

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Abbes LAGHROUR-Khenchela
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Littérature et Langue Françaises



THEME :

L'effet de l'activité ludique sur l'apprentissage du FLE-cas des apprenantes de 2^{ème} année moyenne

MÉMOIRE ÉLABORÉ EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLÔME DE MASTER II

Option : Didactique des langues étrangères

Sous-direction: Mme. OULD AMMAR Hassina

Présenté et soutenu publiquement par : BOUKHRAS RAOUNEK

Devant le jury composé de :

Président: Mr. LOUCIF Badr Edinne -MAA- Université Abbes LAGHROUR-Khenchela

Rapporteur: Mme. OULD AMMAR Hassina -MAA - Université Abbes LAGHROUR-Khenchela

Examineur: Mme. BOUCHMAL Djalila -MCA- Université Abbes LAGHROUR-Khenchela

Année universitaire: 2021/2022

Remercîment:

Tout d'abord je dois remercier Dieu qui m'a donné la santé et la volonté
durant la réalisation de ce présent mémoire.

Puis je voudrais remercier mon encadrante madame Ouldammam. Hassina
pour sa patience sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils et
encouragements qui ont contribué à alimenter ma réflexion

Mes profond remerciements pour le membre du jury qui ont acceptés de lire et
juger ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Je désire aussi remercier tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin durant la
période de la réalisation de ce travail de recherché

Dédias:

Je dédie ce mémoire:

Aux personnes les plus chère au monde pour moi

-Ma mère et ma grande mère qui est toujours avec moi

-Mon père qui est n'est pas avec moi c'est triste de dir ça.

Au personnes les plus proches de moi mes sœurs: Souâd, Fahima, Zineb, Wahiba, Samira,

Fatiha et Amina

*Au quatre hommes de ma vie, mes frères Karim, Soufian, Riadh et et spécialement Kamel qui ma
donnée tous pour être satisfaite.*

À mes neveux et mes nièces:

Amir ilias, Hammsa, Hatou, Yazen, Abederrahman, Amani, Mebaraka et Joud.

Table des matières

Introduction	1
--------------------	---

Chapitre 01 : L'apprentissage

Introduction	4
L'apprentissage	4
2. Les stratégies d'apprentissage	6
2.1 Les stratégies cognitives	6
2.2. Les stratégies métacognitives :	7
2.3. Les stratégies socio-affectives	8
2.4. Les stratégies mnémoniques :	9
2.5. Les stratégies compensatoires :	9
2.6. Les stratégies affectives :	9
03. Les théories d'apprentissage	10
3.1. Le Béhaviorisme	10
3.2 Le cognitivisme	11
3.3 Constructivisme	12
3.4 Socioconstructivisme	13
4 Les modèles d'apprentissage	14
4.1. Le modèle transmissif	14
4.2. Le modèle béhavioriste	15
4.3 Le modèle constructiviste	16
Il repose sur les trois présupposés suivants :	16

Chapitre 02 : Les activités ludiques

01. Qu'est-ce qu'une activité ludiques ?	19
02. Les types des activités ludiques	20
2.1. Les jeux linguistiques :	20
2.2. Les jeux de créativité :	20
2.3. Les jeux culturels :	21
2.4. Les jeux dérivés du théâtre :	21
03. Le rôle de l'activité ludique dans une classe de FLE :	21
4. Rôle des activités ludiques dans l'apprentissage	23
4.1. La Développement harmonieux de personne	23
4.2. Développement de la créativité et de l'imaginaire :	23
4.3. La créativité	24
5. L'activité ludique : un vecteur de communication	24
6. Le jeu aide à acquérir des compétences :	24
7. L'activité ludique : un élément de motivation	25
8. Les niveaux sémantiques de l'activité ludique :	25
9. Diversité des activités ludiques utilisées dans la classe du FLE :	27
9.1. Les jeux des mots :	27
9.1. Le scrabble :	28
9.2. Les tics :	28
9.3. Les jeux de rôles :	28
9.4. Jeux théâtraux :	28
9.5. La bande dessinée :	29
9.6. La chanson :	29

9.7. Le poème :	29
10. Les avantages et les limites de l'activité ludique :	30
10.1. Les avantage :	30
10.2. Les limite :	31

Partie pratique

Présentation de l'enquête par questionnaire :	33
Présentation de public destiné :	33
Synthèse finale :	52
Conclusion	54
Bibliographie	55
Référence bibliographique	56
Annexes	58

Introduction générale

Introduction

Aujourd'hui le système éducatif algérien insiste sur l'apprentissage du FLE au cycle moyenne, l'enseignement c'est pour faire apprendre aux apprenants une langue différente avec la langue maternelle, dont il est nécessaire d'identifier des moyens et des méthodes d'apprentissage, et pour atteindre le but les didacticiens et les pédagogues utilisent des nouvelles techniques comme nécessité dans la classe pour permettre aux élèves de réussir à acquérir cette langue étrangère.

Au contexte d'apprentissage du FLE les enseignants utilisent les activités ludiques comme moyen important et ressource efficace à bénéficier l'envie de l'apprenant, ces dernières représentent un élément essentiel dans le développement des connaissances, et un outil pédagogique attractif pour mieux apprendre, dont, lequel l'élève se trouve confronté des situations ludiques qui enrichissent ses expériences, construisent sa personnalité et lui ouvrent aux autres horizons tel que : l'imagination qui mène à la créativité.

L'utilisation des activités ludiques comme médiateur d'apprentissage semble être une nouvelle approche importante et excellent support pédagogique, et grâce aux activités l'apprenant arrive à mémoriser mieux et fixer l'information dans sa mémoire, en plus ils sont représentés une phase initiale très utile dans le travail, ils ont un élément qui réduit l'ennui durant la séance, elles renvoient l'apprenant actif et intéressé à acquérir le FLE avec plaisir.

À partir des arguments figurants ci-dessus nous nous interrogerons sur l'impacte du ludique dans le cadre d'apprendre le FLE, cela dit : Quel est le rôle de ludique sur l'apprentissage du FLE pour les apprenants de 2^{ème} année moyenne ?

Plusieurs questions posent suite à cette problématique :

- Est-ce que le ludique est efficace pour aider les élèves à progresser dans leur apprentissage ?
- Quel est l'objectif d'utiliser les activités ludiques dans la classe du FLE ?

Nos hypothèses s'instaurent ainsi :

- Les activités ludiques favoriseraient l'apprentissage de la langue française.
- Le recours aux activités ludiques encourageraient les élèves dans l'apprentissage du

FLE.

Introduction

Nous supposons que le thème d'utilisation des activités ludiques dans la classe a un rôle centrale dans l'apprentissage du français, car l'activité ludique représente un élément essentiel de la vie de l'apprenant, elle sont jouées un rôle primordiales dans le développement de l'élève, ainsi que le recours aux ludiques aide l'apprenant de trouver la détente et le plaisir et le progrès du savoir, où il s'actualise la potentialité personnelle de création et de créativité, de plus l'activité ludique serait un soupape qui aiderait les apprenants à supporter l'entourage dans lequel ils s'apprennent sans êtes gênés par la difficulté du FLE.

L'objectif de notre travail c'est de vérifier et analyser l'efficacité des activités ludiques sur l'apprentissage du français chez les jeunes élèves de deuxième année moyenne, et de découvrir à quelle point elles aideraient les apprenants à affect leur progression dans l'acquisition du FLE.

Pour besoin de nître recherche nous avons opté l'élaboration d'un questionnaire destiné aux enseignants du français au cycle moyenne, nous avons posée 16 questions.

Les informations collectées vont vous permettre de valider ou de corriger nos idées et nos hypothèses quant à l'utilisation des activités ludiques en classe.

Nous avons structuré notre travail de recherche auteur de trois chapitres :

- Le premier chapitre est consacré à un balisage conceptuel / théorique, nous avons intéressons d'abord à la notion d'apprentissage, des stratégies, les théories et les modèles d'apprentissage.
- Le deuxième chapitre, nous avons parlées sur le questionnaire. Dans le lieu nous avons présentées notre questionnaire, le public et l'objectif. Dans le deuxième lieu, nous avons fait une analyse pour les questions posées aux enseignants de cycle moyenne. Enfin, nous avons fait une synthèse.

Chapitre 01 :

L'apprentissage

Chapitre 01 : L'apprentissage**Introduction**

L'enseignement /apprentissage du FLE a connu plusieurs modifications concernant les techniques et les méthodes utilisées en classe pour suivre les changements et les développements actuels. Stratégies, les théories, et les modèles d'apprentissage.

L'apprentissage

Il existe plusieurs définition du terme " apprentissage".

Le dictionnaire de la didactique définit l'apprentissage comme étant « la démarche concrète volontaire et observable dans laquelle les apprenants s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs et des connaissances» (**Dictionnaire de didactique du français, langue étrangère et seconde" jean pierre cuq".**)

L'apprentissage d'après **Galisson** et **Coste** : «est un modelage d'un comportement adaptatif, conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure, autrement dit acquisition et organisation des répertoires moteurs concrets ou symboliques non disponibles à la naissance.»(**R.Galisson et D. Cost. Dictionnaire de didactique des langues. Hachette. Paris 1976.P. 198**)

L'apprentissage consiste en premier lieu à modifier changer certains comportements ou attitudes en réaction à une nouvelle situation, c'est-à-dire que l'acquisition des connaissances passe par une interaction entre le sujet et l'objet d'étude d'où la forme d'adaptation aux exigences de cette nouvelle situation.

La notion apprentissage implique également «l'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécue, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou expériences. (**idem**).

C'est-à-dire que, le changement c'est le résultat d'un exercice, où chaque répétition ou essai de la situation amène à une amélioration des performances, ou bien d'un contact d'une expérience antérieure avec la situation en question.

Pour **R. B. KOZMAN** l'apprentissage «peut être vu comme un processus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de

l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présent en mémoire»
(R. B. Kozman" Éduquer, enseigner,..., former et apprendre. Résonances n ° :88 mars 2006.P. 01

Sa veut dire que l'apprentissage est une forme d'adaptation aux différents variations de l'environnement.

Selon **C. Helot** « l'apprentissage est la capacité de modifier de façon plus au moins stable le comportement sur la base de l'expérience, c'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de l'organisme humaine aux variations du milieu» **C. Helot. Théorie d'apprentissage (DLADL : Cours de cappes. 8 février 2001 www.google.fr**

L'autre considère que, l'apprentissage est une réaction aux différents variations de l'environnement et non seulement un processus adaptatif qui manifeste par des changements de comportement.

Jean Foucambert dit que : « l'apprentissage est un processus de changement intérieur au sujet lié à une action pour faire évoluer un comportement. (**Foucambert j. Apprentissage et enseignement en communication et langage**» n°32.1976.P. 7-17.Article disponible sur le site : https://www.presse.fr/doc/clan.0336.1500.1976_num321-4338)

Autrement dit que l'apprentissage est une opération mentale liée aux actions pour but de progresser le savoir faire pour produire des nouvelles réponses.

D. Ketele. (1989) dit que : « l'apprentissage est un processus systématiquement orienté vers l'acquisition de certains savoir devenir» (http://tecfaetu.unige.ch/staf/staf.h/notatj/staf17/période02/définition_des_concepts_html1 .)

À travers cette définition l'apprentissage c'est l'acquisition d'un nouveau Savoir et pour Et pour but d'améliorer Certains Compétences donc nous avons besoin dans notre vie professionnelle et quotidienne, d'une autre façon l'apprentissage ne se limite pas à l'acquisition des connaissances (Compétences, performances et comportement) Mais on sait il a pour objectif de forger La personnalité de l'élève.

Toutes les définitions à dire que L'apprenante au centre de l'apprentissage, il construit c'est connaissances il se construit lui-même.

2. Les stratégies d'apprentissage

2.1 Les stratégies cognitives

Les stratégies cognitives impliquent une influence mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée, elles sont concrètes et observables et au centre de l'apprentissage. (Cyr.P. 1998. Les stratégies d'apprentissage. Paris. CLF. International.)

Oxford (1990 :43) Considère que : « Les stratégies ne sont pas r compte de la nécessité de la pratique langagière.

L'occasion de s'engager dans une cognitive et la stratégie la plus utilisée permis les apprenants, souvent l'apprenant Situation de la communication doit être saisi Chaque fois que celle-ci se présente. L'approche ne doit profiter, réinvestir ce qu'il a appris. Cette pratique peut être appliquée en classe à travers les situations authentiques. Par contre, en distingue le fait de saisir l'occasion et de Rechercher des occasions de pratiquer la langue. Les deux faits sont bien sûr Important de en apprentissage de la langue» (Cyr. 1996 :47.oxford 1996 :45,Robin198 :24.).

Pour **Oxford (1990 :43)** :«Le plus Important. Dans la pratique de la langue. C'est de pratiquer naturellement.».

« Stratégie cognitive Implique des actes » (Cyr1996 47-54.Oxford. 1990 :45-47).

Pratiquer la langue. :

Communiquer et savoir. Prendre de la parole dans une situation de communication ? Prendre la langue cible (le français).

Mémoriser :

Stocker et retenir à travers des techniques variées comme : l'illustration

Prendre des notes :

Noter les termes nouveaux, qui contribuent à construire Une certaine autonomie.

Grouper :

Sélectionner Et classer les nouvelles acquis Pour faciliter leur réutilisation.

Réviser :

Répondre au plusieurs reprise ce qui a été vu

Rechercher :

Utiliser le contexte pour comprendre le sens du texte.

Traduire et comparer :

Se servir de la langue maternelle Pour comprendre Pour comprendre le système et le fonctionnement de la langue cible.

Résumer :

Savoir restructurer ces connaissances.»(Oxford cité par cyr. P).

2.2. Les stratégies métacognitives :

Pour **Oxford (1990 :30)** métacognitive veut dire : «beyond, beside, with the cognitive.» C'est-à-dire au-dessus, à coté ou avec la cognitive.

La stratégie métacognitives permet de «faire prendre conscience À l'élève de sa façon Qu'il utilise pour résoudre un problème et vérifier ce qu'il a fait en situation d'apprentissage» (**Oxford cité par cyr.**)

«Les chercheurs s'accordent à dire qu'elle correspond à la conscience qu'une personne de son fonctionnement cognitif et des stratégies qu'elle utilise pour réguler sa façon de travailler intellectuellement» (**Pinitrich, 1990 cité par : Rolland vian.**)

«La stratégie métacognitive est utilisé plus par des élèves un peu avancés en langue de étrangère.»(**Cyr. 1996.42. Oxford 19960 :136.**)

Les différents types d'apprentissage par métacognition sont :

La planification :

Incite l'apprenant à prévoir Et ce faire débute à terme l'attention sélective.

L'autorégulation :

Qui consiste à comprendre les conditions qui facilitent l'apprentissage.

L'autorégulation :

Présente l'acte d'autocorrection au cours d'un apprentissage.

L'identification du problème et l'auto-évaluation :

«L'apprenante que évaluer le résultat de son apprentissage voire même ses capacités, ce qui lui permette Par la suite du choisir les stratégies d'apprentissage qui lui conviennent.»(**Oxford 1990 :136-139**)

«La connaissance de soi comme l'apprenant est primordial pour l'évaluation Et pour la progression individuelle sans l'apprentissage des langues.»(**Jaak. Kola 2000 :12**)

Les stratégies métacognitives permettent à l'apprenant de progresser ses capacités et d'apprendre des langues.

2.3. Les stratégies socio-affectives

Les stratégies socio-affectives impliquent une coopération avec les autres locuteurs natifs aux paris afin de permettre l'acquisition de la langue cible (ici le français) en se servant de la démentions affective chez l'apprenant, en effet cette stratégie consiste à faire travailler les apprenants en groupe, en les encourageant. L'apprentissage se fait par le bisais de communication. «**Oxford (1990 :140)** parle de deux parties distinctes pour expliquer les stratégies socio-affectives **affective** et **sociale** par le terme affective il renvoi aux émotions, attitudes motivation et valeurs, tenter d'évaluer ces facteurs chez un apprenant s'avers compliqué une simple sensation comme le stress, peut l'aider à mieux" performer" une autre sensation peut également bloquer comme la pour **oxford**, ajoute qu'il faut oser prendre des risques dans situation d'apprentissage, il ne faut pas avoir peur de faire des fautes et des erreurs.»(**Oxford 1990 :140-144**).

« Les différents types de stratégies socio-affective peuvent être classifiés approximativement en trois actes :

La clarification et la vérification :

Consiste à authentifier les informations trouvées dans un support écrit ou oral, clarifier les éléments concernant l'apprentissage auprès des enseignants en leur demandant des expositions ou des reformulations.

Coopérer et interagir avec les autres :

Apprendre à participer dans un groupe pour résoudre un problème ou réaliser un travail, solliciter de la part d'un locuteur des appréciations au sujet de son apprentissage.

Gérer les émotions réduire l'anxiété :

Savoir dominer ses craintes et ses réticences, et apprendre à se parler à soi même pour réduire son stress et utiliser technique qui l'aide à avoir confiance en soi, ne pas avoir peur de faire des fautes et prendre des risques.»(Cyr 1996 :55-57 : Oxford. D 1996 :143-144).

« OXFORD et C. Kall 1989 ont ajouté trois autres stratégies :

2.4. Les stratégies mnémoniques :

Ces stratégies représentent en fait des méthodes qui permettent à l'apprenant de : stocker de rechercher et retrouver une information et l'aident à créer des liens mentaux (regrouper, classifier, associer, contextualiser). Pour Oxford ces stratégie mnémoniques sont d'autant plus efficaces lorsqu'elle interagissent avec d'autres stratégies.(Oxford 1990).

Et à travers ces stratégies l'apprenant sera capable de se rappeler l'information et la comprendre aisément. Il existe plusieurs formes des stratégies mnémoniques comme : la méthode de mot clé, l'image mentale, acronyme et la répétition. En effet ces formes jouent un rôle très important dans la mémorisation.

2.5. Les stratégies compensatoires :

Elles servent à compenser une information manquant par un autre, en utilisant des synonymes, paraphrases ou même utiliser la langue maternelle.

2.6. Les stratégies affectives :

Les stratégies affectives jouent un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue étrangère ainsi dans la motivation et la concentration de l'apprenant, elle diminue les tensions et elles ont un impact sur les émotions et la confiance en soi. » (Oxford et Crookall(1989))

Research en langage learning : méthodes finding and instrucional issus". Moderne journal, 73.)

03. Les théories d'apprentissage

Las théories d'apprentissage servent à donner des explications de ce qui se passe lors du processus d'apprentissage, ils sont utiles pour deux principales raison : elles fournissent un cadre conceptuelle pour l'interprétation de ce que nous observons et elles offrent les orientations pour trouver des solutions des problèmes rencontré. Certains chercheurs soulignent une véritable évolution au niveau des théories d'apprentissage, au cours de dernières cinquante années du siècle passé. L'évolution la plus remarquable a été le passage de l'approche béhavioriste du l'apprentissage à l'approche cognitive qui a été prolongé par l'approche constructiviste, socioconstructiviste et le cognitivisme. Cette évolution porte à la fois sur les finalités de l'apprentissage, sur le rôle du l'apprenante, sur le rôle de l'enseignant et sur le rôle de processus cognitif interne du cerveau. (Mchekour, 2015).

3.1. Le Béhaviorisme

Le béhaviorisme (ou le comportementalisme) est une théorie d'apprentissage qui s'intéresse à l'étude des comportements observables, sans faire appel à des mécanismes interne au cerveau ou à des processus mentaux non directement observables.

Le terme béhaviorisme est apparu au début du XXème siècle en parallèle avec les travaux du psychologue américain Johan WASTON, ce dernier est considéré comme le pionnier du béhaviorisme, il proposait surtout de faire de la psychologie en général une discipline scientifique en utilisant seulement des procédures objectives, comme les expériences de laboratoire, en vu d'établir des résultats exploitables statistiquement. WANSTON a été influencé par les travaux de psychologue russe Lvan Pavlov sur le conditionnement des animaux. Cette conception l'entraîna à formuler la théorie psychologique du stimulus réponse (au conditionnementclassique)(<https://www.acelf.ca/c/revue/revuehtml/28-1/01-chevrier.html#h-1.1>.)

dans la même vision Fechner compare L'individu une boîte noire, dont on ne sait rien sur ce qui se passe en intérieur mais dont on peut prévoir certains comportements Puisque en proposant des simules particulière on obtient toujours les mêmes résultats à la sortie. (M. Chekour-2015).

Du point de vue de l'enseignement le béhaviorisme Considère l'apprentissage comme une modification durable du comportement résultant d'un entraînement particulier, il part du principe que l'acquisition des connaissances effectue Par palier successifs. Le passage d'un niveau de connaissance à une autre s'opère par des renforcements positifs des réponses et comportements attendus. De ce fait, l'enseignante répète une notion une ou plusieurs fois lorsqu'il constate à travers le comportement observé que la notion en question n'est pas assimilée Par les apprenants de même, il a pour tâche de concevoir des exercices progressifs, de guider les élèves dans leur réalisation et leur communiquer les réactions nécessaire à la prochaine étape. Néanmoins les apprenants ne donnent souvent pas du sens aux connaissances qu'ils restituent, et ils perdent le fil conducteur entre les différentes étapes de leur apprentissage. Dans sa théorie l'apprenant un élève qui écoute, regarde, réagir et tante de produire face à une enseignante qui est transmetteur d'information du connaissances, qui présente, décrit, schématise, planifie et vérifie.(**M. Chekour, 2015**).

3.2 Le cognitivisme

Le cognitivisme (ou rationalisme) naît en même temps que l'Intelligence Artificielle, en1956. Il est Proposé par Miller et Bruner en réaction au béhaviorisme. Il est centré sur les manières de penser et de résoudre des problèmes de L'apprentissage ne peut être limité à enregistrement conditionné, mais doit plutôt être envisagé comme nécessitant un traitement complexe de l'information reçue. La mémoire possède une structure propre, qui implique l'organisation de l'information et le recours à des stratégies pour gérer cette organisation (M.Chekour, 2015).

La psychologie cognitive considère qu'il y a fondamentalement trois grandes catégories de connaissances : les connaissances déclaratives, procédurales et conditionnelles. Elle invite L'enseignant à développer des stratégies différentes pour faciliter l'intégration de chacune d'elles parce qu'elles sont représentées différemment dans la mémoire (**M.Chekour, 2015**). Pour les Cognitivistes, l'apprenant est un système actif de traitement de l'information, semblable à un ordinateur : il perçoit des informations qui lui proviennent du monde extérieur, les reconnaît, les emmagasine en mémoire, puis les récupère de sa mémoire lorsqu'il en a besoin pour comprendre son environnement ou résoudre des problèmes. L'enseignant est gestionnaire des apprentissages, il guide, anime, dirige, conseille, explique, régule, remédie. Les connaissances deviennent une réalité externe que l'apprenant doit intégrer à ses schémas mentaux et réutiliser plutôt qu'à acquérir des comportements observables. De plus, la méthode d'enseignement favorisée laisse place à de multiples cheminements d'apprentissage afin de

tenir compte des différentes variables individuelles pouvant influencer la manière dont les élèves traitent l'information. L'enseignant cognitiviste sera invité à utiliser des TIC qui favorisent une grande interactivité avec les élèves, telles que des simulateurs, des expériences et des tutoriels intelligents. Toutefois, le modèle cognitiviste a une limite importante, liée au fait qu'un matériel bien structuré n'est pas suffisant pour assurer un apprentissage. La motivation des élèves est un facteur déterminant puisqu'il fournit l'énergie nécessaire pour effectuer les apprentissages **(M.Chekour, 2015)**.

3.3 Constructivisme

Contrairement aux behavioristes, les constructivistes croient que chaque apprenant construit la réalité, ou du moins l'interprète, en se basant sur sa perception d'expériences passées. Selon le modèle constructiviste, l'acquisition de connaissance ne se réalise pas par simple empilement mais passe par une réorganisation de conceptions mentales précédentes, un travail de construction ou de reconstruction **(M.Chekour, 2015)**. Pour Piaget, l'assimilation et l'accommodation forment un couple indispensable à l'activité cognitive dont les différents processus d'équilibration seront développés dans l'équilibration des structures cognitives. Selon le même auteur, l'assimilation désigne la réintégration d'éléments externes nouveaux dans une structure interne préexistante ; l'accommodation désigne l'adaptation de l'organisme aux variations externes qu'il ne réussit pas à assimiler

(M.Chekour, 2015).

Les huit conditions nécessaires pour réussir une pédagogie constructiviste :

1. Présenter aux apprenants des situations d'apprentissage complexes similaires à celles qu'ils rencontrent dans la vie courante.
2. Favoriser l'interaction et la collaboration entre les apprenants.
3. Donner le sens aux apprentissages des élèves.
4. Tout apprentissage doit partir des acquis des élèves.
5. Les élèves doivent bénéficier d'une évaluation formative continue.
6. Les élèves doivent être responsables de leurs apprentissages.
7. Les enseignants sont des guides et des agents qui facilitent l'apprentissage.

8. Revoir des contenus et les présenter selon diverses perspectives.

Aujourd'hui, le constructivisme apparaît toujours prometteur du point de vue des technologies éducatives. Il favorise des outils donnant une grande autonomie à l'élève et lui permettant d'avancer à son rythme (plate-forme pédagogique, matériel didactiques) en utilisant des outils collaboratifs ou – au moins – coopératif (télé correspondance, blogs). Ce modèle favorise aussi le développement des problèmes assistés par ordinateur (**M.Chekour, 2015**).

3.4 Socioconstructivisme

Ce modèle reprend les idées principales du constructivisme de Piaget en y ajoutant le rôle social

Des apprentissages. L'apprentissage est vu comme l'acquisition de connaissances grâce aux échanges entre l'enseignant et les élèves ou entre élèves. Les élèves n'apprennent pas seulement grâce à la transmission de connaissances par l'enseignant mais aussi grâce aux interactions.

Selon ce modèle, les apprentissages doivent être compris dans leur zone proximale de développement : cette zone comprend les tâches que les élèves peuvent réussir à l'aide d'un adulte, elles sont ni trop difficiles, ni trop faciles. Cette zone augmente nettement le potentiel d'un élève à apprendre plus efficacement. Le maître a pour rôle de définir précisément cette zone afin de donner des exercices appropriés. De plus, il va favoriser le débat entre les élèves (conflit sociocognitif), en les faisant travailler en groupe. Dans ce modèle, les erreurs correspondent également à un point d'appui pour la construction de nouvelles connaissances (**M.Chekour, 2015**).

Et a également apporté sa contribution à la théorie socioconstructiviste en expliquant que le modèle transmissif place l'enseignant en situation de monopole ce qui empêche l'acquisition de l'autonomie des élèves. Pour lui, l'enseignant doit faire en sorte que la tâche soit plus agréable à réaliser avec son aide tout en évitant que l'élève devienne dépendant de lui. Il doit également mobiliser et motiver l'élève en maintenant l'intérêt de la tâche pour l'élève (**M.Chekour, 2015**).

4 Les modèles d'apprentissage

Les trois modèles très succinctement décrits ci-dessous sont autant de manières d'envisager les processus d'apprentissage. Ils constituent dès lors, pour l'enseignant, trois angles de vue possibles pour observer et tenter de comprendre ce qui se joue dans sa classe.

4.1. Le modèle transmissif

C'est le modèle qui correspond à la conception empirique de l'enseignement. Il est basé sur deux présupposés :

1. La neutralité conceptuelle de l'élève. Avant l'enseignement, l'élève n'a pas de Conception personnelle sur le sujet à aborder ; il est assimilé à un vase vide, ou à une cire sans empreinte.
2. La non déformation du savoir transmis. Si l'enseignant expose clairement son sujet et si les élèves écoutent bien (éventuellement en posant une ou deux questions), ils vont assimiler le message tel qu'il a été transmis. Des exercices D'entraînement permettront d'ancrer les nouvelles connaissances.

Le rôle de l'enseignant est d'expliquer clairement.

Le rôle de l'élève est d'écouter attentivement.

Les erreurs de l'élève sont des accidents dus à une écoute insuffisante ou à une mauvaise explication. On y remédie par une nouvelle explication et une écoute plus attentive.

Avantages : L'enseignement basé sur ce modèle est le plus économe en temps et en moyens. Il est adéquat si les apprenants sont motivés et attentifs (cours universitaire par exemple).

Limites : Elles dépendent de la validité des deux présupposés :

1. Si une conception initiale inadéquate existe elle risque de ne pas être remise en cause, et d'interférer avec la nouvelle connaissance.

Apports théoriques : les trois principaux modèles d'apprentissage

2. Ce qui est dit par l'enseignant n'est pas toujours entendu de la même façon par tous les élèves.

4.2. Le modèle béhavioriste

Le présupposé est ici que l'on ne peut pas savoir ce qui se passe dans la tête de l'élève qui est assimilée à une boîte noire, L'enseignant doit alors se baser sur les comportements observables du sujet, c'est-à-dire les réponses qu'il fournit aux questions posées ou les démarches utilisées pour résoudre un problème. L'objectif d'apprentissage est décomposé en sous-objectifs formulés en termes de comportements observables (l'élève est capable de ... plutôt que l'élève connaît ...). L'élève passe ainsi très graduellement, sous la conduite de l'enseignant, de la connaissance initiale à la connaissance finale par petites marches.

C'est le modèle qui est en toile de fond de la pédagogie par objectifs (fiches de découverte contenant un grand nombre de questions relativement faciles qui permettent à l'élève de découvrir la notion visée). Il constitue également la base théorique de l'EAO (enseignement assisté par ordinateur).

Le rôle de l'enseignant est de définir des sous-objectifs et de mettre en place des exercices progressifs permettant de franchir les différentes étapes sans difficultés. Le rôle de l'élève est de pratiquer les exercices proposés en suivant l'itinéraire balisé. Les erreurs de l'élève sont des accidents révélateurs de sous-objectifs mal ou insuffisamment décomposés.

Avantages : L'enseignant est attentif aux possibilités et à l'évolution individuelles de l'élève. Il lui propose des activités bien adaptées. L'élève peut progresser à son rythme ; il est le plus souvent en situation de réussite.

Les objectifs étant définis précisément, l'évaluation est facilitée et clarifiée.

Limites : Les tâches découpées cachent la vision d'ensemble : l'élève peut réussir chacune des étapes du chemin balisé mais être incapable, par manque de vision d'ensemble, de parcourir ce même chemin en l'absence de balises. D'autre part, les conceptions initiales n'étant pas prises en compte, elles sont susceptibles de resurgir lorsque l'élève se trouvera devant un problème plus complexe.

4.3 Le modèle constructiviste

Il repose sur les trois présupposés suivants :

1. C'est en agissant (en résolvant des problèmes) que l'on apprend.

2. « Quel que soit son âge, l'esprit n'est jamais vierge, table rase ou cire sans empreinte »¹. Les représentations initiales s'érigent souvent en obstacle aux nouvelles connaissances.

3. La connaissance ne s'acquiert pas par simple empilement ; elle passe d'un état d'équilibre à un autre par des phases transitoires au cours desquelles les connaissances antérieures sont mises en défaut.

Selon ce modèle, l'acquisition de connaissances passe par la transformation des informations reçues par l'apprenant à travers ses expériences et ses connaissances préalables. Pour accéder à un état de connaissance supérieur, il faut donc remettre en cause et réorganiser ses conceptions initiales en y intégrant les nouvelles données. L'élève ne sera pleinement prêt à cet effort difficile (car il implique une phase de déstabilisation) que s'il a pris conscience de l'insuffisance de ses représentations. L'enseignant placera donc l'élève dans une situation propre à lui créer un conflit cognitif provoqué par une contradiction entre son anticipation (basée sur sa conception initiale) et une réalité observée. Le démenti peut provenir de la situation elle-même (c'est le concept de situation-problème) ou de ses pairs (lors d'un travail de groupe). Cependant, il est essentiel qu'il ne vienne pas de l'enseignant, l'élève risquant sinon de résoudre le conflit en distinguant la vérité scolaire de celle de la vie « réelle ».

Le rôle du maître est complexe : il doit d'abord repérer les obstacles récurrents, puis mettre en place des situations destinées à faire prendre conscience à l'élève de l'insuffisance de ses conceptions.

Finalement, il doit aider l'élève à construire les nouveaux savoirs, puis à les consolider par des exercices ad hoc

Le rôle de l'élève est de s'approprier le problème posé, d'y investir ses connaissances initiales, d'accepter la déstabilisation procurée par le démenti, de reconnaître la nécessité de cette déstabilisation pour pouvoir progresser (ce qui doit faire l'objet d'un contrat didactique approprié). Finalement, il doit construire, avec l'aide de l'enseignant, la nouvelle connaissance, puis la consolider par des exercices ad hoc.

Les erreurs sont révélatrices de conceptions inadéquates. En ce sens, elles sont constitutives de l'apprentissage.

Avantages : L'élève est confronté à un problème à résoudre, ce qui lui permet de mettre du sens à son apprentissage. Les conceptions initiales inadéquates ayant été détruites ou remodelées, elles ne risquent plus de refaire surface et le nouvel état d'équilibre est durable.

Limites : L'enseignement basé sur ce modèle est coûteux en temps.

- il nécessite un haut niveau de compétence de l'enseignant, autant pour la conception que pour la gestion des leçons.

- il est parfois difficile de trouver des situations-problèmes adéquates.

- La phase de déstabilisation est délicate chez certains élèves (en particulier ceux en grande difficulté) (http://bdp.ge.ch/webphys/recherche/trouve_detail.php?id=424 (Département de l'instruction publique du canton de Genève ; Site officiel de l'enseignement de la physique de l'enseignement secondaire).

Dans le chapitre précédant, nous avons discuté la définition de l'apprentissage et tous les stratégies, théories et modèles qui sont associés avec ce terme, ça ce qui nous aides à connaître comment se faite le processus d'apprendre une langue étrangère.

Chapitre 02 :

Les activités ludiques

Chapitre 02 : Les activités ludiques

Les activités ludiques représente des outils et des supports didactique et éducatifs très efficace, elles sont un élément important pour les apprenants, et le territoire essentiel d'apprendre le FLE, où les élèves trouvent la détente et le plaisir dans son apprentissage et son développement du savoir.

Dans cette partie, nous commencerons par donner une définition aux activités ludiques, ses types, le rôle, les niveaux sémantiques, nous nous interrogerons sur l'efficacité des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE.

01.Qu'est-ce qu'une activité ludiques ?

Ce terme "**ludique**" dérivé de mot latin "**Ludus**", adj. relatif au jeu désigne l'activité de jouer sous forme ludique. (**Robert. Paul et Ray de Bove « Le nouveau petit robert de français. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française» Paris : SUJER, Mai 2011.P267.**

Le dictionnaire didactique du français définit l'activité ludique comme étant :« Une activité d'apprentissage dit ludique, est guidée par les règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure (...), elle permet la communication entre les apprenants pour résoudre une situation - problème orientés vers un objectif d'apprentissage : il s'agit de l'utilisation de leurs savoirs verbaux dans une communication collective»(**J.P. Cuq «Dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et second» clé international, 2003).**

À travers cette définition, nous pouvons dire que les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui peuvent aider l'apprenant à progresser.

Selon **B. CORD. Maunoury** les activités ludiques sont : «activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec» (**Éducatif. Com).**

Fontir Geneviève et **Lecunef Madeleine** se rejoignent et avancent que : « Autrement dit l'activité scolaire et particulière à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordres, les rapports de force changent peuvent être inversés et où deux mobiles à l'action existent

(temporairement). Le gain / la victoire et l'amusement /le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et à leur propre fin ». (G. FONTIR : M. LE CUNEF, 1976.P. 45).

02. Les types des activités ludiques

Il existe plusieurs types d'activité ludique, disons qu'il est quasiment impossible de dénombrer tous les jeux et classer notamment avec le développement croissant de ces derniers grâce aux progrès technologiques. Nous présentons dans ce qui suit la classification proposée par **J. P et Gruca** selon une perspective didactique :

2.1. Les jeux linguistiques :

Ce sont les jeux qui rendent Une classe vivante et qui fait participer les apprenants, et selon **Jean-Pierre Cuq et Gruca** : «les jeux linguistiques, Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographe.»(**Jean Pierre Cuq, Isabelle Gruca «cours de didactique du français langue étrangère et seconde. PUG. Collection : Didactique (FLE), France. 2007 .P : 417).**

2.2. Les jeux de créativité :

La présentation de l'activité de lecture est une tâche primordiale. Dans ce sens les jeux de créativité ont pour but le développement du potentiel langagier des apprenants, et les encourager à l'invention et à la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours.... etc .

Faire découvrir ce potentiel qui contient une compétence linguistique même limités si on en utilise toutes les rescousses, pour cela on doit libérer les apprenants de la répétitions ou de l'imitation de modèles scolaire plaisirable et conformistes, ou ne naît pas créatif ou le devient, C'est en exercent qu'on acquiert la capacité d'invention, la fluidité des idées, la flexibilité, la capacité de synthèse propre, la créativité. À cet effet **H. Augé** déclare «devenir créatif ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école pour nous sentir exister en créant....» (**H. Augé. P56).**

2.3. Les jeux culturels :

Les jeux culturels sont des jeux qui font partie à la culture et à la connaissance de l'apprenant, comme le jeu de baccalauréat. (**Jeu du bac**)

2.4. Les jeux dérivés du théâtre :

Sont des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale, et les apprenants en acteurs. Les jeux de rôle et la dramatisation font partie de ce type de jeu.

03. Le rôle de l'activité ludique dans une classe de FLE :

Les activités ludiques par ses caractéristiques (plaisir, gratuité, spontanéité et créativité) répondent à un besoin de découverte et d'exploration de l'individu, ils sont nécessaires pour rendre l'enseignement/l'apprentissage du FLE plus attractif et moins ennuyeux, « Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue » **Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère»(Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants D'ASANTEMAN SENIOR HIGH SCHOOL, YAA ASANTEWAA GIRLS SENIOR HIGH SCHOOL et OPOKU WARE SENIOR HIGH SCHOOL MASTER OF PHILOSOPHY (FRENCH ; MARCH), 2015, p. 24)**

L'usage d'activité ludique comme médiateur d'apprentissage semble être une approche importante pour inciter le plaisir et le goût d'apprendre une langue étrangère, et en améliorant son apprentissage à l'école primaire, elle permet : « ... une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative » (**Ibid, p.16**)

Dans son ouvrage cours didactique de français langue étrangère et seconde, J-P Cuq signale que : « Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue » (**Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG, 2008, p.458**)

Le recours à l'activité ludique aide beaucoup les enseignants pour motiver leurs apprenants, parce que l'apprentissage devient facile sans avoir la pression et l'ennui. C'est un moyen d'apprentissage indirect, comme l'affirme Weiss dans son livre jeu et activités communicatives dans la classe de langue que le jeu : « peut grandement contribuer à animer les classes de langues et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »(Weiss F, **Jeux et activités communicatives, Paris, Hachette, p.08**).

Donc, le jeu est un instrument majeur dans les classes de langues étant à la fois facteur de motivation qui permet de rendre l'élève plus actif et responsable de ses apprentissages.

Ainsi, il est un moyen de communication puissant qui favorise les interactions et les échanges des élèves entre eux, comme le confirme Martine Kervvan : « Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans situation motivante et naturelle » .(Martine Kervran, **Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, les activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.40**)

L'activité ludique est un excellent moyen pour inciter l'élève à communiquer avec les autres, afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue. Haydée Silva signale dans un entretien que : « le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients. Lors que le changement de rôle au sein de la scène pédagogique permet de rendre l'initiative et la parole aux apprenants, tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré » (Haydée Silva, **le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p.1**). Elle ajoute aussi : « C'est pourquoi les activités ludiques exploitées à bon escient peuvent, entre autres choses, sur le plan pédagogique tel que vous le concevez, faciliter le travail dans les classes hétérogènes ; contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe ;développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse ; aider à dédramatiser l'erreur ; promouvoir la prise de conscience de soi ; rendre possible la mise e place d'une pédagogie différenciée » (**Ibid, . p.1**).

Ce type d'activité permet de briser la glace au sein de la classe, et encourage les élèves à prendre la parole et mobiliser leurs connaissances, l'objectif de l'enseignement de FLE n'est pas d'apprendre des compétences linguistiques et décontextualiser seulement, mais aussi « agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère » (Weiss, op. Cite., p. 7). . L'intérêt essentiel des activités ludiques et d'intégrer l'élève dans des situations proches de la réalité, et de développer chez eux la capacité de résoudre des conflits et des problèmes.

4. Rôle des activités ludiques dans l'apprentissage

4.1. La Développement harmonieux de personne

Le jeu pour l'enfant est une vie en miniature, c'est une phase préparatoire à la vie d'adulte, il ne consiste pas uniquement à un moment de détente et de loisir mais va au-delà, quand il joue, l'enfant explore, découvre et s'intègre dans le monde, il apprend des choses nouvelles en les approchant en les touchant, comme l'affirme Aristote « Les choses qu'il faut attendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons » (S. DE GRAEVE, 1996. 13).

L'enfant mesure ses aptitudes, ses capacités, en jouant avec d'autres enfants, il se rend compte de leurs différences et leurs similitudes, il s'aperçoit des attitudes de son entourage, de ses propres points forts et ses points faibles.

D'autre part, les enfants qui auront la chance de jouer librement et sans contraintes auront la chance d'avoir un psychisme mature et un développement plus équilibré.

« Dans de réelles situations ludiques, l'enfant guidé par le plaisir de la recherche et de la découverte, vivra de multiples expériences dans lesquelles ses potentialités mentales perceptives, motrices et sociales seront sollicitées » (S. DE GRAEVE, 1996.)

4.2. Développement de la créativité et de l'imaginaire :

L'enfant est mis au monde avec un nombre très élevé de neurones, il est vital qu'il y'ait des contacts entre ses neurones par le biais du réseau synaptique.

Développer le réseau synaptique de l'enfant, c'est accroître ses capacités mentales ; l'enfant a un processus d'apprentissage qui est le fruit d'une création accidentelle, qui peut être comparée à une création musicale, il découvre le rapport entre ses actes et leurs résultats.

Le fait de toucher, de frotter ou de secouer va déclencher des bruits, que l'enfant aura envie de réécouter, il répètera les opérations avec quelques améliorations pour aboutir à une structure rythmique.

C'est donc dans et à travers son imagination, sa créativité, son invention que son réseau synaptique se perfectionne et devient plus performant. En jouant, ce qui compte pour un enfant n'est pas le résultat autant que la manière de faire : faire semblant d'être quelqu'un d'autre, passer dans la peau d'un artisan, d'un maître, d'un acteur, tel est le point nodal de l'acte éducatif, dans cette construction de soi : le jeu est considéré comme le meilleur atout pour assurer à cet adulte de demain un épanouissement intellectuel et psychique équilibré.

4.3. La créativité

En pédagogie, la créativité est définie comme une capacité d'imaginer, d'inventer, de créer, de s'exprimer, d'extérioriser, de produire. Cette aptitude peut se développer ou s'étioler, elle est suscitée par les méthodes actives, freinée ou bloquée par une des activités de simple répétition ou de pure imitation, elle est encouragée lorsque les apprenants sont pleinement impliqués dans leurs interventions et découragés par un guidage permissif qui les réduit à de simples exécutants. À ce sujet, Francis Debyser pense que : « Ces jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme, de sens, de phrases [...] de libérer pour un temps les élèves du carcan de la répétition, ou de l'imitation de modèles scolaire plausibles raisonnables et conformistes ...» (F. DEBYSER, 1976. 14).

5. L'activité ludique : un vecteur de communication

Le jeu, très présent dans l'enseignement des langues étrangères, ne doit pas être considéré

Comme un moment de détente uniquement, il est aussi et surtout au service de plusieurs objectifs précis, notamment celui d'amener les enfants à communiquer. En effet, les élèves prennent beaucoup de plaisir à faire des activités dans lesquelles le regard, l'écoute et la parole passent au premier plan. Le jeu apparaît pour l'enfant comme un cadeau, une liberté.

6. Le jeu aide à acquérir des compétences :

Lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue. L'enfant ose parler, essaye, se trompe, réessaye.

Toutes les barrières entre individus tombent et la communication s'établit dans un esprit de compétition entre membres d'un groupe dans un climat de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'élève. Donc il est utile de créer des situations qui mènent l'enfant apprenant à communiquer. Je donnerai dans la deuxième partie de ce mémoire des exemples concrets venant illustrer mon propos, mais il est clair que les activités ludiques sont un cadre idéal pour toutes formes de communication.

7. L'activité ludique : un élément de motivation

Les jeux présentent une source d'une grande motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendant l'apprentissage motivant. Le jeu représente à la fois la source de motivation et de plaisir, il augmente la motivation ce qui encourage l'activité. Il ne faut pas utiliser les jeux comme des activités « bouche-trou » ou comme des récompenses, car les jeux sont un moyen d'apprentissage de bonne qualité. On les insère quand la classe est fatiguée ou après une activité qui a demandé des efforts intenses. La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants. Le jeu permet de renforcer la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquises.

8. Les niveaux sémantiques de l'activité ludique :

Dans la classe de la langue, plusieurs moyens peuvent servir de support, tous les moyens sont bons pour passer le message à savoir, documents sonores, images, jeux, textes, cartes, mimes, groupes. L'enseignant peut choisir des activités ludiques variées, séduisantes et intéressantes qui auront pour rôle de susciter plaisir et apprentissage.

La variété des matériaux, exige d'être jointe à des variétés, des structures ludiques, c'est pourquoi l'enseignant doit avoir des connaissances élargies du jeu, support pour pouvoir profiter pleinement du plaisir éprouvé par l'apprenant et développer les différentes compétences.

Pour pouvoir pratiquer l'activité ludique de façon profitable, il est important de bien connaître les structures ludiques citées par HAYDÉE SILVA :

a) Les structures constitutives :

Ces structures correspondent à des combinaisons de règles propres à chaque jeu, et qui ont fait un jeu et qui ont fait un jeu particulier, leur inobservance ôte à l'activité ludique ce qui distingue, il est donc question du système d'organisation, formés de manière objective et que se révèlent au moment de la pratique du jeu. Comme c'est remarqué par exemple dans leurs certains jeux dont les gens savent les règles, même s'ils ne l'ont pas jamais pratiqué tel : le jeu de famille, jeu de mémoire, le scrabble..., et d'autres encore.

Il est important également dans une classe de langue de renforcer les règles déjà connus par les apprenants et qui peuvent rendre l'activité plus intéressante.

b) Les structures normatives :

Ces structures impliquent des dispositions à caractère technique qui ne représentent plus une forme d'obligation, mais ils sont pris en considération par les joueurs, le fait de pas les voir à travers les jeux ne signifie pas d'être hors-jeux mais uniquement mal jouer

Par exemple pour un débutant, jouant au scrabble et qui respect minutieusement les règles du jeu. Perde automatiquement pour la simple raison qu'il n'a pas compris qu'il faut composer des mots long, et avec des pièces de grandes valeurs. Par exemple les structures normatives l'enseignant peut guider les apprenants, préserver la motivation, atténuer ce qui se révèle difficile et pourra aussi gérer le cadre spatio- temporel de l'activité.

c) Les structures évaluatives :

Les structures suivantes désignent, en fait, les différentes attitudes que le joueur adopte lors de jeux, de manière plus explicite c'est la manière par laquelle le joueur utilise les règles du jeu il pourrait transformer en mieux la méthode appliqué.

L'enseignant peut profiter pleinement des modifications entrepris par le sujet (le joueur), et des diverses stratégies qu'il applique ces dernières peuvent être réinvesties pour favoriser les procédures les plus utiles.

Il peut aussi utiliser ces mêmes modifications apportées par le joueur dans des situations ou permet aux autres joueurs qui ne jouissent pas du même niveau linguistique d'avoir une chance de gagner.

d) Les structures méta-ludiques :

Les structures méta-ludiques renvoient aux règles générales qui déterminent la collection des jeux, et que l'enseignant doit avoir en tête. Pour ces structures il est question de connaître les priorités de chaque type d'action, quelle sont les valeurs spécifiques qu'on doit accorder à tel ou tel activité ludique.

Le rôle des structures méta-ludiques se résume en fait dans le choix des types d'activités et qui doivent répondre aux besoins des apprenants et les activités doivent être à la fois intéressants (pour plaire aux apprenants). Si attirantes (pour ne pas démotiver l'apprenant), et utiles (pour pouvoir répondre à l'intention pédagogique).

En effet, plus l'enseignant maîtrise des structures ludiques mieux, il réussira à manipuler le jeu en classe et en tirer largement profit dans son enseignement. **(Par Haydée SILVA : http://www.francparler.org/dossiers/silva_2005.htm).**

9. Diversité des activités ludiques utilisées dans la classe du FLE :

La place de jeu dans le champ d'investigation du français langue étrangère est sans doute primordiale, ainsi la notion jeu/ludique est devenue au fil des années comme un repaire positif dans l'enseignement. De plus de son importance et de son impact sur les apprenant, le jeu se diffère parallèlement avec le niveau des apprenant, leur âge, leur origine...etc., sans oublié l'objectif à attendre de l'enseignant (amélioration de la prononciation mémorisation des règles de grammaire...etc.).

Donc nous allons énumérer les jeux les utilisés dans l'enseignement et voir leurs objectifs et leur impact positif dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

9.1. Les jeux des mots :

Le jeu de mots est considéré comme n'importe quel jeu de langue qui manipule les mots ou les sonorités, et eu, particulier celui qui consiste à créer deux mots ou deux phrases homophones. Par exemple « suis » désigne deux homophones vrais car il peut être la forme conjuguée des verbes « être » et « suivre » à la première personne au présent de l'indicatif. L'apprentissage du lexique est de fait central, les pédagogues et les didacticiens ont porté une grand importance à l'acquisition du lexique puisque c'est grâce à lui les apprenants accédèrent à la communication.

9.1. Le scrabble :

C'est un jeu de société et un jeu de lettre où l'objectif est d'émuler des points sur la base de tirage aléatoire de lettres, en créant des mots sur une grille carrée dont certaines cases sont primées. Ce jeu est pratiqué en famille et en société, il fait aussi l'objectif de compétition et ce dans tous les pays du monde et en 36 langues. Il sert à apprendre les mots d'une langue de façon ludique et sans aucune cagner. Il permet de mémoriser les mots et par conséquent d'atténuer le risque d'erreurs dans les examens d'orthographe et/ou de vocabulaire, ce jeu est pratiqué par les gens de tous âges.

9.2. Les tics :

Il n'y-a aucune étude prouvant l'impact que peut avoir ce genre de procédé sur les résultats scolaire mais son bénéfice est certain sur l'attrait qu'il peu avoir sur les plus réticents. Il favorise l'interactivité entre enseignant et apprenant. Il suscite la curiosité et donc l'intérêt des élèves et rend de ce fait l'enseignement plus ludique et tout à fait stimulant même pour les élèves que le français n'intéresse en aucune façon lorsqu'il est enseigné d'une manière rigide.

9.3. Les jeux de rôles :

Les jeux de rôles permettent en plus du fait qu'ils sont un moyen efficace d'apprendre une langue étrangère de pousser les apprenants à une réflexion sur leurs responsabilités, ce sont de saynètes imaginées par les élèves et leurs enseignants qui portent sur un thème précis et qui sont jouées telles de petites pièces de théâtre. Cela permet aux apprenants de savoir comment s'en sortir de certaines situations parfois jugée périlleuses et en même temps sortir de la timidité qui les empêche de s'exprimer dans une langue qu'ils craignent. Le jeu de rôles permet à l'apprenant de vivre une vraie situation de communication et ainsi, il lui permet de compenser ses propres lacunes linguistiques en recourant à des moyens non verbaux.

9.4. Jeux théâtraux :

Le théâtre est un moyen efficace pour développer l'expression orale. Faire jouer de petits rôles à des apprenants sans pour autant vouloir en faire des comédiens ou des dramaturges est une méthode assez intelligente pour que ces apprenants aussi réticentes soient ils quant à la pratique de la langue française, apprennent à s'exprimer en cette langue dans « l'amusement et gaieté » la plus totale, Jean-Pierre Cuq la disait déjà en 2003 dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde « Le théâtre dans la classe FLE offre les avantages classiques du théâtre en langue maternelle : apprentissage et mémorisation d'un

texte, travail de l'élocution de la diction de la prononciation, expression de sentiments ou d'états par le corps et par le jeu de la relation, expérience de la scène et du public, expérience du groupe et écoute des partenaires approche de la problématique acteur/personnage, être/paraître, masque/rôle ».

9.5. La bande dessinée :

L'utilisation de la bande dessinée dans l'enseignement a pour but principale de « travailler l'écrit de manière ludique ». La bande dessinée a longtemps été considérée comme une littérature à part, dotée d'un langage particulier, pendant des années, elle a été décriée, méprisée, pourtant des études, démontrent que la bande dessinée constitue le genre littéraire le plus populaire auprès des jeunes.

Aujourd'hui, la valeur éducative de la bande dessinée trouve enfin sa place parmi l'ensemble de la production littéraire. La bande dessinée est une approche créative parce qu'elle facilite l'expression et la communication. Elle permet d'imagination de créer d'inventer des histoires ludiques. La bande dessinée peut être considérée comme un outil pédagogique précieux et il est possible, notamment de l'intégrer au programme de français langue étrangère et à d'autres disciplines. De même PBD offre pour tous les apprenants une entrée plus facile dans la lecture autonome et elle devient lecture plaisir.

9.6. La chanson :

La chanson est une activité très efficace, selon un grand nombre de didacticiens, on peut structurer un cours de FLE formateur et ludique grâce à l'exploitation d'une chanson en visant des objectifs fonctionnels, linguistiques et socioculturel. En effet, le texte d'une chanson utilisé à des fins pédagogiques vise plusieurs objectifs, soit des objectifs linguistiques qui se basent sur la grammaire, le lexique, la phonétique...etc. Le texte d'une chanson comme support en FLE peut servir divers besoins, si en suit la démarche pédagogique.

Compréhension ==> mémorisation ==> production
--

On voit bien que la chanson peut être utilisée en compréhension comme elle peut également être exploitée pour la phase de mémorisation. On constate que la créativité ne tient pas tant à l'utilisation d'un support ludique porteur d'émotion et de plaisir, mais surtout à la phase de créativité sur laquelle elle débouche nécessairement (production oral/écrit).

9.7. Le poème :

Le poème est un support fortement conseillé dans le but d'exposer les apprenants aux sons et à la prosodie, il nous permet également de traiter quelques points de langues : pour étudier l'expression figée, pour développer un travail sur la métaphore et la comparaison. L'activité ludique ne fait qu'une apparition bien modeste dans le manuel scolaire. Cela a permis de préciser les représentations du ludique dans l'institution éducative qui ne tient pas ou compte peu, de cet aspect dans l'enseignement du FLE au moyen et pour les mêmes raisons que celle indiquées déjà par Debyser « notre culture contemporaine était imprégnée de Néo positive, c'est-à-dire d'utilisation et d'esprit de sérieux ». (1978 :4, cité par Ioper 1998).

10. Les avantages et les limites de l'activité ludique :

L'activité ludique est une arme à double tranchant, car elle peut avoir des avantages et des inconvénients dans le cadre de l'enseignement/apprentissage.

10.1. Les avantages :

L'avantage le plus évoqué par les enseignants qui utilisent le jeu comme support pédagogique est celui de la motivation qui incite l'apprenant à prendre la parole de lui-même. En effet, Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludiques en classe de langue : « poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants. » (RENARD Christine., Op.cit.)

Cette définition montre que l'intégration des jeux ludiques en classe de FLE pousse les élèves à travailler dans un groupe à travers les interactions et les échanges soit entre l'enseignant et l'apprenant soit entre les apprenants eux-mêmes, donc le jeu est socialisant.

De même, le jeu pousse l'élève à réfléchir et à rassembler toutes ses connaissances préalables pour résoudre le problème parvenu et gagner le jeu. Et pour réaliser son but, il doit donner la bonne réponse, sans demander la solution, car cette demande tue le jeu et l'enfant le sait bien, donc le jeu est valorisant.

Donc, Le jeu occupe une place prépondérante au sein d'une classe de FLE, il est considéré comme un excellent support pédagogique qui facilite la transmission de savoirs. En effet, il permet à l'apprenant de surmonter le grand défi qui est la timidité et le fait de prendre la parole en public.

Le plus grand avantage que l'on peut retenir ainsi est celui de la motivation qui permet à l'élève d'être responsable à trouver par lui-même de nouvelles stratégies pour réussir.

10.2. Les limite :

Plusieurs difficultés peuvent être rencontrées lors de la mise en œuvre du jeu en classe. Tout d'abord, le recours aux activités ludiques n'assure pas forcément un bon résultat, car elles peuvent générer de l'agitation, du bruit et des conflits entre les joueurs, donc il est très important de fixer des règles de conduite avant de commencer le jeu. Ensuite, le temps doit être adapté selon les situations d'enseignement-apprentissage puisque parfois il est difficile d'identifier le moment où l'on doit arrêter le jeu. L'enseignant doit alors jouer le rôle d'un arbitre qui dirige le déroulement du jeu et qui devra par la suite décider si le jeu doit prendre fin ou non. En outre, l'activité ludique présente le risque de perdre sa fonction didactique et se limiter à sa vocation purement récréative, ce qui réduirait à néant les bénéfices qu'on peut en tirer en classe de langue. Donc il faut que le contenu soit bien intégrer dans le processus d'enseignement.

Grâce aux informations présentes dans ce chapitre nous avons pu développer l'idée sur l'effet des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère en classe de FLE. Les différents axes que nous avons abordé confirment que l'utilisation de ludique dans la classe peut contribué à aider les élèves dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère sans se sentirent difficiles ou incapables d'apprendre.

Partie pratique

Partie pratique :**Présentation de l'enquête par questionnaire :**

Pour notre travail de recherche, nous avons choisi de recourir à un questionnaire que nous avons distribué à 15 enseignants, qui travaillent dans les différents régions de la wilaya de 'Khenchela'. Tout d'abord le questionnaire est destiné aux enseignants de cycle moyenne seulement (2^{ème} année moyenne). Nous avons commencé cette pratique dans le mois d'avril 2022 jusqu'à le mois de mai.

Ce questionnaire comporte 16 questions qui portants sur les activités ludiques. La première catégorie de questions concerne des informations sur le public d'enquête. La seconde vise à voir la pratique des activités ludiques dans la classe du FLE, fréquence d'utilisation les moyens qui facilitent l'apprentissage, le point de vue des sur l'intégration des activités ludiques.

Enfin, pour avoir des résultats de manière claire et pertinente nous avons interprété ces dernière sous forme de tableau ensuite par un commentaire des résultats obtenus de la question.

Présentation de public destiné :

Ce sont l'ensemble des enseignants de cycle moyen de différent sexe dont 08 femmes et 07 hommes, en effet comme nous allons constater, la plupart des enseignants sont des femme et jeunes enseignants qu'ont -10 ans d'expérience, tandis qu'il y a des enseignants qu'ont +10 ans d'expérience.

L'objectif du questionnaire :

- Vérifier si les enseignants utilisent les activités ludiques.
- Juger l'importance et l'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE
- Montre le rôle des activités ludiques dans l'amélioration d'apprendre le FLE
- Faire une petite enquête pour connaître à quel point les activités ludiques progresse le niveau de l'apprenant dans l'acquisition de FLE.

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de la présentation du mémoire de master portant sur " L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE cas des apprenant de 2ème année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire, si vous voulez bien répondre aux questions, cela ne perdra que quelque minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age :

2/- sexe :

- Féminin

- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?

- Moins de 5 ans

- de 5 à 10 ans

- de 10 à 20 ans

- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :

- Titulaire

- Stagiaire

- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? Justifiez.

- Oui

- Non

6/- Pensez-vous les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui

- Non

Si non pourquoi ?

7/- Quels sont les moyens qui vous utilisez pour facilite la Compréhension ?

8/- Les niveau de vos élèves est :

- acceptable

- moyen

- insuffisant

9/- Selon vous comment peton améliorer l'apprentissage du FLE en classe ?

10/- Etes-vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes ?

- Oui

- Non

Pourquoi ?

11/- Que pourriez-vous proposer afin d'éviter ces difficultés ?

12. Supposez-vous les activités ludiques :

-intéressant

-amusant

- un perte de temps

13. Utilisez-vous des activités ludiques pendant la pratique pédagogique

- Jamais

- Parfois

- souvent

14. quel sont les obstacles qui empêchent l'utilisation des activités ludiques

- manque du temps

- manque du moyen

- surcharge du programme

15. quel type d'activités ludiques privilégiez-vous en classe ? Justifiez

- jeux de rôle

- bande dessinée

- théâtre

- poème chanson

- autre

16. selon vous les apprenants aiment ils les activités ludiques

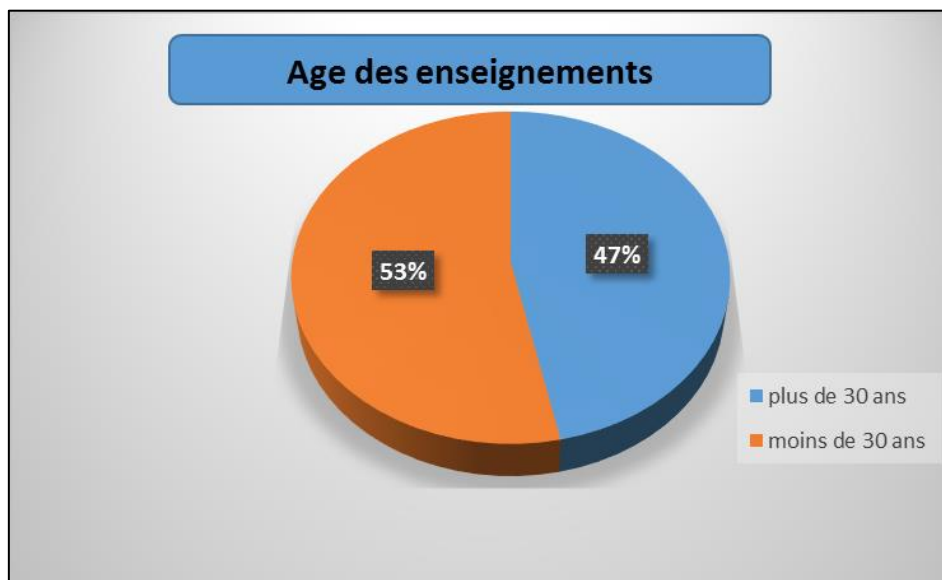
- oui

- non

- quelques élèves

Présentation et commentaire**01.Âge****Tableau**

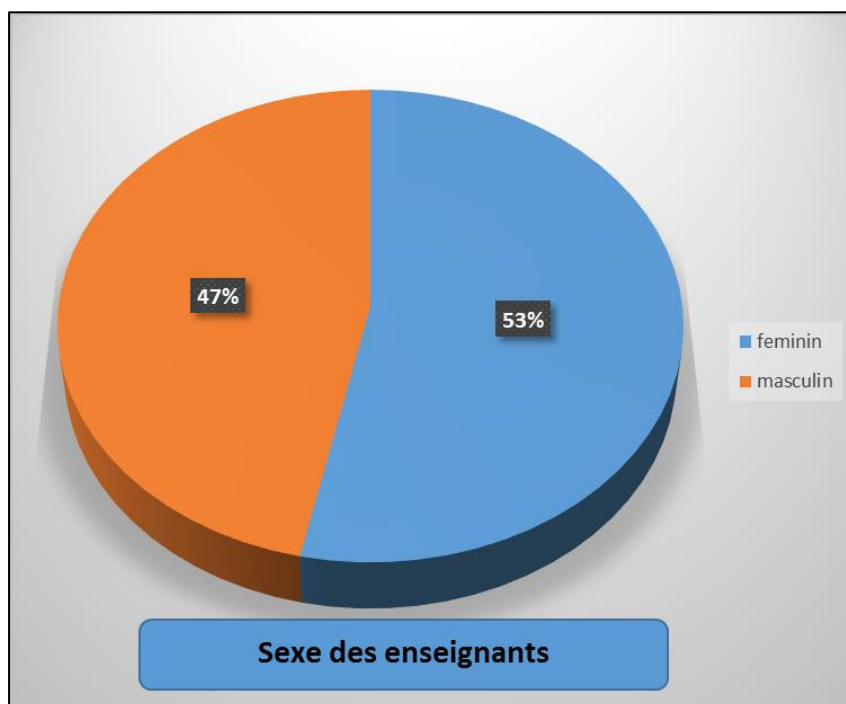
Âge	Nombre	
Plus de 30 ans	7	47%
Moins de 30 ans	8	53%

Graphique 01 :**Graphique 01 : pourcentage d'âge des enseignants****Présentation et commentaire :**

À partir de ce graphique, nous déduisons qu'il y a deux tranches d'âge différents d'où on peut résumer que le pourcentage des enseignants qui ont moins de 30 ans représentent 53% des enseignants au contraire les enseignants qui ont plus de 30 ans sont 47%

02. Sexe :**Tableau**

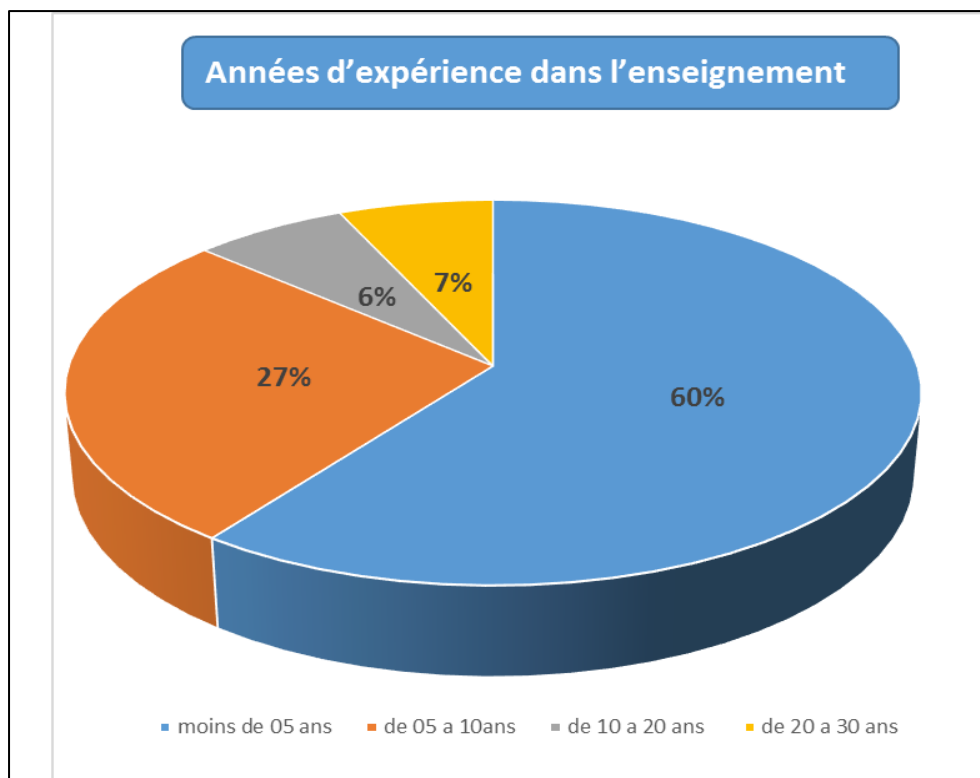
Sexe	Nombre des enseignants	Pourcentage
Féminin	8	53%
Masculin	7	47%

Graphique 02 :**Graphique 02 : pourcentage du sexe des enseignants****Présentation et commentaire :**

Le graphique 02 montre que la majorité des enseignants interrogés sont 53% femme, alors que seulement 47% des hommes. Donc le sexe féminin qui domine le cadre d'enseignement.

03. L'année d'expérience :**Tableau**

L'année d'expérience	Nombre des enseignants	Pourcentage
Moins de 5 ans	9	60%
De 5 à 10 ans	4	27%
De 10 à 20 ans	1	6%
De 20 à 30 ans	1	7%

Graphique 03 :**Graphique 03 : pourcentage des années d'expérience dans l'enseignement****Présentation :**

Nous remarquons suite à l'observation du tableau et du graphique que : sur 15 enseignants 9 enseignants ont moins de 5 ans d'enseignement soit un pourcentage de 60 %, 4 autres enseignants ont de 5 à 10 ans avec 26% 1 enseignant est de 10 à 20 ans d'expérience soit 7%, et enfin un enseignant qui est plus de 20 ans dans l'enseignement avec un pourcentage de 7%.

Commentaire :

À travers ces résultats nous observons qu'il y a une différence qui s'articule autour de l'ancienneté où nous trouvons des débutants moins de 5 ans Et des experts entre 5 et 30 ans ou la majorité des enseignants ont enseignés Entre 5 à 10 ans ils sont insuffisamment d'expérience et ont donc une connaissance superficielle dû la façon d'agir avec les élèves et comment leurs communiquer Les informations alors qu'une minorité de 14% ont des anciennes dans l'enseignement.

04/ La situation professionnelle :**Tableau**

La situation professionnelle	Nombre des enseignants	Pourcentage
Titulaire	6	40%
Stagiaire	4	27%
Suppléant	5	33%

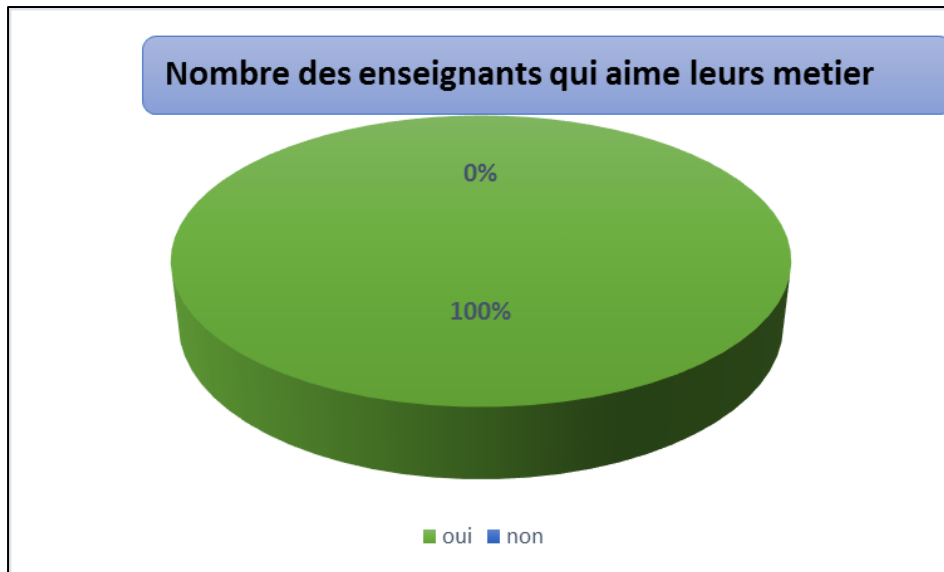
Graphique :**Graphique 04 : pourcentage de la situation professionnelle****Présentation et commentaire :**

D'après les résultats du tableau ainsi que ceux du graphique, nous avons trouvé que les enseignants de français ne sont pas tous dans leur poste, nous avons vu que 40% sont titulaires, 27% sont stagiaires, et 33% sont suppléants, cela nous mène à s'interroger sur l'effet de cette diversité des postes sur la valeur d'enseignement et le niveau des apprenants.

05/ Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? Justifiez.**Tableau 05 :**

Réponse	Nombre des enseignants	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%

Graphique 05 :



Graphique 05 : pourcentage de nombre des enseignants qui aime leurs métier

Présentation :

Les résultats nous permettrons de remarquer que tous les enseignants interrogés ont répondu positivement sur cette question c'est-à-dire 15 réponses affirmatives pour un pourcentage de 100%.

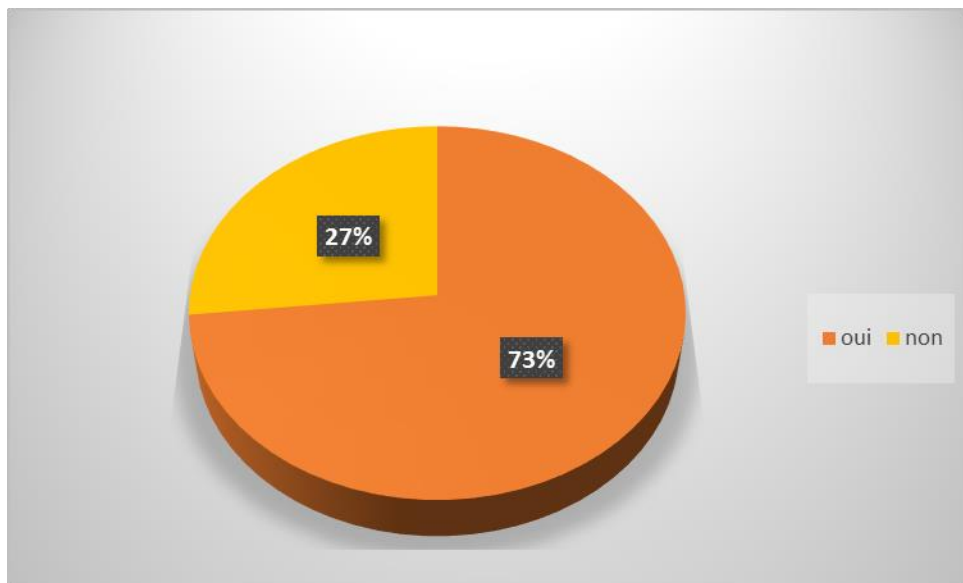
Commentaire :

Tous les réponses positives, nous montré d'abord que le choix des enseignants pour cette profession n'est pas accidentelle, mais un choix raisonné. En plus ils ont justifiés leurs réponses et disent que l'enseignement est un métier noble. Enfin nous pouvons dire que l'amour ou non d'enseignement peut avoir une incidence positive ou négative sur les résultats des élèves et sur le niveau d'enseignement.

06. pensez-vous les élèves s'intéressent à la langue française ? Si non pourquoi ?

Tableau 06 :

Réponse	Nombre des élèves	Pourcentage
Oui	11	73%
Non	4	27%

Graphique 06 :

Graphique 06 : pourcentage des élèves qui s'intéressent à la langue française

Présentation :

En ce qui concerne l'intérêt porté sur la langue française, aucun enseignant ne nous affirme que les apprenants sont attachés avec le français. La majorité qui disent oui sont 73%, 27% d'enseignants qu'il y a des élèves ne s'intéressent pas à cette langue.

Commentaire :

La grande majorité des enseignants ont répondu "oui" pour un pourcentage de 73%, le reste des enseignants représentent un pourcentage de 27% ont dit non, où ils ont expliqués pourquoi les élèves ne soucient pas du français à cause de ses difficultés et sa complexité il dont ajouté que la société n'aident à apprendre cette langue.

Ainsi, selon les enseignants les élèves qui ont pas attachés à la langue française sont les éléments qui ont un niveau moins dans la classe. Dans cette cas là les apprenants doivent être plus intéressé à la langue car elle joue un rôle important dans le parcours, c'est pour cette raison que nous avons proposé d'intégrer les activités ludiques pour attirer leur attention et de les motiver pour l'apprendre.

01. Quels sont les moyens que vous utilisez pour faciliter la compréhension ?

Présentation :

Pour cette question nous voulons laisser le choix libre aux enseignants pour savoir plusieurs points de vue concernant la compréhension, ils ont également répondu par des différents avis

Commentaire :

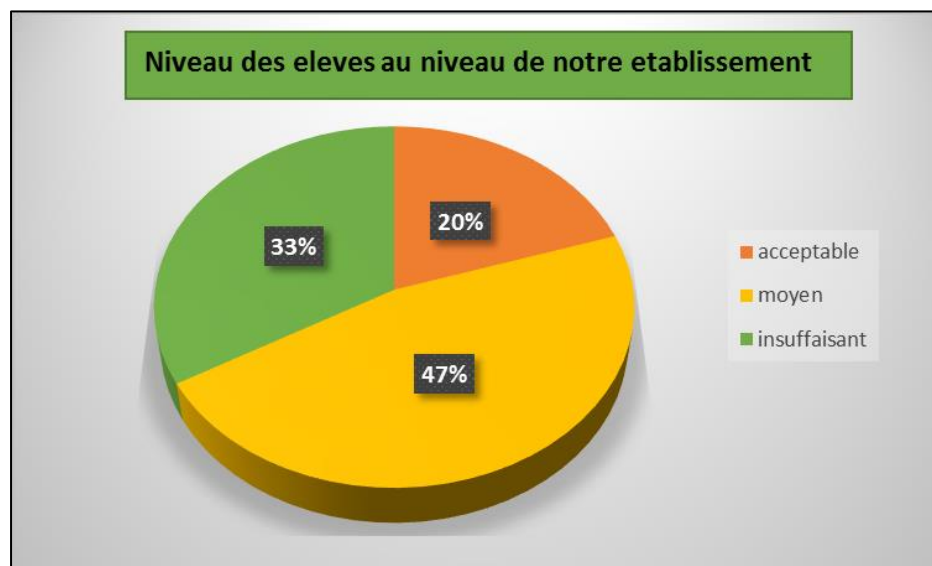
La plus part des enseignants ont répondu sur la question de faciliter la compréhension chez les élèves par l'utilisation des types d'activités ludiques comme : **les jeux de rôle, pièces théâtrales, chansons, poème**. Mais pour certains la compréhension se fait par l'utilisation des moyens qui facilitent la tâche comme : **les exercices du groupe et la motivation par les livres**

08. Le niveau des élèves

Tableau 08 :

Le niveau des élèves	Les réponses des enseignants	Pourcentage
Acceptable	03	20%
Moyen	07	47%
Insuffisant	05	33%

Graphique 08 :



Graphique 07: pourcentage de niveau des élèves

Présentation :

De l'ensemble des enseignants questionnés, 3 enseignants ont évalués le niveau de leur élèves un niveau acceptable, 7 l'ont qualifié de moyen, tandis que les 5 enseignants qui restent ont classé le niveau de leur élèves insuffisante.

Commentaire :

D'une manière générale nous pouvons constater à l'aide des résultats obtenus, qu'une bonne partie des enseignants trouve que le niveau de ses élèves est moyen, ce qui nous mène à dire que les élèves ont une certaine capacité d'apprendre il suffit juste de les guider, mettre en disponible les moyens essentiels qui les aident à apprendre le français tel que les activités éducatives.

09. selon vous comment pouvons améliorer l'apprentissage du FLE en classe ?**Présentation**

Pour cette question nous allons laisser les enseignants de répondre librement pour connaître leur avis sur ce sujet.

Commentaire :

Les enseignants ont proposés un nombre de différentes réponses, certains ont proposés l'application des nouvelles méthodes comme l'approche ludique, avec les différents types, mais les autres ont répondu par la stimulation des apprenants, et par faire des compétitions entre les apprenants pour les enrichir **et** les encourager depuis les premières années d'étude.

Nous concluons et dire que l'utilisation des activités ludiques dans l'amélioration d'apprendre le FLE va être motivante pour les apprenants il va contribuer à progresser l'apprenant dans leur cursus.

10. Vous êtes d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes ?

Tableau 10 :

La réponse	Les réponses des enseignants	Pourcentage
Oui	13	87%
Non	02	13%

Graphique 10 :



Graphique 10 : pourcentage de l'intégration des activités ludiques

Présentation :

Une tonalité de 13 enseignants sur 15 étaient d'accord avec l'intégration des jeux dans la classe de FLE, tandis que deux enseignants ont refusés cette idée.

Commentaire :

L'intégration des activités ludiques était parmi les solutions proposées pour améliorer l'apprentissage du FLE, Ça ce qui approuvé par 87% des enseignants et justifié leurs réponses par l'efficacité des activités ludiques sur le niveau de l'apprenant, ils facilitent la tâche d'apprentissage aident à progresser les élèves. Mais les enseignants qui ont refusés d'intégrer les activités ludiques ont justifiés leur réponses par la négativité, il ont considéré le ludique comme une perte du temps.

Donc nous concluons que le ludique a un rôle important à attirer l'attention des élèves pour apprendre le FLE.

11. Que pouvez-vous proposer afin d'éviter ces difficultés ?

Présentation :

Pour cette question, nous allons laisser aux enseignants la liberté de répondre chacun selon sa expérience

Commentaire :

D'après les enseignants nous pouvons dire que qu'il existe de nombreuses façons pour surmonter les difficultés qui rencontrent les élèves dans l'apprentissage de FLE. Permis ces réponses, l'organisation des séances pour faire des activités ludiques comme la chanson, poème, image, théâtre dans l'explication des cours pour rendre l'image d'apprentissage facile pour les apprenants, aussi pour stimuler l'envie d'apprendre la langue , les autres ont voie que il faut motiver les élèves avec des exercices pour simplifier la méthode de la transformation des informations ainsi que la fourniture des livres peut les aider à acquérir le FLE.

Nous pouvons dire qu'il y a plusieurs méthodes pour éliminer les difficultés d'apprendre le français.

12. Supposez-vous que les activités ludiques

Intéressant

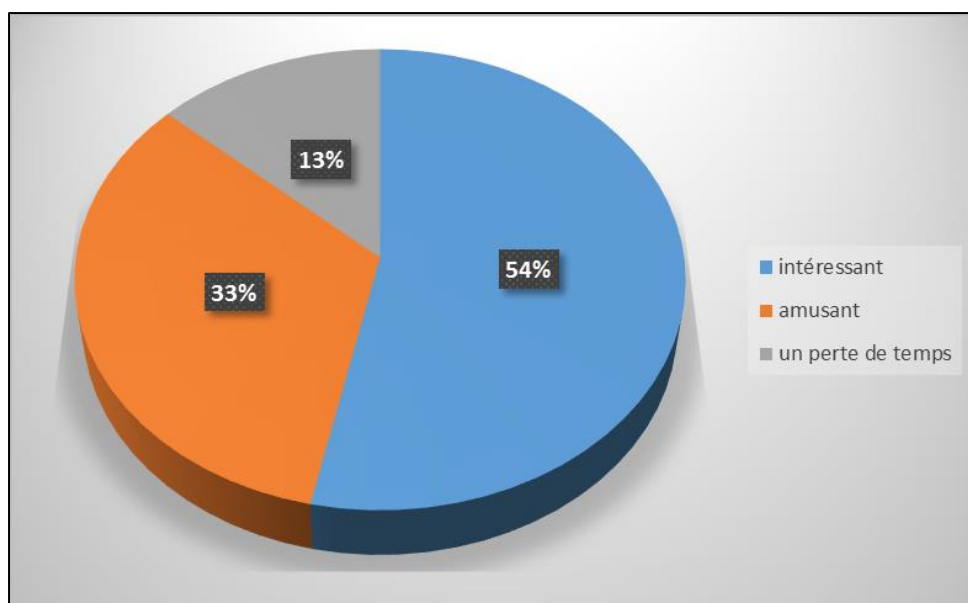
Amusant

Une perte du temps

Tableau

Le choix	La réponse des enseignants	Pourcentage
Intéressant	8	54%
Amusant	5	33%
Une perte du temps	2	13%

Graphique 12 :



Graphique08 : pourcentage d'intégration des activités ludiques

Présentation :

08 enseignants pour un pourcentage de 54% affirment que les activités ludiques ont intéressantes, autre 4 enseignants pour un pourcentage de 31% ont dit que les activités ludiques amusants, et il y a que 2 enseignants pour un pourcentage de 15% enseignants considèrent que les activités ludiques ont un perte du temps.

Commentaire :

Nous constatons que les résultats confirment le fait, les activités ludiques ont intéressants pour les apprenants il garantie un meilleur apprentissage en joignant l'utile à l'amusement.

13/ Utilisez-vous des activités ludiques pendant la pratique pédagogique

Jamais

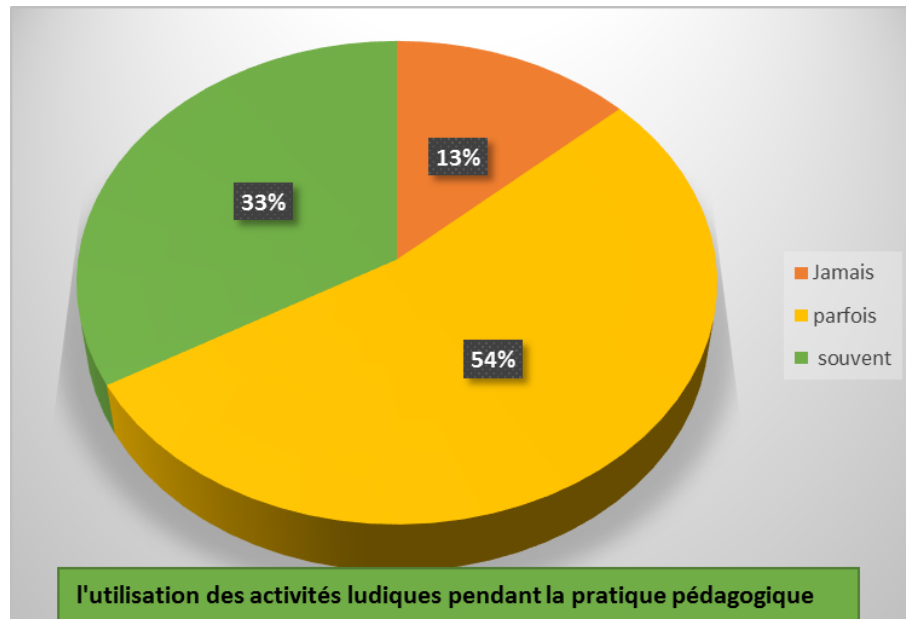
Parfois

Souvent

Tableau 13 :

L'utilisation des activités ludiques	Réponse des enseignants	Pourcentage
Jamais	2	13%
Parfois	8	54%
Souvent	5	33%

Graphique :



Graphique 09 : pourcentage de l'utilisation des activités ludiques

Présentation

Dans cette question nous voulons déterminer le degré d'utilisation des activités ludiques en classe du FLE. Nous relevons du tableau que tous les enseignants recourent au ludique dans leurs pratique pédagogiques, cette utilisation varie d'après le degré de compatibilité de chaque enseignant, puisque 8 enseignants sur 15 recourent parfois aux activités ludiques. Alors que 5 enseignants utilisent souvent et seulement 2 enseignants ne les pratiquer jamais dans leurs classes.

Commentaire :

Sur l'ensemble des enseignants sondé, nous constaté qu'ils ont la pluparts des enseignants ont déjà pratiqué les activités ludiques avec leur apprenants, ce qui nous mène à dire que l'utilisation des activités ludiques par les enseignants quelque soit la manière ou le type de ces

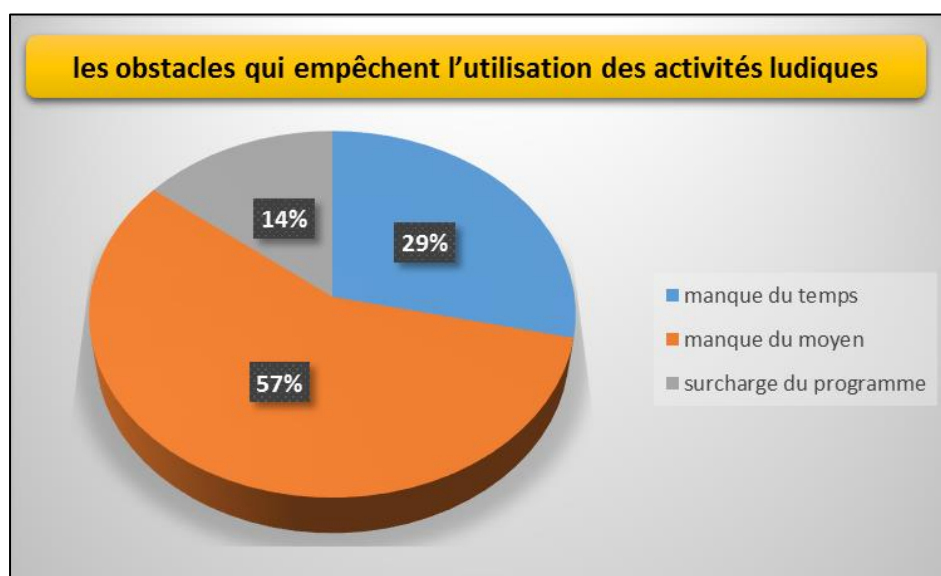
activités prouve que le ludique fait déjà partie des supports pédagogiques présents sur le terrain d'apprendre le FLE.

14/ Les obstacles qui empêchent l'utilisation des activités ludiques :

Tableau :

Les obstacles	La réponse des enseignants	Pourcentage
Manque du temps	4	29%
Manque des moyens	9	57%
Surcharge du programme	2	14%

Graphique :



Graphique 10 : pourcentage des obstacles qui empêchent l'utilisation des activités ludiques

Présentation :

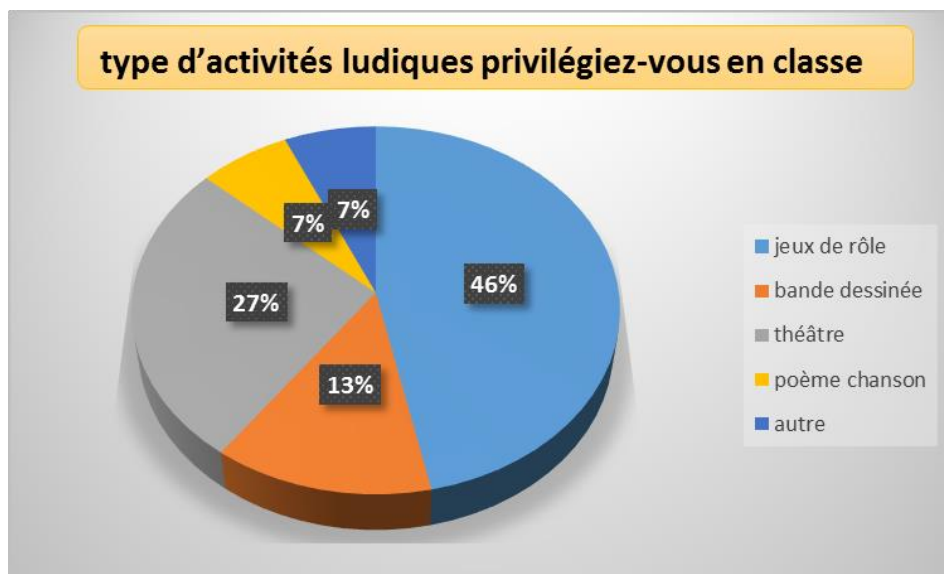
D'un côté la raison qui empêche la plupart des enseignants c'est le manque des moyens car 09 enseignants disent ça, après le manque du temps car 04 enseignants ont répondu que le temps, mais il y a que 02 enseignants répondent qu'il y a un surcharge du programme.

Commentaire :

À partir des réponses des enseignants nous pouvons dire que le manque des moyens pour utiliser les activités ludiques est un obstacle très connu dans les classes du FLE, ainsi que le temps joue un rôle essentiel pour faire les activités ludiques mais de ce manière peut obstruer les enseignants pour faire les activités en classe.

15. Les types des activités ludiques :**Tableau :**

Type des activités ludiques	Réponses des enseignants	Pourcentage
Jeux de rôle	7	46%
Bande dessinée	2	13%
Théâtre	4	27%
Poème /chanson	1	7%
Autres	1	7%

Graphique 15 :**Graphique 11 : le pourcentage des types d'activités ludiques privilégiées-vous en classe**

Présentation :

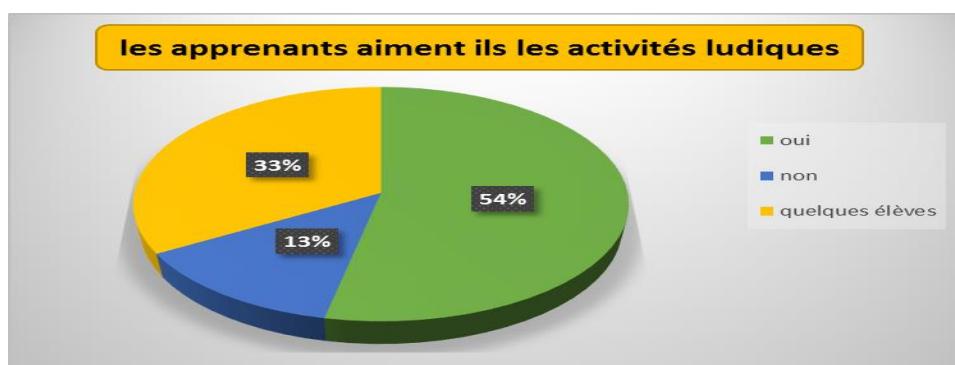
À la lumière du tableau nous pouvons noter que la majorité des enseignants ont recours aux jeux de rôles 07 enseignants pour un pourcentage de 471%, alors que 4 enseignants ont pour utiliser le théâtre, 2 autres ont préféré la bande dessinée, et un enseignant est au recours au poème et la chanson, et enfin seulement un enseignant pratiquer les auteurs activités comme les comptines et les mots croisés.

Commentaire :

Ce qui nous constatons de ce qui procède, c'est que nos enseignants varient leur choix d'utiliser les activités ludiques selon la fonction des besoins de leur élèves. Pour certains, ces activités servent à motiver les élèves et à aider pour un mieux apprentissage, autrement dit l'apprentissage sera plus facile et agréable. Pour les autres les jeux de rôles un outil qui enthousiasme l'élève, ils offrent aux apprenants de vivre ce qu'ils veulent être dans le futur, le théâtre permet aux apprenants de bien assimiler la langue de ce fait, l'élève serai aime apprend la langue française avec plaisir sans empêcher aux difficultés, il serai un élément actif dans son apprentissage.

16/ Selon vous les apprenants aiment-ils les activités ludiques ?**Tableau :**

Le choix de réponse	La réponse des enseignants	Pourcentage
Oui	8	54%
Non	2	13%
Quelque élève	5	33%

Graphique :

Graphique 12 : pourcentage des apprenants aiment ils les activités ludiques

Présentation :

Afin d'avoir si les élèves aiment la méthode d'enseignement avec les activités ludiques nous avons posé cette question aux enseignants, où le résultat était très positif, dont la plupart des enseignants ont assuré que les apprenants adorent les activités que seulement 5 enseignants disent qu'il y a que quelques élèves, alors que 2 enseignants répondent par non.

Commentaire :

Ce que nous pouvons constater que les réponses précédentes, c'est que genre de pratique est très préféré pour les apprenants, car ils préfèrent d'apprendre en agissant et en s'amusant, ils se sentent libres dans l'apprentissage, ça il peut les encourager à bien apprendre le français.

Synthèse finale :

À la fin de cette questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen (Cas des apprenants de 2^{ème} AM) ; qui ont répondu aux questions proposées selon leur expériences de pratique la langue française en classe. Leurs résultats confirment que nous avons stipulés et affirmés que l'utilisation des activités ludiques dans la classe de la langue étrangère peut stimuler énormément l'envie de l'apprenant dans l'apprentissage du FLE.

Conclusion

Conclusion

Conclusion

La problématique posée au cours de cet thème a été d'étudier l'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE au cycle moyen (2ème année moyenne). Notre objectif primordial c'est à quel point les activités ludiques aident les apprenants à favoriser leur apprentissage.

Pour répondre à notre problématique, nous avons scindé notre travail en deux axes théorique et pratique; deux chapitres pour le premier axe et un seul chapitre pour le deuxième. Dans la théorie, le premier chapitre nous avons traité l'apprentissage, les stratégies, les méthodes et les modèles. Le deuxième chapitre nous avons parlé sur tout ce qui est un lien avec les activités ludiques. En revanche dans la pratique nous avons présenté le questionnaire qui est destiné aux enseignants du français au cycle moyen dans les différents établissements à la wilaya de KHENCHELA. Nous avons permis de bien déterminer le rôle essentiel que jouent les activités ludiques sur l'apprentissage du français langue étrangère. Cela nous permet de dire que l'utilisation des activités ludiques comme moyen pédagogique pour améliorer l'apprentissage crée une atmosphère active, motivante et amusante pour l'apprenant, dont il peut favoriser sa interaction pour apprendre le français.

De ce sujet là les enseignants qui ont déjà répondu à notre questionnaire trouvent que l'utilisation de l'activité ludique pour apprendre le FLE est très rentable à l'apprentissage surtout celui d'une langue étrangère. Ainsi que ce questionnaire nous a permis de parvenir à des résultats très encourageants.

À partir de cette étude, nous sommes arrivés à confirmer notre hypothèse, autrement dit, l'utilisation des activités ludiques comme support didactique pour améliorer l'apprentissage du français langue étrangère est une méthode très efficace et bénéficière pour les apprenants.

Finalement, nous estimons alors que nous avons contribué à ouvrir les pistes vers d'autres recherches qui pourraient compléter ou approfondir cette étude pour d'autres orientations.

Bibliographie

Référence bibliographique

- Bodiwaa Maam Ama-l'importance des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère. Le cas des apprenants D'ASANTEMAN. SENIOR SCHOOL. YAA. ASANTEWAA. GIRLS. SENIOR SCHOOL ET OPOKU, WARESE SENIOR. High school. MASTER OF PHILOSOPHY (FRENCH; MARCH2015.
- C. Helot. Théorie d'apprentissage (DLADL. Cours de cappes. Février. 2001).
- CYR 1996:55-57:oxford. D1996.
- CYR. 1996:47-54.Oxford. 1990.
- CYR. P. 1996:47-oxford 1996;45,Robin .
- Educatif. Com.
- F. DE BYSER. 1976.14.
- Foucambert. J. Apprentissage et enseignement en communication et langage. N°: 32.1976.P. 7-17.Article disponible sur le site: [https //www.presse.fr/doc/clan/0336-1500-1976.hum 321-4338](https://www.presse.fr/doc/clan/0336-1500-1976.hum%20321-4338)
- G. FONTIR: M. Le CUNEF. 1976.
- Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogique Mexique. P.01.
- Jean. Pierre. Cuq dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second.
- Jean. Pierre. Cuq et Isabelle. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde presses universitaires de Grenoble, 2008,p 457-458.
- Jean. Pierre. Cuq. Isabelle Gruca«cours de didactique du français langue étrangère et seconde. PUG. Collection: Didactique (FLE). France 2007.P. 47.Avgé.
- Jeu du bac
- M. Chekour. 2015.
- Oxford 1996:136-139-140-144.
- Oxford cité par Cyr.
- Oxford et crookall(1989" Resarch en langage learning: méthodes finding and instrtuctional issus". Moderne journal. 73.).
- Oxford. 1990.
- Pinitrich 1990 cité par: Rolland Vian.
- R. B. Kozman"Éduquer, enseigner... former et apprendre. Résonance n°: 88 mars 2006.

Reference bibliographie

- R. Gallison et D. Coste. Dictionnaire des didactique des langues. Hachette. Paris 1976.
- Robert. Paul et Ray de Bove «le nouveau petit robert de français dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française.» Paris: SUJER. Mai 2011.
- S. De GRAEVE, 1996.
- Weiss, op. Cit.
- Wisse. F(1983) jeux et créativités communicatives dans la classe de langue. Collection «pratique pédagogique» Paris: Hachette.

Sit wab:

- <http://bdp.ge.ch/webphys/recherche/trouve-detailpnp?id:422>. Département de l'instruction public du canton de Genève: site officiel de l'enseignement de la physique de l'enseignement secondaire.
- <http://tecaetu.unige.ch/staf/staf.h/hotatj/staf17/période02/définitiondesconcepts.ht1>
- . Ibid.
- Idem
- WWW. Google. Fr.
-

Mémoires :

- Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002.Cité par Ahlem Taghzout. Les activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas des apprenants de la 4ème AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benammar, université d'oran, 2009.P. 40.
- Le jeu dans l'apprentissage du FLE. Mem. SEGHIR Iman. 2015-2016
- ZAAMOUCHE Ahlem et DJEDOUA Chayma «Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole (Cas des apprenants de la troisième année moyen CEM Said SGHIR. 2019-2020)»
- Zaim Radwan « Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas de la première année moyenne) 2014-2015».

Annexes

Annexes

Annexes :

Questionnaire

Le présent questionnaire a été réalisé dans le cadre du présentations du mémoire de master portant sur "L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE des apprenants de 2ème année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir ma mission, et vous voulez bien répondre aux questions, cela ne prendra que quelques minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 25

2/- sexe : - Féminin 1
- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?
- Moins de 5 ans 5
- de 5 à 10 ans
- de 10 à 20 ans
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :
- Titulaire
- Stagiaire
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? justifiez.
- Oui métier noble
- Non

6/- Pensez vous les élèves s'intéressent à la langue française ?
- Oui 7
- Non

1

Si non pourquoi ?

7/- Quels sont les moyens qui vous utilisez pour faciliter la Compréhension ?
- faciliter la compréhension à travers les activités ludiques

8/- Les niveau de vos élèves est :
- acceptable
- moyen
- insuffisant

9/- Selon vous comment peuton améliorer l'apprentissage du FLE en classe ?
A l'aide de activités en classe comme le théâtre

10/- Etes vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes ?
- Oui
- Non

Pourquoi ?
Afin à améliorer l'apprentissage chez l'élève

11/- Que pourriez vous proposer afin d'éviter ces difficultés ?
Faciliter la langue chez les apprenant

2

Annexes

Si non pourquoi ?
Il sont ceux que le français est une langue complexe

7/- Quels sont les moyens qui vous utilisez pour faciliter la Compréhension ?
Des activités en classe : lecture la
activité ludique

8/- Les niveau de vos élèves est :

- acceptable
- moyen
- insuffisant 1

9/- Selon vous comment peut-on améliorer l'apprentissage du FLE en classe ?
Il faut enrichir les leçons avec
des activités pour faciliter la tâche d'apprentissage

10/- Etes vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes ?

- Oui
- Non

Pourquoi ?
El peut aide l'apprenant à progresser

11/- Que pourriez vous proposer afin d'éviter ces difficultés ?
Il faut améliorer l'apprentissage des apprenant
à partir des leçons de l'écrit, et d'enseignant
utilise les activités comme le théâtre

2

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de la présentation du mémoire de master portant sur "L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE cas des apprenant de 2^{ème} année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire, si vous voulez bien répondre aux questions, cela ne perdra que quelques minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 34

2/- sexe : - Féminin
- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?

- Moins de 5 ans 7
- de 5 à 10 ans
- de 10 à 20 ans
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :

- Titulaire
- Stagiaire
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? justifiez.

- Oui l'enseignement est un travail noble
- Non

6/- Pensez vous les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui
- Non 3

1

Annexes

Si non pourquoi ?

7/- Quels sont les moyens que vous utilisez pour faciliter la Compréhension ?
*Des exercices, des pièces théâtrales
des activités ludiques*

8/- Les niveau de vos élèves est :

- acceptable
- moyen 2
- insuffisant

9/- Selon vous comment peut-on améliorer l'apprentissage du FLE en classe ?
*stimuler les apprenants, à l'aide des
activités ludiques*

10/- Etes vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes ?

- Oui
- Non

Pourquoi ?
*Aidés les apprenants à acquérir
le FLE*

11/- Que pourriez vous proposer afin d'éviter ces difficultés ?
*améliorer le niveau de l'apprenant
selon des séances de plus*

2

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de la présentation du mémoire de master portant sur " L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE cas des apprenant de 2^{ème} année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire , si vous voulez bien répondre aux questions , cela ne prendra que quelques minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 32

2/- sexe : - Féminin
- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?

- Moins de 5 ans 8
- de 5 à 10 ans
- de 10 à 20 ans
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :

- Titulaire
- Stagiaire
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? justifiez .

- Oui *métier noble*
- Non

6/- Pensez vous les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui 10
- Non

1

Annexes

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre du présentation du mémoire de master portant sur "L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE cas des apprenant de 2^{ème} année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire, si vous voulez bien répondre aux questions, cela ne prendra que quelques minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 25

2/- sexe - Féminin
- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?
- Moins de 5 ans 3
- de 5 à 10 ans
- de 10 à 20 ans
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :
- Titulaire
- Stagiaire 1
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? justifiez.
- Oui Profession honorable.
- Non

6/- Pensez vous les élèves s'intéressent à la langue française ?
- Oui 6
- Non

1

Si non pourquoi ?

7/- Quels sont les moyens qui vous utilisez pour faciliter la Compréhension ?
J'ai utilisé plusieurs méthodes et parfois
J'ai utilisé les activités ludiques.

8/- Les niveau de vos élèves est :
- acceptable
- moyen 3
- insuffisant

9/- Selon vous comment peut-on améliorer l'apprentissage du FLE en classe ?
Développer les élèves en utilisant des
méthodes différentes et stimulantes.

10/- Etes vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes ?
- Oui
- Non

Pourquoi ?
aident à acquérir le FLE avec
plaisir.

11/- Que pourriez vous proposer afin d'éviter ces difficultés ?
Simplifier la méthode de la transformation
des informations.

Annexes

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de la présentation du mémoire de master portant sur " L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire, si vous voulez bien répondre aux questions, cela ne prendra que quelques minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 25

2/- sexe : - Féminin
- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?
- Moins de 5 ans
- de 5 à 10 ans
- de 10 à 20 ans 1
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :
- Titulaire 2
- Stagiaire
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? justifiez.
- Oui *c'est un métier honorable*
- Non

6/- Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?
- Oui 4
- Non

1

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de la présentation du mémoire de master portant sur " L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire, si vous voulez bien répondre aux questions, cela ne prendra que quelques minutes de votre temps merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 39

2/- sexe : - Féminin
- Masculin 2

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?
- Moins de 5 ans
- de 5 à 10 ans 4
- de 10 à 20 ans
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :
- Titulaire 6
- Stagiaire
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? justifiez.
- Oui *métier noble*
- Non

6/- Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?
- Oui 11
- Non

Annexes

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de la présentation du mémoire de master portant sur " L'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE chez des apprenants de 2^{ème} année moyenne". J'ai besoin de votre collaboration pour accomplir mon mémoire, si vous voulez bien répondre aux questions, cela ne prendra que quelques minutes de votre temps, merci d'avance pour votre aide.

1/- Age : 25

2/- sexe : - Féminin
- Masculin

3/- Combien d'années d'expérience en enseignement ?

- Moins de 5 ans
- de 5 à 10 ans
- de 10 à 20 ans 1
- de 20 à 30 ans

4/- vous êtes :

- Titulaire 2
- Stagiaire
- suppléant

5/- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignement ? Justifiez.

- Oui c'est un métier honorable -
- Non

6/- Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui 4
- Non

Résumé:

Notre mémoire parle l'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne. À travers ce travail, le recours au ludique comme moyen pédagogique et didactique pour le progrès des apprenants et démontre comme l'utilisé dans la pratique d'une langue étrangère qui est le français.

Le questionnaire présenté dans notre mémoire confirme le fait qui est les activités ludiques préoccupent une place importante dans l'apprentissage. Ainsi que l'analyse qui nous avons fait affirme que l'élève se motive et développe quand en utilisent les activités ludiques, dont elles focalisent l'apprentissage du français langue étrangère.

Notre travail ce repartie en deux parties. Une première théorique qui présente l'apprentissage, les stratégie et modèles et l'activité ludiques et tous qui est liée avec ces dernières.

Une seconde partie pratique qui présente un questionnaire pour les enseignants du français au cycle moyen et l'analyse quantifie de la donnée collectée de ce questionnaire.

Mots clés: Apprentissage, l'activité ludique, les activités ludiques en classe du FLE.

Summary:

Our dissertation projects the effect of ludic activities on the learning of FLE in learners of the 2nd middle year. Through this work, the use of ludic as a pedagogical and didactic means for the progress of the learners and demonstrates as used in the practice of a foreign language which is French.

The questionnaire presented in our dissertation confirms the fact that playful activities occupy an important place in learning. As well as the analysis that we have made affirms that the student is motivated and develops when using the ludic activities, which they focus the learning of French as a foreign language.

Our work is divided into two parts. A first theoretical part that presents the learning, the strategies and models. And the activity luduc and everything related to it.

A second practical part that presents a questionnaire for teachers of French in the junior cycle and the quantitative analysis of the data collected from this questionnaire.

Key words: Learning, playful activity, playful activities in the FLE classroom.

ملخص:

ملخص اطروحتنا هو تأثير الأنشطة الترفيهية على تعلم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية لدي المتعلمين في السنة الثانية متوسط. من خلال هذا العمل، فإن الرع الى الأنشطة الترفيهية كوسيلة تربوية و تعليمية لتقدم المتعلمين وهذا موضح و مستخدم لاكتساب لغة اجنبية و هي الفرنسية.

يؤكد الاستبيان المقدم في اطروحتنا حقيقة احتلال الأنشطة الترفيهية لمكان مهم في التعلم، بالإضافة الى التحليل الذي قدمناه والذي يؤكد ان التلميذ لديه الدافع و يتطور عند استخدام الأنشطة الترفيهية والتي تركز على تعلم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية.

عملنا مقسم الى جزئين : الجزء النظري والذي يعرض التعلم والاستراتيجيات و النشطة الترفيهية الجزء التطبيقي الذي يتمثل في الاستبيان الذي قدمناه للأساتذة اللغة الفرنسية في المتوسط و التحليل الكمي للبيانات التي جمعناها منه

الكلمات المفتاحية: التعلم، النشاط الترفيهي، الأنشطة الترفيهية في قسم اللغة الفرنسية لغة اجنبية.