

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université ABBES LAGHROUR-KHENCHELA.



Faculté des lettres et langue
Département de littérature et langue française.
Spécialité : Langue Appliquée

Les activités ludiques, un facteur de motivation en classe de FLE
(Cas des élèves de la 3^{ème} année primaire Zedira Ahmed -Khenchela-)

Mémoire Présenté au Département de Littérature et Langue française Pour
l'obtention du Diplôme de Master 2

Présenté par :

Selma LITIM

Dirigé par :

M^{me} Djalila BOUCHEMAL

Devant le jury composé de :

Président : M. Nacer KRAZI

Université de Khenchela

Rapporteur : M^{me}. Djalila BOUCHEMAL

Université de Khenchela

Examineur : M. Badreddine LOUCIF

Université de Khenchela

Année universitaire : 2021/2022

Les activités ludiques, un facteur de motivation en classe de FLE

(Cas des élèves de la 3^{ème} année primaire Zedira Ahmed -Khenchela-)

Remerciement

Je tiens tout d'abord à exprimer ma profonde reconnaissance à ma directrice de recherche madame Djalila BOUCHEMAL pour sa patience, sa disponibilité et ses orientations dont j'avais besoin.

Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury qui me font le grand honneur d'évaluer ce modeste travail.

Ma sincère gratitude va à tous ceux et celles, de près ou de loin, qui ont contribué à la réalisation de ce travail.

Dédicace

A ma douce et aimable maman

A la mémoire de mon brave père

A mes chères sœurs et adorables frères

Je dédie ce modeste travail

Selma

Table des matières

Table des matières

Table des matières

Remerciement

Dédicace

Introduction générale 10

Partie théorique

Chapitre I : La motivation et l'enseignement/apprentissage

Introduction	15
I.1- Le concept enseignement/apprentissage.....	15
I.1.1- Définition du concept enseignement/apprentissage	16
I.1.2- L'objectif de l'enseignement/apprentissage du français en Algérie	16
I.1.3 - Les stratégies d'enseignement /apprentissage	16
I.1.3.1- La définition du mot stratégie.....	16
I.1.3.2- Types de stratégies d'apprentissage	17
I.1.3.2.1- Les stratégies d'apprentissage cognitives.....	17
I.1.3.2.2- Les stratégies d'apprentissage affectives.....	17
I.1.3.2.3- Les stratégies d'apprentissage de gestion.....	17
I.1.3.2.4- Les stratégies d'apprentissage métacognitives	18
I.2 - Définition de la motivation.....	18
I.2.1- Définition générale.....	18
I.2.2- Définitions de la motivation dans différents domaines.....	18
I.2.3- Définitions des dictionnaires	19
I.3- La motivation scolaire.....	19
I.3.1- Définition de la motivation scolaire	19
I.3.2- Les notions de « motivation » « démotivation » et « amotivation ».....	19
I.3.3- Les types de la motivation.....	20
I.3.3.1- La motivation extrinsèque.....	20
I.3.3.2- La motivation intrinsèque.....	20
I.3.4- Les sources de la motivation	21
I.3.4.1- La perception de la valeur d'une activité.....	21
I.3.4.2- La perception de sa compétence	21
I.3.4.3- La perception de sa controbilité.....	21
I.3.5- Les indicateurs de la motivation.....	22
I.3.5.1- Le choix	22
I.3.5.2- L'engagement cognitif	22

Table des matières

I.3.5.3- La persévérance	23
I.3.5.4- La performance	23
I.3.6- Les facteurs de la motivation (modèle de Viau)	23
I.3.6.1- Les facteurs externes à la classe	24
I.3.6.1.1- L'environnement familial	24
I.3.6.1.2- L'école	24
I.3.6.1.3- La société	24
I.3.6.2- Facteurs internes à la classe	24
I.3.6.2.1- Les activités pédagogiques	24
I.3.6.2.2- Le rôle de l'enseignant	25
I.3.6.2.3- Le climat de la classe	25
I.3.6.2.4- Les récompenses et les sanctions	25
I.3.7- Les obstacles de la motivation	25
I.3.7.1- La timidité	25
I.3.7.2- L'incompétence	26
I.3.7.3- L'ennui (manque d'intérêt)	26
I.3.8- Le lien entre la motivation et la réussite scolaire.....	26
Conclusion	27
<i>Chapitre II : Les activités ludiques et l'éveil au FLE</i>	
Introduction	29
II.1- La didactique	29
II.1.1- Définition de la didactique	29
II.1.2- Didactique du français en Algérie.....	30
II.1.3- L'approche par compétence dans une pédagogie ludique.....	31
II.1.3.1- Définition de concept approche par compétence en didactique.....	31
II.1.3.2- Lien entre l'activité ludique et l'approche par compétence.....	31
II.2- L'activité ludique.....	31
II.2.1- Définition de l'activité ludique.....	31
II.2.2- La variété des activités ludiques.....	32
II.2.2.1- Les jeux linguistiques	32
II.2.2.2- Les jeux de créativité.....	32
II.2.2.3- Les jeux culturels.....	32
II.2.2.4- Les jeux dérivés du théâtre	32
II.2.3- Les types de jeu.....	33
II.2.3.1- Le Jeu ludique	33

Table des matières

II.2.3.2-Le jeu éducatif.....	33
II.2.3.3- Le jeu pédagogique.....	33
II.2.4- Les avantages de l'activité ludique.....	33
II.2.4.1- L'activité ludique : vecteur de communication.....	33
II.2.4.2- L'activité ludique : élément d'animation de la classe.....	34
II.2.4.3- L'activité ludique : support d'apprentissage.....	34
II.2.4.4- L'activité ludique : vecteur de transculturel.....	34
II.2.4.5- L'activité ludique: élément de développement de la personnalité.....	35
II.2.5- Comment peut-on choisir une activité ludique ?.....	35
II.2.6- Le rôle de l'enseignant dans une activité ludique.....	35
II.2.7- Les contraintes quant à l'intégration du jeu dans une classe de FLE.....	36
II.2. 7.1- Les difficultés de la transmission du savoir.....	36
II.2. 7.2- Les difficultés liées au temps.....	36
II.2. 7.3- Les difficultés liées à l'espace.....	36
II.2. 7.4- Les difficultés liées au matériel.....	36
II.2. 7.5- Les difficultés de l'évaluation.....	37
II.3- L'activité ludique et créativité.....	37
II.3.1- Définition de la créativité.....	37
II.3.2- Les conditions favorables à la créativité.....	37
II.3.3- La créativité au service de l'enseignement/apprentissage.....	38
II.4- Le ludique dans le programme scolaire de la 3èmeAP.....	38
II.4.1- Quelques aspects et usages des 'activités ludiques.....	39
II.4.1.1- Aspect lexical.....	39
II.4.1.2- Aspect de l'oral.....	39
II.4.1.3- Aspect de la lecture.....	39
II.4.1.4- Aspect phonétique.....	39
II.4.2- Quelques procédés ludiques et leurs usages.....	39
II.4.2.1- L'image.....	39
II.4.2.2- La comptine.....	40
II.4.2.3- La bande dessinée.....	40
II.4.2.4- Le jeu de rôle.....	40
II.4.2.5- La pâte à modeler.....	40
Conclusion.....	41

Table des matières

Partie Pratique

Chapitre III : La mise en pratique des activités ludiques en classe de FLE

Introduction	44
III.1- Présentation de l'expérimentation	44
III.1.1- Lieu de l'enquête.....	44
III.1.2- L'échantillonnage.....	44
III.1.3- Corpus	44
III.1.4- Méthode de travail.....	45
III.2- Description de l'expérimentation.....	45
III.2.1- Les activités ludiques proposées et leurs analyses.....	45
III.2.1.1- Activité 1 : La pâte à modeler	45
III.2.1.1.1- Déroulement de l'activité	45
III.2.1.1.2- Grille d'évaluation 1.....	46
III.2.1.1.3- Analyse des résultats	47
III.2.1.2- Activité 02: Jeu de ballons: (le jeu des images et des ballons)	47
III.2.1.2.1- Déroulement de l'activité	48
III.2.1.2.2- Grille d'évaluation 2.....	48
III.2.1.2.3- Analyse des résultats	49
III.2.1.3- Activité 3: Bande dessinée et jeu de rôle.....	49
III.2.1.3.1- Déroulement de l'activité	50
III.2.1.3.2- Grille d'évaluation 3.....	51
III.2.1.3.3- Analyse des résultats	52
III.2.1.4- Activité 4 : les mots croisés	52
III.2.1.4.1- Déroulement de l'activité	53
III.2.1.4.2- Grille d'évaluation 4.....	53
III.2.1.4.3- Analyse des résultats	54
III.2.1.5- Activité 5: La comptine	55
III.2.1.5.1- Déroulement de l'activité	55
III.2.1.5.2- Grille d'évaluation 5.....	55
III.2.1.5.3- Analyse des résultats	56
III.2.2- Commentaire.....	57
Conclusion	58
Conclusion générale.....	60
Bibliographie	63
Annexes	

Introduction générale

« En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue de colonisation à une langue de littérature, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idoine de la modernité de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde. » (Kanoua. S, 2008: 170)

L'enseignement/apprentissage des langues étrangères en Algérie et particulièrement le français a connu plusieurs réformes éducatives qui étaient accompagnées d'une restructuration des programmes afin qu'ils soient en adéquation avec les exigences de la modernité et les progrès qui sont entrain de se réaliser dans le monde. La dernière grande réforme qui a été implanté en 2003 ; l'approche par compétence et la pédagogie de projet.

L'approche par compétences qui se repose sur un principe fondamental qui est celui d'installer des compétences chez les apprenants pour développer des capacités nécessaires dans le but de résoudre des problèmes complexes dans des situations données. De plus, on doit mobiliser les savoirs par l'intégration des apprentissages significatifs et opératoires.

La pédagogie de projet induit un ensemble de tâches dans lesquelles tous les élèves doivent être impliqués et jouer un rôle actif qui peut varier en fonction de leurs besoins, leurs compétences et leurs intérêts. Cette pédagogie permet de développer des savoirs (connaissances), des savoirs-faire (capacités) et des savoirs-être (attitudes).

Pour la mise en pratique de cette approche et cette pédagogie, l'enseignant doit créer une bonne atmosphère pour motiver ses apprenants. La motivation qui est un facteur important dans l'apprentissage en général, et dans l'apprentissage au milieu scolaire, en particulier « *Motiver les élèves constitue l'un des plus grand défis de l'enseignement actuel* » (Bernard André, 1998: 30). C'est le désir d'acquérir des connaissances et d'obtenir de bons résultats.

Plusieurs moyens permettent de susciter la motivation en classe, l'activité ludique est l'une des pratiques qui facilitent l'apprentissage d'une langue étrangère. Alors il est nécessaire d'identifier les méthodes et les moyens qui peuvent motiver les apprenants et laisser l'espace à la créativité. Jouer, fait partie de la vie de nos enfants. Ils adorent les jeux, surtout quand ils sont en groupe. A cet effet, il faudra les initier dès leur bas âge vers des jeux sains. L'objectif de les initier n'est pas forcément ludique, car il peut être également pédagogique. Ainsi, dans toute la multitude de jeux plein air qui existent, il est important de trouver celui qui développe chez l'enfant des aptitudes cognitives, sociales et psychomotrices.

Les activités ludiques sont faites pour créer le désir d'apprendre dans une ambiance détendue et également de créer une émotion positive entre l'apprenant et la langue ciblée. « *une des raisons d'être essentielles de toute pédagogie centrée sur l'élève est de lui permettre d'investir dans le processus d'apprentissage ses désirs, ses fantasmes, ses ambitions, de faire fond sur les sources de satisfaction individuelles parce que ce sont aussi les sources de sa créativité.* ». (G. Dalgalian, S. Lieutaud et F. Weiss, 1981: 15-16).

Le jeu est pour l'enfant un moyen de s'affirmer par excellence. Il lui permet d'expérimenter et de maîtriser surtout savoir et savoir-faire et d'intégrer la pensée à l'action.

Dans le processus d'enseignement/apprentissage, l'obstacle qui rencontre assez souvent les enseignants est comment rendre les apprenants actifs. On suggère d'intégrer l'aspect ludique afin d'augmenter leur motivation et également l'efficacité de leur apprentissage.

Alors, l'objectif principal de notre recherche est de montrer la nécessité de l'intégration de l'activité ludique dans une classe de FLE et précisément dans le cycle primaire pour motiver les apprenants à exprimer leurs idées et développer leurs imaginations. Notre recherche se situe dans la didactique de FLE en motivant les apprenants par l'activité ludique.

Cette réflexion nous oriente à poser la problématique suivante : L'activité ludique est-elle un moyen efficace pour améliorer la motivation des apprenants du FLE?

Pour pouvoir répondre à cette question on peut proposer les hypothèses suivantes:

- Le jeu pourrait attirer l'attention des apprenants et faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre.
- L'activité ludique représente un support pédagogique créatif et amusant qui permet d'acquérir de différentes compétences
- Une bonne exploitation des activités ludiques permettrait de faciliter l'apprentissage du FLE et le rendre actif.

Notre travail de recherche s'inscrit dans la mise en pratique des activités ludiques, donc nous allons suivre la méthode expérimentale dans une classe de 3^{ème} année primaire au niveau de l'établissement scolaire ZDIRA AHMED.

Ce travail de recherche s'articulera en deux volets complémentaires, une partie théorique où nous allons aborder les éléments théoriques qui sont en relation avec notre travail de recherche et une deuxième partie pratique où nous allons mettre en place des activités ludiques dans une classe de FLE (3^{ème} année primaire).

Introduction générale

La partie théorique contient deux chapitres : le premier chapitre qui s'intitule; la motivation et l'enseignement /apprentissage; dans lequel nous allons définir: l'enseignement/apprentissage, la motivation, citer les différents types de la motivation et enfin, la relation entre la motivation et le rendement scolaire. Le deuxième chapitre qui s'intitule: l'activité ludique et la didactique, dans lequel nous mettrons l'accent sur les types des activités ludiques, la relation entre l'activité ludique et l'approche par compétences ainsi que l'aspect ludique dans le manuel de la 3^{ème} année primaire.

Dans la deuxième partie qui se veut pratique ; nous allons la réserver pour le cadrage pratique de notre travail où on présentera le lieu de l'expérimentation, l'échantillon, le déroulement des activités et finalement, l'analyse des résultats.

Partie théorique

Chapitre I :

La motivation et l'enseignement/apprentissage

« L'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé »

(BOUHACHA. A, 1985: 102)

Introduction

Le plus grand défi de l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants, cela implique l'enseignant dans une double tâche: la première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité et la poursuivre. La seconde tâche consiste à donner envie et entretenir le désir. Dans ce chapitre nous allons essayer de donner plusieurs définitions du concept motivation, on va aussi essayer de montrer les sources de la motivation, ses facteurs, ses indicateurs et le lien entre la motivation et la réussite.

I.1- Le concept enseignement/apprentissage

I.1.1- Définition du concept enseignement/apprentissage

Enseignement : vient du verbe enseigner qui veut dire transmettre à un élève de façon qu'il comprenne et assimile des connaissances. « *Désigne l'art d'enseigner, ou le fait d'inculquer des savoirs à un apprenant dans un milieu scolaire, selon un contrat didactique* » (Dubois, J, 2008: 21)

« *la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des connaissances (...) il peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir de savoirs ou savoir-faire en langue étrangère* ».

(GUQJ.P, 2003: 22)

L'apprentissage est une démarche de construction de certains savoirs, savoirs_faire et savoirs_ être à travers des situations d'apprentissage proposées par l'enseignant. L'apprentissage est le fruit de l'interaction entre l'apprenant et son milieu scolaire.

I.1.2- L'objectif de l'enseignement/apprentissage du français en Algérie

Les objectifs de l'enseignement/apprentissage du français en Algérie sont liés aux objectifs globaux du système éducatif. Ces derniers sont :

- L'enseignement du français a pour but majeur de développer chez l'apprenant des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire). Ces compétences sont évolutives dans la mesure où chaque année d'apprentissage vise une étape de développement.
- La formation intellectuelle des apprenants pour leur permettre de devenir des citoyens responsables

- L'acquisition d'un outil de communication permettant aux apprenants d'accéder aux savoirs
- La familiarisation avec d'autres cultures francophones et l'ouverture sur le monde.

« *L'enseignement du français à l'école primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter/ parler) et à l'écrit (lire /écrire) dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif.*». (Programme de français de la 4^e année primaire, juin 2011 :03)

Spécifiquement au cycle primaire, l'enseignement /apprentissage du français vise à atteindre les objectifs comme suit :

- Sur le plan communicatif, l'élève va s'inscrire dans des situations de communication pour s'exprimer de façon appropriée
- Sur le plan cognitif, il sera amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation.

- Sur le plan linguistique, il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical, et lexical de la langue française. (Ministère de l'Education National Algérie 2007 :3)

1.1.3- Les stratégies d'enseignement /apprentissage

1.1.3.1- La définition du mot stratégie

Le terme stratégie désigne « l'art de coordonner des actions de manœuvre pour atteindre un but » (Robert J-P, 2008: 190)

Les stratégies d'enseignement /apprentissage sont des techniques utilisées par les enseignants pour permettre aux élèves de devenir des apprenants stratégiques et indépendants.

Les stratégies d'enseignement sont propres à l'enseignant, elles sont fondées sur la méthodologie, la pédagogie et l'approche adoptée pour enseigner. Elles permettent à l'enseignant d'identifier le besoin de ses apprenants, d'adapter les contenus des enseignements en fonction de leur motivation et de leurs intérêts.

Les stratégies pédagogiques peuvent servir à :

- Motiver les élèves et les aider à se concentrer.
- Organiser les informations pour les comprendre et les mémoriser.

- Contrôler et évaluer l'apprentissage.

Une stratégie d'apprentissage en contexte scolaire est une catégorie d'actions métacognitives ou cognitives utilisées dans une situation d'apprentissage, orientées dans un but de réalisation d'une tâche ou d'une activité scolaire et servant à effectuer des opérations sur les connaissances en fonction d'objectifs précis.

1.1.3.2- Types de stratégies d'apprentissage

1.1.3.2.1- Les stratégies d'apprentissage cognitives

Ce type de stratégies d'apprentissage se réfère à la manière d'apprendre, d'acquérir, de mémoriser de se rappeler l'information. Elles se divisent en trois sous-catégories :

-Stratégies d'élaboration : utiliser les mots clés, résumer les idées principales, associer les mots à des images,

-Stratégies d'organisation : identifier les idées principales, faire des plans et des schémas, ordonner les idées.

-Stratégies de répétitions : mémoriser les mots clés pour se rappeler des concepts importants.

1.1.3.2.2- Les stratégies d'apprentissage affectives

Les stratégies d'apprentissage affectives se réfèrent à l'environnement psychologique propice à l'apprenant dans l'acquisition des connaissances. Elles tiennent compte des sentiments de l'apprenant qui pourraient nuire à sa concentration ou à sa motivation dans ses apprentissages.

Ces stratégies se réfèrent principalement à la motivation, à la concentration, ainsi qu'au contrôle de l'anxiété.

1.1.3.2.3- Les stratégies d'apprentissage de gestion

Les stratégies d'apprentissage de gestion sont liées aux activités effectuées par l'apprenant dans le but de bien organiser les tâches à accomplir, de gérer son temps efficacement et d'utiliser les ressources disponibles

1.1.3.2.4- Les stratégies d'apprentissage métacognitives

Les stratégies d'apprentissage métacognitives ont pour but de gérer toutes les autres catégories de stratégies d'apprentissage. Elles permettent à l'apprenant de réfléchir sur sa manière de travailler, de penser, d'évaluer son efficacité et de s'ajuster aux besoins. Il comprend le quoi, quand, comment et pourquoi.

Les stratégies métacognitives sont divisées en trois sous-catégories :

- ***Les stratégies de planification*** : planifier le déroulement de travail, définir les objectifs à atteindre. Organisation et préparation du matériel dont aura besoin en cours d'activité
- ***Les stratégies de contrôle*** : se poser des questions pour vérifier sa compréhension (s'auto-évaluer), mesurer l'efficacité de la stratégie employée.
- ***Les stratégies de régulation*** : jugement des démarches, anticipation et planification de nouvelles démarches.

I.2-Définition de la motivation

1.2.1- Définition générale

Le terme motivation vient du Latin du mot signifie "motivus" qui veut dire mobile. Dans le sens le plus large; la motivation est définie : « *quelque chose qui pousse les gens à faire ce qu'ils font* » (Bentham, 2002 :120)

1.2.2- Définitions de la motivation dans différents domaines

Phylo : Action de motiver, d'alléguer les (l'ensemble des) considérations qui servent de motifs avant l'acte de justification à cet acte, à posteriori.

Psych: Ensemble des facteurs dynamiques qui orientent l'action d'un individu vers un but donné, qui déterminent sa conduite et provoquent chez lui un comportement donné ou modifient le schéma de son comportement.

Econ : Ensemble des facteurs qui déterminent le comportement d'un agent économique (acheteur/consommateur/vendeur, etc.) face à un produit ou un service donné.

Ling : Relation, lien plus ou moins étroit entre un signe et la réalité qu'il désigne, entre la forme signifiante d'une part le signifié d'autre part.

Psychopé : Ensemble des facteurs dynamiques qui suscitent chez un élève ou groupe des élèves le désir d'apprendre.

1.2.3- Définitions des dictionnaires

« Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir » (Larousse. Fr www. Dictionnaire/français/motivation52784)

« *L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement* » (Robert, Paul et Rey de BOVE, 2011: 267)

Ce terme désigne selon le dictionnaire de la psychiatre : « *un ensemble de processus dynamiques conscientes ou inconscientes, en particulier les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donné* » (Paul J., Dictionnaire de psychiatre, édition CTLF en ligne <http://www.CILF.com>)

« *Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but.* » (CUQ Jean Pierre, 2002: 170_171)

1.3- La motivation scolaire

1.3.1-Définition de la motivation scolaire

La motivation scolaire est l'ensemble des déterminants internes et externes qui poussent l'élève à s'engager activement dans son apprentissage.

« *La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.* »

(Rolland Viau, 1995: 07)

1.3.2-Les notions de « motivation » « démotivation » et « amotivation »

Dans le processus d'enseignement apprentissage des langues étrangères et particulièrement en FLE, la motivation joue un rôle essentiel ; c'est la clé de la réalisation des objectifs attendus. En revanche la démotivation c'est le rejet, l'aversion pour l'école, souvent

observée chez les élèves ayant des problèmes familiaux. Par ailleurs, l'amotivation se caractérise par l'absence de la motivation autodéterminée chez l'élève. L'élève n'identifie aucune raison pour s'engager ou pour persister dans une activité donnée.

Qu'est ce qu'un élève motivé : C'est celui qui a une vision claire de son objectif. Il établit un lien stable entre actions-stratégies employées et les résultats. Un apprenant motivé est celui qui s'engage, participe et persévère dans une activité d'apprentissage.

Qu'est ce qu'un élève démotivé : le contraire d'un élève motivé, un élève découragé, il a des difficultés et il a perdu la volonté d'apprendre.

Qu'est ce qu'un élève amotivé : un élève qui souffre de l'absence de la motivation, il n'a pas plus envie d'apprendre ou de faire ses devoirs

I.3.3- Les types de la motivation le concept de la motivation est toujours présent à la fois dans l'individu et dans son environnement. Alors on peut distinguer une motivation externe et une autre interne :

I.3.3.1- La motivation extrinsèque

« *Les motivations extrinsèques regroupent un large éventail de motivation contrôlées par les renforcements, les notes, les prix et l'argent* » (Stéphanie Leloup, 2002: 35)

La motivation dite extrinsèque lorsqu'elle est provoquée par des facteurs externes à l'apprenant. C'est une volonté de faire quelque chose en raison de ses avantages. La motivation extrinsèque est celle que nous rencontrons le plus souvent dans le monde scolaire. La majorité des élèves cherchent à faire plaisir aux parents ou à l'enseignant ou pour atteindre des objectifs extérieurs (avoir une bonne note ou une récompense).

Alors il est très important d'attribuer aux élèves des récompenses lorsqu'ils ont bien travaillé pour les pousser à donner plus d'effort et de les motiver pour augmenter leurs niveaux.

I.3.3.2- La motivation intrinsèque

Elle vient des facteurs intérieurs de l'individu. Une personne a une motivation intrinsèque lorsque les raisons de ses actions découlent d'une relation directe entre l'individu et la tâche qu'il accomplit. En d'autres termes ce type de motivation se produit lorsqu'une personne fait quelque chose juste pour la faire et non à cause de facteurs externes ou de raisons ultérieurs. La motivation intrinsèque : « *Les forces qui incitent à effectuer des activités*

volontairement, par intérêt pour elles-mêmes et pour le plaisir et la satisfaction que l'on en retire » (Roussel, 2000:7). Dans le milieu scolaire, la motivation intrinsèque est définie par le fait que l'élève étudie et acquiert de nouvelles compétences pour sa satisfaction personnelle. Il apprend parce qu'il a le plaisir d'apprendre, l'élève est motivé par lui-même.

1.3.4- Les sources de la motivation

Il existe trois principales sources motivationnelles : la perception de la valeur de l'activité la perception de sa compétence et la perception de contrôlabilité de la tâche.

1.3.4.1- La perception de la valeur d'une activité

La perception de la valeur d'une activité se définit comme le jugement qu'un élève porte sur l'intérêt et l'utilité de cette activité. C'est le point de vue de l'élève sur cette activité et son importance. Cette perception va être influencée par deux éléments : l'intérêt et l'utilité de cette activité. Un élève qui ne voit aucun intérêt ou aucune utilité aux activités proposées par l'enseignant, il ne s'engagera pas dans ces activités sous prétexte qu'elles ne lui apportent rien.

L'intérêt c'est le plaisir pour faire ce qu'il l'intéresse tandis que l'utilité c'est les avantages qu'il va l'avoir de cette activité. L'enseignant doit apporter une signification à la tâche demandée pour que l'élève se sente que ce qu'on lui demande de faire va être utile plus tard et il va le réinvestir dans d'autres situations.

1.3.4.2- La perception de sa compétence :

Il s'agit de la perception que l'élève a sur sa capacité d'accomplir une tâche « *Croyance de l'individu en sa capacité d'organiser et d'exécuter la ligne de conduite requise pour produire des résultats souhaités* » (Bandura, 2003: 13)

L'élève juge sa capacité à accomplir de manière satisfaisante une activité qu'il ne cependant pas certain de la réussir. On souligne aussi que le processus d'autoévaluation est à l'origine de la perception de sa compétence. Les travaux de plusieurs études révèlent l'influence de la perception de sa compétence sur le type d'engagement cognitif de l'élève. Par exemple les travaux de Thérèse Bouffard-Bouchard, professeur à l'université du Québec à Montréal, révèlent que les élèves qui ont une bonne perception de leur compétence utilisent des stratégies d'apprentissage plus élaborées que celles qui consistent simplement à mémoriser. Selon Bandura, la perception de sa compétence peut être également influencée par

plusieurs facteurs ; les réussites et les échecs des expériences passées, les remarques des autres, les états physiologique et émotifs.

1.3.4.3- La perception de sa controbilité

On peut la définir comme le degré de contrôle qu'un élève croit exercer sur le déroulement d'une activité. Elle rend compte de la perception qu'a l'élève du contrôle qu'il exerce sur le déroulement d'une activité et sur ses conséquences. L'élève doit avoir certain liberté, il a besoin d'être autonome pour qu'il puisse contrôler le déroulement de sa tâche et identifier l'origine de sa réussite et son échec. Plus l'élève pourra effectuer de choix plus sa perception de controbilité aura tendance à être élevée et vice versa. Cette liberté doit avoir des repères donnés par l'enseignant.

1.3.5- Les indicateurs de la motivation

Les indicateurs de la motivation scolaire constituent des composantes qui permettent de mesurer le degré de motivation d'un apprenant.

1.3.5.1- Le choix

C'est le premier indicateur de la motivation. Il concerne le choix que fait l'élève de s'engager dans une activité en déployant des stratégies d'apprentissage, alors qu'un élève peut, s'il n'est pas motivé à faire le travail demandé, adopté des comportements d'évitement face à cette activité.

1.3.5.2- L'engagement cognitif

« Qualité et degré d'effort mental déployé par un élève lors de l'accomplissement de tâches scolaires. Lorsqu'il rencontre des obstacles, l'élève engagé cherche à les surmonter. L'utilisation systématique de diverses stratégies autorégulatrices est un signe de l'engagement cognitif : stratégies métacognitives (planification, auto-évaluation, etc.) stratégies cognitives relativement élaborées, stratégies affectives (ex : stratégies utilisées pour se motiver soi même, se concentrer, réduire l'anxiété) »

(Wolfs, 2001: 53)

L'engagement chez l'élève motivé se manifeste par l'utilisation de stratégies d'apprentissage : les stratégies cognitives et métacognitives, les stratégies de gestion de l'apprentissage et stratégies affectives. Dans les stratégies cognitives, l'élève utilise des

stratégies de répétition, d'élaboration, l'organisation sous forme des schémas et des tableaux, la généralisation de la notion traitée dans d'autres contextes, la discrimination et enfin la compilation. La métacognition est la représentation que l'élève a sur ses connaissances et la façon dont les utiliser. L'élève utilise des stratégies métacognitives telles que la planification, l'ajustement et autoévaluation. Les stratégies de gestion de l'apprentissage concernent l'organisation du travail. Les stratégies affectives concernent le contrôle des sentiments et émotions.

I.3.5.3- La persévérance

C'est l'investissement du temps nécessaire pour mener une activité à son objectif, l'élève accorde un temps de concentration adapté à la durée de la tâche. La persévérance est complètement liée à l'engagement cognitif

« La quantité de temps consacré n'est pas un gage de qualité. Si un élève est distrait pendant la majeure partie du temps qu'il passe à accomplir une activité, il a beau travailler des heures, celles-ci seront inutiles. C'est pour cela que sa persévérance doit s'accompagner d'un engagement cognitif, car, sans cet engagement, le temps que l'élève consacre à l'étude a peu d'effet sur son apprentissage. » (Rolland Viau, 2009: 63)

I.3.5.4- La performance

Est le résultat des efforts que les élèves mettent dans le processus d'apprentissage. Il s'agit d'un ensemble de comportements qui indiquent le degré de réussite d'un élève dans une activité. Elle est suscitée par les liens entre la perception de la compétence de soi, la perception de contrôlabilité de la tâche et la perception de la capacité de soi concernant l'activité.

I.3.6- Les facteurs de la motivation (modèle de Viau)

Selon Rolland Viau, il existe quatre catégories regroupant les facteurs qui influencent la dynamique motivationnelle de l'élève : les facteurs relatifs à la vie de l'élève, les facteurs relatifs à la société, les facteurs relatifs à l'école et enfin les facteurs relatifs à la classe.

On peut regrouper ces quatre catégories en deux types de facteurs qui influencent la dynamique motivationnelle de l'élève : les facteurs externes à la classe (la vie personnelle, la société...) et les facteurs internes à la classe (les activités pédagogiques, le climat de la classe...).

1.3.6.1- Les facteurs externes à la classe

1.3.6.1.1- L'environnement familial

L'environnement familial affecte positivement ou négativement la motivation des apprenants. Effectivement les familles ont une vision différente de l'école et elles peuvent, intentionnellement influencer la vision celle des enfants.

1.3.6.1.2- L'école

L'école également est un lieu de socialisation. Donc les amis sont importants et influents. Un élève qui est entouré de camarades de classe qui aiment le travail en classe a tendance d'avoir une bonne motivation et vice versa.

1.3.6.1.3- La société

Dans laquelle nous vivons possède également un grand rôle dans l'engagement et la persévérance des élèves. Par exemple le mot « voyage » est prédominant dans notre langage. Si on nous parlons de voyage cela influence évidemment la vision du travail pour les enfants

1.3.6.2- Facteurs internes à la classe

On reprend les facteurs relatifs à la classe, les facteurs qui y sont liés sont : les activités pédagogiques, l'enseignant, les pratiques évaluatives, le climat de la classe et les récompenses et les sanctions.

1.3.6.2.1- Les activités pédagogiques :

Selon Viau, pour qu'une activité soit motivante, elle doit respecter les critères suivants :

- être significative, avoir un sens
- avoir des objectifs et des consignes clairs
- avoir des critères de réussites accessibles
- représenter un défi pour l'élève
- être stimulante sur le plan cognitif et exige un engagement cognitif de l'élève
- responsabiliser l'élève en lui faisant faire des choix.
- se dérouler sur une période de temps suffisante
- amener à la réalisation d'un produit authentique
- diversifier et s'intégrer aux autres activités

1.3.6.2.2- Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant est l'un des facteurs clés de l'influence de la dynamique motivationnelle. Dans l'approche par compétence l'enseignant est plus le seul détenteur du savoir, il joue plusieurs rôles qui auront des bénéfiques sur l'apprentissage, la dynamique et l'atmosphère de la classe. Il décide quel rôle à jouer et quand. On peut identifier l'enseignant en un certain nombre de rôles : facilitateur ; comme son nom l'indique il vise à faciliter la tâche à ses apprenants et il intervient seulement quand il est nécessaire. Organisateur; il donne aux élèves des constructions claires sur la manière de faire l'activité. Animateur ; il sert à animer sa classe en exploitant toutes stratégies et matériaux possibles.

1.3.6.2.3- Le climat de la classe :

L'objectif de l'enseignant dans sa classe est de créer un climat favorable à la motivation des apprenants : une bonne gestion de la discipline, l'organisation de l'espace, les relations entre et avec les élèves. Dans ce climat, les élèves seront motivés, ils se sentiront membres d'une équipe.

1.3.6.2.4- Les récompenses et les sanctions :

Les récompenses peuvent être des cadeaux, des bons points, des félicitations ou des encouragements. Ces récompenses vont influencer positivement sur la dynamique motivationnelle des élèves car l'élève va travailler pour avoir son bon point ou sa récompense. Egalement la sanction peut influencer sur la dynamique motivationnelle des élèves ; un élève sanctionné pour avoir oublié de faire son devoir. Il n'oubliera jamais de faire son travail pour ne plus être sanctionné. Les élèves qui ne disposent pas encore d'une puissante motivation intrinsèque pour apprendre peuvent être aidés par des éléments motivateurs extrinsèques. Une sorte de reconnaissance envers l'élève pour le comportement qu'il a démontré, pour augmenter sa motivation et l'estime de soi.

1.3.7- Les obstacles de la motivation

Comme il y'a des facteurs qui suscitent la motivation chez les apprenants, il y'a également des facteurs qui l'empêchent

1.3.7.1- La timidité

Un enfant timide en classe, c'est celui qui ne lève jamais la main même s'il connaît les réponses. Cette timidité va influencer négativement sur sa personnalité ; manque de la confiance, sur son apprentissage, avoir de mauvais résultats surtout dans une situation de communication. La timidité paralyse la prise de parole.

1.3.7.2- L'incompétence

Nos comportements sont fortement influencés par le genre de scénario que nous improvisons mentalement dans une situation donnée. Ce scénario présente la perception que nous avons de nos capacités. Elle peut déclencher différents types d'émotions comme l'excitation, la fierté ou l'inverse la honte ou le découragement ces émotions ont comme effet en retour d'augmenter ou de diminuer nos motivations d'agir. Un élève qui ne sent pas capable d'accomplir une tâche, il sera moins motivé

1.3.7.3- L'ennui (manque d'intérêt)

L'ennui est un sentiment de lassitude, désagrément, l'élève se sent que les activités proposés par l'enseignant sont inutiles. L'apprenant qui ne porte aucun intérêt dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre. L'enseignant doit proposer des activités ludiques et amusantes pour assurer la motivation des apprenants.

1.3.8-Le lien entre la motivation et la réussite scolaire

Toutes les recherches montrent qu'il ya un lien de réciprocité entre la motivation et la réussite scolaire; un élève motivé sera en capacité de s'engager, de préserver, d'accomplir une tâche donc de réussir dans des activités d'apprentissage. Un élève motivé sera disposé à consentir des efforts, ce qui lui permettra de faire des apprentissages plus durables, d'avoir de meilleurs résultats scolaires et de préserver davantage. Egalement si on offre à l'élève l'occasion de faire le choix et de s'engager dans une activité en réussissant sa motivation sera renforcée. La motivation est source de la réussite scolaire inversement la réussite scolaire est source de motivation. L'absence ou la faiblesse de la motivation constituent un véritable obstacle pour la réussite du processus d'enseignement-apprentissage.

Conclusion

Dans le processus d'enseignement/apprentissage, la motivation joue un rôle primordial. Une grande partie des recherches ont été faites dans le domaine de la motivation, elles ont expliqué pourquoi elle est si fondamentale pour l'apprentissage d'une langue étrangère. La motivation est essentielle à la réussite scolaire pour cela on doit d'abord intervenir sur les sources de la motivation. Les indicateurs de la motivation scolaire doivent être utilisés non seulement à des fins d'évaluation, mais aussi dans le but de favoriser chez les élèves le développement de l'engagement et l'accomplissement des tâches par l'utilisation des stratégies d'apprentissage.

CHAPITRE II :

Les activités ludiques et l'éveil au FLE

« Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue »

(Halliwell, 1995: 6)

Introduction

Le jeu est la partie fondamentale de l'enfant« *Le jeu, c'est comme l'amour ; tout le monde sait ce que c'est, mais personne ne peut le définir* » (CHANCE, 1979: 09)

Sa présence en classe de FLE représente un sujet primordial dans le champ de la pédagogie et la didactique. L'utilisation du jeu en classe a pour but de trouver l'attitude ludique de l'enfant apprenant. Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage. Dans ce chapitre, on va montrer comment nous allons intégrer l'aspect ludique en classe de FLE.

II.1- La didactique

II.1.1- Définition de la didactique

« le terme didactique dans son acception moderne-relativement récente renvoie, au moins, à une démarche de distanciation et, au plus moins, à une pleine activité de théorisation : schématiquement, il s'agit dans tous les cas, pour un observateur ou un expérimentateur, de s'abstraire de l'immédiateté pédagogique et d'analyser à travers toutes ses composantes l'objet d'enseignement, les buts poursuivis dans l'acte pédagogique, les stratégies utilisées par l'enseignement, les transformations de compétences et de conduites que cet enseignement induit chez l'élève et par conséquent les stratégies d'appropriation de l'objet déployées par cet élève lors de son activité d'apprentissage »

(Bailly, 1998: 11)

C'est l'ensemble des procédés, méthodes et techniques qui ont pour but l'enseignement de connaissances déterminées. La didactique place au cœur de ses préoccupations les savoirs à acquérir et les compétences à développer. Elle élabore les principes théoriques concernant le contenu, la méthode, et l'organisation de l'enseignement, ainsi que sur la transmission et l'acquisition des connaissances à celui qui apprend. Elle analyse le processus d'enseignement/apprentissage dans des situations éducatives et met en place des démarches d'intervention. La didactique se base sur le contrat didactique qui se compose de trois pôles essentiels (le triangle didactique); l'enseignant, l'apprenant et le savoir. Egalement, elle étudie les relations et les interactions qui s'établissent entre eux lors de l'enseignement, ainsi que leur évolution dans le temps.

II.1.2- Didactique du français en Algérie

Dans la dernière réforme du système éducatif, l'enseignement/apprentissage du français en Algérie s'appuie sur l'approche par compétence et la pédagogie de projet : L'approche par compétence a pour but de développer chez les apprenants des compétences dont ils ont besoin non seulement à l'école mais également dans leur vie extrascolaire. Les apprenants doivent être engagés dans des tâches qui ont une relation étroite avec leur vie sociale.

« Réussir à l'école n'est pas une fin en soi. Certes, chaque apprentissage prépare aux suivants dans le cursus scolaire. Mais au bout du compte, en principe, l'élève devrait être capable de mobiliser ses acquis scolaire en dehors de l'école, dans des situations diverses, complexes, imprévisibles. L'accent mis sur le réinvestissement des acquis scolaires répond à un souci d'efficacité d l'enseignement, d'adéquation plus grande des apprentissages scolaires aux situations de la vie au travail et hors-travail. » (Perrenoud, 1995 :20)

La pédagogie de projet est un processus d'apprentissage dans lequel les apprenants apprennent des connaissances pendant une période donnée afin d'accomplir une tâche ou résoudre un problème d'une manière partielle (situation problème du projet est devisée en situations élémentaires dans chaque séquence, la réalisation des situations élémentaires permet de résoudre la situation problème). C'est une forme de pédagogie active dans laquelle l'élève est un acteur du projet, elle lui permet de réaliser des projets concrets, développer ses capacités de recherches, d'analyser, de résoudre des problèmes et également d'accroître sa motivation. En réalisant des projets, l'élève apprend à mieux réfléchir et développe sa confiance en soi. Les situations traitées dans cette pédagogie doit être authentiques et réelles.

« Une pédagogie de projet vise systématiquement une production, une réalisation, un résultat, un but à atteindre par les élèves. Les activités (...) participent tout autant au progrès des élèves que l'aboutissement du projet. La pédagogie de projet s'appuie sur des étapes clairement identifiées et contribuant à l'atteinte de la production ou réalisation finale. Il convient que le professeur anticipe ces différentes étapes de façon à (...) engager les élèves dans des démarches de planification et d'organisation de la tâche ; l'action des élèves ne relève plus seulement de l'exécution des consignes : ils sont invités à s'approprier le projet en identification puis en élaborant

eux-mêmes un plan d'action. Cette démarche leur permet d'accéder à la complexité. » (Mayerne, 2000: 3)

II.1.3- L'approche par compétence dans une pédagogie ludique

II.1.3.1- Définition de concept approche par compétence en didactique

L'approche par compétence apparait au début des années 1990. Elle s'est adoptée dans le domaine de l'enseignement en Algérie entre 2004 et 2005. Suite à l'évolution sociale, économique et culturelle qu'a connue l'Algérie, elle a nécessité une progression dans le système éducatif ; savoir et savoir-faire (les connaissances et la méthode dont on les transmet). C'est une approche centrée sur l'apprenant et l'activité, donc sur son apprentissage. Elle permet à l'apprenant d'acquérir des compétences durables. L'objectif principal est d'acquérir des connaissances afin de les investir dans la vie quotidienne

II.1.3.2 Lien entre l'activité ludique et l'approche par compétence

L'activité ludique a un lien étroit avec l'approche par compétences car elle permet de certifier les acquis des apprenants en termes de résolution des situations ludiques, faire vivre la langue en action en faisant intégrer les apprenants dans des situations de communication proches de la réalité, ainsi, elle met l'apprenant au centre de l'apprentissage, il est l'acteur principal dans son apprentissage. Egalement l'enseignant n'est plus considéré comme centre et origine des activités. Enfin, elle favorise le développement des compétences communicatives dans les différentes activités ludiques proposées.

II.2- L'activité ludique

II.2.1- Définition de l'activité ludique

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont considérées comme des outils et des supports didactiques et éducatifs :

« Une activité d'apprentissage, dite ludique(...) guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre les apprenants (collecte d'informations, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions...etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon

collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.». (J-P Cuq, 2003 :16)

Les activités ludiques sont des activités sous formes de jeux. Elles permettent d'intégrer la dimension du plaisir dans l'apprentissage. C'est un auxiliaire très utile pour l'enseignement des langues et particulièrement le français car elles répondent à des besoins authentiques. En pratiquant le jeu, les apprenants se trouvent dans des situations proches du réel.

II.2.2- La variété des activités ludiques

II.2.2.1- Les jeux linguistiques :

Ce sont des jeux qui regroupent les activités de grammaire, morphologie, syntaxe, lexicale, phonétique et orthographe. L'objectif est d'installer des compétences langagières à travers le jeu.

II.2.2.2- Les jeux de créativité :

Ces activités engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination.

II.2.2.3- Les jeux culturels :

Ce sont des jeux qui font appel à la culture de l'apprenant et qu'elles lui permettent d'avoir un échange entre les cultures.

II.2.2.4- Les jeux dérivés du théâtre :

Ce sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation(...), la dramatisation, la directivité(...)* ». (Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca, 2003: 418)

L'activité théâtrale en classe apporte du vécu aux élèves et ainsi leur faire ressentir réellement quelle est la fonction d'une langue et elle sert à développer des compétences communicatives.

II.2.3- Les types de jeu :

On peut distinguer trois types de jeux :

II.2.3.1- Le Jeu ludique :

Une activité libre, maintient le plaisir. Il favorise le développement intellectuel, affectif et psychomoteur.

II.2.3.2- Le jeu éducatif :

Ce type de jeu a une valeur éducative. Ce sont généralement des activités de construction. Ils visent à installer des compétences d'une manière implicite.

II.2.3.3- Le jeu pédagogique :

Dans ce type de jeu l'apprenant adopte une attitude ludique dont l'objectif principal est un objectif d'apprentissage. On peut apprendre en jouant ; il s'agit d'un jeu à visée pédagogique

II.2.4- Les avantages de l'activité ludique

II.2.4.1- L'activité ludique : vecteur de communication

L'objectif de la classe de langue ne se réduit pas seulement à l'acquisition des compétences linguistiques mais également des compétences communicatives « *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, 2002: 07)

Dans une situation ludique l'apprenant ressent le besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières et fur à mesure il apprend à s'exprimer et faire comprendre.

Il est intéressant de mettre les apprenants dans des situations de travail en groupe. Cette disposition favorise les interactions et les échanges entre les apprenants. Dans ces situations l'apprenant prend la parole d'une façon spontanée. Le jeu permet la socialisation de l'enfant

« Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies (...). Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques

sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.».

(Martine Kervran, 2001 : 18)

II.2.4.2- L'activité ludique : élément d'animation de la classe

Le ludique rend l'apprentissage actif et éveille la curiosité de l'enfant. L'activité ludique renforce la motivation et le désir d'apprendre chez l'apprenant. Plus l'élève est motivé plus l'apprentissage est facile. *« peut grandement contribuer à animer les classes de langue 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, 1983: 8)

II.2.4.3- L'activité ludique : support d'apprentissage

Les activités ludiques représentent une amorce très utile au travail

« D'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris. Cette utilisation nouvelle et personnelle constitue un palier capital dans tout apprentissage, palier qu'il est souvent difficile d'atteindre à l'aide des exercices courants proposés par les différentes méthodes » (Weiss 1983: 8)

L'activité ludique permet de créer un climat cognitif favorable à l'apprentissage car elle favorise l'accomplissement des tâches langagières en plaçant l'apprenant dans une position d'usager de la langue. A travers le jeu, l'apprenant peut apprendre à parler, développer ses compétences linguistiques et également a travers l'action, l'apprenant arrive à mémoriser mieux.

II.2.4.4- L'activité ludique : vecteur de transculturel

Le transculturel est une didactique qui concerne les transitions entre de différentes culturelles. Il s'agit d'assurer la transition fluide de la culture natale de l'apprenant vers la culture étrangère pour pouvoir par la suite assurer la cohabitation des deux cultures. L'enseignant doit créer des situations ludiques qui favorisent l'échange interculturel pour poursuivre l'éducation interculturelle.

II.2.4.5- L'activité ludique: élément de développement de la personnalité

Le jeu est une activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement affectif, sensorimoteur, cognitif, moral et social de l'enfant. A travers le jeu l'enfant prend la possession de soi et du monde qui l'entoure. Le jeu n'est pas seulement un moment de plaisir, il contribue également à la construction de la personnalité de l'enfant, il s'aventure et prend des décisions. En jouant, l'enfant découvre et s'intègre dans son monde et il apprend à vivre en communauté. Le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde, car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions de nature positive.

II.2.5- Comment peut-on choisir une activité ludique ?

Quand on veut choisir un jeu ludique en classe de FLE au cycle primaire, on doit prendre en considération plusieurs facteurs tels que:

-L'objectif de l'activité: l'enseignant doit préciser les objectifs à atteindre pour qu'il puisse choisir le jeu convenable.

-Le nombre des apprenants : il est important de préciser comment on va jouer individuellement ou en groupe.

-La gestion du matériel : certaines activités ludiques sont faciles à réaliser en classe, tandis que d'autres activités nécessitent un matériel particulier comme le data-show.

-Le niveau des apprenants : le niveau des élèves est un élément essentiel dans le choix du jeu car on doit choisir un jeu qui convient tous les élèves

-Le temps : la durée d'une séance d'un jeu peut être influencée par plusieurs paramètres comme l'agitation et les capacités des apprenants

-L'espace : on doit prendre en considération si l'espace de la classe est suffisante ou non

II.2. 6- Le rôle de l'enseignant dans une activité ludique

Dans une activité ludique, l'enseignant joue le rôle d'un animateur, il anime sa classe en créant le climat favorable de l'apprentissage. Il peut avoir l'une des attitudes suivantes :

-Faire jouer : l'enseignant est l'arbitre du jeu

-Donner à jouer : l'enseignant crée une atmosphère favorable au jeu et fournit le matériel nécessaire pour motiver ses apprenants.

-Laisser jouer : l'animateur n'intervient pas, il est juste un guide, il oriente les apprenants dans le jeu afin d'apprendre certaines compétences.

-Jouer avec : l'enseignant peut être également un participant comme ses apprenants dans un jeu

II.2. 7- Les contraintes quant à l'intégration du jeu dans une classe de FLE

Durant l'enseignement à travers une activité ludique, l'enseignant se trouve face à des obstacles qui l'empêchent à mise en pratique de l'activité telles que :

II.2. 7.1- Les difficultés de la transmission du savoir :

Lors d'un cours dont l'outil est une activité ludique. L'enseignant donne les consignes et il explique les règles du jeu. En revanche, la majorité des apprenants ne prend pas ces activités au sérieux. Ils jouent juste pour le plaisir. C'est ce que Hyade Silva l'appelait le manque du sérieux

II.2. 7.2- Les difficultés liées au temps:

Le temps investi dans une séance est bien déterminé. Il est défini en fonction de plusieurs facteurs tels que le choix de l'activité ainsi que sa complexité. Donc l'enseignant doit prendre en considération le temps consacré pour une activité ludique car il y'a plusieurs facteurs qui entrent en jeu; la complexité de l'activité, le niveau et le nombre des élèves.

II.2. 7.3- Les difficultés liées à l'espace

« Souvent le jeu exige des espaces qui ne correspondent pas aux conditions matérielles habituelles d'une salle de classe » (Haydé Silva, 2008: 33). Lors d'un cours, l'outil utilisé est un jeu. Cela demande parfois des espaces exceptionnels comme les jeux dérivés du théâtre.

II.2. 7.4- Les difficultés liées au matériel :

«Le jeu en tant que matériel concerne les objets ou ensemble d'objets généralement concrets dont on fait usage pour jouer. Le matériel ludique, c'est ce avec quoi on joue. En général, sont acceptés d'emblée comme ludique des objets dont l'usage conventionnel les destine au jeu, par

exemple, les dés, les cartes à jouer ou les poupées.» (Hayddé silva, 2002 : 15)

Elaborer une leçon sous forme ludique impose la présence du matériel bien précis alors que son absence empêche l'enseignant à atteindre l'objectif de la leçon.

II.2. 7.5- Les difficultés de l'évaluation:

L'évaluation est une phase essentielle pour chaque activité telle que l'activité ludique, son évaluation doit comporter plusieurs critères concernant les savoirs et les savoirs faire, l'imagination et la créativité des apprenants. Toutes ces critères sont difficiles à évaluer à la fois. Egalement, la majorité des activités ludiques se faites au niveau de l'oral ce qui les rend plus complexées pour l'évaluation.

II.3- L'activité ludique et créativité

II.3.1- Définition de la créativité

« La créativité n'est pas une priorité du langage, mais une aptitude de l'élève à imaginer, à inventer, à découvrir, à s'exprimer, à produire, cette aptitude peut s'épanouir ou s'étioler dans l'institution scolaire ; elle stimulée par les méthodes actives, freinée ou étouffée par une pédagogie de simple transmission des connaissances et par des activités de répétition ou de pure imitation ; elle est stimulée par le travail individualisée ou en petits groupes, freinée par des tâches collectives indifférenciées données à l'ensemble du groupe classe ; elle est stimulée par un climat permissif » (DEBYER. F et J-M CARE, 1978 :117)

La créativité est la capacité à gérer, articuler ou appliquer des idées dans un climat qui la favorise. Elle fait partie de l'esprit de curiosité et de découverte, elle regroupe les compétences de gestion sociale et personnelle. Etre créatif veut dire être capable d'imaginer, d'innover et d'inventer.

II.3.2- Les conditions favorables à la créativité

-Le travail en groupe : est un élément favorable à la créativité, il favorise les échanges entre les membres du groupes, il permet de diversifier les idées.

-Le climat du groupe : permet de créer une atmosphère qui favorise le partage des connaissances, un climat détendu.

-Autoriser des apprentissages sous formes inhabituelles: les leçons et les exercices peuvent prendre toutes formes (pas forcément sous forme des lignes écrites), on peut intégrer des supports sous différentes formes.

-Intégration de nouvelles technologies en classe : l'intégration des outils et matériaux de nouvelles technologies telles que les TICE, favorise et développe l'esprit créatif de l'apprenant.

II.3.3- La créativité au service de l'enseignement/apprentissage

Pour que la créativité s'intègre dans le domaine de l'enseignement. Cela demande de l'enseignant de créer une atmosphère favorable. Il investit les différents types de stratégies et méthodes d'enseignement pour attirer l'attention de ses élèves et garder leur motivation.

« [...] 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 discours ou de récits originaux, insolites, cocasses, poétiques, etc, de faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée [...] Les jeux de créativité ont pour but de faire découvrir aux étudiants que l'on peut, même avec une combinatoire limitée, faire éclater le langage » (DEBYER. F et J-M CARE, 1978 :116)

La créativité fait partie de l'esprit de la curiosité et de découverte. Elle désigne la capacité de création. Les jeux de créativités occupent une place importante dans la mesure où ils participent activement dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE. En se basant sur les apprentissages déjà acquis, l'élève va inventer de nouveaux chemins. La créativité renforce et améliore la qualité de l'apprentissage.

II.4- Le ludique dans le programme scolaire de la 3^{ème} AP

Les textes proposés dans le programme sont des:

- Texte à fonction poétique et ludique: comptine, devinette, etc.
- Texte d'interaction verbale: dialogue, jeu de rôle et saynète.
- Textes de narration: petits récits, bonde dessinée, etc.

- Textes qui décrivent: fiche technique (animal), bande dessinée illustrées
- Textes qui visent à convaincre: affiches ou panneaux à valeur éducative.

II.4.1- Quelques aspects et usages des 'activités ludiques

II.4.1.1- Aspect lexical

Dans l'apprentissage du lexique, l'outil le plus utilisé est l'image. Les élèves mémorisent mieux le lexique à travers les illustrations. Le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire est plein d'images afin d'enrichir le bagage lexical des apprenants.

II.4.1.2- Aspect de l'oral

L'aspect ludique est assez souvent présent à l'oral. L'élève sera plus motivé et il aura la chance de s'exprimer spontanément, également il le permet d'être créatif. Les activités ludiques les plus fréquentes à l'oral en 3^{ème} année primaire sont les jeux de rôle, les comptines et les bandes dessinés

II.4.1.3- Aspect de la lecture

Dans l'apprentissage de la lecture, l'aspect ludique est souvent présent dans la classe de la 3^{ème} année primaire. A l'aide des images, les élèves arrivent à décoder le texte, le lire et mettre des hypothèses de sens de son contenu.

II.4.1.4- Aspect phonétique

Dans cet aspect, l'usage des activités ludique est également présent dans l'étude des sons et des syllabes. L'outil le plus utilisé est la comptine.

II.4.2- Quelques procédés ludiques et leurs usages

II.4.2.1- L'image

L'image est un élément essentiel dans l'apprentissage de FLE. Elle aide les apprenants à comprendre le sens des textes « *Des dessins plus riches ou des photos serviront de leur côté à faciliter l'accès à une situation de communication et à la compréhension des échanges langagiers qui s'y déroulent* » (Quq, J.P, 2003 : 125)

Elle est utilisée comme un support didactique dans différentes activités telles que: la lecture, l'oral et l'étude de phonèmes.

II.4.2.2- La comptine

« Une chanson enfantine, récitée pour déterminer par le compte de syllabes, celui à qui un rôle social sera dévolu dans un jeu » (Dictionnaire Larousse, dictionnaire de français, 2008: 83)

L'usage de la comptine favorise l'apprentissage de la phonétique telle que la prononciation des syllabes et des différents sons, ainsi que la mémorisation du lexique.

II.4.2.3- La bande dessinée

C'est une suite de dessins qui racontent une histoire où les paroles et les pensées des personnages sont inscrites dans des bulles, genre de narration dessinée. Elle est utilisée assez souvent dans la séance de la compréhension orale, c'est une activité favorable chez les apprenants car elle éveille leur curiosité pour comprendre ce qui se passe dans ces images. On peut la présenter sous forme de jeux de rôle pour donner la chance aux apprenants pour prendre la parole et s'exprimer.

II.4.2.4- Le jeu de rôle

« L'animation par deux ou trois étudiants de scène ou de personnages plus spontanés plus fantaisistes, éventuellement plus caricaturaux que dans les situations proprement dites, sans canevas ni scénario prédéterminés, sans documentation ni préparation particulière autre que le cours de langue lui-même, sans consignes autres que l'indispensabilité nécessaire pour le point de départ » (CARE et DEBYSER. F, 1978 : .104)

C'est une activité ludique qui favorise l'interaction verbale et gestuelle des apprenants. Les apprenants jouent librement ce qui leur permet d'améliorer leurs compétences communicatives.

II.4.2.5- La pâte à modeler

La pâte à modeler et les enfants, c'est une grande histoire d'amour. Elle est l'un des matériaux associés aux arts plastiques. Les enfants adorent la malaxer, la découper, la triturer et surtout créer avec elle de magnifiques œuvres. L'enseignant doit profiter de la proposer en jeu libre ou en jeu guidé pour les préparer à l'écriture.

Conclusion

L'activité ludique en classe du FLE, est considérée comme un jeu qui permet à l'apprenant d'exprimer ses idées et ses pensées d'une façon libre et spontanée, et elle peut être comme un outil pédagogique dans une classe au cycle primaire, un moyen qui facilite l'acquisition de la langue étrangère (la langue française) chez les apprenants. L'activité ludique met l'apprenant dans un bain linguistique et le rend plus compétent et motivé, et à la fois, elle améliore l'aspect communicatif et oral de l'apprenant. C'est pourquoi, il est préférable de pratiquer ce type d'activités

Une bonne utilisation des activités ludiques en classe de FLE peut donner des résultats assez remarquables.

Partie pratique

Chapitre III :

La mise en pratique des activités ludiques en classe de FLE

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »

(J. BODIN, 1975: 125)

Introduction

Dans le présent chapitre, nous essayerons d'introduire quelques activités ludiques et voir comment pourront-elles influencer sur la motivation des apprenants et également sur leurs apprentissages. On proposera des activités dans différentes disciplines: écriture, lecture et oral. Notre travail quasi expérimental se déroulera en classe de 3^{ème} année primaire afin de vérifier nos hypothèses du départ.

III.1- Présentation de l'expérimentation

III.1.1- Lieu de l'enquête

Notre étude expérimentale aura lieu dans l'établissement ZDIRA Ahmed qui se situe à la commune de Khanchela, la wilaya de Khanchela. Il a ouvert ses portes au début de septembre 2022. C'est une école mixte qui se compose de douze salles avec une grande cour de récréation. Le nombre total des enseignantes qui font service à ce primaire sont sept enseignantes dont leur ensemble une seule enseignante de français. Cet établissement assure la scolarisation de 120 élèves.

III.1.2- L'échantillonnage

L'expérimentation a été effectuée dans une classe de 3^{ème} année primaire. Une classe qui comporte 20 élèves (13 filles/ 7 garçons) dont l'âge varie entre 7 à 8 ans. C'est une classe hétérogène. Cette classe bénéficie de 2 séances de français par semaine.

Notre sélection de ce niveau n'était pas une simple coïncidence, mais elle est venue après une réflexion approfondie. La mise en pratique de ce travail quasi-expérimental avec les élèves de la 3^{ème} primaire car ils sont dans leur première année d'apprentissage de français. Alors, les enseignants consacrent une grande partie pour l'utilisation des activités ludiques afin de motiver leurs apprenants dans leurs apprentissages de cette langue étrangère.

III.1.3- Corpus

Notre travail de recherche s'inscrit dans l'enseignement/apprentissage de FLE dans différentes disciplines dans lequel en exploitant le manuel scolaire et quelques outils ludiques tels que la pâte à modeler, les illustrations, les ballons et la comptine (support audio-visuel).

III.1.4- Méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique sur l'influence des activités ludiques sur la motivation des apprenants en classe de FLE, nous avons décidé de mettre en pratique quelques activités ludiques et mesurer leurs impacts sur la motivation des élèves.

III.2- Description de l'expérimentation

Comme nous avons indiqué dans le cadre théorique, notre travail consiste à mettre en pratique les activités ludiques dans une classe de FLE (3^{ème} année primaire) et montrer leurs avantages et influences sur la motivation des apprenants et également sur leurs apprentissages.

III.2.1 Les activités ludiques proposées et leurs analyses

III.2.1.1- Activité 1 : La pâte à modeler

Projet 1: vive l'école

Séquence 1: Bonjour! Au revoir !

Discipline : écriture des graphèmes "m" "n"

Acte de parole: Saluer ! Prendre congé

Les objectifs visés:

- Reproduire des graphèmes en respectant les normes d'écriture
- Structurer sa personnalité
- Maîtriser le système graphique du français

III.2.1.1.1- Déroulement de l'activité

On a commencé notre séance avec un rappel des personnages de la saynète de la séance de compréhension orale: Madame Lamine – Amina. Lecture des mots par les élèves ensuite on a demandé aux élèves de faire le découpage syllabique des mots (on claque les mains par le nombre des syllabes) et par l'effacement, on a fait extraire les phonèmes du jour et leurs formes

Elève 11	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 12	+	-	-	+	+	-	-	-	-
Elève 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 14	+	-	-	-	-	-	-	-	+
Elève 15	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 16	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 17	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 18	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 19	+	+	+	+	+	+	+	+	-
Elève 20	+	+	+	+	+	+	+	+	-
Pourcentage	100%	90%	80%	90%	80%	80%	80%	80%	60%

III.2.1.1.3- Analyse des résultats

Lors de cette activité, on peut constater que la tâche proposée était abordable aux apprenants surtout qu'ils sont au début de leur apprentissage de cette langue étrangère. Les apprenants réagissent positivement aux consignes. Ils ont aimé le travail avec la pâte à modeler et ils accomplissent leur tâche avec plaisir. A la fin de l'activité, les élèves montrent joyeusement leurs réalisations.

III.2.1.2- Activité 02: Jeu de ballons: (le jeu des images et des ballons)

Projet 2: En famille

Séquence 1: Nous sommes une famille

Discipline: Activités de lecture

Acte de parole: présenter sa famille

Les objectifs visés:

- Communiquer d'une façon intelligible
- lire à haute voix

-Enrichir le lexique des apprenants

III.2.1.2.1- Déroulement de l'activité :

On a commencé la séance avec un rappel des pré-requis des graphèmes "b" et "p", ensuite on a porté au tableau des images (poupée, ballon, bus, tapis, cartable, bébé, poubelle, pomme) et sous chaque image on a collé un ballon qui contient un mot écrit sur une étiquette. Puis on a demandé aux apprenants de passer au tableau, chacun choisit sa couleur préférée, il clique le ballon choisi ; après l'élève doit lire le mot écrit sur l'étiquette et faire coller le mot sous l'image qui convient. L'élève qui a pu lire le mot correctement et l'associer à son image, sera récompensé (bonbon, ballons). Les apprenants ont été très motivés, ils ont beaucoup aimé ce jeu ; tout le monde a participé.

III.2.1.2.2- Grille d'évaluation 2

Critères Elèves	Contenus linguistiques			L'interaction			La motivation		
	Comprend la consigne	Lecture correcte des mots	Association Mot_image	Participe	Surmonte la timidité	Interaction App_Ens	Le plaisir	Motivé durant la présentation	La curiosité
Elève 1	+	-	+	+	+	+	+	+	+
Elève 2	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 3	+	+	+	+	+	-	+	+	+
Elève 4	+	-	-	+	+	+	+	+	+
Elève 5	+	-	-	+	+	+	+	+	+
Elève 6	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 8	+	-	+	+	+	+	+	+	+
Elève 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 10	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Elève 11	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 12	+	-	-	+	+	+	+	+	-
Elève 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 14	+	-	-	+	-	-	+	+	+
Elève 15	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 16	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 17	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 18	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 19	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 20	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Pourcentage	100%	70%	80%	100%	95%	95%	100%	100%	90%

III.2.1.2.3- Analyse des résultats

Ce jeu représente un outil d'apprentissage lexical par excellence. Le tableau présente le niveau remarquable d'appréciation de l'activité. On peut constater qu'il n'y avait pas des participants désintéressés à cette activité. Cet exercice a créé un fort sentiment de joie quand ils claquent les ballons, ils se sont amusés, également elle éveille leur curiosité pour découvrir le mot caché, la majorité des enfants ont pu identifier le mot à son image. Le ballon est un formidable outil pour l'animateur ; économique, facile à transporter, il peut être sorti rapidement et permet de jouer à une grande variété de jeux.

III.2.1.3- Activité 3: Bande dessinée et jeu de rôle

Projet 2: En famille

Séquence 2: Qu'est ce tu veux manger ?

Discipline: Compréhension orale

Acte de parole: demander un objet/répondre à une question

Les objectifs visés

- Comprendre le sens d'un message
- Participer dans une situation de communication

-Prendre la parole pour s'exprimer

III.2.1.3.1- Déroulement de l'activité

Tout d'abord, on a commencé par un rappel de la séance précédente de la compréhension orale "Nous sommes une famille". Ensuite, on a porté au tableau la saynète illustrée et demander aux apprenants de décrire ce qu'ils voient(Que voyez-vous?) puis ils écoutent le contenu des bulles(en faisant appel aux gestes et mimiques pour leur faciliter la compréhension) afin de répondre aux questions de compréhension d'ordre général (quels sont les personnages) puis on a passé à l'analyse de chaque vignette toute seule; demander aux apprenants d'observer la première vignette et d'écouter le dialogue et l'associer à son image afin de répondre aux questions de compréhension détaillée (Où sont-ils ? Qu'est ce qu'elle veut manger Farida?). Même démarche pour la deuxième vignette, observer le contenu et faire écouter le dialogue, répondre aux questions de compréhension: Qu'est ce qu'il veut boire Fodil? Qu'est ce qu'il veut boire Moustapha?

Au moment d'évaluation, on a proposé aux apprenants un jeu de rôle.

Sur une table, on a porté une corbeille d'aliments (sucrés et salés) et des boissons. On a fait passer les élèves en binôme. Ils doivent nommer quelques aliments, exprimer leurs goûts, leurs préférences alimentaires. Ils doivent dire qu'est ce qu'ils veulent manger et ce qu'ils veulent boire dans une perspective d'interaction entre eux.

Elève A : tu as faim ? Qu'est ce que tu veux manger ?

Elève B : je veux manger (un gâteau, une banane, des bonbons.)

Elève A : tu as soif ? Qu'est ce que tu veux boire ?

Elève B: je veux boire (du lait, de l'eau, du jus.)

On a encouragé les apprenants pour effectuer une bonne production. A la fin de l'activité, on a fait un concours de la meilleure production.

III.2.1.3.2- Grille d'évaluation 3

Critères Elèves	Contenus linguistiques			L'interaction			La motivation		
	Comprend la consigne	Mobiliser connaissances Orales	Enrichir Le lexique	Prise de la parole	La dynamique Dans la présentation	Interaction App_Ensei	Montre l'intérêt	Motivé par l'activité	La Curiosité Et l'imagination
Elève 1	-	-	+	+	-	-	+	+	-
Elève 2	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 3	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 4	+	-	-	-	-	+	+	-	-
Elève 5	-	-	-	+	+	-	-	+	-
Elève 6	+	+	-	+	+	+	+	+	+
Elève 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 8	-	-	+	+	+	+	+	-	+
Elève 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 10	+	+	+	+	+	+	+	+	-
Elève 11	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 12	-	-	-	-	+	+	-	-	-
Elève 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 14	-	-	+	-	-	-	+	-	+
Elève 15	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 16	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 17	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 18	+	-	-	+	+	-	+	+	-
Elève 19	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Elève 20	+	+	+	-	-	+	+	+	+
Pourcentage	75%	65%	75%	80%	80%	80%	80%	80%	60%

III.2.1.3.3- Analyse des résultats

Au cours de cette expérience, on peut constater que la plupart des apprenants étaient attentifs, curieux pour découvrir le contenu des bulles ce qui a fait travailler leurs imaginations, Egalement quand la bande dessinée est accompagnée de gestes, ceci facilite sa compréhension. Bien que ce support facilite énormément l'accès au sens.

En question du niveau de l'interaction, les résultats montrent la participation active des apprenants. Au jeu de rôle, c'était difficile de gérer la classe car tout le monde voulait prendre la parole pour exprimer leurs préférences. Presque tout le monde est motivé.

III.2.1.4- Activité 4 : les mots croisés

Projet 3: tu connais les animaux

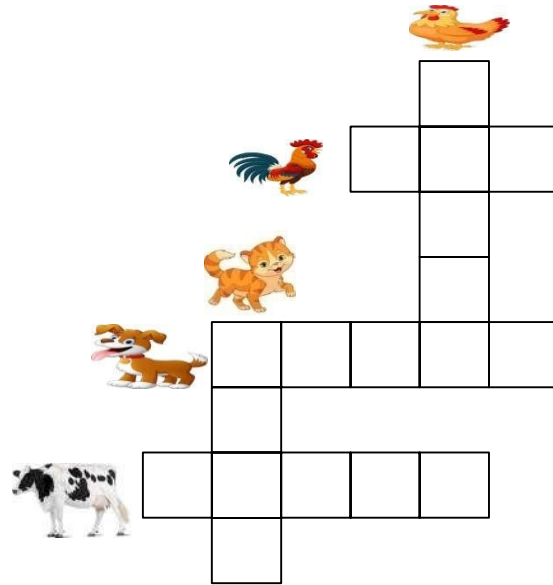
Séquence 2: A la ferme

Discipline : Activités de lecture

Acte de parole : nommer les animaux de la ferme

Les objectifs visés

- Développer chez l'apprenant la curiosité de trouver les mots à l'aide des illustrations
- L'enrichissement du vocabulaire et le lexique thématique des noms des animaux
- Ce jeu permet aux apprenants de communiquer entre eux



III.2.1.4.1- Déroulement de l'activité

On a proposé un exemple des mots croisés en parallèle avec le lexique étudié dans le troisième projet « Tu connais les animaux », la première séquence qui s'intitule « A la ferme ». L'activité est présentée au tableau, on a aidé les apprenants par les images des animaux et à eux de découvrir le nom de chaque animal, l'écrire dans les casés et le lire à haute voix. A chaque fois, un élève passe au tableau, il regarde l'image de l'animal et il fait l'appellation de ses lettres. Il compte les lettres et les casés, ensuite il écrit chaque lettre dans le casé qui convient.

III.2.1.4.2- Grille d'évaluation 4

Critères Elèves	Contenus linguistiques			L'interaction		La motivation		
	Comprend la consigne	Mobiliser connaissances Ecrites	Respect l'ordre et l'alignement	La participation	Interaction App_Ensei	Montre l'intérêt	Motivé lors de l'accomplissement l'activité	La Curiosité
Elève 1	+	+	-	-	-	+	-	+
Elève 2	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 3	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 4	+	-	-	-	+	-	-	-

Elève 5	-	-	-	+	-	-	-	-
Elève 6	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 7	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 8	-	+	+	-	+	-	+	+
Elève 9	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 10	+	+	+	+	+	+	+	-
Elève 11	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 12	-	-	-	+	+	-	-	-
Elève 13	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 14	-	-	-	-	-	+	-	-
Elève 15	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 16	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 17	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 18	+	-	-	+	-	+	+	-
Elève 19	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 20	+	+	+	+	+	+	-	+
Pourcentage	75%	75%	60%	80%	80%	80%	60%	60%

III.2.1.4.3- Analyse des résultats

D'après les résultats mentionnés dans le tableau en haut, on peut constater que la majorité des élèves étaient motivés par cette activité puisqu'elle éveille la curiosité des apprenants pour construire le nom de l'animal correspond à l'image, également les lettres déjà écrites dans les casés joue un rôle dans la facilitation du travail. Sur leurs copies, la majorité des apprenants ont réussi à mettre en ordre les lettres dans leurs casés. Quelques élèves qui ont des difficultés ont eu besoin de l'intervention de l'enseignante. Au moment de la correction au tableau, ils montrent leurs intérêts.

III.2.1.5- Activité 5: La comptine

Projet 2: En famille

Séquence1: Nous sommes une famille

Discipline : Oral production

Acte de parole : présenter sa famille

Les objectifs visés:

- Amener les élèves à reproduire des énoncés pour présenter sa famille
- prendre la parole devant un public
- Mémoriser le lexique de la famille et le réinvestir dans d'autres situations de communication données

III.2.1.5.1- Déroulement de l'activité

On a présenté aux apprenants la vidéo de la comptine « famille », les apprenants écoutent attentivement en regardant la vidéo. Au tableau nous avons écrit les strophes de la comptine. Ensuite, on a demandé aux apprenants de répéter les énoncés de la comptine pour mémoriser les membres de la famille. Après la mémorisation de la comptine, on a effacé les mots des membres de la famille. Demander aux apprenants de réciter la comptine en représentant les mots effacés. Ce jeu permet de travailler de façon équilibrée la compréhension orale ainsi que la production orale.

III.2.1.5.2- Grille d'évaluation 5

Critères	Contenus linguistiques			L'interaction			La motivation		
	Elèves	Le message est compréhensible	Mémoriser les membres de la famille	Enrichir Le lexique	Prise de la parole	La dynamique Dans la présentation	Participer activement	Montrer L'enthousiasme	Motivé par l'activité

Elève 1	+	+	+	+	+	+	+	+	
Elève 2	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 3	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 4	+	-	-	+	+	+	+	+	+
Elève 5	+	-	-	+	+	+	+	+	+
Elève 6	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 8	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 10	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 11	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 12	-	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 14	-	-	-	+	+	+	+	+	+
Elève 15	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 16	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 17	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 18	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 19	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Elève 20	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Pourcentage	90%	85%	85%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

III.2.1.5.3- Analyse des résultats

On peut constater que les apprenants apprécient énormément le travail avec pareil type de supports dont les bénéfices sont incalculables. La comptine permet de travailler la prononciation, également son caractère ludique permet de faciliter la mémorisation. Le

rythme et la mélodie de la comptine ont poussé même les participants timides à se solidariser avec leurs camarades sans avoir peur du regard de l'autrui et même quand on a demandé aux apprenants de réciter la comptine, tout le monde chante et bouge dans une ambiance. On peut dire qu'on a pu atteindre notre objectif qui est la mémorisation des membres de la famille (90% des apprenants ont réussi et 10% sont des élèves qui ont des difficultés)

III.2.2- Commentaire

Les activités ludiques constituent pour l'apprenant de la 3^{ème} année primaire un outil de divertissement et de détente susceptible d'effacer l'ennui et le malaise chez lui durant son apprentissage de cette langue étrangère. Les activités semblent fructueuses et bénéfiques pour les apprenants car elles les ont aidés à favoriser l'interaction au sein de la classe. Les élèves sont bien parvenus à réussir les jeux ludiques proposées et ils ont été motivés. Pendant ces séances, leurs réactions étaient positives.

Conclusion

Pour conclure, les activités ludiques employées en classe instaurent un climat favorisant la communication. Le jeu permet à l'apprenant d'entretenir des échanges, de collaborer avec l'autre dans le but de réussir. Les élèves ont été motivés et impliqués vus leurs réactions et leurs comportements positifs ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans l'enseignement /apprentissage de FLE.

Conclusion générale

Le travail que nous avons mené tout au long de cette recherche avait pour objectif de montrer que l'activité ludique a un rôle motivant et un impact positif sur l'enseignement/l'apprentissage des apprenants de la 3^{ème} année primaire. « *Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves un pas important dans le processus d'apprentissage* » (Weiss. F, 2002 : 25)

Donc, le ludique occupe une place prépondérante au sein d'une classe de FLE, il est considéré comme un excellent support pédagogique qui facilite la transmission des 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.

Dans cette recherche, nous nous intéressons à l'intégration de l'aspect ludique comme moyen de motivation des apprenants. Pour ce faire, nous avons choisi de repartir notre travail en deux parties:

La partie théorique comprend de deux chapitres, le premier chapitre prend en compte la définition de la motivation, la motivation scolaire, ses types, ses facteurs et ses indicateurs. Le deuxième chapitre met en œuvre les activités ludiques, ses variétés, ses avantages et quelques activités ludiques et leurs usages.

La partie pratique est sous forme d'un travail quasi-expérimental où nous avons opté pour des activités de différents types en classe de 3^{ème} année primaire ; on a proposé quelques activités et on a analysé leurs impacts sur l'interaction et la motivation des apprenants.

A travers notre travail de recherche, on a pu affirmer nos hypothèses sur l'importance et l'influence de l'activité ludique sur la motivation des apprenants. L'activité ludique attire l'attention des élèves, les faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre et les rendre actifs.

Le ludique permet de créer chez l'apprenant le sentiment de plaisir et l'envie d'apprendre et le plus important est de rendre l'apprenant motivant et créatif. Egalement, l'activité ludique est un outil efficace pour la communication. Par le ludique, l'apprenant joue, participe, communique, il est toujours en action et en mouvement et il participe dans la construction de son savoir.

« Le jeu est un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. C'est un outil irremplaçable par l'authenticité de communication qu'il permet. En outre, en permettant l'autonomie d'un

Conclusion générale

groupe d'élèves, le jeu répond aux besoins du cours à plusieurs niveaux, et permet la pratique d'une pédagogie différenciée. » (P.Julien, 1997 :169).

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

Les résultats obtenus de notre étude montrent que l'activité ludique joue un rôle primordial dans la motivation des apprenants et on peut la considérer comme un outil pédagogique qui facilite la tâche pour les apprenants et améliore leurs compétences communicatives.

Pour conclure, nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un facteur incontournable de motivation, leur utilisation en classe de langue et particulièrement en français langue étrangère se révèle très précieux, notamment dans l'apprentissage des élèves débutants.

Bibliographie

Ouvrages

- A BANDURA, Auto-efficacité. Le sentiment d'efficacité personnelle, 2003
- *André Bernard, Motiver pour enseigner: analyse transactionnelle et pédagogie, Hachette éducation, 1998, Paris*
- Chance. (1979). learning through play. new york, gardner
- *F DEBYER. et J-M CARE « jeu, langage et créativité les jeux en classe de français » Hachette, Larousse.*
- F. CARE et DEBYSER, jeu, langage et créativité les jeux dans la classe de français. Hachette –Larousse, Paris, 1978.
- F Weiss, jouer, communiquer et apprendre, 2002.
- F, Weiss, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique », Hachette, 1983.
- Jean-Pierre Cuq ; Isabelle Gruca, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, éd presse universitaire de Grenoble, 2003.
- Kervran Martine, L'apprentissage Actif De L'anglais A L'école : Bordas, 2001
- Leloup Stéphanie, la motivation; critère d'évaluation de la performance scolaire 2002.
- Manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire
- Programme de français de la 4^o année primaire, juin 2011
- Philippe Perrenoud, Construire des compétences dès l'école 1995.
- S. BENTHAM. Psychologie et éducation, Routledge, East Sussex, 2002
- S. Kanoua, culture et enseignement du français en Algérie, édition synergies, Alger, 2008.
- Silva Haydé, S., Le jeu en classe de langue. Clé INTERNATIONAL, collection techniques et pratiques de classe. 2008.
- Viau Rolland, contexte scolaire, 1994
- Viau Rolland la motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck, 1995.

Dictionnaires :

- Larousse. Fr www. Dictionnaire/français/motivation52784.
- Robert, Paul et Rey de BOVE, Le nouveau petit Robert , 2011.
- CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle. Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002, Grenoble.
- *Paul J., Dictionnaire de psychiatrie, édition CILF en ligne <http://www.CILF.com>*
- *Dubois, J, dictionnaire de la linguistique. France, Larousse, 2008.*
- GUQJ.P dictionnaire de la didactique du français langue étrangère Paris 2003.
- Robert J-P, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, édition Ophrys Paris 2008.
- J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003.
- P. Quq, J. dictionnaire de la didactique des langues. Clé international, Paris, 2003.
- Dictionnaire Larousse, dictionnaire de français, 2008.

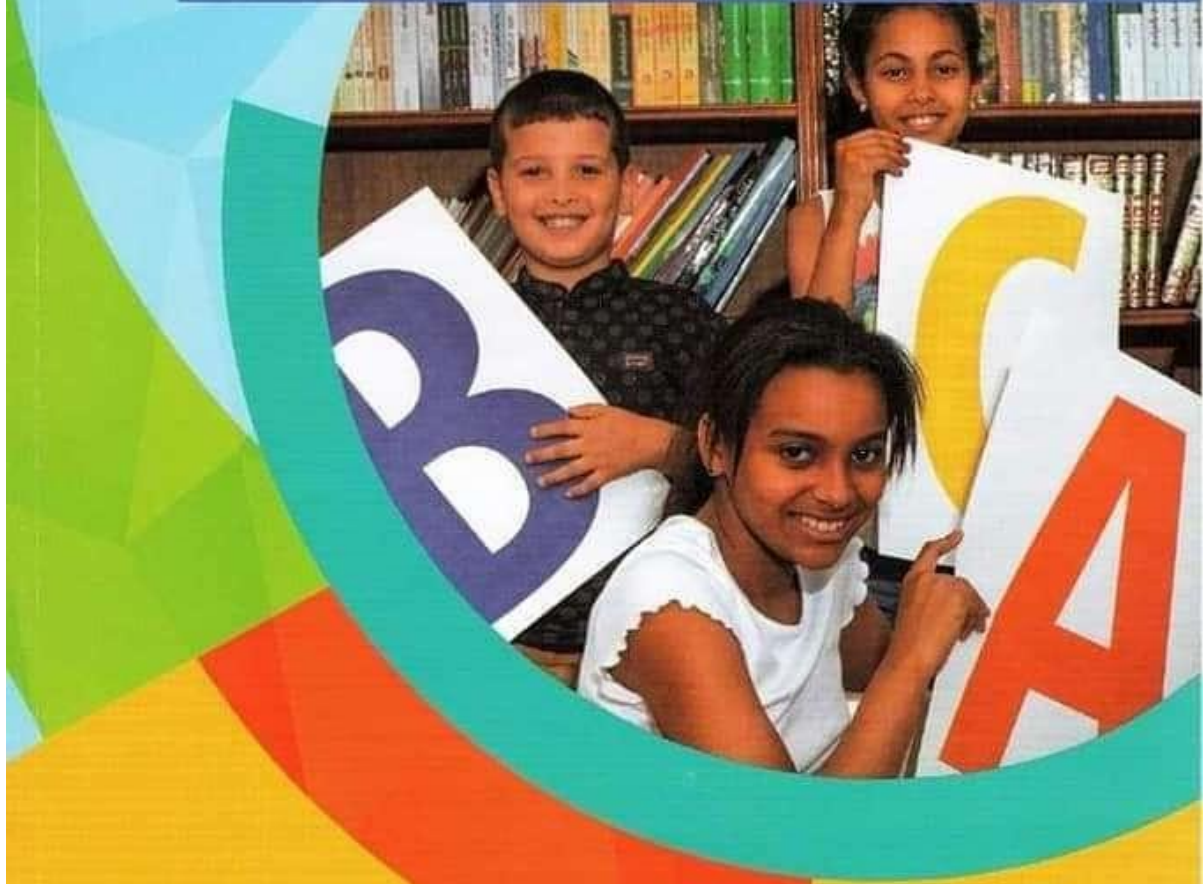
Sites web :

- https://www.youtube.com/watch?v=ZIF_QS2fOOE

Annexes

1^{ère} semaine	2^{ème} semaine	3^{ème} semaine
Compréhension orale Etude des phonèmes	Oral production Etude de des phonèmes	Activités de lecture/Lecture synthèse Comptine
Oral production Ecriture des graphèmes	Ecriture des graphèmes Lecture combinatoire	Copie ou/et dictée Remédiation

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية



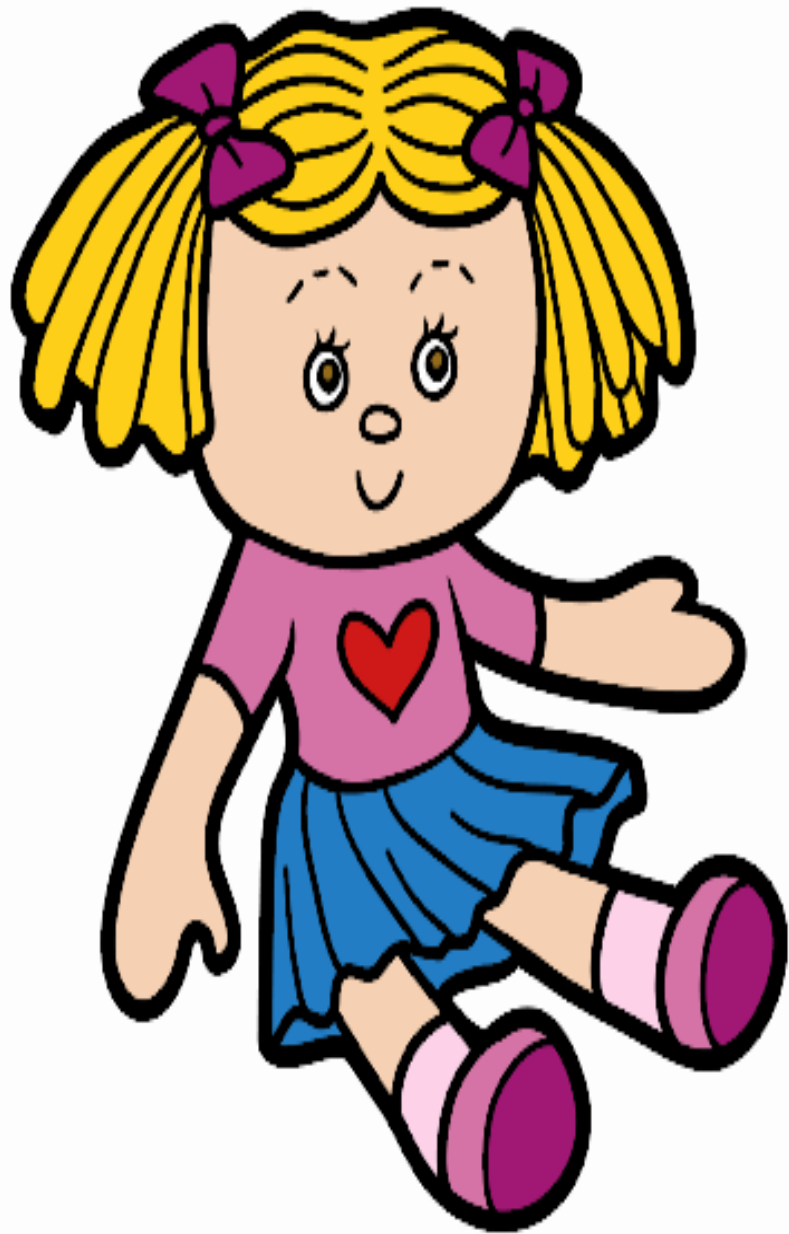
FRANÇAIS

3
Primaire





























Résumé :

Dans ce modeste travail de recherche, nous avons tenté de mettre en lumière le rôle motivationnel que pourrait apporter l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au cycle primaire. Le ludique est considéré comme une base qui présente le monde de l'enfant apprenant et à travers lequel on peut l'inciter à apprendre de nouvelles compétences et maintenir sa motivation.

A l'issue de notre recherche et les résultats qu'on a obtenus, on peut retenir que les activités ludiques contribuent remarquablement à motiver les apprenants et les rendent plus actifs au sein de la classe. Egalement, elles les aident à acquérir des compétences linguistiques, cognitives et communicatives.

Mots clés: activité ludique – motivation - enseignement/apprentissage – classe de FLE.

المخلص:

في هذا العمل البحثي المتواضع ، حاولنا تسليط الضوء على الدور التحفيزي الذي يمكن أن يجلبه دمج أنشطة اللعب في تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في المرحلة الابتدائية. يعتبر المرح كأساس يمثل عالم الطفل المتعلم والذي من خلاله يمكننا جذبته لتعلم مهارات جديدة والحفاظ على دوافعه. في نهاية بحثنا والنتائج التي حصلنا عليها ، يمكننا أن نستنتج أن الأنشطة المرحية تساهم بشكل ملحوظ في تحفيز المتعلمين وجعلهم أكثر نشاطاً في الفصل. كما أنها تساعدهم على اكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والتواصلية.

الكلمات المفتاحية: نشاط مرح - تحفيز - تعليم / تعلم - درس FLE

Absract :

In this modest research work, we have tried to highlight the motivational role that the integration of play activities in the teaching/learning of French as a foreign language in the primary cycle could bring. The playful is considered as a basis that presents the world of the learning child and through which we can attract him to learn new skills and maintain his motivation. At the end of our research and the results we have obtained, we can conclude that playful activities contribute remarkably to motivating learners and making them more active in the classroom. They also help them acquire linguistic, cognitive and communicative skills.

Keywords: fun activity - motivation - teaching/learning - FLE class