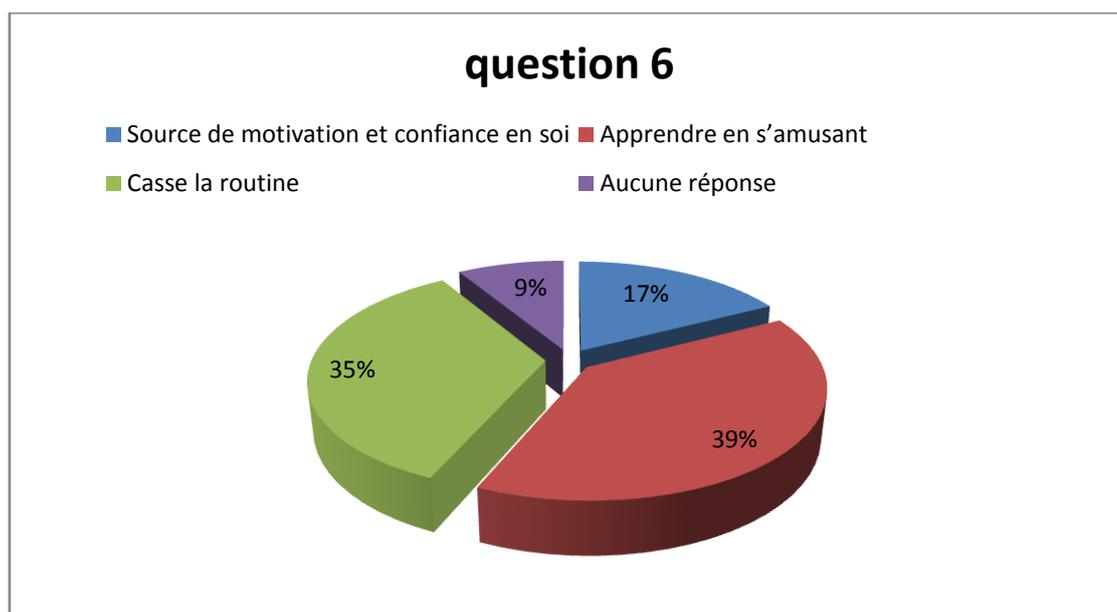
¹⁶- Le terme "univoque" signifie qu'il n'y a qu'une seule signification possible ou qu'il n'y a pas d'ambiguïté dans l'interprétation d'un mot, d'une phrase ou d'un concept donné. Cela indique qu'il n'y a pas de possibilité de confusion ou de multiples interprétations.



Commentaire : on a constaté suite aux réponses à cette question que la majorité écrasante porte un intérêt particulier aux activités ludiques, et cela pour des raisons qu'on a essayé d'identifier comme suit :

- Source de motivation et confiance en soi
- Apprendre en s'amusant
- Casse la routine
- Aucune réponse

	Nombre	Pourcentage
Source de motivation et confiance en soi	04	17%
Apprendre en s'amusant	09	39%
Casse la routine	08	35%
Aucune réponse	02	09%



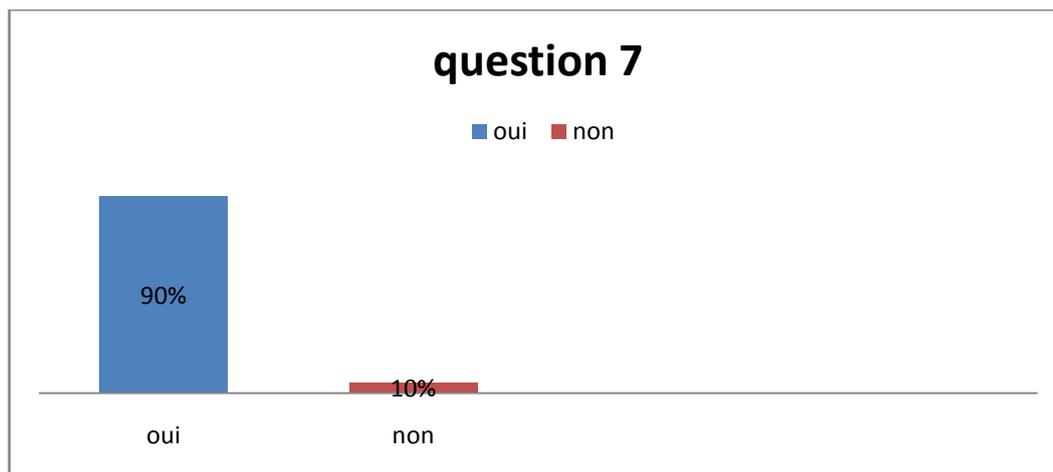
Commentaire : Les données recueillies révèlent que les enseignants perçoivent les activités ludiques comme une source de motivation et de confiance en soi à hauteur de 17%. De plus, une proportion significative de 39% d'entre eux estime qu'apprendre en s'amusant est une réalité tangible grâce à ces activités. Par ailleurs, 35% considèrent que ces activités ludiques permettent de briser la monotonie¹⁷ de la routine scolaire. Il convient de noter qu'une minorité de 9% n'a pas exprimé de réponse claire à cette question.

Ces données témoignent de la perception positive des professeurs envers les activités ludiques, en soulignant leur potentiel à générer de la motivation, de la confiance en soi, à favoriser l'apprentissage dans un contexte plaisant et à rompre avec la monotonie de l'enseignement traditionnel.

Question 7 : Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ? Oui ou non ?

	Nombre	Pourcentage
oui	18	90%
non	02	10%

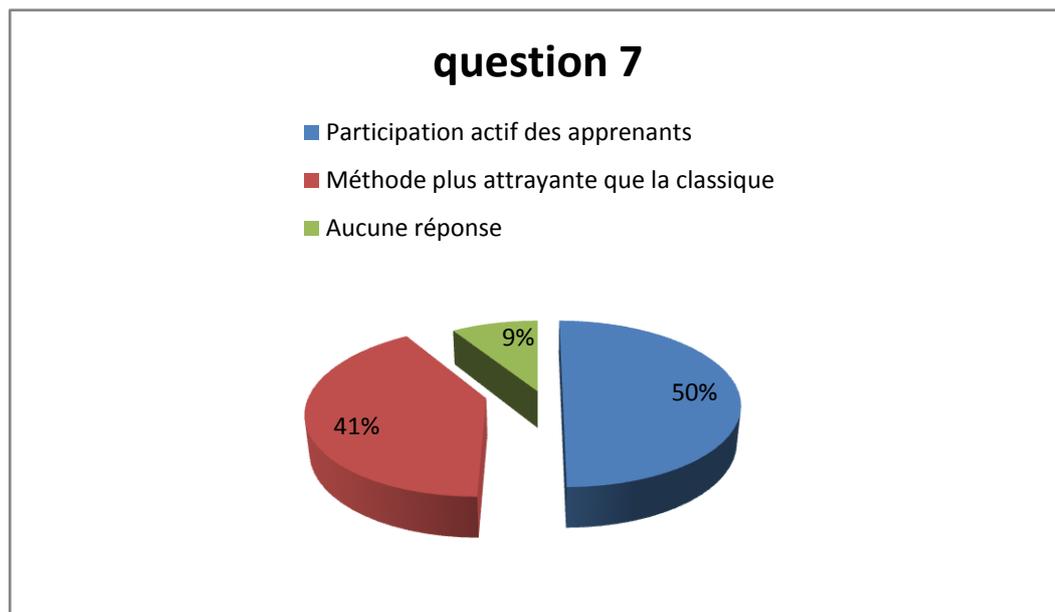
¹⁷- La monotonie est un état ou une situation qui manque de variété, de diversité ou d'intérêt, et qui peut être perçu comme ennuyeux, répétitif ou prévisible.



Commentaire : toujours au cours de notre analyse il est clairement constaté que pratiquement tous les enseignants (90%) ont émis des réponses positives quant aux changements perçus chez les élèves lors de leur engagement dans des activités ludiques, à cet effet nous avons rassemblé un ensemble de réponses récurrentes qui se sont systématiquement répétées. Ces réponses comprennent notamment :

- Participation actif des apprenants
- Méthode plus attrayante que la classique
- Aucune réponse

	Nombre	Pourcentage
Participation actif des apprenants	11	50%
Méthode plus attrayante que la classique	09	41%
Aucune réponse	02	09%



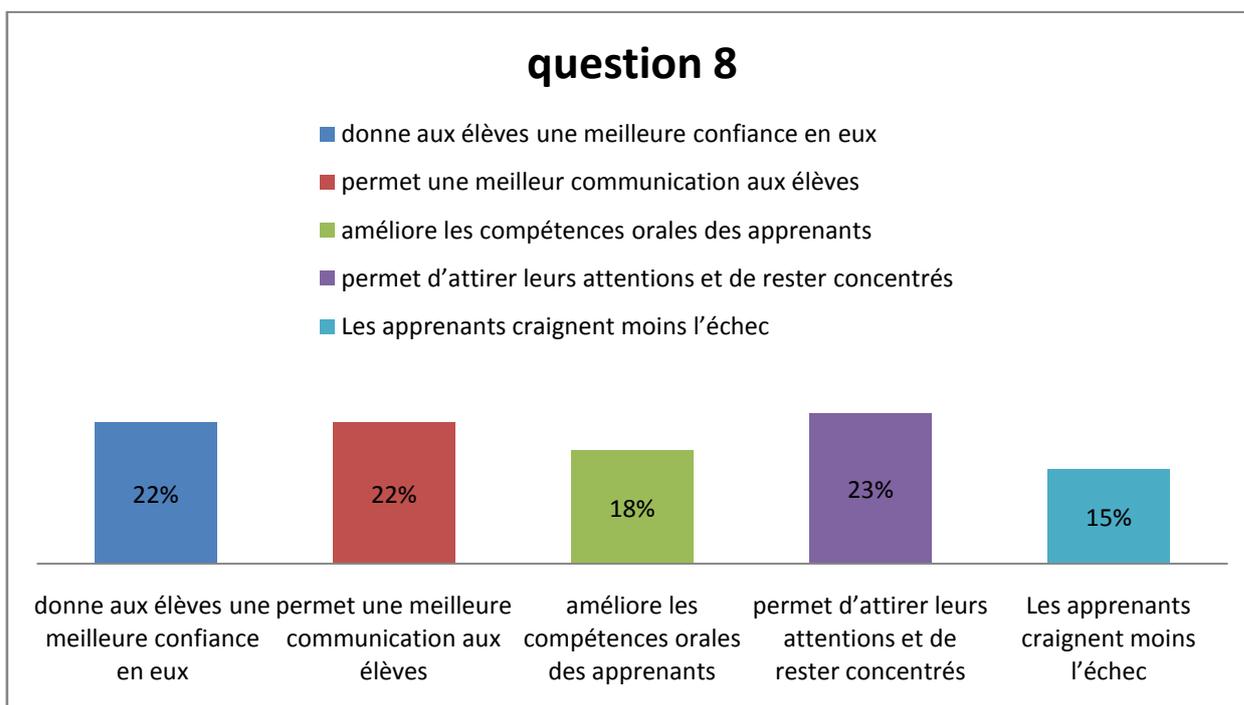
Commentaire : 50% des enseignants affirment que les élèves sont plus actifs et participent beaucoup plus, 41% trouvent que ces activités représentent une méthode plus attrayante et motivante que les méthodes conventionnelles, malheureusement nous avons été confrontés à deux cas de non réponses.

Ce qui nous amène à dire que ces approches interactives et attrayantes peuvent être un moyen efficace d'impliquer les élèves et de les encourager à prendre une part active dans leur apprentissage.

Question 8 : d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

	Nombre	Pourcentage
donne aux élèves une meilleure confiance en eux	15	22%
permet une meilleure communication aux élèves	15	22%
améliore les compétences orales des apprenants	12	18%
permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés	16	23%
Les apprenants craignent moins l'échec	10	15%

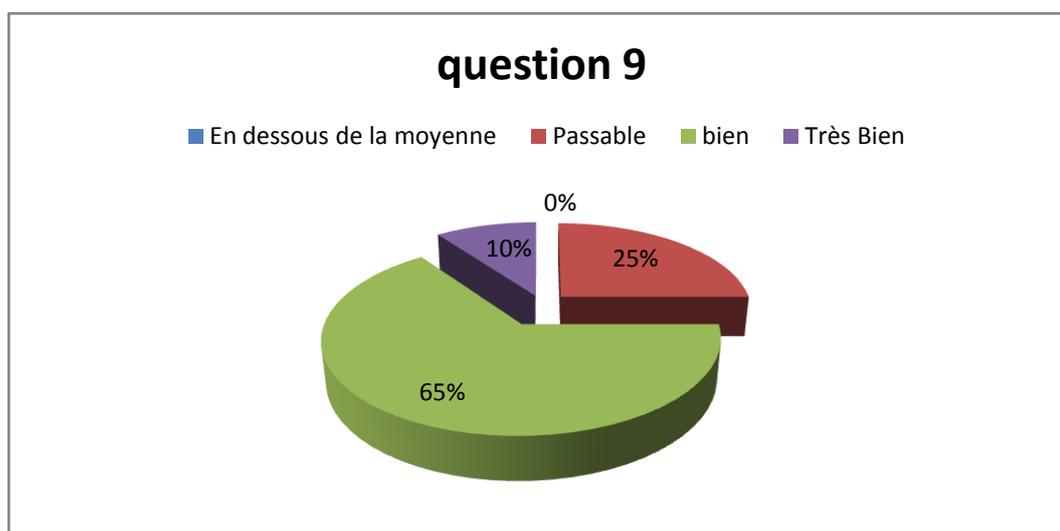


Commentaire : l'étude des réponses a cette question nous mène à constater que les différentes propositions se retrouvent sur quasiment le même piédestal avec des taux relativement proches les uns des autres.

Les résultats confirment les nombreux avantages des activités ludiques en classe, notamment en termes de confiance en soi, de communication, de compétences orales, d'attention et de perception de l'échec. Ces résultats renforcent l'importance de l'intégration des activités ludiques dans les pratiques pédagogiques pour favoriser un environnement d'apprentissage positif et stimulant.

Question 9 : A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ? : En dessous de la moyenne, Passable, bien ou Très Bien ?

	Nombre	Pourcentage
En dessous de la moyenne	00	00%
Passable	05	25%
bien	13	65%
Très Bien	02	10%



Commentaire : Le sondage démontre de manière claire que ces activités ont un impact positif sur les compétences orales des apprenants. En effet, un taux de 65% a été attribué au niveau qualifié de "bien", suivi de 25% pour le niveau "passable", et enfin 10% pour le niveau "très bien", Il convient de souligner également que le niveau qualifié de "en dessous de la moyenne" n'a pas été sélectionné par les répondants.

Les résultats de notre sondage rejoignent plusieurs conclusions antérieures, notamment que les activités ludiques ont été associées de manière significative à une amélioration des

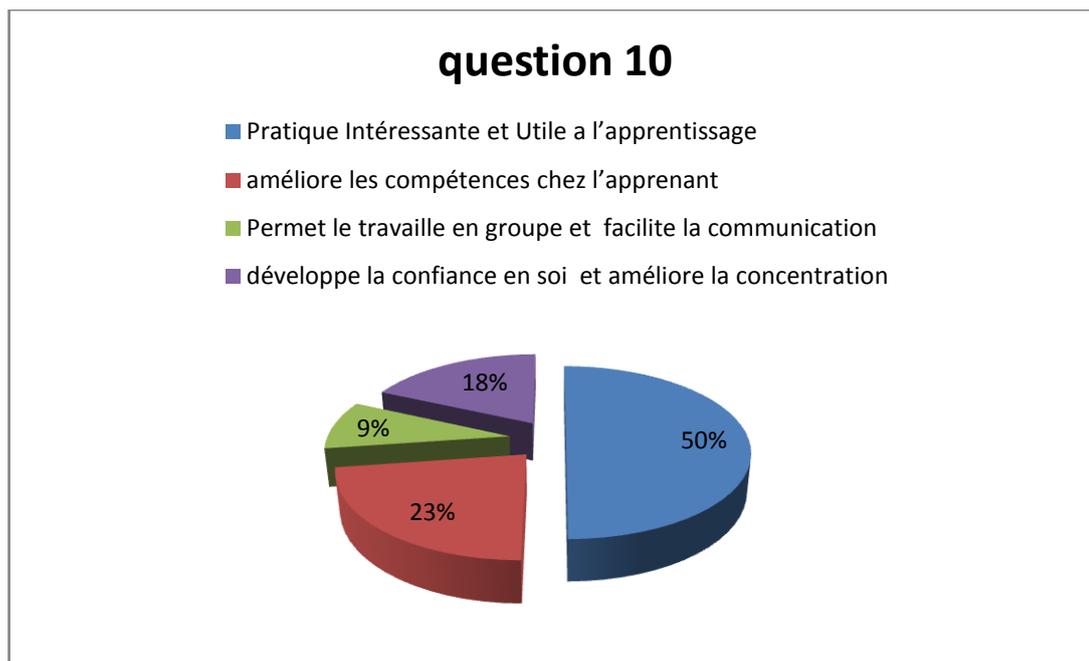
compétences orales des apprenants. Cette cohérence renforce la pertinence de l'utilisation d'activités ludiques dans le cadre pédagogique pour favoriser le développement de ces compétences essentielles.

Question 10 : Quel est votre avis sur cette pratique ?

Après avoir recueilli les réponses au sondage, nous les avons synthétisées en quatre points généraux, à savoir :

- Pratique Intéressante et Utile à l'apprentissage.
- Une méthode qui contribue à améliorer les compétences chez l'apprenant.
- Permet le travail en groupe et facilite la communication.
- développe la confiance en soi et améliore la concentration

	Nombre	Pourcentage
Pratique Intéressante et Utile à l'apprentissage	11	50%
améliore les compétences chez l'apprenant	05	23%
Permet le travail en groupe et facilite la communication	02	09%
développe la confiance en soi et améliore la concentration	04	18%



Commentaire : la fin de notre questionnaire se clôture par la collecte des différents avis des enseignants sur la méthode ludique, bien sure les avis ont divergé mais ne se sont pas dispersé, on remarquera que 50% des enseignants estiment que c'est une pratique qui allient l'utile à l'agréable en matière d'apprentissage, 23% d'entre eux voient que cette pratique améliore les compétences chez l'apprenant, 18% trouvent qu'elle développe la confiance en soi et la concentration enfin 9% la perçoit comme un excellent moyen qui facilite le travail en groupe ainsi que la communication en classe.

Cela suggère que ces enseignants reconnaissent les avantages psychologiques de cette approche ce qui les amènes à être en mesure de créer un environnement d'apprentissage plus positif et stimulant, favorisant ainsi le bien-être émotionnel et l'épanouissement global des apprenants.

1.2. Synthèse du questionnaire

Le recueil des données de notre questionnaire a mis en lumière les avis d'enseignants dotés majoritairement d'une expérience de plus de vingt ans. Ces derniers ont évalué le niveau des élèves en classe de français langue étrangère comme étant de qualité médiane, tout en reconnaissant les bienfaits inhérents à l'utilisation d'activités ludiques et à l'impact fortement positif que peuvent avoir sur les compétences acquises.

Par ailleurs, une tendance marquée a été observée quant à l'expression spontanée des apprenants, se manifestant de manière conséquente. Les enseignants ont également relevé des

transformations positives chez les élèves engagés dans ces activités, à savoir une participation active accrue et une motivation renforcée. En outre, ils ont jugé que ces exercices récréatifs se révélaient propices à l'amélioration des compétences orales des élèves. En somme, les enseignants considèrent les activités ludiques comme une méthode enrichissante et salutaire pour les élèves.

2. Déroulement des séances

Nous nous sommes déplacés jusqu'au Centre d'Enseignement Moyen (CEM) « **El Khansaa** » dans un premier temps dans le but d'assister à des séances de cours classiques et de porter une observation rigoureuse sur leur déroulement. Par la suite, nous avons procédé à notre expérimentation par le biais d'activités ludiques soigneusement élaborées. Notre objectif primordial était de mener à bien nos recherches afin d'évaluer de manière exhaustive l'incidence des ces activités sur les compétences orales des apprenants. Cette démarche a également suscité notre engagement dans une étude comparative entre les méthodes conventionnelles et les méthodes ludiques.

2.1. Séances de cours classique

Lors de notre participation à la première séance, qui était dédiée à la compréhension orale nous nous sommes consacrés à une observation minutieuse de la méthodologie adoptée par l'enseignante et des comportements des élèves.

Quant à la seconde séance, et dans le but de préparer de manière optimale la mise en place de l'activité récréative tout en restant fidèle à la pédagogie de l'enseignant sollicité, celui-ci a été invité à réciter verbalement le texte de la vidéo afin de l'utiliser comme support lors d'une séance plutôt traditionnelle. L'objectif était de captiver l'attention des élèves et d'évaluer leurs compétences à travers des questions portant sur le sujet.

Dans cette optique, nous avons élaboré une grille d'observation afin de faciliter l'analyse des données recueillies.

Critères d'observation	Observation
Séance de	Compréhension et expression orale
Projet/séquence	Projet n°=03 / séquence n°=01

Durée du cours	1h
Support proposée	<ul style="list-style-type: none"> - Manuelle scolaire page 102 - Texte de la vidéo oralisé
Temps de parole de l'enseignante	80%
Temps de parole des élèves	20%
Nombre d'élèves présent	22
Disposition des élèves	La disposition des élèves demeure inchangée, suivant une organisation classique comprenant quatre rangées, avec cinq tables pour chacune d'entre elles. Le bureau de l'enseignant, quant à lui, est positionné sur le côté droit.
Participation active	Les élèves était plutôt réservés seul une infirme partie a pris part a la participation
Communication orale	La communication orale n'est pas parfaite, les élèves utilisent beaucoup l'arabe dans leur conversation.
Travail en groupe	Les élèves font preuve d'un manque de collaboration et s'abstiennent de débattre de leurs points de vue sur les questions, chacun imposant sa propre idée.
Compréhension globale	Un nombre considérable d'élèves a manifesté une attitude d'incompréhension à l'égard des questions émis par leur enseignant. et des difficultés avérées d'assimilation de la langue.
Résolution des activités	La grande majorité, soit 80% des élèves, n'a pas réussi à résoudre les activités

	proposées par l'enseignante. Seule une infime fraction d'élèves, considérée comme des "bons éléments", fait preuve d'efforts.
Bruitage en classe	les élèves ont été quelque peu perturbés par notre présence ce qui a causé quelques agitations supplémentaires
Motivation	Les étudiants semblent souffrir d'un manque évident de motivation et affichent un désintérêt patent à l'égard des enseignements dispensés.
Confiance en soi	Malgré l'existence d'une complicité entre les élèves et leur enseignante, on observe un déficit de confiance en soi, se manifestant par une appréhension de commettre des erreurs et une timidité prédominante.
enthousiasme	Les élèves ne ressentent aucun plaisir à prendre part activement à leurs cours.

2.1.1. Temps de parole

La situation décrite révèle un déséquilibre dans la dynamique de classe, avec l'enseignante accaparant la parole pendant la majeure partie de l'heure et les élèves se contentant d'observer ou de converser entre eux de manière sporadique. Il est essentiel de favoriser une participation active et une interaction entre les élèves pour créer un environnement d'apprentissage dynamique.

Il est compréhensible que les élèves n'osent pas prendre la parole spontanément, se limitant à répondre lorsque sollicités ou interrogés. Cela peut être dû à un manque de confiance ou à une crainte de se tromper devant leurs camarades.

Afin de pouvoir exploiter au mieux les acquis et de tirer le meilleur des élèves il est important de développer un climat de classe qui encourage l'expression libre et respectueuse.

Pour remédier à cette situation, l'enseignante peut adopter différentes approches pédagogiques. Par exemple, elle pourrait introduire des activités interactives qui encouragent les élèves à s'exprimer et à échanger leurs idées. Les discussions en groupe, les travaux de collaboration et les débats sont des moyens efficaces de favoriser la participation de tous les élèves.

Il est également crucial d'encourager les élèves à s'adresser mutuellement, en les incitant à écouter activement les contributions de leurs camarades et à les intégrer dans leurs réflexions. En leur montrant l'importance de la collaboration et de la diversité des perspectives, ils seront plus enclins à s'engager activement dans les discussions.

En mettant en œuvre ces mesures, cela contribuera à créer un environnement d'apprentissage stimulant où chaque voix compte et où les élèves se sentiront encouragés à s'exprimer librement.

2.1.2. Disposition et participation des élèves

La configuration des élèves reste immuable, adoptant une disposition traditionnelle comprenant quatre rangées, comportant chacune cinq tables. Le bureau de l'enseignant, quant à lui, est placé sur le côté droit.

La séance a été marquée par un niveau de participation plutôt réservé de la part des élèves, avec seulement 14% d'entre eux ayant pris activement part aux activités. Il est important de noter ce faible engagement de la majorité des élèves, ce qui peut affecter leur apprentissage et l'interaction en classe. Pour améliorer cette situation, il pourrait être bénéfique d'explorer des approches pédagogiques variées, de créer un environnement propice à la participation et de stimuler l'interactivité entre les élèves. Encourager une communication ouverte et fournir un retour constructif aux élèves pouvant également contribuer à accroître leur engagement et leur participation. Il est essentiel de continuer à explorer des stratégies d'enseignement efficaces pour favoriser une participation plus active et enrichissante de la part de tous les élèves.

2.1.3. Communication orale lors des interactions

Il est regrettable de remarquer que même dans les minimales interactions en classe les élèves ont tendance à utiliser fréquemment l'arabe ce qui met en évidence un défi important en matière de communication orale en français. Il est crucial de créer un environnement propice à la pratique et à l'amélioration de la langue cible.

Et pour encourager et motiver ces apprenants Il faut leurs rappeler l'importance de communiquer en français, en soulignant les avantages que cela peut apporter. Les encourager à utiliser activement la langue cible favorisera leur apprentissage et leur développement linguistique.

Afin de remédier à cette situation, l'enseignante a la possibilité de mettre en œuvre des activités interactives. Prenons l'exemple d'un programme élaboré par la prestigieuse université d'Oxford, qui favorise la communication exclusive dans la langue cible en mettant en œuvre des opportunités d'immersion culturelle à travers des activités sociales et des événements liés à la langue étudiée. Cela permet aux apprenants de pratiquer la langue dans des contextes réels et d'approfondir leur compréhension de la culture associée à la langue.

2.1.4. Travail en groupe

Le constat révélant que les élèves ont tendance à éviter les débats et à imposer leurs propres idées lors des travaux en groupe soulève une problématique quant à la qualité de leur collaboration. Cela entrave un échange véritable d'opinions et une construction collective des connaissances.

Par conséquent il est évident que La mise en place de structures de débats et de discussions structurées peut apporter une valeur ajoutée. Organiser des débats où chaque élève a l'opportunité de présenter son point de vue tout en écoutant attentivement les arguments des autres favorise un échange d'idées et encourage les compétences argumentatives et d'écoute active chez les élèves.

Enfin, il est essentiel de fournir un feedback régulier aux élèves concernant leur collaboration en groupe. La valorisation des comportements positifs, tels que l'ouverture d'esprit, la considération des opinions d'autrui et l'engagement actif dans les débats, renforcera l'importance de la collaboration et incitera les élèves à améliorer leurs compétences dans ce domaine.

En mettant en pratique ces mesures, il est possible de promouvoir progressivement une collaboration plus constructive chez les élèves.

2.1.5. Compréhension globale

Une proportion considérable d'élèves, soit 84%, manifeste une incompréhension prononcée à l'égard des interrogations formulées par l'enseignant. Cette constatation souligne les difficultés avérées d'assimilation linguistique et de compréhension conceptuelle auxquelles ils sont confrontés. Afin de pallier cette problématique, il convient d'ajuster les stratégies pédagogiques employées en proposant des approches didactiques adaptées, favorisant l'acquisition linguistique, l'expression orale et écrite, tout en tenant compte des besoins individuels des apprenants. Il est également impératif que l'enseignant délivre des explications approfondies, éclairant non seulement le sens littéral des interrogations, mais également leur contexte et leur finalité. La mise en place d'une communication régulière et constructive entre l'enseignant et les élèves s'avère primordiale pour surmonter ces difficultés, afin de promouvoir une compréhension approfondie de la langue étudiée et de sa mise en pratique.

En conclusion, l'adaptation des méthodes d'enseignement, l'approfondissement des explications et la création d'un environnement propice à l'apprentissage interactif s'avèrent essentiels pour résoudre ce problème d'incompréhension généralisée et permettre aux élèves d'appréhender pleinement les interrogations qui leur sont posées.

2.1.6. Résolution des activités

L'exécution des activités proposées par l'enseignante s'est avérée être un défi considérable pour une vaste majorité des élèves, avec un pourcentage substantiel de 80%. Cependant, une infime fraction d'élèves, se distinguant par leur excellence, a manifesté un engagement remarquable et des efforts assidus. Cette observation met en évidence les difficultés rencontrées par la plupart des élèves lors de la réalisation des activités, suscitant des niveaux variables de motivation et de compétence.

Il est important de mettre en place des stratégies différenciées et des méthodologies adaptées. Une individualisation des activités, des explications approfondies et l'offre de ressources supplémentaires peuvent faciliter la compréhension et la résolution des tâches. De ce fait Il est donc nécessaire de reconnaître ces défis et de créer un environnement propice à l'épanouissement académique de tous les élèves.

2.1.7. Bruitage en classe

Les élèves font preuve d'une propension à être facilement distraits et à créer une agitation générale au sein de la classe. Ces comportements sont souvent associés à des élèves de quatrième année moyenne, qui se trouvent à une période de transition et d'exploration de leur environnement. Il est important de noter que notre présence peut avoir exacerbé ces réactions, suscitant une attention accrue et une volonté de se démarquer. Il convient donc de prendre en compte ces facteurs lors de l'analyse de la dynamique de classe et de la mise en place de stratégies pédagogiques appropriées pour maintenir un environnement propice à l'apprentissage et à la concentration des élèves.

2.1.8. Motivation et confiance en soi

Il est constaté de manière préoccupante que les étudiants font preuve d'un déficit flagrant de motivation et affichent un désintérêt marqué envers les enseignements qui leur sont prodigués. De plus, il est remarqué une lacune notable et tangible en matière de confiance en soi parmi les élèves, en dépit d'une relation de complicité existante avec leur enseignante. Cette situation se manifeste par une crainte avérée de commettre des erreurs et une prédominance de la timidité.

Ces observations soulignent l'importance d'identifier les facteurs sous-jacents à cette situation et de mettre en place des mesures visant à stimuler la motivation, à favoriser la confiance en soi et à encourager une participation active des étudiants dans leur apprentissage. Des approches pédagogiques encourageantes, des activités interactives et une communication bienveillante peuvent contribuer à inverser cette tendance et à créer un environnement propice à l'épanouissement académique et personnel des élèves.

2.1.9. L'enthousiasme des apprenants

Si l'on devait établir un indicateur du plaisir d'acquérir des connaissances chez ces élèves, il serait indéniablement en-dessous de zéro. Il est difficile de ne pas être frappé par le manque d'enthousiasme affiché par ces étudiants, ainsi que par le sentiment troublant de lassitude qu'ils dégagent vis-à-vis des cours qui leur sont proposés.

Cette situation soulève des interrogations sur les facteurs qui contribuent à ce désintérêt et appelle à une réflexion approfondie sur les méthodes pédagogiques utilisées, d'où l'intérêt

d'intégrer divers support et méthodologie accès sur le jeu afin de se délecter de la monotonie et de raviver leur intérêt et favoriser leur engagement dans le processus d'apprentissage.

- Synthèse

Les cours classiques révèlent des insuffisances notables telles que la participation limitée des élèves, la faible compréhension, la difficulté de collaboration et la faible motivation.

Dans la plus part des cours traditionnels l'enseignante monopolise la paroles et donne rarement aux apprenant la chance de s'exprimer ce qui amène les élèves à être plongé dans une monotonie et du coup facilement distraits, ce qui peut affecter leur concentration et leur apprentissage. Il est impératif de mettre en œuvre des améliorations pédagogiques significatives afin de remédier à ces défaillances.

3. L'expérimentation

Nous avons pu observer plusieurs changements notables dans le comportement des élèves au cours de cette enquête, durant laquelle nous avons apporté des modifications à la disposition des tables en classe (en forme de U), ainsi que l'installation d'un support audio visuel (projecteur, haut-parleurs). De plus, nous avons segmenté le travail en trois étapes, comme précédemment exposé dans le chapitre méthodologique, à savoir : une phase de pré-écoute, une première écoute et une deuxième écoute. Cette approche nous a permis de familiariser progressivement les élèves avec le contenu de la vidéo et de les préparer en vue de l'activité ludique prévue en dernier lieu.

3.1. La phase de pré-écoute

Durant cette étape, l'enseignante a préalablement familiarisé ses élèves en leur exposant de manière générale notre démarche de travail, afin de les préparer adéquatement et de susciter leur attention envers les activités à venir, notamment la projection vidéo prévue ultérieurement.

Par la suite, nous avons apposé sur le tableau des illustrations traitant de la problématique de la pollution de l'eau, en harmonie avec le thème abordé dans la vidéo, accompagnées de deux interrogations auxquelles ils devaient y répondre verbalement. Ce qui a été observé durant cette étape est une participation plutôt réservée mais néanmoins positive. Nous

noterons avec satisfaction d'avoir pu éveiller un léger sentiment de curiosité et d'enthousiasme chez les élèves.

Nombre d'élèves	N° questions	N° Réponses correctes	N° Réponses incorrectes	Cas de non réponse	Taux de participation
22	1	8	5	9	59%
	2	17	0	5	77%

Par conséquent la participation des élèves, qui bien que réservée, démontre un certain intérêt pour le sujet abordé. Et bien que cette étape ne soit qu'une introduction de la méthode ludique que déjà des résultats positifs se font sentir de manière subtile. Cette réaction encourageante souligne l'importance de maintenir un environnement propice à l'apprentissage et de trouver des moyens efficaces de captiver l'attention des élèves. En poursuivant cette approche, nous avons la possibilité de cultiver davantage leur engagement et leur motivation dans les prochaines étapes du travail.

3.2. Phase de première écoute

Au cours de Cette phase nous procéderons à la projection d'une vidéo intitulée "Film environnement". Ainsi, les élèves ont été conviés à adopter une attitude calme et concentrée en vue de prendre des notes. Dès le début de la diffusion, nous avons pu constater que les élèves étaient captivés par le contenu, bien que seul un petit nombre d'entre eux ait pris des annotations et manifesté des interrogations concernant certaines définitions. Par la suite, une série de questionnements en lien avec le thème leur a été posée, nécessitant une réponse verbale.

Une fois de plus, nous nous trouvons face à une situation qui diffère grandement des cours traditionnels, marquée par un taux de participation des élèves nettement plus élevé que lors de la première étape. En effet, nous avons pu constater que les élèves se montraient plus confiants et plus audacieux, instaurant une atmosphère compétitive perceptible à travers les résultats obtenus suite aux questions qui leur ont été posées et qui se définissent de la manière suivante :

Nombre d'élèves	N° questions	N° Réponses correctes	N° Réponses incorrectes	Cas de non réponse	Taux de participation
22	1	12	3	7	68%
	2	14	2	5	72%
	3	15	3	4	81%

Ces résultats reflètent une participation encourageante de la part des élèves le taux de participation global se maintient à un niveau satisfaisant. On observe également une amélioration graduelle des performances des élèves au fil des questions posées, avec un nombre croissant de réponses correctes. Cela dénote un réel engagement et une implication croissante de leur part dans la compréhension et la réflexion autour du thème abordé.

Ces résultats témoignent de la réussite de notre expérimentation et d'une dynamique positive dans le processus d'apprentissage, encourageant ainsi une participation active et une progression continue.

3.3. Phase de deuxième écoute

On arrive au processus final de l'expérimentation, où les résultats revêtent une signification accrue suite à la préparation minutieuse des étapes précédentes, les élèves se sont montrés davantage enclins à la sérénité et à la concentration, tous animés par le désir de réussir l'épreuve dans un esprit de compétition. Lors de cette deuxième phase de visualisation, il a été remarqué que presque toute la classe était captivée et prenait des notes avec enthousiasme. Par la suite, est arrivé le moment du quiz, qui semblait être plaisant pour eux. Le travail en groupe était constructif et harmonieux, et l'on pouvait sentir leur adhésion totale à l'expérimentation.

Les résultats du quiz se traduisent comme suit :

Nombre d'élèves	N° questions	Taux de participation	Taux de réponse correct
22 divisés en 5 groupes	1	86%	72%
	2	81%	
	3	72%	
	4	90%	
	5	100%	
	6	68%	
	7	36%	
	8	72%	
	9	68%	
	10	63%	
	11	86%	

On remarquera que, les élèves ont pu appliquer les connaissances acquises lors des étapes précédentes, et il est encourageant de constater que la majorité des groupes ont obtenu des taux de réponse correcte satisfaisants. Cela montre que l'approche pédagogique utilisée a permis aux élèves de bien assimiler le contenu et de le restituer de manière précise.

En conclusion, les résultats obtenus dans cette expérimentation sont très positifs. Les élèves se sont montrés engagés, concentrés et enthousiastes tout au long du processus. L'approche pédagogique a été un succès, favorisant une bonne compréhension du contenu et une collaboration efficace entre les élèves. Il était presque rafraîchissant pour eux de sortir des sentiers battus, ne serait-ce qu'une fois.

4. Comparaison des séances (avec et sans activité ludique)

Lorsque l'on observe de manière approfondie les cours classiques, on constate des insuffisances notables qui peuvent entraver le processus d'apprentissage des élèves. La participation limitée des apprenants, la faible compréhension, les difficultés de collaboration et la faible motivation sont autant de problèmes inhérents à ces méthodes traditionnelles. En effet, dans ces cours, l'enseignant occupe souvent une position centrale, réduisant ainsi les opportunités pour les élèves de s'exprimer, faire face à des obstacles linguistiques et de développer leur pensée critique. Cette approche magistrale peut entraîner une certaine

monotonie, qui à son tour peut conduire à des distractions et à une baisse de la concentration des apprenants, nuisant ainsi à leur capacité d'assimiler efficacement les connaissances transmises.

En revanche, lorsque l'on se tourne vers des méthodes pédagogiques plus innovantes et interactives, telles que l'introduction d'activités ludiques, on observe des résultats extrêmement encourageants. Nous avons déduit que le fait d'aborder des sujets de façon plus attrayante les encourage à avoir confiance en soi et de ne pas avoir peur des jugements ce qui leur permettrait d'être bien plus à l'aise à la prise de parole de façon naturelle et spontanée. Ces approches pédagogiques alternatives offrent aux élèves une expérience d'apprentissage plus dynamique et engageante, stimulant leur participation active, leur esprit critique et leur créativité. Effectivement, ces activités ludiques favorisent une meilleure compréhension des concepts abordés, tout en encourageant la collaboration et la communication ainsi qu'un impact positif permettant d'avoir une bonne ambiance en classe contrairement aux cours classiques qui reflètent l'ennui.

Pour conclure, nous avons procédé dans ce chapitre à l'analyse et l'interprétation des différentes données obtenues grâce aux approches précédemment cités à savoir le questionnaire destiné aux enseignants et l'introduction de l'expérimentation avec les élèves de 4^{ème} AM.

D'une part, dans le but de mieux analyser et de renforcer les résultats de notre recherche, nous avons procédé au dépouillement du questionnaire soigneusement élaboré et adressé aux enseignants expérimentés du cycle moyen, qui en gros considèrent les activités ludiques comme une méthode enrichissante et bénéfique pour les élèves.

D'autre part, nous avons fait une description minutieuse des déroulements des séances que ce soit avec des cours traditionnelles ou bien avec l'introduction d'activité ludique ce qui nous a mené obligatoirement à élaborer une comparaison entre les deux basées sur les observations et les résultats obtenus ce qui nous a amené à conclure à quel point l'activité ludique pouvait influencer de manière positive les situations d'enseignement/apprentissage en classe de FLE notamment en matière de linguistique et de participation.

**Conclusion
générale**

Pour L'apprentissage de toute langue étrangère en général, et, de la langue française en particulier la mise en œuvre de divers moyens et méthodes est nécessaire pour faciliter la transmission et l'acquisition du savoir par les apprenants. Parmi ces méthodes diverses et variées notre travail s'est basé sur les activités ludiques. La génération d'aujourd'hui étant celle de la nouvelle ère, de la technologie et de la vitesse qu'un enseignement basic leur semble d'une lenteur et d'un ennui sans précédent c'est pour cela que nous nous sommes penchés sur la méthode du ludique et de son apport à l'enseignement du FLE en Algérie, une approche qui s'avère efficace en terme de résultats et qui favorise la qualité à la quantité.

Notre recherche autour des activités ludiques nous a amené à la sectionner en trois chapitres. Le premier a été échauffé autour de trois principaux titres dans lesquels nous avons procédé à quelques définitions de l'activité ludique et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, ainsi que la compréhension et expression orale chez les apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Dans le second chapitre nous avons expliqué notre manière d'agir dans le processus de collecte de données ainsi que la description détaillée de notre corpus, nous avons par la suite parlé des difficultés que nous avons rencontré du début jusqu'à la fin de ce travail

Dans le troisième et dernier chapitre nous avons analysé et traité dans un premier temps les données collectées ce qui nous a permis d'aboutir à des conclusions nous menons à une réponse pour notre problématique initiale.

Compte tenu du résultat obtenu lors de la dernière étape de notre travail de recherche, nous avons pu constater des faits et plusieurs résultats significatifs, le système éducatif algérien autorise et inclus les activités ludiques dans les programmes scolaires, et propose diverses variétés de jeux tels que la chanson, le quiz, les mots croisé...etc. L'intégration de supports ludiques dans l'enseignement vise à rendre l'apprentissage plus interactif, engageant et amusant pour les élèves.

Le rôle des enseignants et des apprenants en ce qui concerne les activités ludiques revêt une importance primordiale. Les enseignants doivent assumer la responsabilité de concevoir, de planifier et de mettre en œuvre des activités ludiques pertinentes et adaptées aux objectifs pédagogiques définis. Ils sont tenus de sélectionner judicieusement les jeux appropriés, de les intégrer stratégiquement dans leur enseignement, et de veiller à ce qu'ils favorisent l'acquisition des compétences et des connaissances visées.

En outre, les enseignants jouent le rôle d'animateurs et de guides durant les activités ludiques. Ils encouragent activement la participation des apprenants, facilitent les échanges, et prodiguent conseils et clarifications lorsque cela s'avère nécessaire. Ils évaluent également les progrès des apprenants et leur fournissent des retours constructifs, contribuant ainsi à leur développement.

Quant aux apprenants, leur rôle principal consiste à s'engager activement dans les activités ludiques proposées. Ils doivent faire preuve de curiosité, de réceptivité et de collaboration avec leurs pairs. Ils sont encouragés à participer de manière proactive, à poser des questions, à résoudre des problèmes, à partager leurs idées et à échanger leurs connaissances.

Il nous est apparu de manière patente que les activités ludiques offraient un cadre pédagogique stimulant et engageant, ce qui a permis aux apprenants de s'exprimer avec davantage de spontanéité et de mettre en pratique leurs compétences orales de manière beaucoup plus efficace que dans les cours classiques.

De plus, les activités ludiques ont revigoré la motivation et l'intérêt des apprenants, ce qui s'est traduit par un engagement accru. Les apprenants se sont sentis impliqués de manière plus soutenue et ont renforcé leur confiance en interagissant de manière dynamique.

Suite aux réponses obtenues grâce au questionnaire et à notre expérimentation nous avons pu constater que la majorité des enseignants ne les utilise que rarement. Les raisons de cette situation varient. Elles incluent un manque de formation adéquate sur l'utilisation des supports ludiques en classe, des contraintes liées aux temps et aux programmes, une insuffisance de ressources nécessaires pour les activités ludiques, ainsi que des préférences pédagogiques personnelles qui ne privilégient pas leur utilisation.

A travers notre enquête et les divers données recueillies, il nous a été possible de confirmer nos trois hypothèses, d'une part les activités ludiques favorisent la compréhension et le développement des compétences orales chez les apprenants, tout en les éloignant de la monotonie des cours classiques. Ces approches interactives et engageantes stimulent l'intérêt et permettent aux apprenants d'explorer la langue de manière pratique.

D'autre part, l'introduction du ludique dans l'enseignement permet à l'enseignant de jouer le rôle de facilitateur de l'acquisition des connaissances. Cela a pour effet de dissoudre les barrières qui existent entre l'enseignant et l'apprenant poussant à une certaine complicité entre les deux parties, tout en contribuant à créer une atmosphère détendue en classe.

Enfin, nous pouvons dire que les activités ludiques jouent un rôle important dans le renforcement de la confiance en soi chez les apprenants. En participant à des jeux et à des activités ludiques, les apprenants sont encouragés à s'exprimer, à prendre des initiatives et à interagir avec les autres de manière plus détendue. Cela leur permet de gagner en confiance dans leur capacité à utiliser la langue et à communiquer efficacement. L'aspect ludique de ces activités crée un environnement où les erreurs sont perçues comme des opportunités d'apprentissage, ce qui favorise une attitude positive et une plus grande confiance en soi.

Il est donc indéniable que la mise en place d'améliorations pédagogiques significatives est nécessaire pour combler les lacunes des cours classiques. L'adoption de méthodes d'enseignement plus interactives et centrées sur l'apprenant peut non seulement améliorer l'efficacité de l'enseignement, mais aussi stimuler l'intérêt des élèves pour les apprentissages et favoriser leur épanouissement intellectuel. D'où la nécessité de repenser et de réinventer nos approches éducatives afin de permettre à chaque apprenant de développer pleinement son potentiel et d'acquérir les compétences nécessaires pour réussir dans un monde en constante évolution.

[Bibliographie]

Bibliographie

Ouvrages :

- Alamargot, D., & Chanquoy, L, Les jeux dans l'enseignement des langues. Bruxelles : De Boeck Supérieur, 2001
- Anne Ollivier-Mellios "Didactique des langues étrangères: Pratique de la compréhension orale", 2011.
- Boulanger, J.-C. Didactique de la compréhension orale en langue étrangère. Paris : Hachette. 2001.
- Deschenaux, F, Le quiz, outil pédagogique. Neuchâtel, Suisse : Editions du Tricorne, 2009.
- Develotte, C. & Guichon, N, Apprendre une langue en jouant : une utopie pédagogique , Alsic, 2005.
- Marquet, P, Le jeu de rôle en éducation : Pratiques et perspectives, Paris, France : Editions L'Harmattan, 2014.
- Richez-Lerouge, V, Le jeu en classe : de la maternelle au lycée, Paris, 2020.
- Véronique Castellotti et Jean-Marc Defays (dir.), Les chansons en classe de langue : de la perception à la production, Bruxelles, De Boeck Supérieur, coll. « Didactique des langues étrangères », 2016.

Chapitres/articles dans un livre :

- Mangenot, F., & Gromik, N, Tandems interactifs, objectivation de la parole et développement des compétences orales. Les Cahiers de l'Acedle, 2015.
- Matthey, L. & Duchêne, A « Le jeu en classe de langue », 2016.
- Huotari, M. L, Les méthodes pédagogiques en FLE/FLS. In C. Béal & S. Enrègle (Eds.), Didactique du français : linguistique et sociolinguistique, Bruxelles : De Boeck Supérieur, 2016.

Articles d'un périodique :

- Aouadi, S, L'enseignement de l'oral en français pour les élèves de 4ème année du cycle moyen en Algérie : Obstacles et perspectives. Langue et Linguistique, 2018.
- Blanchet, C., & Freyss, G, La prise de parole en classe de langue étrangère : Obstacles et leviers. Le Français Aujourd'hui ,2014.
- Boutonnet, J.-P., Mareschal, C., & Thierry, G. Playing to learn: a review of ludic language learning. Studies in Second Language Acquisition, 2018.

Bibliographie

- Demaizière, F., & Narcy-Combes, J. P, La compréhension orale en langue étrangère : enjeux, contextes, pratiques. Le français dans le monde. Recherches et applications, 2017.
- Jouve, E. La place de l'énigme dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Le français dans le monde, 2015.
- Hamouda, A, La production orale en classe de FLE en Algérie : difficultés et perspectives. Revue ELTT, 2018.
- Hamouda, M., Enseigner les compétences orales en classe de FLE: état des lieux et propositions pour l'enseignement. Le Français dans le monde, 2016.
- Han, X., & Wang, H., The effect of games on EFL learners' listening comprehension skills. Théorie and Practice in Language Studies, 2016.
- Huang, S. C., & Chang, C. H, The effects of games on young EFL learners' learning motivation and oral performance. Interactive Learning Environments, 2014.
- Villeneuve, S, Apprendre en jouant, une revue de la littérature. Revue des sciences de l'éducation, 2014.

Documents en ligne :

- Cambridge Dictionary. (Consulté le 28 mai 2023). "Feedback". Récupéré sur <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/feedback>
- Larousse. (n.d.). Ludique. Dans Dictionnaire Larousse en ligne. Récupéré le 27 mai 2023, de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ludique/48871>
- Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ardue/5277>
- Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/incomber/42169>
- Larousse : "Univoque"<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/univoque/81375>
- Larousse : "Monotonie"<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/monotonie/52711>
- Le Robert : "Sous-jacent" - <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/sous-jacent>
- Lexico. (n.d.). Attraktif. Dans Lexico, dictionnaire en ligne. Récupéré le 27 mai 2023, de <https://www.lexico.fr/definition/atrayant>
- Souffez, K, Jeux et stratégies ludiques pour l'oral en classe de langue. Le français dans le monde, 2016.
- الأستاذ اطراد مهدي Chaine You tube, Vidéo : « les étapes d'une séance de compréhension orale ». 2021

[Annexes]

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe : Femme.....

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

Il n'y a pas d'ennui pendant la séance

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

Amélioration oral

participation en classe

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

intéressante

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe : *feminin*

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

..... L'enfant en général aime jouer. Les apprenants sont motivés car ils apprennent en s'amusant et parce que les activités ludiques permettent de changer l'ambiance de l'apprentissage.

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

..... les apprenants s'intéressent à l'apprentissage par les ~~activités~~ activités ludiques beaucoup plus que l'apprentissage ordinaire
..... les apprenants portent beaucoup d'importance aux jeux, aux chansons

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne

Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

..... Selon moi, les activités ludiques sont le meilleur moyen pour un apprenant au cycle moyen, pour exprimer ses craintes, sortir de l'ordinaire et surtout s'ouvrir à l'autre.

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe : *femme*.....

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

Oui parce qu'ils leur sont de la routine.

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

Les élèves qui n'aime pas travailler participent aussi.

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

A mon avis cette pratique est utile mais l'enseignant doit appliquer son programme.

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe : ... *F. Féminin* ...

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

ils trouvent que c'est amusant et
inscrivent en même temps.

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

On remarque plus de participants
et les timides sortent de leur coquille.

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

c'est une pratique qui devrait prendre plus
de place au sein des méthodes d'enseignement
ou d'apprentissage en général.

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe : *F. Féminin*.....

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

Les élèves apprennent en s'amusant

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

Tous les élèves participent

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

Les jeux ludiques sont bénéfiques dans l'apprentissage, mais non seulement pour l'oral même à l'écrit.

Pourquoi ?

.....
..... c'est apprendre en jouant
.....

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

.....
..... l'enfant s'insure et acquiert des compétences
..... et développe l'autonomie en classe
.....

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne

Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

.....
..... l'activité ludique pour moi est un
..... moyen d'apprentissage efficace, et un
..... excellent outil
.....

Questionnaire destinée aux enseignants du cycle moyen.

Nous vous invitons à bien vouloir répondre à ce questionnaire de la manière la plus précise possible.

L'objectif de notre recherche est d'étudier l'apport des activités ludiques aux compétences orales des apprenants de 4^{ème} année du cycle moyen.

Sexe : *féminin*

Année d'expérience : moins de 05 ans de 05 ans à 10 ans de 10 ans à 15ans
de 15 ans à 20 ans plus de 20 ans

1- Le niveau de compréhension de l'orale chez l'apprenant en 4^{ème} année du cycle moyen est selon vous :

Très bon bon moyen en dessous de la moyenne

2- Est-ce que vous utilisez les activités ludiques en classe ?

Jamais parfois souvent très souvent

3- La participation des apprenants en classe se fait de manière :

Spontanée sur votre demande

4- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une majorité une minorité une moitié

5- Pensez-vous que l'activité ludique en classe de FLE soit :

Une source de motivation une perte de temps

6- Remarquez vous que les élèves portent un intérêt particulier aux activités ludiques ?

Oui non

Pourquoi ?

..... Les activités ludiques leur permettent de mieux.....
..... apprendre la langue.....
.....

7- Remarquez-vous une quelconque différence lors de l'utilisation des activités ludiques en classe ?

Oui

non

Citez ces différences

..... les élèves sont plus motivés.....
.....
.....
.....
.....

8- d'après vous, quels sont les avantages les plus pertinents que peuvent amener les activités ludiques ?

- donne aux élèves une meilleure confiance en eux
- permet une meilleure communication aux élèves
- améliore les compétences orales des apprenants
- permet d'attirer leurs attentions et de rester concentrés
- Les apprenants craignent moins l'échec

9- A quel niveau cette activité est-elle en mesure d'améliorer les compétences orales des apprenants ?

En dessous de la moyenne

Passable

bien

Très Bien

10- Quel est votre avis sur cette pratique ?

..... C'est une pratique intéressante.....
.....
.....

Résumé

Dans le cadre de la recherche didactique, notre objectif derrière cette étude consiste à mettre en évidence l'apport potentiel des activités ludiques sur les compétences orales des apprenants (compréhension et expression) dans l'enseignement des langues étrangères, notamment en français, chez les apprenants de la quatrième année du cycle moyen. Pour mener cette étude, nous avons adopté deux approches distinctes. D'une part, une approche quantitative reposant sur un questionnaire, et d'autre part, une approche qualitative comprenant une expérimentation menée auprès de 22 élèves du CEM "El Khansaa". Par la suite, nous avons minutieusement analysé chaque donnée afin de garantir des résultats fiables.

Mots clés : activité ludique, jeux, compréhension orales, expression orale, motivation, apprentissage, langue étrangère.

المخلص

في إطار البحث التعليمي، يتمثل هدفنا في هذه الدراسة في إبراز الفائدة المحتملة التي يمكن أن توفرها الأنشطة الترفيهية المهارات الشفوية لدى التلاميذ (فهم وتعبير) في تعلم اللغات الأجنبية، ولا سيما اللغة الفرنسية، لدى طلاب السنة الرابعة المتوسطة. لتحقيق هذا الهدف، اعتمدنا على منهجيتين متميزتين. أولاً، منهجية كمية تعتمد على استخدام استبيان، وثانياً، منهجية نوعية تشمل تنفيذ تجربة عملية مع 22 طالباً في متوسطة "الخنساء". بعد ذلك، أجرينا تحليلاً دقيقاً لكل بياناتنا بهدف ضمان الحصول على نتائج موثوقة.

الكلمات الرئيسية: الأنشطة الترفيهية، الألعاب، الفهم الشفوي، التعبير الشفوي، الحافز، التعلم، اللغة الأجنبية

Abstract

In the context of didactic research, our objective behind this study is to highlight the potential impact of game-based activities on the oral skills of learners (comprehension and expression) in foreign language teaching, specifically in French, for fourth-year middle school students. To conduct this study, we have adopted two distinct approaches. Firstly, a quantitative approach based on a questionnaire, and secondly, a qualitative approach involving an experiment conducted with 22 students from "El Khansaa" Middle School. Subsequently, we meticulously analyzed each piece of data to ensure reliable results.

Keywords: game-based activity, games, oral comprehension, oral expression, motivation, learning, foreign language.