

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université de Belhadj Bouchaib - Ain Témouchent
Faculté des Lettres, Langues et Science Sociales
Département des lettres et langue française



Mémoire de fin d'études présenté en vue de l'obtention du diplôme
de Master

En Langue française

Spécialité : DIDACTIQUE DU FLE

L'apport du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE
de la compréhension orale.

**" Cas des élèves de la 1AM -CEM 17 Octobre 1961 Sidi-Benadda, Ain-
Temouchent "**

Présenté Par :

- Sarra BENKEBOUCHE.
- Nesrine TOUNSI.

Sous la direction de :

Dre Imène BOUZID.

Membres du jury

Nom et Prénom

Dre. Souad Kheira BENBASSAL.

Dre. Imène BOUZID.

Dre. Sara GHRIBI.

Grade

MCB

MAA

MCB

Qualité

Présidente

Rapporteur

Examinatrice

Année universitaire 2024/ 2025

Remerciements

*Nous tenons tout d'abord à remercier "Dieu" le Tout Puissant, le Miséricordieux
qui nous a donnée le courage pour réaliser ce travail.*

*Nos remerciements vont également à notre encadrant madame Bouzid Imene
pour ses orientations, ses conseils, sa disponibilité et sa direction.*

*Nous voudrions exprimer notre reconnaissance envers l'ensemble des
enseignants
au département de Français de l'Université de Belhadj Bouchaib d'Ain-
Temouchent
pour leurs enseignements tout au long de notre cursus universitaire.*

*Nos remerciements également aux membres du jury qui nous font honneur
d'examiner ce modeste travail de recherche.*

*Merci à tous ceux qui nous ont soutenus de près ou de loin
dans la réalisation de ce mémoire.*

Dédicace

Du profond de mon cœur, je dédie ce travail à tous qui me sont chers.

À mes chers parents

Dont l'amour inconditionnel et le soutien constant ont été des piliers essentiels tout au long de ce long parcours. Leurs encouragements, leurs patiences et leurs fois en moi m'ont permis de surmonter les obstacles et d'atteindre ce but.. Merci du fond du cœur.

À mes merveilles frères Salim, Amine et Nassim

Mes premiers soutiens, qui m'ont toujours poussé à aller de l'avant.

Merci d'être la, cette réussite est aussi la votre.

À mes neveux

Rayan, Anas Iyad et Sabrina

À mes chères amies

Naima, Chaimaa, Aya, Malak, Maroua, Nawel, Chaima, Yousra et Rania

À mon binôme

Nesserine, pour ce parcours partagé.

À tous ceux que j'aime et ce qui m'aiment.

Sarra.

Dédicace

C'est avec beaucoup de fierté, je dédie ce mémoire

À celui qui s'est toujours sacrifier pour me voir réussir, mon exemple **éternel** à
mon père « Tounsi Menouar » que Dieu vous garde.

A la lumière de mes jours, la source de mes efforts **ma chère mère**

Et mes petites filles **Alae** et **Maria**.

Je dédie aussi ce modeste travail avec beaucoup de joie et d'estime,

à mon mari « B betouef » qui m'as beaucoup encouragé.

Aux personnes qui m'ont toujours aidé et encouragé, mes professeurs de français.

A tous mes amies en général, en particulier **Hanane, Nihed** et à
toute ma familles, mes oncles, mes tantes, mes cousins, mes cousines.

À ceux qui connaissent Nesrine de près ou de loin.

Je tiens à souligner les efforts de ma collègue qui a partagé ce travail

avec moi « **Benkebouche Sara** ».

Nessrine.

Table des matières

Introduction générale	Error! Bookmark not defined.
Premier chapitre: Le jeu ludique dans l'enseignement du FLE au cycle moyen	
1.1 Contexte général de l'enseignement des langues étrangères en Algérie.....	5
1.2 Place du FLE dans le système éducatif algérien.....	6
1.3 Spécificités et besoins des apprenants de FLE au cycle moyen	8
1.4 Programme de français de la 1ère année moyenne	10
1.5 Développement des compétences de communication.....	10
1.5.1 Compréhension de l'oral.....	10
1.5.2 Expression orale	11
1.5.3 Compréhension de l'écrit	13
1.5.4 Expression de l'écrit.....	13
1.5 Importance de la compréhension orale dans l'apprentissage du FLE :.....	14
1.6.1 Définitions de la compréhension orale.....	14
1.6.2 Objectifs et compétences visées en compréhension orale pour la 1ère année moyenne.....	15
2.1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	17
2.2 Les types des jeux.....	17
2.2.1 Les jeux linguistiques	18
2.2.2 Les jeux de créativité.....	18
2.2.3 Les jeux culturels :	18
2.2.4 Les jeux physiques.....	19
2.3 Pourquoi l'intégration des activités ludiques en classe de FLE ?.....	19
2.4 Les divers types des jeux pédagogiques :	20
2.4.1 Le jeu ludique.....	20
2.4.2 Le jeu éducatif.....	20
2.4.3 Le jeu pédagogique.....	21
2.5 Les fonctions des activités ludiques en classe de FLE.....	21
2.6 Les avantages de l'intégration du jeu dans l'enseignement / apprentissage	22
2.7 Le rôle de l'enseignant dans la transmission des activités ludiques en classe de FLE.....	23

2.8 La motivation chez l'apprenant.....	23
2.8.1 Définition de la motivation.....	23
2.8.2 Le jeu comme facteur de motivation chez l'apprenant :	24
Deuxième chapitre: Méthodologie de l'enquête	
1. Description du corpus	27
1.1.Le cadre spatio-temporel	27
1.2Lieu et temps de déroulement de l'enquête.....	28
1.3. Echantillonnage.....	28
1.4. La méthode préconisée.....	29
1.5. Présentation de la leçon : (Première séance)	29
1.6. Intégration d'une activité ludique pour l'apprentissage : (Deuxième séance)	30
Troisième chapitre: Analyse et interprétation des données recueillies	
1. Enquête auprès d'enseignants du FLE au cycle moyen.....	34
1.1. Analyse et interprétation des données recueillies.....	34
2. Analyse et interprétation du résultat de l'expérimentation.....	46
2.1 Analyse et interprétation de la première séance (sans jeux).....	46
2.2 Analyse de la deuxième séance (avec jeux)	53
2.2.1 Analyse et interprétation des résultats de la deuxième séance (avec jeux)	56
3. Comparaison des résultats des élèves entre la séance sans jeux et la séance avec jeux	57
4. Présentation du jeu de synthèse (mots croisés)	58
4.1 Analyse et interprétation des résultats	59
Conclusion générale	62
Bibliographie.....	65

Liste des abréviations

FLE : Français Langue étrangère.

1AM : Première Année Moyenne.

CO : Compréhension Orale.

Liste des tableaux

Titre des tableaux	page
De puis quand vous enseignez le français	35
Vos élèves aiment-ils la langue française	36
Les outils et moyens utilisé par les enseignants pour enseigner la langue française	37
A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique	38
Quels types de ludiques utilisez-vous dans vos pratique pédagogiques	39
Vos élèves sont-ils motivés face à ce type d'activité	40
Quelle est la réaction de vos élèves face à ce type d'activité	42
Le ludique vous aide-t-il à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance	42
Les activités proposées exigent-elles un travail (individuel, en binôme ou en groupe	43
Lequel le trouvez vous motivant et pratique	44
Quel avis portez-vous sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE	45
C'est quoi l'Internet	46
Citez deux exemples d'outils d'Internet	47
Comment l'Internet facilite-t-il la communication entre les personnes	48
Selon vous, quels sont les trois avantages les plus importants qu'Internet apporte dans votre vie	49
Comment l'Internet peut-il aider les élèves à apprendre	50
Imaginez que quelqu'un n'ait jamais utilisé Internet. Comment lui expliqueriez-vous les avantages qu'il pourrait en tirer	51
Quelle est la chose que vous aimez le plus faire en ligne	52
Tableau pour le groupe 1 :(Quiz n° 7)	53
Tableau pour le groupe 2 :(Quiz n° 7)	54
Tableau pour le groupe 3 :(Quiz n° 7)	54
Tableau pour le groupe 4 :(Quiz n° 7)	55
Tableau pour le groupe 5 :(Quiz n° 7)	55
Analyse et interprétation des résultats	59

Liste des graphiques

Titre des graphes	Page
répartition des enseignants selon leur ancienneté	35
Appréciation de la langue française par les élèves	36
Les outils et moyens utilisé par les enseignants pour enseigner la langue française	37
Moment privilégié pour la mise en œuvre de l'activité ludique en classe	38
Les types des activités ludiques utilisés par les enseignants	40
Motivation des élèves face aux activités ludiques	41
L'apport du ludique dans la motivation des apprenants en séance	42
Types de travail sollicités dans les activités pédagogiques	44
Répartition des réponses des élèves à la 1ère question	46
Répartition des réponses des élèves à la 2ème question	47
Répartition des réponses des élèves à la 3ème question	48
Répartition des réponses des élèves à la 4ème question	49
Répartition des réponses des élèves à la 5ème question	50
Répartition des réponses des élèves à la 6ème question	51
Répartition des réponses des élèves à la 7ème question	52
Tableau pour le groupe 1 :(Quiz n° 7)	54
Tableau pour le groupe 2 :(Quiz n° 7)	54
Tableau pour le groupe 3 :(Quiz n° 7)	55
Tableau pour le groupe 4 :(Quiz n° 7)	55
Tableau pour le groupe 5 :(Quiz n° 7)	56
Comparaison des résultats des élèves entre la séance sans jeux et la séance avec jeux	57

INTRODUCTION GÉNÉRALE

« L'apprentissage du français en tant que langue étrangère occupe une place importante dans le système éducatif algérien, notamment dès l'entrée au cycle moyen. Il ne s'agit pas uniquement de maîtriser des règles grammaticales ou un lexique, mais de développer un véritable compétence communicative qui permette aux élèves de comprendre, s'exprimer et interagir dans des situations variées¹ ». Parmi les compétences langagières, **la compréhension orale** constitue une dimension essentielle, souvent jugée difficile par les apprenants, notamment en première année moyenne (1AM), où l'exposition à la langue reste encore limitée.

Dans cette optique, la mission de l'enseignant ne se limite plus à transmettre des savoirs, mais elle consiste «également à capter l'attention des élèves et à créer un environnement favorable à l'apprentissage. L'un des leviers majeurs pour y parvenir réside dans la motivation, un facteur déterminant dans la réussite scolaire.² Or susciter cette motivation chez les jeunes apprenants nécessite des méthodes dynamiques, adaptées à leur âge et à leurs centres d'intérêt.

C'est dans ce cadre que s'inscrit le rapport ludique. Introduire le jeu dans les activités de classe ne relève pas seulement du divertissement : il s'agit d'un choix pédagogique stratégique qui peut transformer l'ambiance d'apprentissage et favoriser l'engagement des élèves³. Les activités ludiques, structurées autour de règles et d'objectifs, encouragent la participation active, renforcent l'écoute et permettent une meilleure assimilation des contenus oraux⁴.

A travers des observations menées dans des classes de 1AM, nous avons constaté que les élèves rencontrent souvent des difficultés à comprendre des messages oraux en français. Manque d'attention, peur de l'erreur et une motivation faible

Ce qui nous a motivés à proposer l'idée d'explorer des jeux éducatifs a fin de trouver des solutions innovantes pour dynamiser l'apprentissage. En effet, la Ludo pédagogie a

¹ Conseil de l'Europe (2001). Cadre européen commun de référence pour les langues. Paris : Didier

²Deci, E.L & Ryan, R.M (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York : Plenum.

³Brougère, G. (2005). Jeu et éducation. Paris : L'Harmattan.

⁴Mainguy, M. (2002). Le jeu en classe de langue. Paris : CLE International.

suscité notre intérêt en raison de son potentiel à rendre l'enseignement plus interactif, motivant et engageant.

Dans ce contexte, nous pouvons poser la question suivante : **Dans quelle mesure l'intégration d'activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE contribue-t-elle à améliorer la compréhension orale chez les élèves de 1AM ?**

Pour répondre à cette problématique nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- L'utilisation des jeux ludiques en classe de FLE pourrait améliorer la motivation des apprenants en rendant l'apprentissage plus ludique et interactif.
- Le jeu ludique pourrait faciliter la concentration et la mémorisation, favorisant ainsi une meilleure compréhension orale.
- L'adoption de jeux variés et adaptés au niveau des apprenants pourrait permettre de maintenir un niveau de motivation élevé.

L'objectif principal de ce mémoire est d'analyser l'impact de la ludopédagogie sur la motivation et l'engagement des apprenants en FLE. Plus précisément, il s'agira de :

- Identifier les types de jeux qui stimulent le plus la motivation des apprenants.
- Analyser l'effet des jeux sur l'engagement des apprenants.
- Evaluer l'amélioration des compétences linguistiques grâce aux jeux.

Cette recherche adopte une méthodologie mixte combinant une approche théorique et une enquête de terrain. Des jeux ludiques ont été mises en œuvre dans une classe de 1AM pour observer leur impact sur la compréhension orale. Les données ont été recueillies à l'aide de jeu, de questionnaire et d'observations en classe.

Pour mener à bien cette étude, nous avons structuré notre travail en quatre chapitres complémentaires. Nous commencerons **par un premier chapitre théorique**, dans lequel nous présenterons l'enseignement du FLE en Algérie, en mettant l'accent sur la compréhension orale, ses spécificités et son importance dans le processus d'apprentissage.

Dans un deuxième chapitre théorique, nous nous pencherons sur la notion de jeu ludique: sa définition, ses types, ses objectifs pédagogiques ainsi que le rôle de l'enseignant dans son intégration en classe.

La deuxième partie, qui constitue **le premier chapitre pratique**, sera consacrée à la méthodologie de l'enquête : nous y définirons le corpus, l'échantillonnage, le questionnaire ainsi que les démarches adoptées pour la collecte des données.

Enfin, le deuxième chapitre pratique portera sur l'analyse et l'interprétation des données recueillies, dans le but d'évaluer l'impact de l'activité ludique sur la compréhension orale chez les élèves de première année moyenne.

Un questionnaire a été adressé aux enseignants afin de définir l'utilité du ludique au cycle moyenne et son importance. Comment gérer cette méthode et aussi pour finaliser le questionnaire nous avons demandé à chaque enseignant de nous donner l'avis professionnel sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE.

CHAPITRE I

*Le jeu ludique dans l'enseignement du FLE
au cycle moyen*

Au collège, l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) est une priorité éducative. L'objectif central n'est plus seulement d'acquérir des connaissances grammaticales ou lexicales, mais surtout de permettre aux élèves de communiquer efficacement en français.

Cela signifie qu'ils doivent être capables de comprendre ce qu'ils entendent ou lisent, et de s'exprimer clairement à l'oral et à l'écrit. Pour atteindre ce but, les professeurs de FLE s'efforcent de développer ces quatre compétences essentielles de manière équilibrée. L'apprentissage d'une langue étrangère est ainsi envisagé comme un outil pour interagir dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à des messages, réagir à des situations, exprimer des idées et des opinions. On passe d'une approche centrée sur la théorie à une approche axée sur la pratique et la communication.

1.1 Contexte général de l'enseignement des langues étrangères en Algérie

L'Algérie, nation riche de son histoire et de sa diversité culturelle, a toujours accordé une importance particulière à l'apprentissage des langues étrangères. Cette tradition s'inscrit dans un contexte à la fois historique, politique et social, où les langues ont joué et continuent de jouer un rôle crucial.

Dans la période coloniale (1830-1962) : La colonisation française a entraîné une domination linguistique du français dans tous les aspects de la vie algérienne : administration, éducation, affaires, médias, etc. L'arabe, langue maternelle de la majorité de la population, a été reléguée au second plan, voire marginalisé.

La politique linguistique de la France coloniale visait à assimiler la population algérienne en imposant l'usage du français. L'enseignement de l'arabe était limité et contrôlé, et l'accès à l'éducation était inégalitaire.

Cette domination linguistique a eu un impact profond sur la culture et l'identité algériennes. Le français est devenu la langue de l'élite et un symbole de statut social, tandis que l'arabe était associé à la tradition et à l'identité nationale.

Dès la période coloniale, le français s'est imposé comme langue d'administration, d'enseignement et de communication, laissant une empreinte durable sur le paysage linguistique algérien.

Après l'indépendance, l'Algérie a entrepris un processus d'arabisation, visant à rétablir l'arabe comme langue officielle et d'enseignement. Cependant, le français a conservé une place importante dans certains domaines, notamment l'administration, les affaires et l'enseignement supérieur.

Après l'indépendance, l'Algérie a entrepris un processus d'arabisation, visant à faire de l'arabe la langue officielle et d'enseignement. Cette politique linguistique était motivée par la volonté de rompre avec l'héritage colonial et de renforcer l'identité nationale.

Malgré l'arabisation, le français a conservé une place importante dans l'administration, les affaires et l'enseignement supérieur. Son utilisation était justifiée par des considérations pratiques (langue de communication internationale, langue d'enseignement dans certaines filières scientifiques) et par la nécessité de maintenir des liens avec la France.

L'enseignement des langues étrangères a été élargi après l'indépendance, mais le français est resté la langue étrangère la plus enseignée. L'anglais a progressivement gagné en importance, en particulier dans les domaines scientifiques et techniques

Aujourd'hui, l'Algérie est confrontée à de nouveaux enjeux linguistiques, liés à la mondialisation et à l'essor de l'anglais. L'anglais est devenu la langue internationale de communication, de la science et de la technologie, et son apprentissage est de plus en plus valorisé. Ainsi, l'Algérie se trouve à la croisée des chemins, cherchant à la fois à préserver son identité linguistique et à s'ouvrir sur le monde.

L'enseignement des langues étrangères en Algérie est donc un enjeu complexe, qui nécessite de prendre en compte les réalités historiques, politiques et sociales du pays. Il est essentiel de trouver un équilibre entre la promotion des langues nationales, l'arabe et le tamazight, et l'apprentissage des langues étrangères, en particulier le français et l'anglais.

1.2 Place du FLE dans le système éducatif algérien

En Algérie, le français est une langue de communication importante notamment dans les domaines académique, administratif et aussi professionnel. Il joue un rôle clé dans le système éducatif algérien ; Il est largement utilisé dans l'enseignement surtout dans les matières scientifiques ou supérieures.

Le FLE en Algérie est principalement enseigné dans les écoles primaires, les élèves commencent à apprendre le français dès la 3^{ème} année primaires, l'école qui assure les fonctions d'instruction, de socialisation et de qualification doit notamment :

«Permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères»¹

Le FLE est aussi enseignés au moyen, il s'agit d'une période où les élèves consolident leurs acquis de l'école primaire et développent des compétences plus complexes en communication, en lecture et en écriture. Il s'agit de développer et améliorer la compréhension et l'expression orale et écrite dans des situations de communication variées.

Dans le secondaire, l'enseignement du Français langue étrangère (FLE) représente une étape cruciale dans le développement des compétences linguistiques des élèves. C'est le moment où ils approfondissent leurs connaissances, se préparent pour l'enseignement supérieur et s'ouvrent davantage sur le monde francophone.

Au niveau universitaire le français reste prédominant, notamment dans les facultés scientifiques, médicales et techniques, où les manuels et les cours sont en français. Certaines matières dans les filières littéraires et sociales sont enseignées en arabe, mais le français reste omniprésent dans d'autres domaines.

D'une année à une autre, les réformes se succèdent afin d'améliorer l'enseignement/apprentissage du français. Cependant, depuis les réformes de 1976, qui ont introduit et généralisé l'usage de l'arabe, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie n'a pas eu les résultats escomptés. Alors, il convient de noter que ce n'est pas la seule explication.

En effet, les raisons de ce déclin sont multiples malgré les efforts de l'école algérienne pour promouvoir l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays. L'application aveugle des méthodes d'enseignement, qui ne sont pas compatibles avec la réalité algérienne. Louise Dabène écrit sur ce sujet :

¹ Ministère de l'Éducation nationale (l'Algérie), Programme de français langue étrangère, cycle primaire, p7.

« On commence à s'apercevoir (...) que les transferts de méthodologies d'un contexte pédagogique à un autre se heurtent à des obstacles d'ordre culturel autant que linguistique, difficultés essentiellement dues à la méconnaissance des univers dans lesquels celles-ci sont appelées à s'insérer »¹

1.3 Spécificités et besoins des apprenants de FLE au cycle moyen

L'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE) au cycle moyen en Algérie se déroule auprès d'un public aux caractéristiques et aux besoins spécifiques, qu'il est essentiel de prendre en compte pour optimiser l'apprentissage.

- **Spécificités des apprenants**

L'Adolescence et développement cognitif : « *Les élèves du cycle moyen, âgés de 11 à 15 ans, traversent une période de changements importants sur le plan cognitif. Leur pensée devient plus abstraite, leur esprit critique se développe et ils gagnent en autonomie* »². L'enseignement du FLE doit s'adapter à ces évolutions en proposant des activités stimulantes et adaptées à leur niveau de développement.

Pour le contexte sociolinguistique : L'Algérie est un pays multilingue où l'arabe (dans ses différentes variantes) et le berbère sont les langues maternelles de la majorité des élèves. Le français, bien que langue étrangère, est présent dans la société et les médias, ce qui peut influencer l'attitude et la motivation des apprenants. Il est important de valoriser cette diversité linguistique et de créer des liens entre les langues que les élèves connaissent déjà et le français.

L'Hétérogénéité des niveaux : Les élèves arrivent au cycle moyen avec des niveaux de compétence en français très différents. Certains ont déjà acquis de bonnes bases à l'école primaire, tandis que d'autres débutent l'apprentissage du FLE. L'hétérogénéité des niveaux peut être un défi pour les enseignants, qui doivent mettre en place une pédagogie différenciée pour répondre aux besoins de chaque élève.

¹ DABÈNE, L. Repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues. Hachette Livre, 1994, p.5.format PDF. (Consulté le 15/11/2019)

² Philippe Jeammet (psychiatre et psychanalyste) « l'adolescence »

La motivation des élèves pour l'apprentissage du FLE peut varier en fonction de leurs intérêts personnels, de leur perception de l'utilité de la langue et de leur environnement social. Il est important de proposer des contenus et des activités qui les intéressent et qui leur montrent l'intérêt d'apprendre le français pour communiquer, découvrir d'autres cultures et accéder à des connaissances.

- **Besoins des apprenants**

Les élèves ont besoin premièrement de développer leurs compétences en compréhension et en expression orale et écrite pour pouvoir communiquer efficacement en français dans des situations variées (parler de soi, de ses goûts, de ses activités, comprendre des instructions, etc.). L'enseignement du FLE doit privilégier les activités de communication authentiques, qui permettent aux élèves de pratiquer la langue dans des contextes réels ou simulés.

Les élèves ont besoin aussi d'acquérir des connaissances grammaticales et lexicales solides pour pouvoir construire des phrases correctes et comprendre des textes de plus en plus complexes. L'enseignement de la grammaire et du vocabulaire doit être intégré à des activités de communication et de compréhension, et ne pas se limiter à des exercices de mémorisation.

Ils ont besoin de découvrir la culture francophone à travers des textes, des documents audio-visuels, des chansons, des films, etc. Cette ouverture culturelle permet de développer leur curiosité, leur tolérance et leur compréhension du monde. L'enseignement du FLE doit proposer des activités qui favorisent les échanges interculturels et la réflexion sur les valeurs et les modes de vie des pays francophones et de développer leur autonomie et leur confiance en soi pour apprendre efficacement le FLE. L'enseignement doit les encourager à prendre des initiatives, à travailler en groupe, à s'auto-évaluer et à surmonter leurs difficultés. Il est important de créer un climat de classe positif et bienveillant, où les erreurs sont considérées comme des étapes d'apprentissage.

1.4 Programme de français de la 1ère année moyenne

« Au terme de la 1ère AM, dans une démarche de résolution de situations problèmes, à partir de supports sonores et visuels, dans le respect des valeurs et en s'appuyant sur les compétences transversales, l'élève est capable de comprendre et de produire oralement et par écrit, et ce en adéquation avec la situation de communication, des textes explicatifs et des textes prescriptifs. »

« L'élève est capable de développer des démarches de résolution de situations problèmes ; analyser/résumer/synthétiser de l'information ; donner son point de vue, émettre un jugement argumenté ; évaluer, s'auto évaluer pour améliorer son travail ; développer un esprit critique.

D'ordre méthodologique : rechercher, seul, des informations dans des documents pour résoudre le problème auquel il est confronté ; utiliser des usuels : encyclopédies, dictionnaires, grammaire ; prendre des notes et de les organiser. »¹

1.5 Développement des compétences de communication

Le développement des compétences de communication en Français Langue Étrangère (FLE) est un aspect fondamental de l'enseignement au cycle moyen en Algérie. Il s'agit de permettre aux élèves de maîtriser la langue française pour interagir et communiquer efficacement dans diverses situations.

L'enseignement du FLE au cycle moyen vise à développer les quatre compétences de communication ; il est important de noter que ces quatre compétences (CO, EO, CE, EE) ne sont pas développées de manière isolée. Elles sont interconnectées et se renforcent mutuellement.

1.5.1 Compréhension de l'oral

- Comprendre des instructions, des annonces, des conversations courtes, des messages simples, etc.

-Décoder le vocabulaire de base: Identifier les mots et expressions courants utilisés dans les situations de la vie quotidienne (salutations, chiffres, directions, etc.).

¹ PLAN ANNUEL DES APRENTISSAGES 1 ANNEE MOYENNE (PALIER 1)

-Saisir le sens général: Même si tous les mots ne sont pas compris, être capable de saisir l'idée principale du message.

-Suivre des instructions simples: Comprendre et appliquer des instructions courtes et claires (ex: "Tournez à droite", "Prenez le bus numéro 5").

-Comprendre des annonces publiques: Être capable de comprendre des annonces dans les gares, aéroports, ou autres lieux publics.

- Identifier le thème général d'un message oral

-Distinguer les informations essentielles des détails: Repérer les idées clés et les informations importantes, même si le message contient des détails moins pertinents.

-Faire des liens entre les différentes parties du message: Comprendre comment les différentes idées s'articulent pour former un ensemble cohérent.

-Anticiper le contenu: Être capable de prévoir ce qui va être dit ensuite, en se basant sur le contexte et les informations déjà fournies.

- Distinguer les différents interlocuteurs et leurs points de vue

-Identifier les locuteurs: Reconnaître qui parle (homme, femme, enfant, etc.) et éventuellement leur rôle ou statut (ex: un professeur, un client).

-Comprendre les relations entre les interlocuteurs: Déduire si les personnes qui parlent sont d'accord, en désaccord, ou si elles ont une relation particulière (amicale, professionnelle, etc.).

-Analyser les points de vue: Être capable de comprendre les différentes opinions ou perspectives exprimées par les interlocuteurs.

1.5.2 Expression orale

- Se présenter, parler de soi, de ses goûts, de ses activités, etc.

-Préparer une présentation concise et structurée: Réfléchir aux informations essentielles à partager (nom, âge, nationalité, profession, etc.) et les organiser de manière logique.

-Utiliser un vocabulaire adapté: Choisir des mots et des expressions courants pour se présenter et parler de ses goûts et de ses activités.

-Personnaliser sa présentation: Ajouter des détails personnels (anecdotes, centres d'intérêt, etc.) pour rendre sa présentation plus vivante et intéressante.

-S'entraîner à voix haute: Répéter sa présentation à plusieurs reprises pour gagner en fluidité et en confiance.

- Poser des questions, répondre à des questions, exprimer son opinion

-Maîtriser les différentes formes de questions: Savoir poser des questions ouvertes (qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi) et fermées (oui/non).

-Répondre de manière claire et concise: Éviter les réponses trop courtes ou trop longues et structurer ses réponses pour faciliter la compréhension.

-Exprimer son opinion de manière respectueuse: Utiliser des expressions comme "Je pense que...", "À mon avis...", "Selon moi..." et argumenter son point de vue de manière claire et concise.

-Être à l'écoute: Écouter attentivement les questions posées et les opinions des autres avant de répondre ou de donner son propre point de vue.

- Participer à une conversation, un débat

-Être un participant actif: Ne pas hésiter à prendre la parole, à poser des questions et à donner son opinion.

-Respecter les règles de la conversation: Écouter attentivement les autres, ne pas interrompre et respecter les tours de parole.

-Adapter son langage: Utiliser un langage approprié au contexte et à son interlocuteur (formel ou informel).

1.5.3 Compréhension de l'écrit

* Lire et comprendre des textes courts et simples (articles, lettres, histoires, etc.) :

* Identifier le type de texte, l'auteur, le destinataire :

-Types de textes: Reconnaître les différents types de textes (articles de journaux, lettres personnelles, romans, poèmes, etc.) et leurs caractéristiques spécifiques.

-Auteur: Identifier l'auteur du texte (s'il est mentionné) et essayer de comprendre son intention et son point de vue.

-Destinataire: Déterminer à qui s'adresse le texte (un public large, une personne en particulier, etc.) et adapter sa lecture en conséquence.

* Dégager les informations essentielles d'un texte.

1.5.4 Expression de l'écrit

* Écrire des phrases simples, des messages courts, des descriptions, des lettres, etc :

-Maîtrise de la grammaire et de l'orthographe: Connaître les règles de base de la grammaire et de l'orthographe pour construire des phrases correctes et compréhensibles.

-Vocabulaire de base: Utiliser un vocabulaire courant et adapté au type de texte et au destinataire.

-Structure des phrases: Construire des phrases simples et claires, avec un sujet, un verbe et un complément.

-Types de textes: Savoir écrire différents types de textes courts (messages, descriptions, lettres, etc.) en respectant les conventions spécifiques à chacun

* Rédiger un texte structuré et cohérent :

-Organisation des idées: Structurer ses idées de manière logique, avec une introduction, un développement et une conclusion.

-Connecteurs logiques: Utiliser des connecteurs logiques (et, mais, donc, car, etc.) pour relier les idées entre elles et assurer la cohérence du texte.

-Paragraphes: Organiser le texte en paragraphes pour faciliter la lecture et la compréhension.

* Adapter son style d'écriture au type de texte et au destinataire :

-Registre de langue: Choisir un registre de langue approprié (formel ou informel) en fonction du destinataire et du contexte.

-Ton: Adapter le ton de son écriture (neutre, amical, humoristique, etc.) au type de texte et au destinataire.

-Mise en page: Soigner la mise en page du texte (police, interligne, marges, etc.) pour le rendre agréable à lire.

-Relire et se relire: Relire attentivement son texte pour vérifier qu'il est clair, cohérent et adapté au destinataire.

1.5 Importance de la compréhension orale dans l'apprentissage du FLE :

Notre apprenant va réinvestir ce qu'il a appris à l'intérieur et à l'extérieur de la classe, pour faire des hypothèses sur ce qu'il a écouté et compris, comme dans sa langue maternelle. Il a des stratégies dans son propre système linguistique. Il va se rendre compte que ses stratégies ne fonctionnent pas tout à fait mais les activités de compréhension orale vont l'aider à développer de nouvelles stratégies qui vont lui être utiles dans son apprentissage de la langue.¹

L'apprenant sera capable d'identifier et de classer des informations, de prendre des notes, après avoir écouté des voix différentes de celle de l'enseignant, ce qui l'aidera à mieux comprendre les locuteurs natifs du français. Il est donc pertinent de lui faire écouter des documents sonores présentant des rythmes, des intonations, des façons de parler et des accents variés.

1.6.1 Définitions de la compréhension orale

La communication passe par les deux canaux (l'écrit et l'oral) qui constituent les deux faces d'une même pièce (la langue). Elle exige la bonne maîtrise des quatre habiletés: la production (écrite et orale) et la compréhension (écrite et orale).

¹ <http://frabel.canalblog.com/archives/2007/11/19/6943232.html>

CUQ a défini la compréhension ainsi: « *La compréhension est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitif, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute (compréhension orale)* ». ¹

Autrement-dit, la compréhension est la plus indispensable pour l'apprentissage des langues étrangères puisqu'elle peut handicaper l'apprenant surtout en situation d'interaction avec d'autres interlocuteurs où il doit comprendre rapidement afin qu'il puisse répondre.² La compréhension de l'oral est primordiale dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Elle consiste à la connaissance de la signification d'un discours et l'identification de sa fonction dans une situation de communication donnée.¹⁸ Cette activité a pour objectif de développer chez l'apprenant la compétence de comprendre un discours oral et cela ce fait à travers l'écoute de situation de communication. Dans la classe, l'apprenant doit trouver tout ce qui lui permet de développer cette habileté.

1.6.2 Objectifs et compétences visées en compréhension orale pour la 1ère année moyenne

Dans une activité de compréhension orale, il s'agit de développer chez l'apprenant un ensemble des compétences, il doit adopter des stratégies d'écoute, rester attentif, améliorer la capacité de mémorisation et de concentration « *il est nécessaire d'exposer aux étudiants la différence entre l'écrit et l'oral et de leur montrer les retombées du mode oral sur la communication en général et sur l'interprétation en particulier* »³

POUGEOISE Michel définit la compétence dans le dictionnaire de la didactique de la langue Française comme suit:

« n- f se définit comme la possibilité pour tout locuteur d'une langue donnée de produire, de reconnaître et d'interpréter une infinité de phrases inédites conformes aux règles de cette langue par exemple: tout sujet parlant français et maîtrisant la langue française »⁴

¹https://www.google.dz/search?ei=ue4TXcusDKGalwT35KLYDw&q=La+vid%C3%A9o+comme+support+motivant+pdf&oq=La+vid%C3%A9o+comme+support+motivant+pdf&gs_l=psyab.3...943259.959665..959879...0.0..1.248.7119.0j30j10.....0....1..gswiz.....0..33i21j0i67j0i131j0j0i131i67j0i22i30j33i160j33i22i29i30.bfXGBiA115U (Consulté le 14/03/2019 à 18 :30).

² Ibid.

³ SELESKOVITCH, D, LEDERER, M, op.cit, P.226

⁴ POU GEOISE, M, Op.cit. P.108

Dans cette définition l'auteur explique que chaque personne parle une langue à la possibilité de maîtriser un ensemble des capacités, adéquates avec les normes de cette langue et selon lui l'ensemble de ces capacités forme la compétence.

Il s'agira, à l'oral, d'amener l'élève à:

- Construire le sens d'un message oral en l'écoutant, c'est-à-dire à en saisir la portée, à identifier la situation de communication (qui parle, à qui, dans quelles conditions).
- Prendre la parole dans une situation d'échange pour donner un avis, raconter, demander une information, répondre à une question.

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

Selon **Jean Pierre Cuq** : « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquer pour le plaisir qu'elle procure ; Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, ...etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ». ¹

Cette citation souligne que les activités d'apprentissage ludiques sont bien plus que de simples jeux. Elles offrent un cadre structuré et motivant pour apprendre, communiquer, collaborer et développer un large éventail de compétences.

Elles permettent aux apprenants de s'impliquer activement dans leur apprentissage, de prendre du plaisir et de découvrir de nouvelles façons de penser et d'agir.

Une activité ludique est une activité qui relève du jeu. C'est une activité que l'enseignant utilise dans le cadre de l'éducation, elle permet d'apprendre en s'amusant. Ce qui combine l'amusement et le plaisir avec un objectif éducatif qui permet d'acquérir de nouvelles connaissances, de développer des compétences ou de renforcer des acquis, tout en amusant.

L'apprentissage est alors perçu comme un jeu ce qui le rend attractif et plus efficace.

De nombreuses activités ludiques se pratiquent en groupe, ce qui favorise la coopération, le partage et le respect des règles qui permet de créer des liens et de renforcer les relations.

2.2 Les types des jeux

Une activité ludique est un outil puissant pour faciliter l'acquisition de connaissances et de compétences. C'est une activité qui se déroule dans un cadre éducatif structuré avec des règles, un objectif, etc.

Selon de **J.P Cuq** et **I.Gruca**, il existe quatre types d'activités ludiques :

¹ Cuq-Jean-Pierre, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, p.16

2.2.1 Les jeux linguistiques

Les jeux linguistiques visent à développer les compétences langagières des apprenants de manière ludique. Elles incluent des jeux de prononciations, des jeux de communication et des jeux de vocabulaires.

Egalement son but est de faciliter l'acquisition du lexique aux apprenants et les offrent un bagage linguistique.

L'exemple le plus pertinent pour ce genre d'activité est celui des mots croisés : « *C'est un jeu consiste à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots* »¹

Ce genre de jeu pousse l'élève à faire réunir toutes les informations et les savoirs déjà acquises en vue d'apprendre d'autres connaissances linguistiques.

2.2.2 Les jeux de créativité

Les jeux de créativité sont des portes ouvertes vers l'imagination et l'expression. Ils offrent un espace libéré où les idées prennent forme, les histoires se construisent et les compétences se développent. Ils stimulent la pensée critique, la résolution de problèmes et la capacité à s'adapter à des situations nouvelles.

De ce fait les jeux de créativité attirent l'attention des apprenants, ils encouragent la collaboration, le partage d'idées et le respect des perspectives différentes. Ils renforcent surtout la confiance en soi, l'estime de soi et la capacité à s'exprimer librement.

J.P. Cuq et I. Gruca dans leurs ouvrages soulignent que : « *les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination.* »²

2.2.3 Les jeux culturels :

Les jeux culturels sont des activités ludiques pour découvrir et comprendre d'autres cultures, leurs traditions, valeurs et modes de vie. Ils favorisent l'ouverture d'esprit, le respect et la tolérance.

¹ Zaamouche Ahlem « Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole, cas des apprenants de la 3^{ème} année moyenne du CEM. Said Sghir.2019.2020.Mémoire de Master 02 P.19

² CUQ. Jean Pierre et CRUCA Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, P.457

Les apprenants doivent faire le recours à leurs connaissances culturelles de savoir déjà acquises et réutiliser par la suite pour solliciter le jeu.

2.2.4 Les jeux physiques

Ce sont des activités ludiques qui sollicitent le corps. Ils sont essentiels pour le développement physique, mental et social des enfants et des adultes , ils permettent de s'amuser, de se dépenser et de développer des compétences importantes pour la vie.

Les jeux physiques impliquent une dépense d'énergie, des déplacements, des courses, etc.

Exemple de jeux physique :

- Jeux de plein air : course, football, saute à la corde.
- Jeux de danse.
- Jeux de sport.
- Jeux de cirque comme par exemple Jonglage.

2.3 Pourquoi l'intégration des activités ludiques en classe de FLE ?

Les activités ludiques sont devenues un outil pédagogique essentiel dans l'enseignement du Français langue étrangère (FLE) .

« Le jeu répond à des besoins de détente, de plaisir, d'explication et de découverte de l'individu.il est considéré comme un outil important à l'apprentissage »¹

« Le jeu aide l'enfant à agir sur la réalité, il permet d'explorer, imiter, découvrir, communiquer, fixer, pratiquer, expérimenter, négocier, répéter, contrôler à travers des situations de communication »²

Une bonne mise en application d'une activité ludique, permet le passage direct d'une situation théorique à une autre pratique avec un consentement, et une complicité volontaire de l'enfant-apprenant.

¹ : Pablo Buznic-Bourgeacq, l'enseignant et le jeu, 2011-2012

² Ibid.

2.4 Les divers types des jeux pédagogiques :

L'orthopédagogue canadienne NicoleDeGrandmont propose trois catégories principales pour qu'un jeu remplisse une fonction pédagogique qui est comme suivant : le niveau ludique, éducatif et pédagogique.

2.4.1 Le jeu ludique

Le jeu ludique, c'est un jeu plein de joie de plaisir et de liberté, à travers ce jeu, l'apprenant peut apprendre comment gérer ses compétences et développer sa stratégie d'apprentissage.

Dans ce type de jeu l'apprenant n'est soumis à aucune règle ou contrainte, et joue uniquement pour le plaisir. Le jeu n'a d'autre objectif que de permettre l'expérience en elle-même, sans but précis à atteindre. N. De Grandmot définit le jeu ludique comme une activité libre et spontanée, qui fait appelle à l'imaginaire et favorise la créativité.

Le jeu ludique distingue par plusieurs caractéristiques clés, voici quelques-unes principales :

- Liberté.
- Règles structurés et claires.
- Dimension de plaisir.
- Interaction que ce soit avec d'autres joueurs ou l'environnement.
- Créativité et l'imagination.
- Forme d'évasion du quotidien.

2.4.2 Le jeu éducatif

Ce type de jeu permet de développer des compétences comme la résolution de problèmes, la réflexion et connaissance, en offrant une expérience ludique et engageante.

Il combine des finalités et des objectifs d'ordre instructifs. Ces jeux sont des jeux de construction par exemple Puzzle, mots croisés, etc. qui permettent de développer les compétences de l'apprenant de manière indirecte.

En effet, l'utilisation de jeux éducatifs en classe encourage les élèves à fixer des objectifs à atteindre dans leur apprentissage comme prendre des décisions et planifier.

Cela les aide à devenir responsables tout en participant activement à leur propre apprentissage. De plus, cela les aide à éviter l'ennui que cause généralement un cours conventionnel traditionnel.

2.4.3 Le jeu pédagogique

Ce type de jeu est défini comme : « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un teste de connaissances et des apprentissages.* »¹

En effet, le jeu pédagogique est centré sur l'obligation d'apprendre et vise à favoriser un apprentissage spécifique.

Ce type de jeu est utilisé pour renforcer et vérifier les connaissances, et il ressemble à un exercice dans la mesure où il permet de développer les compétences déjà acquises.

En plus, ce genre de jeu demande beaucoup de sérieux, d'attention et d'effort comme le souligne Genevo, S:

« le jeu n'est plus systématiquement considéré comme l'opposé du sérieux ou du travail, et inversement, que le jeu n'apparaît comme tel qu'au moment où quelqu'un adopte une attitude ludique envers l'activité. »²

2.5 Les fonctions des activités ludiques en classe de FLE

Dans l'enseignement apprentissage du FLE les activités ludiques en classe attirent l'attention des élèves mieux que l'encouragement du professeur.

Ces supports ludiques sont utiles dans la mesure où elles sont indispensables dans l'enseignement du FLE, elles permettent d'installer la confiance, l'enthousiasme et de réflexion chez les apprenants, aussi elles servent à consolider la communication et l'interaction entre élève-enseignant. Les activités ludiques offrent l'opportunité de mémoriser les informations.

Selon **René Richeriché** la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* ».³

¹ CAILOIS Roger., Op.cit. p.70.

² GENVO, S.2012. La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques, journée d'étude « jeu et jouabilité à l'ère numérique », [En ligne] Consulté le 09/04/2015. URL <http://www.ludologique.com/publics/LudicisationDec12.pdf>

³ Richeriché.René, système d'apprentissage des langues vivantes pour adultes cité par.A.la pédagogie du français langue étrangère, Hachette,Paris , 1985 ,P,102.

2.6 Les avantages de l'intégration du jeu dans l'enseignement / apprentissage

Les activités ludiques peuvent avoir de nombreux avantages :

- Les jeux sont des activités essentielles à la construction de soi, en interactions avec les autres.
- Un meilleur moyen pour apprendre le vivre-ensemble à travers le respect des consignes et les interactions qu'ils engendrent.
- Le jeu est un vecteur de tolérance et d'inclusion.
- Un vecteur de socialisation. Un autre avantage du jeu est de permettre aux élèves de collaborer. C'est d'autant plus vrai avec les jeux qui favorisent le partage et l'aide. Il permet d'encourager le développement émotionnel, cognitif, social, intellectuel, ainsi que les capacités d'autorégulation.

En fait, le jeu offre un environnement particulièrement propice à la stimulation, rendant les enfants plus motivés, donc plus concentrés et attentionnés, mais aussi plus responsables de leurs actes. Il leur permet de développer leur capacité d'initiatives, d'imagination et de création, sans que ceux-ci dussent produire un effort. Concrètement, le jeu change le rapport que les enfants entretiennent avec le milieu scolaire et introduit des relations plus saines entre camarades, développant le travail d'équipe, la communication et le respect mutuel.

La pédagogie par le jeu offre également des avantages aux professeurs. Ainsi, ceux-ci peuvent différencier leur pédagogie et l'adapter aux besoins divergents de leurs élèves. Le jeu constitue pour eux, une aide, un outil sur lequel ils peuvent se reposer pour aborder des notions plus complexes. Par exemple, les mathématiques peuvent être présentées aux enfants sous forme de jeu pour éviter tout blocage et gagner leur concentration

Pour **Boughalem** : « *La pratiques des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les taches qui leur sont attribués.* »¹

¹ Boughalem, S, « La place du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 3ème année primaire », mémoire de master-université de Tébessa.

2.7 Le rôle de l'enseignant dans la transmission des activités ludiques en classe de FLE

Le professeur des écoles joue, dans la pédagogie du jeu, un rôle-clé. De son approche dépendra l'efficacité de l'apprentissage.

En effet, adopter une pédagogie par le jeu, ce n'est pas donner des jeux aux enfants et les laisser s'amuser, sans intervention. Il faut considérer l'apprentissage ludique comme un moyen de transmettre des connaissances. Bien au contraire. Le professeur doit donc, durant l'activité garder un rôle actif. Le professeur doit donc, durant l'activité garder un rôle actif.

En amont, il doit de préparer l'environnement, le matériel, les activités qu'il proposera. Il faut savoir qu'un jeu est bien souvent évolutif et adaptable selon les points du programme que l'on veut aborder. Il est alors largement conseillé de préparer et d'organiser les séances de jeux en amont, sur le temps, afin de suivre un ordre particulier des activités, d'augmenter le niveau progressivement et de connaître les notions à aborder. Durant les séances, le professeur se doit d'être à l'écoute des enfants, de les observer pour connaître leurs difficultés dans le but d'adapter les séances futures, mais aussi de les diriger en transmettant les règles du jeu et en offrant des suggestions lorsque les élèves bloquent.

2.8 La motivation chez l'apprenant

La motivation chez l'apprenant est un facteur crucial pour la réussite éducative. Elle se manifeste par l'engagement, l'énergie et la persévérance dont fait preuve l'élève dans ses activités d'apprentissage. Un apprenant motivé est investi, désireux de s'impliquer et de faire des efforts significatives pour atteindre ses objectifs. C'est également le reflet d'une passion et d'un désir d'excellence, tant pour soi-même que pour les autres. La motivation est un processus dynamique qui permet à l'élève de surmonter les obstacles et de progresser constamment dans son parcours éducatif.

2.8.1 Définition de la motivation

La motivation se caractérise comme un processus, orienté vers une activité précise qui permet de faire des efforts importants.

Alors la motivation c'est l'investissement de l'énergie et de l'action, le désir de faire, de s'impliquer, de partager la volonté de faire en sorte que ce que je fais soit accompli avec passion. C'est aussi le désir d'exceller pour soi et pour les autres.

Selon le dictionnaire Larousse, la motivation est : « *Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir.* »¹

Une autre définition selon Pintrich et Schunk 1996 : « *La motivation implique l'idée de mouvement, d'une énergie qui pousse à agir et qui permet d'accomplir un travail.* »²

Etre motivé c'est le fait de montrer l'intérêt et le désir porté à quelque chose.

2.8.2 Le jeu comme facteur de motivation chez l'apprenant :

Le jeu en milieu scolaire offre une approche pédagogique alternative, facilitant l'acquisition de compétences complexes par rapport aux méthodes traditionnelles. Il crée un environnement d'apprentissage ludique et décontracté, où l'élève peut s'exprimer librement.

En réduisant le stress lié aux exigences scolaires, le jeu permet à l'enfant de canaliser son énergie de manière positive, à travers le mouvement et l'interaction sociale. Il suscite l'enthousiasme, favorise l'apprentissage de nouvelles connaissances et renforce la confiance en soi, en minimisant la peur de l'erreur.

De plus, le jeu stimule la motivation, la concentration et la mémoire de l'enfant. Il l'encourage à verbaliser ses pensées et à justifier ses choix, développant ainsi ses compétences en communication et en argumentation.

Le jeu rend l'apprentissage plus amusant et plus motivant, ce qui peut améliorer l'engagement des élèves, le plaisir de jouer peut réduire le stress et l'anxiété liés à l'apprentissage

¹ Motivation définition en ligne. <https://www.Larousse.fr/dictionnaire/français/motivation/>.

²PINTRICH.Schunk, Comprendre-la-motivation-pour-la-favoriser , université facultés de services methodo recherche en cours Expairs, 2002 , volume 31, N3 , pp 313-327 disponible sur : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883035599000154> ,consulté le (13/ 03 /2021) .

Le jeu est donc considéré comme un puissant moteur de motivation, car il combine plaisir, défi et apprentissage. Il stimule la curiosité, renforce la confiance en soi et favorise l'engagement. En milieu scolaire, il transforme l'apprentissage en une expérience ludique et gratifiante, incitant les élèves à participer activement et à persévérer.

CHAPITRE II

Méthodologie de l'enquête

A fin de mener à bien notre recherche, nous avons choisi d'abord de réaliser une expérimentation à travers un questionnaire. Ce questionnaire s'adresse aux enseignants de français langue étrangère (FLE) du cycle moyen dans la wilaya d'Ain-Temouchent.

L'expérimentation a été menée auprès d'élèves d'une classe de 1^{ère} année moyenne CEM 17octobre 1961, située à Sidi Ben Adda.

Les données recueillies nous permettront de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses de départ concernant l'utilisation du jeu en classe de langue, et plus particulièrement des activités ludiques en classe de FLE.

Dans le but d'évaluer l'efficacité de l'utilisation de ludique dans les classes de langues, nous clôturons notre chapitre par une analyse complète de résultats.

1. Description du corpus

Afin d'étayer l'objectif visé de notre travail, nous avons décidé de faire recours à un questionnaire destiné aux enseignants de FLE de cycle moyen.

Ce questionnaire permet de connaître l'importance des activités ludique en classe de FLE et de voir s'il est nécessaire pour aider les élèves et les motiver à étudier et comprendre les leçons, et pour les enseignants si les aident-ils aussi à susciter l'intérêt des élèves.

Le questionnaire des enseignants que nous avons établi se compose de 11 questions variés qui s'articulant autour des questions fermées qui comporte le critère quantitatif, et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

Son objectif est de savoir comment travailler en classe et si ces activités sont outils ou pas, est-ce que les jeux ludiques motivent les élèves, de voir aussi si les enseignants préfèrent utilise ses activités dans les travaux dirigé surtout sur le niveau première année moyenne.

1.1. Le cadre spatio-temporel

Afin de mener à bien notre enquête, il est important de définir le cadre spatio-temporel c'est-à-dire le lieu où s'est déroulée l'expérimentation et le temps qu'il nous a fallu

pour l'exécuter. Cela a été planifié dès le départ pour ne pas avoir de surprise à la finition de notre mémoire de recherche.

1.2 Lieu et temps de déroulement de l'enquête

Notre enquête a eu lieu dans la classe de 1AM du collège 17 octobre 1961 qui se situe à Sidi-Benadda dans la Wilaya d'Ain-Temouchent, en Algérie.

Cette classe est composée de 40 élèves : 22filles et 18 garçons.

L'enquête a été effectuée durant la fin du mois d'Avril et le début du mois de mai 2025, où nous avons travaillé en deux séances.

1.3. Echantillonnage

Pour atteindre nos objectifs de cette recherche, nous avons choisi d'appliquer notre étude sur les élèves de la première année moyenne collègue 17 octobre 1961 à Sidi Benadda , parce que lorsque nous avons fait des recherches et interrogé les enseignants, nous avons constaté que les enseignants de la première année moyenne qui utilisent le plus les activités ludiques en classe, nous avons jugé que c'était le niveau le plus représentatif dans l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement sachant que l'étudiant à sa première année, il n'a pas encore adapté le mode de collègue et il est un peu perdu. Il ne sait pas comment se déroule le cours par rapport à son mode et système d'étude habitué au primaire qui est totalement différent.

Ces activités lui donnent, donc, un point de plus pour lui en lui motivant et pour l'enseignant en lui facilitant la tache d'enseignement pour que la séance passe promptement.

Elles permettent aux apprenants à ne pas s'ennuyer et en même temps ils vont apprendre en s'amusant ce qui nourrit un degré de volonté et de motivation très fort chez eux en vue de mieux apprendre et de mieux s'exprimer.

1.4. La méthode préconisée

Notre enquête s'est déroulée en deux séances distinctes, chacune visant à évaluer l'impact de différentes approches pédagogiques. Lors de la première séance, nous avons mené une présentation orale du support informatif sur les avantages de l'Internet.

Nous avons présenté les différents avantages de manière structurée, en nous appuyant sur ses principaux avantages. Des questions orales ont été posées aux apprenants, et leurs réponses ont été recueillies oralement aussi, nous avons pris des remarques.

Pour la deuxième séance, nous avons repris le même support sur les avantages de l'Internet. Cependant, cette fois-ci, l'apprentissage a été facilité par l'intégration d'une activité ludique, nous avons transformé l'approche classique en un jeu interactif et ludique, utilisant le data show : « La Roue des Avantages ».

Les élèves, divisés en petits groupes, ont participé à un jeu ou une roue virtuelle, projetée à l'écran, déterminait aléatoirement une question portant sur un avantage spécifique de l'Internet.

Un jeu de Mots Croisés est intégré aussi comme un jeu de synthèse, les élèves sont toujours organisés en groupes, ont reçu une grille pour chaque groupe, ils devaient collaborer pour déchiffrer les définitions et trouver les mots correspondants, qu'ils inscrivaient ensuite horizontalement ou ver verticalement dans la grille.

L'objectif était de mobiliser leurs connaissances acquises lors de la phase de compréhension orale de manière ludique et interactive.

1.5. Présentation de la leçon : (Première séance)

Pour la première séance de notre enquête, axée sur la compréhension des avantages de l'Internet, nous avons opté pour une présentation orale du support informatif. L'objectif de cette leçon était de familiariser les apprenants avec les principaux avantages offerts par l'internet, en utilisant un discours clair et structuré.

Nous avons débuté la séance en posant une question d'accroche sur leur utilisation des Smartphones et d'Internet. Ensuite, nous avons présenté oralement ses différents

avantages, en nous appuyant sur ses aspects fondamentaux, notamment son rôle ainsi que ses avantages en termes d'accès au savoir et de connexion entre les personnes.

Afin de vérifier la compréhension progressive des apprenants, nous avons posé des questions orales après la présentation de chaque avantage. Les élèves ont répondu individuellement à ces questions.

Cependant, cette approche s'est avérée avoir des conséquences négatives notables. Une observation attentive du comportement des élèves a révélé un désengagement progressif. Les regards se sont détournés, des bâillements ont été remarqués, et une agitation discrète s'est installée dans la classe.

Plusieurs élèves ont manifesté un manque de motivation évident et un ennui certain, d'autant plus que la séance se déroulait durant l'après-midi, une période où la fatigue et la concentration peuvent être mises à rude épreuve. L'absence d'éléments interactifs, de moments d'échange ou de supports visuels dynamiques, combinée au format purement transmissif de la présentation, n'a pas réussi à capter leur attention de manière optimale. Ce manque d'engagement a rendu l'atmosphère en classe monotone et a potentiellement limité la mémorisation des informations présentées, laissant certains élèves passifs et peu impliqués dans la découverte des avantages de l'Internet.

1.6. Intégration d'une activité ludique pour l'apprentissage : (Deuxième séance)

La deuxième séance a été conçue en reprenant le même support informatif sur les avantages de l'Internet, présenté cette fois-ci de manière audio-visuelle. Nous avons opté pour une approche ludique et interactive afin d'explorer les avantages d'Internet avec les élèves de première année moyenne. Nous avons mis en place un jeu intitulé "La Roue des Avantages", projeté en classe à l'aide du data show. La séance a débuté par une brève introduction visant à réactiver leurs connaissances initiales sur le sujet. Ensuite, les élèves, répartis en petits groupes, ont participé activement au jeu.

À chaque tour, une question apparaissait à l'écran sous forme d'une affirmation à compléter avec deux options de réponse. Après une courte discussion au sein de leur groupe, un représentant venait donner la réponse, qui était immédiatement validée

visuellement. L'attribution de points symboliques a ajouté une dimension compétitive et motivante à l'activité.

Suite à cette phase de jeu, nous avons animé une discussion collective pour approfondir les avantages découverts et encourager les élèves à partager leurs propres exemples. L'enthousiasme et l'engagement des élèves ont été très positifs, transformant l'apprentissage en une expérience interactive et mémorable.

Tout au long de la séance, l'enthousiasme et la motivation des élèves ont été manifestes. L'aspect ludique du jeu de la "Roue avec des questions" a suscité une participation active et spontanée. L'attente de leur tour pour faire tourner la roue et répondre à la question était palpable. Les discussions au sein des groupes pour choisir la bonne réponse étaient animées, témoignant de leur engagement cognitif. La validation immédiate de leurs réponses par le code couleur a créé un feedback instantané et motivant.

Les exclamations de joie en cas de bonne réponse et les encouragements mutuels au sein des groupes ont contribué à une atmosphère d'apprentissage positive et collaborative. Les élèves ont semblé percevoir l'activité comme un jeu stimulant plutôt que comme une tâche d'étude traditionnelle, ce qui a favorisé une meilleure concentration et une mémorisation plus aisée des informations présentées.

En final, on a intégré un jeu de synthèse de Mot Croisé. Le déroulement de ce jeu a consisté à distribuer à chaque groupe une grille contenant six définitions pour chaque mot. Les élèves ont travaillé en groupe et trouvé les mots qui correspondent à chaque grille puis la correction c'était sur le tableau. L'objectif de cette structuration était d'analyser l'influence de l'ajout d'une activité ludique sur la compréhension et la mémorisation des informations présentées.

Ce chapitre a posé les fondations méthodologiques de notre enquête, en définissant clairement ses objectifs, son public cible (des élèves de première année moyenne) et lieu de sa réalisation. Nous avons élaboré un questionnaire précis, conçu pour recueillir les données nécessaires à l'atteinte de nos objectifs de recherche. Afin de rendre le processus d'enquête plus engageant et interactif, nous avons intégré une activité ludique appelée « Roue avec question Quiz ».

L'objectif était de rendre l'apprentissage plus engageant et d'analyser l'influence de cette activité sur la compréhension des informations présentées et susciter l'intérêt des participants pour faciliter la collecte d'informations.

L'ensemble de ces éléments méthodologiques a été conçu dans le but d'assurer la rigueur et la pertinence de notre enquête.

CHAPITRE III

*Analyse et interprétation des données
recueillies*

Ce troisième chapitre est consacré à l'analyse et à l'interprétation des données recueillies au cours de notre enquête. Dans une première partie, nous présenterons l'analyse des réponses issues du questionnaire adressé aux enseignants de FLE cycle moyen, l'objectif de ce questionnaire est de recueillir leurs perceptions sur l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement et leur impact potentiel sur l'apprentissage des élèves.

Dans une seconde partie, nous nous focaliserons sur l'analyse des données recueillies auprès des élèves lors des deux séances expérimentales. Cette analyse portera sur l'étude comparative de leurs réponses aux questions posées après la présentation orale (première séance) et après l'intégration du jeu de la Roue (deuxième séance), afin d'évaluer l'influence de cette approche ludique sur leur compréhension des avantages de l'Internet.

1. Enquête auprès d'enseignants du FLE au cycle moyen

Notre enquête s'est déroulée du 24 février jusqu'à 23 mars 2025 auprès des enseignants exerçant au cycle moyen.

Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 11 questions variées qui s'articulent autour des questions fermées qui comporte le critère quantitatif, et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

L'ensemble des enseignants qui ont participé à notre enquête était au nombre de 10 enseignants,

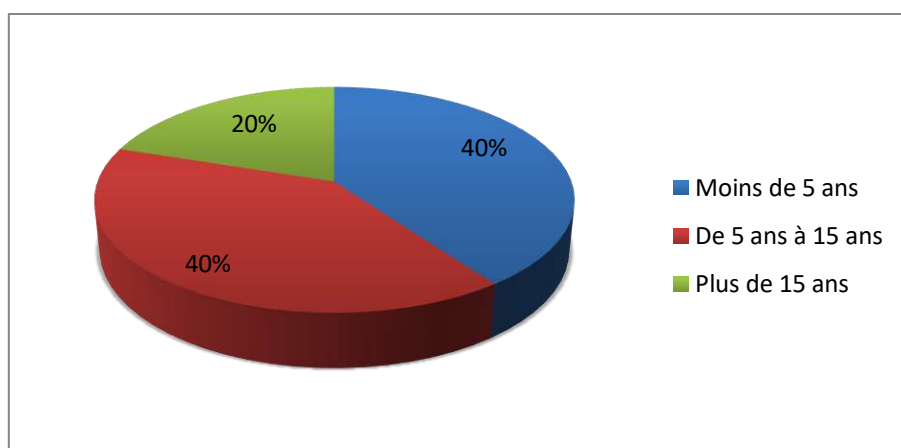
1.1. Analyse et interprétation des données recueillies

Pour faciliter le traitement des réponses obtenues, nous avons d'abord conçu un tableau et un histogramme résumant les affirmations données à chaque question. Dans l'étape suivante, nous avons développé un cadre de lecture qui accompagne chaque représentation graphique.

- Question n° 01: De puis quand vous enseignez le français?

Les années de service	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins de 5 ans	4	40%
De 5 ans à 15 ans	4	40%
Plus de 15 ans	2	20%
Le total	10	100%

Figure 1: répartition des enseignants selon leur ancienneté

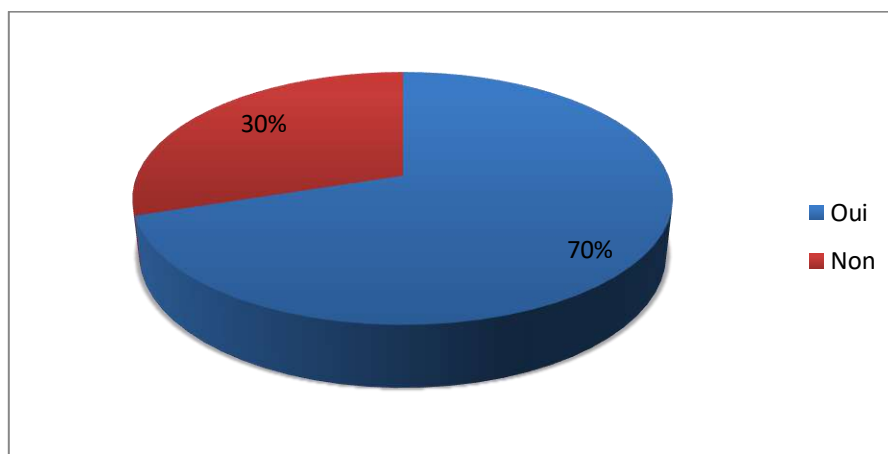


L'échantillon des dix enseignants interrogés présente une majorité (80%) ayant moins de quinze ans d'expérience, avec une répartition égale entre les groupes 'moins de 5 ans' et 'de 5 à 15 ans' (40% chacun). Une minorité (20%) représente les enseignants plus expérimentés (plus de 15 ans). Cette prédominance d'enseignants relativement jeunes pourrait indiquer une plus grande ouverture aux nouvelles approches pédagogiques."

• Question n° 02 : Vos élèves aiment-ils la langue française ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	7	70%
Non	3	30%
Le total	10	100%

Figure 2: Appréciation de la langue française par les élèves



Un grand nombre parmi les enseignants interrogé 7 ont répondu d'une manière positive (Oui), tandis qu'un groupe de 3 enseignants ont répondu négativement (Non).

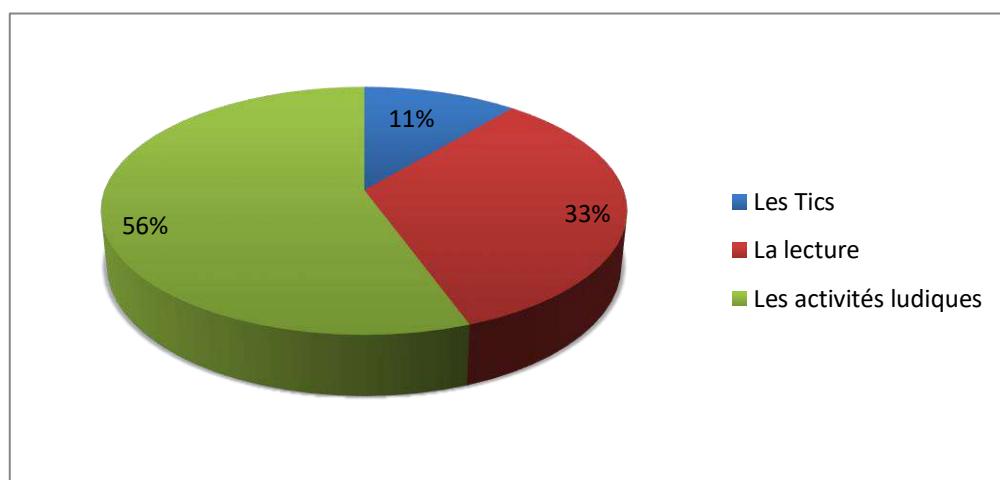
L'analyse des résultats de cette enquête révèle une perception majoritairement positive des enseignants quant à l'intérêt de leurs élèves pour la langue française, avec 70 %. Cependant, 30% des enseignants constatent un manque d'intérêt. Cette disparité souligne l'importance d'identifier les facteurs qui influencent l'attitude des élèves envers le français et de mettre en œuvre des stratégies pédagogiques adaptées pour susciter leur engagement.

• **Question n° 03 : Les outils et moyens utilisé par les enseignants pour enseigner la langue française**

Dans cette question, certains enseignants ont répondu à 2 options, donc le nombre total de réponses est de 18 réponses.

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Les Tics	2	11,1%
La lecture	6	33,3%
Les activités ludiques	10	55,6%
Total	18	100%

Figure 3 : Les outils et moyens utilisé par les enseignants pour enseigner la langue française



L'analyse des réponses des enseignants sur les outils et méthodes d'enseignement du français révèle une forte préférence pour les activités ludiques, choisies par plus de la moitié des répondants (55,6 %). Cela souligne l'importance accordée à l'engagement des élèves et à l'apprentissage interactif.

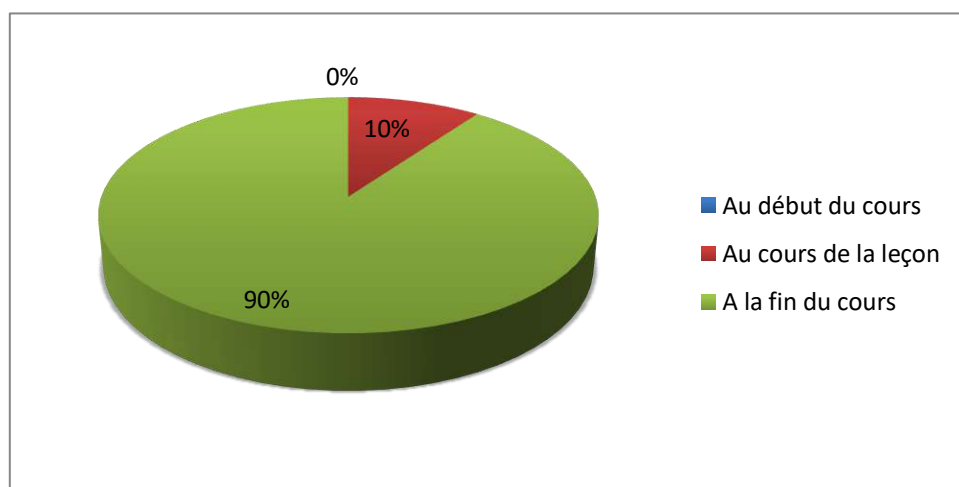
La lecture reste un outil important (33,3 %), témoignant de l'efficacité des méthodes traditionnelles. Cependant, l'utilisation des TICs est faible (11,1 %), ce qui peut indiquer un manque de formation ou d'accès aux outils numériques.

Il est à noter que certains enseignants ont choisi plusieurs options, portant le total des réponses à 18 pour 10 participants. Ces résultats suggèrent qu'il est nécessaire de renforcer l'intégration des technologies dans l'enseignement, tout en continuant à utiliser les méthodes interactives qui ont fait leurs preuves.

• **Question n° 04 : A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Au début du cours	0	0%
Au cours de la leçon	1	10%
A la fin du cours	9	90%
Total	10	100%

Figure 4 : Moment privilégié pour la mise en œuvre de l'activité ludique en classe



L'analyse des réponses des enseignants sur les outils et méthodes d'enseignement du français révèle une forte préférence pour les activités ludiques, choisies par plus de la moitié des répondants (55,6 %).

Cela souligne l'importance accordée à l'engagement des élèves et à l'apprentissage interactif. La lecture reste un outil important (33,3 %), témoignant de l'efficacité des méthodes traditionnelles. Cependant, l'utilisation des TICs est faible (11,1 %), ce qui peut indiquer un manque de formation ou d'accès aux outils numériques.

Il est à noter que certains enseignants ont choisi plusieurs options, portant le total des réponses à 18 pour 10 participants. Ces résultats suggèrent qu'il est nécessaire de renforcer l'intégration des technologies dans l'enseignement, tout en continuant à utiliser les méthodes interactives qui ont fait leurs preuves.

• **Question n° 05 : Quel types de ludiques utilisez-vous dans vos pratique pédagogiques ?**

Dans cette question, certains enseignants ont répondu à plusieurs options, donc le nombre total de réponses est de 22 réponses.

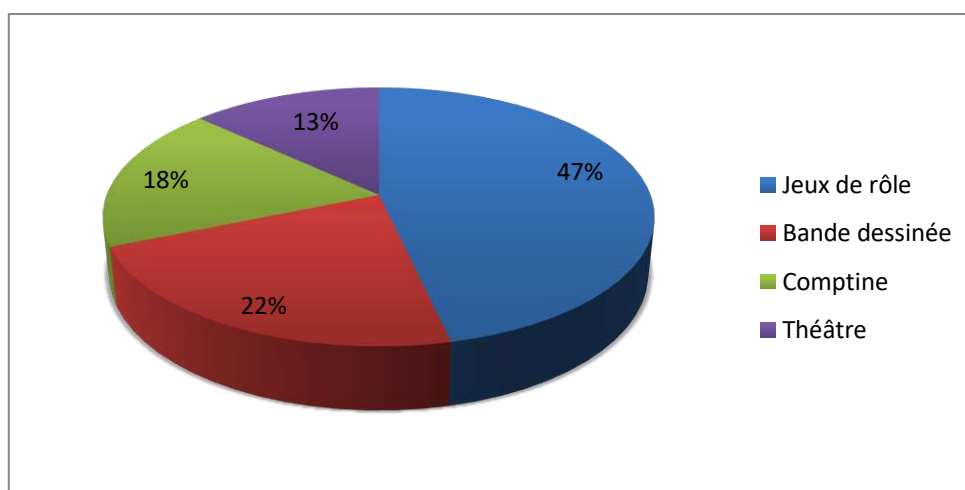
Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Jeux de rôle	10	45,5%
Bande dessinée	5	22,7%
Comptine	4	18,2%
Théâtre	3	13,6%
Total	22	100%

Analyse des résultats

Les résultats obtenus à la question sur les types d'activités ludiques utilisés en classe montrent une nette préférence pour les jeux de rôle, choisis par 10 enseignants sur 22 réponses, soit 45,5 %.

Viennent ensuite la bande dessinée avec 5 réponses (22,7 %), les comptines avec 4 réponses (18,2 %), et enfin le théâtre avec 3 réponses (13,6 %).

Le total de 22 réponses pour 10 participants laisse entendre que plusieurs enseignants ont choisi plus d'une option, ce qui montre une volonté d'adapter les activités selon les besoins pédagogiques et les profils des élèves.

Figure 5 : Les types des activités ludiques utilisés par les enseignants

Interprétation des résultats

L'intérêt prononcé pour les jeux de rôle peut s'expliquer par leur capacité à engager activement les élèves dans des situations d'apprentissage concrètes, favorisant ainsi la participation, la communication orale et l'interaction sociale.

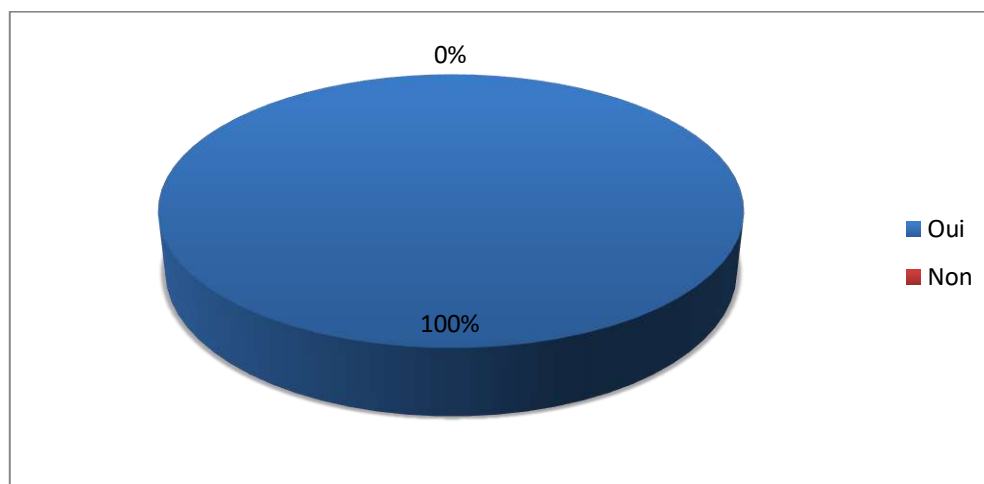
Leur efficacité à stimuler la motivation et à renforcer les compétences langagières en fait une activité de choix, notamment dans les contextes d'apprentissage des langues.

La bande dessinée, souvent perçue comme un support attrayant, permet quant à elle de développer l'imaginaire tout en facilitant la compréhension grâce à l'association texte-image.

Les comptines et le théâtre, bien que moins utilisés, restent appréciés pour leurs apports culturels et expressifs, en particulier chez les plus jeunes. Ces résultats soulignent l'importance d'une approche pédagogique diversifiée, intégrant différentes formes de lucidité pour enrichir l'expérience d'apprentissage en classe.

• Question n° 06 : Vos élèves sont-ils motivés face à ce type d'activité ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	10	100%
Non	0	0%
Total	10	100%

Figure 6 : Motivation des élèves face aux activités ludiques

Les données présentées dans la question n° 05 visent à évaluer la motivation des élèves face aux activités ludiques proposées en classe. Les réponses recueillies montrent que 100 % des enseignants interrogés (soit 10 sur 10) estiment que leurs élèves sont motivés par ce type d'activités. Aucun enseignant n'a répondu par la négative.

Cette unanimité met en évidence un fait important : les activités ludiques semblent jouer un rôle significatif dans l'engagement des élèves. Leur aspect interactif, stimulant et parfois compétitif favorise un environnement propice à l'apprentissage. La motivation des élèves, élément clé de la réussite scolaire, se trouve ici renforcée grâce à l'approche ludique.

Cela pourrait indiquer que les enseignants observent un meilleur investissement des élèves lors d'activités pédagogiques ludiques, ce qui peut se traduire par une participation accrue, une meilleure concentration ou encore une assimilation plus efficace des notions abordées.

Question n° 07:Quelle est la réaction de vos élèves face à ce type d'activité?

Interprétation des résultats

Tous les enseignants interrogés (10 sur 10) ont indiqué que leurs élèves réagissent très positivement à ce type d'activité.

Ils ont observé que les élèves s’amusent, participent activement et montrent un réel intérêt. Ces activités sont perçues comme motivantes et plaisantes par les élèves, ce qui favorise leur engagement en classe.

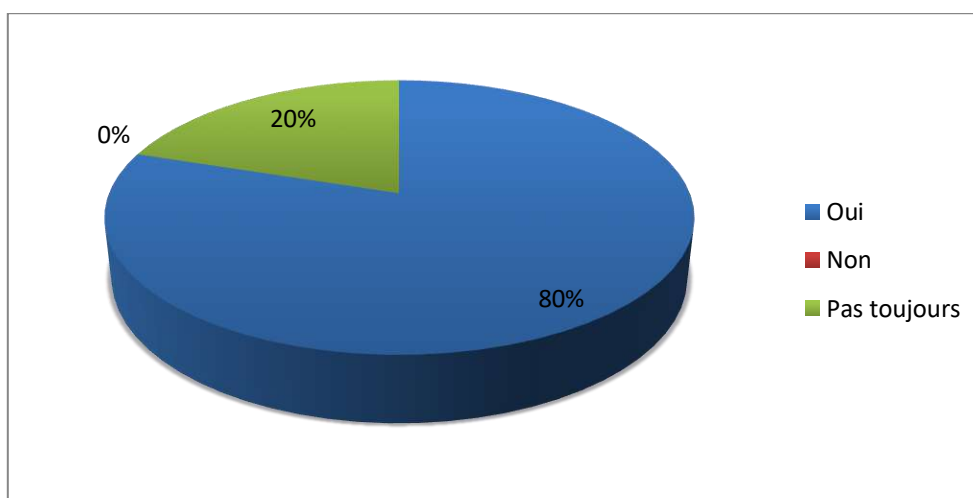
Les enseignants ont également remarqué que ce type d’activité crée une ambiance agréable, encourage la coopération entre les élèves et renforce leur confiance en eux. Même les élèves les plus réservés ou en difficulté semblent plus à l’aise et plus motivés.

En résumé, les réactions des élèves sont très encourageantes, ce qui confirme l’intérêt pédagogique de ce genre d’activité.

Question n° 08: Le ludique vous aide-t-il à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	8	80%
Non	0	0%
Pas toujours	2	20%
Total	10	100%

Figure 7 : L’apport du ludique dans la motivation des apprenants en séance



Les données recueillies montrent que la majorité des enseignants 80% estiment que l'approche ludique est efficace pour améliorer la motivation des apprenants pendant la séance. Aucun enseignant n'a répondu « Non », ce qui souligne un consensus favorable quant à l'efficacité du ludique dans le cadre pédagogique.

20 % des répondants ont nuancé leur réponse en indiquant que l'effet du ludique n'est pas toujours garanti. Cela peut s'expliquer par divers facteurs contextuels, tels que le niveau des élèves, la pertinence de l'activité proposée ou encore la fréquence d'utilisation de ces approches.

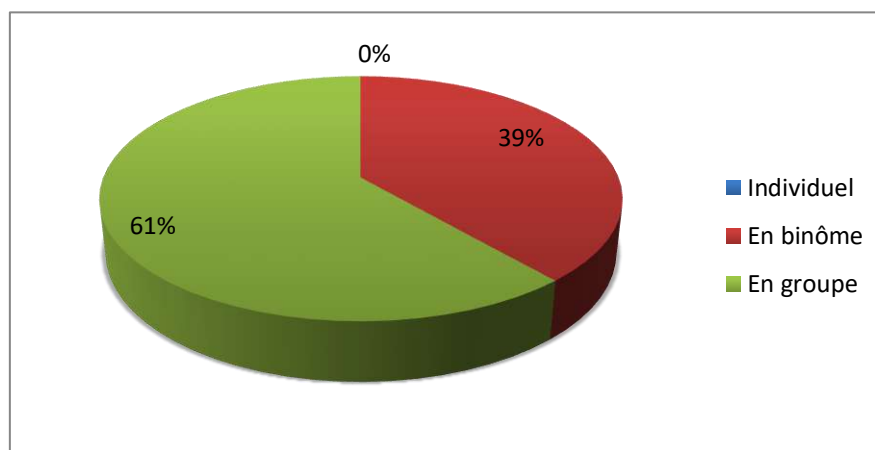
Dans l'ensemble, ces résultats confirment que l'intégration d'activités ludiques en classe est perçue comme un levier positif pour susciter l'intérêt des élèves et favoriser leur engagement.

Il apparaît donc pertinent d'encourager et de diversifier l'usage de ces méthodes afin d'optimiser la motivation et la participation des apprenants.

Question n° 09: Les activités proposées exigent-elles un travail (individuel, en binôme ou en groupe)?

Dans cette question, certains enseignants ont choisi plus d'une option, le nombre total des réponses est 13 réponses.

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Individuel	0	0%
En binôme	5	38,5%
En groupe	8	61,5%
Total	13	100%

Figure 8: Types de travail sollicités dans les activités pédagogiques

Les résultats révèlent que les formes de travail les plus sollicitées dans les activités pédagogiques sont le travail en groupe (61,5 %) et le travail en binôme (38,5 %).

Aucun enseignant n'a mentionné avoir recours au travail individuel. Cela indique une préférence marquée pour les approches collaboratives, favorisant l'échange, l'entraide et la dynamique de groupe.

Le fait que certains enseignants aient choisi plusieurs modalités suggère une volonté d'adapter les activités aux besoins des apprenants et aux objectifs pédagogiques. Cette tendance à privilégier le collectif peut également s'expliquer par son impact positif sur la motivation, la participation et le développement des compétences sociales des apprenants.

Question n° 10: Lequel le trouvez vous motivant et pratique ?

(Réponse ouverte sur les types d'activités ou modes de travail préférés)

Analyse des réponses

- Majorité des enseignants (la plupart) ont mentionné que le travail en groupe est à la fois motivant et pratique.
- Quelques enseignants ont combiné travail en groupe et en binôme, ce qui montre une certaine flexibilité et reconnaissance des avantages pédagogiques des deux formats.

Interprétation des réponses

Le travail en groupe est perçu comme plus stimulant, probablement car il favorise l'interaction, la coopération et l'apprentissage entre pairs.

Les enseignants semblent apprécier des approches pédagogiques qui suscitent l'engagement actif des apprenants, comme les jeux d'improvisation, souvent utilisés en classe de FLE (Français Langue Étrangère).

Le fait que certains citent également le travail en binôme montre une volonté d'adapter les méthodes aux objectifs d'apprentissage ou aux contraintes de la classe (temps, nombre d'élèves, niveau...).

Question n° 11: Quel avis portez-vous sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE ?

Les réponses apportées par les dix enseignants à la question sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE révèlent une perception unanimement positive de cette approche pédagogique. Tous s'accordent à dire que les activités ludiques facilitent l'apprentissage en rendant celui-ci plus accessible, agréable et motivant pour les apprenants.

Elles sont perçues comme un outil pédagogique ayant de nombreux avantages, notamment celui de créer un environnement d'apprentissage joyeux et stimulant, propice à l'éveil de l'intérêt et au développement du plaisir d'apprendre. En effet, le jeu est vu non seulement comme un moyen de divertissement, mais surtout comme un levier éducatif naturel permettant aux enfants de s'approprier les savoirs de manière intuitive et engageante.

Cette convergence d'opinions en faveur du jeu en classe souligne l'importance de son intégration dans les dispositifs pédagogiques, en tant qu'outil efficace pour favoriser l'implication, la motivation et la réussite des apprenants en FLE.

Les enseignants soulignent que les activités ludiques augmentent la motivation des élèves, facilitent l'apprentissage et développent les compétences linguistiques de manière amusante et engageante, elles ont beaucoup d'avantages; elles facilitent l'apprentissage, améliorent l'engagement et la participation....

2. Analyse et interprétation du résultat de l'expérimentation

Cette section est dédiée à l'examen détaillé des données collectées lors de l'expérimentation menée. L'objectif est de comprendre les performances des apprenants et d'identifier les tendances significatives. Nous allons analyser les réponses des élèves aux différentes questions posées.

2.1 Analyse et interprétation de la première séance (sans jeux) :

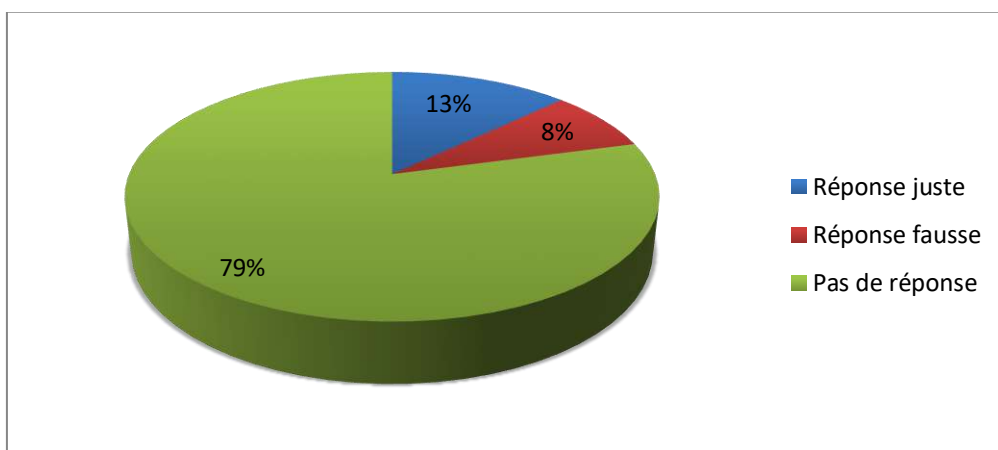
Lors de cette séance, nous avons travaillé sur une activité de compréhension orale portant sur les avantages de l'Internet. Les élèves ont écouté un texte oralement décrivant différentes facettes positives de l'Internet dans la vie quotidienne, suivi d'un échange de questions-réponses à l'oral.

Afin d'évaluer la compréhension et la pertinence des réponses des élèves, nous avons procédé à une analyse de leurs interventions à l'aide d'un tableau récapitulatif.

- Question n° 01: C'est quoi l'Internet?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	5	12.5%
Réponse fausse	3	7.5%
Pas de réponse	32	80%
Total	40	100%

Figure 1: Répartition des réponses des élèves à la 1ère question

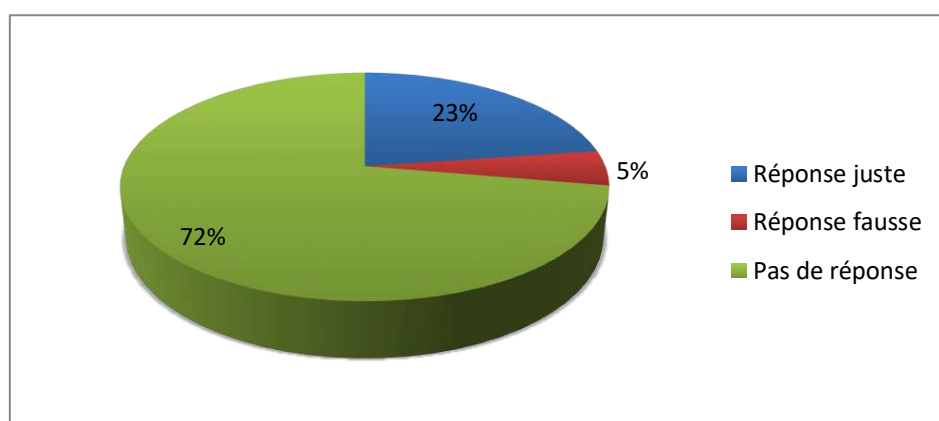


La répartition des réponses à la première question ("Qu'est-ce que l'Internet ?") illustre clairement le faible engagement initial des élèves, avec une majorité écrasante n'ayant pas répondu et une faible proportion ayant fourni une réponse juste.

- **Question n° 02: Citez deux exemples d'outils d'Internet?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	9	22.5%
Réponse fausse	2	5%
Pas de réponse	29	72.5%
Total	40	100%

Figure 2: Répartition des réponses des élèves à la 2ème question

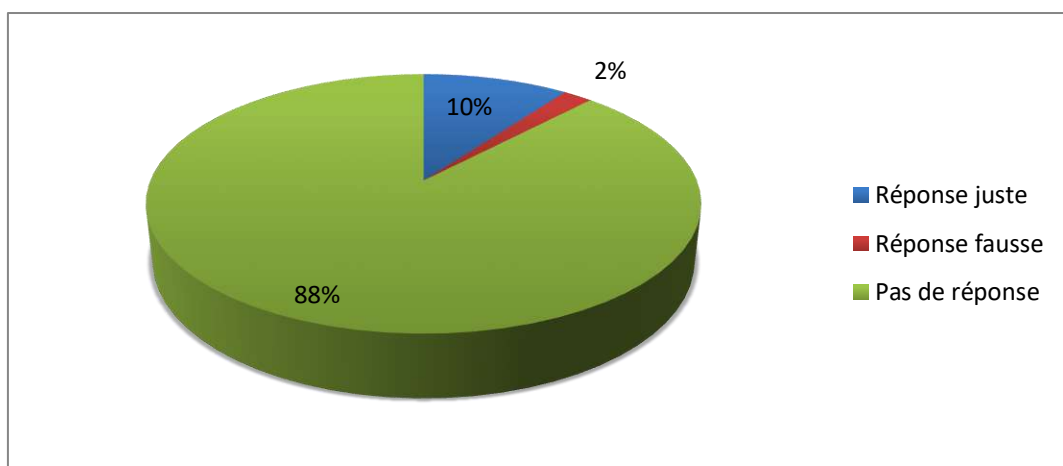


L'analyse des réponses à la deuxième question, "Citez deux exemples d'outils d'Internet ?", révèle une légère amélioration de l'engagement par rapport à la question précédente. Bien que le taux de non-réponse reste élevé (72.5%), on observe une augmentation du nombre de réponses justes (22.5%), suggérant une familiarisation progressive avec des outils concrets de l'Internet chez une partie des élèves. Le faible pourcentage de réponses fausses (5%) indique que les tentatives de réponse étaient généralement orientées vers la bonne direction, malgré le manque de participation de la majorité.

- **Question n°03: Comment l'Internet facilite-t-il la communication entre les personnes?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	4	10%
Réponse fausse	1	2.5%
Pas de réponse	35	87.5%
Total	40	100%

Figure 3: Répartition des réponses des élèves à la 3ème question

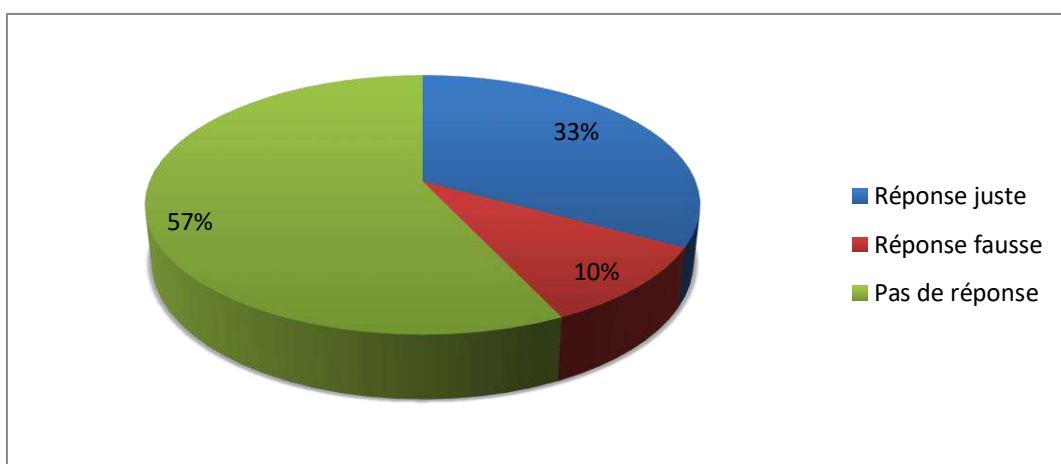


L'analyse des réponses à la question n° 03, portant sur la manière dont l'Internet facilite la communication, révèle un niveau de participation particulièrement bas. Seulement 10% des élèves ont fourni une réponse considérée comme juste, tandis qu'un infime pourcentage (2.5%) a tenté une réponse incorrecte ou incomplète. Le taux d'abstention, atteignant un niveau très élevé de 87.5%, souligne un désengagement significatif de la majorité des apprenants face à cette question spécifique. Ces résultats indiquent une compréhension limitée de cet avantage de l'Internet par la plupart des élèves dans le contexte de cette séance.

- **Question n°04 : Selon vous, quels sont les trois avantages les plus importants qu'Internet apporte dans votre vie?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	13	32.5%
Réponse fausse	4	10%
Pas de réponse	23	57.5%
Total	40	100%

Figure 4: Répartition des réponses des élèves à la 4ème question

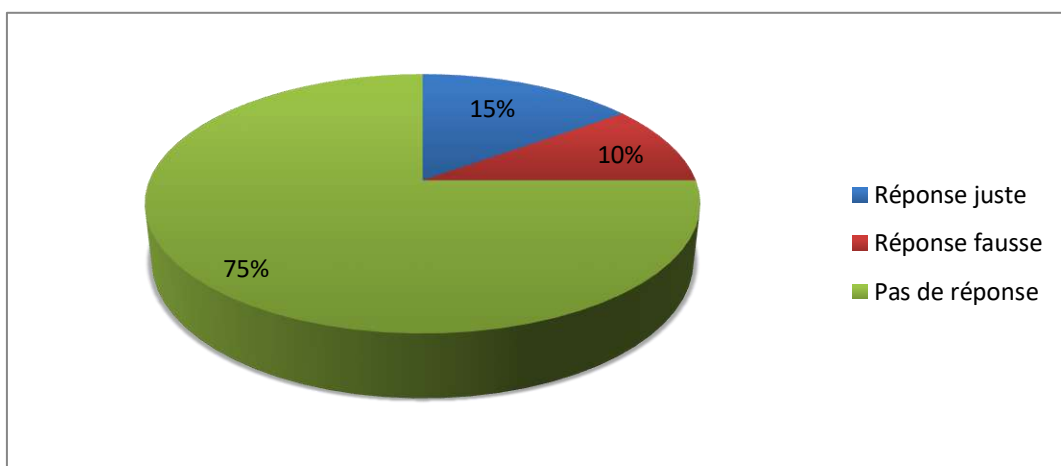


L'analyse des réponses à la quatrième question révèle une amélioration notable de l'engagement des élèves par rapport aux questions précédentes. Le taux de réponses justes a significativement augmenté, atteignant 32.5%, ce qui suggère une meilleure compréhension du concept interrogé par une plus grande partie de la classe. Bien qu'un pourcentage non négligeable d'élèves soit resté sans réponse (57.5%), la diminution de ce taux par rapport aux questions précédentes indique un intérêt ou une confiance accrue chez certains apprenants. Le faible taux de réponses fausses (10%) suggère que les tentatives de réponse étaient majoritairement orientées vers la bonne direction.

- Question n°05 : Comment l'Internet peut-il aider les élèves à apprendre?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	6	15%
Réponse fausse	4	10%
Pas de réponse	30	75%
Total	40	100%

Figure 5: Répartition des réponses des élèves à la 5ème question

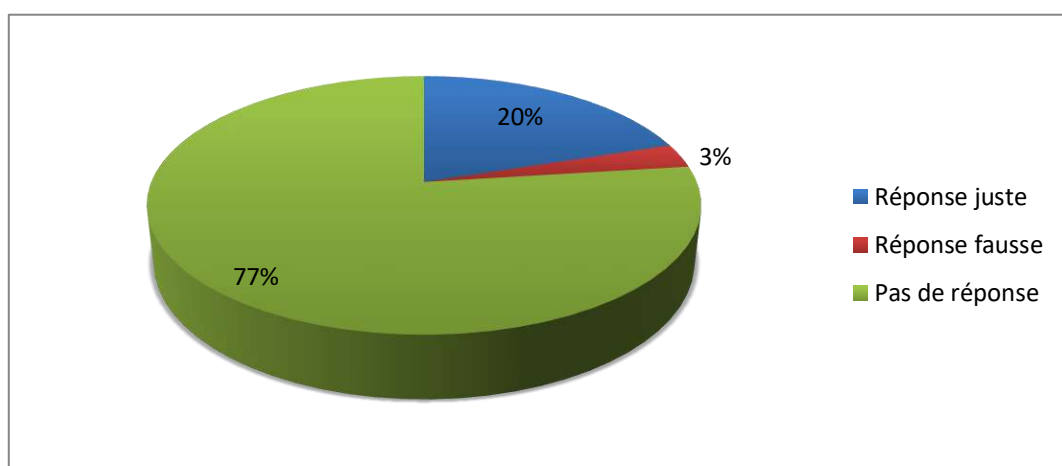


L'analyse des réponses à la cinquième question révèle une dynamique similaire à la question précédente, avec un taux de réponses justes de 15% et un taux de réponses fausses de 10%. Cependant, on observe une légère diminution du taux de non-réponse, passant à 75%. Cela pourrait indiquer un léger regain d'engagement ou une plus grande confiance chez une partie des élèves pour tenter de répondre à cette question spécifique, bien qu'une majorité significative reste hésitante ou incapable de fournir une réponse correcte.

- **Question n° 06: Imaginez que quelqu'un n'ait jamais utilisé Internet. Comment lui expliqueriez-vous les avantages qu'il pourrait en tirer?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	8	20%
Réponse fausse	1	2.5%
Pas de réponse	31	77.5%
Total	40	100%

Figure 6: Répartition des réponses des élèves à la 6ème question



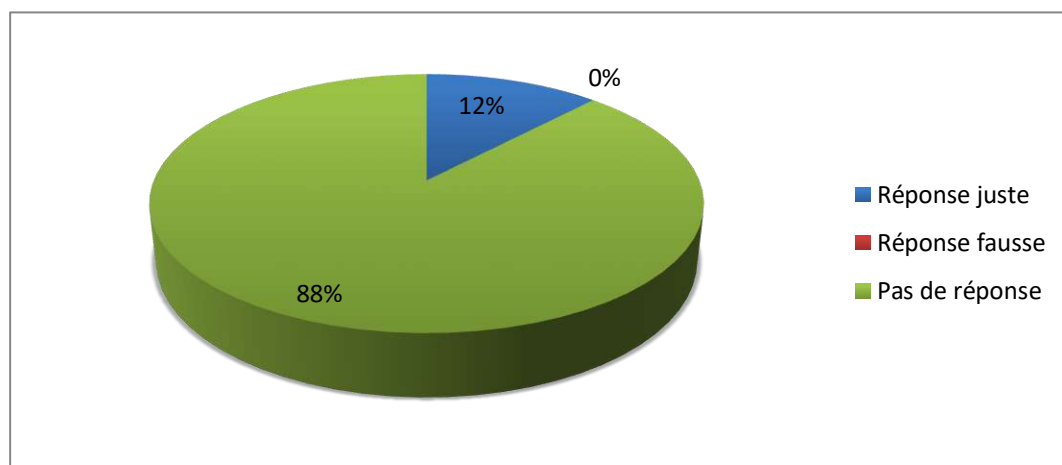
L'analyse des réponses à la sixième question révèle que la majorité des élèves, soit 77.5 %, n'ont pas répondu. Cela peut indiquer une incompréhension de la question, un manque de temps ou un désintérêt. Seuls 20 % des élèves ont donné une réponse correcte, ce qui montre que peu d'entre eux ont maîtrisé la notion évaluée.

Le très faible taux de réponses incorrectes (2.5 %) suggère que ceux qui ne savaient pas ont préféré ne pas répondre plutôt que de risquer une erreur. Ces résultats mettent en évidence la nécessité de revoir la formulation de la question ou d'approfondir l'enseignement de cette notion en classe.

- Question n°07: Quelle est la chose que vous aimez le plus faire en ligne?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	5	12.5%
Réponse fausse	0	0%
Pas de réponse	37	87.5%
Total	40	100%

Figure 3: Répartition des réponses des élèves à la 7ème question



L'analyse des réponses à la question n° 07, montre qu'une très grande majorité des élèves (87.5 %) n'ont pas répondu à la question ce qui pourrait indiquer un manque de compréhension, d'intérêt et manque de participation.

Par ailleurs, seulement 12,5 % des élèves ont donné une réponse jugée juste, ce qui pourrait indiquer que les élèves ne disposent pas de repères suffisants ou d'une expérience concrète liée aux activités en ligne. Il est également à noter qu'aucune réponse fausse n'a été relevée, ce qui pourrait témoigner d'une certaine hésitation à répondre sans certitude, voire d'un manque de confiance.

Ces observations mettent en lumière la nécessité de revoir la formulation de la question afin de la rendre plus accessible, et d'encourager les élèves à s'exprimer librement. Il serait aussi pertinent de proposer des activités introductives ou des exemples concrets pour mieux préparer les apprenants à ce type de question.

2.2 Analyse de la deuxième séance (avec jeux) :

Dans le cadre de la deuxième séance portant sur les avantages d'Internet, une activité interactive captivante a été mise en œuvre à travers une roue de quiz colorée. Le design visuel attrayant de la roue a immédiatement suscité la curiosité et l'enthousiasme des élèves, qui se sont montrés impatients de participer. Chaque couleur vive promettait une nouvelle question, un nouveau défi à relever collectivement.

L'activité a rapidement transformé la salle de classe en un espace d'émulation positive, où les regards étaient rivés sur la roue en mouvement et les discussions animées précédaient chaque réponse. L'instauration de la règle récompensant les bonnes réponses par un point, chaleureusement salué par les applaudissements spontanés de leurs camarades, a visiblement stimulé l'engagement de chacun.

On pouvait observer une concentration intense lors de la formulation des réponses et une joie manifeste lors des succès, renforçant un sentiment d'appartenance et de camaraderie au sein du groupe. Cette dynamique interactive a non seulement permis d'évaluer leur compréhension des avantages d'Internet de manière ludique, mais a également favorisé une participation active et un apprentissage collaboratif.

Nous avons divisé la classe en 5 groupes, chaque groupe puisse répondre à toute le Quiz de la Roue qui contient les mêmes questions reformulés de la première séance.

Afin de comparer les performances des différents groupes, les résultats sont détaillés dans les tableaux ci-dessous.

Tableau pour le groupe 1 :(Quiz n° 7)

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	7	100%
Réponse fausse	0	0%

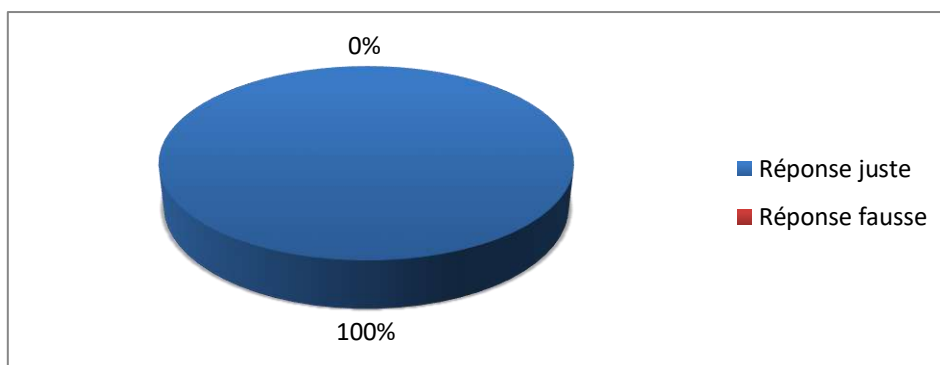


Tableau pour le groupe 2 :(Quiz n° 7)

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	6	85.71%
Réponse fausse	1	14.29%

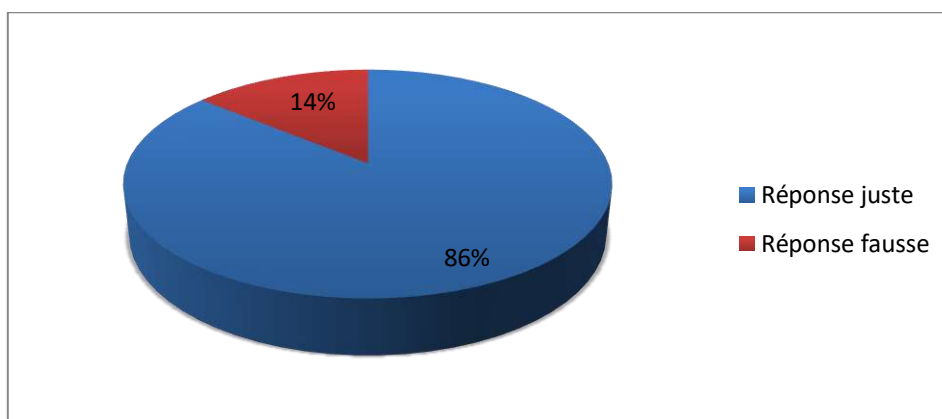


Tableau pour le groupe 3 :(Quiz n° 7)

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	7	100%
Réponse fausse	0	0%

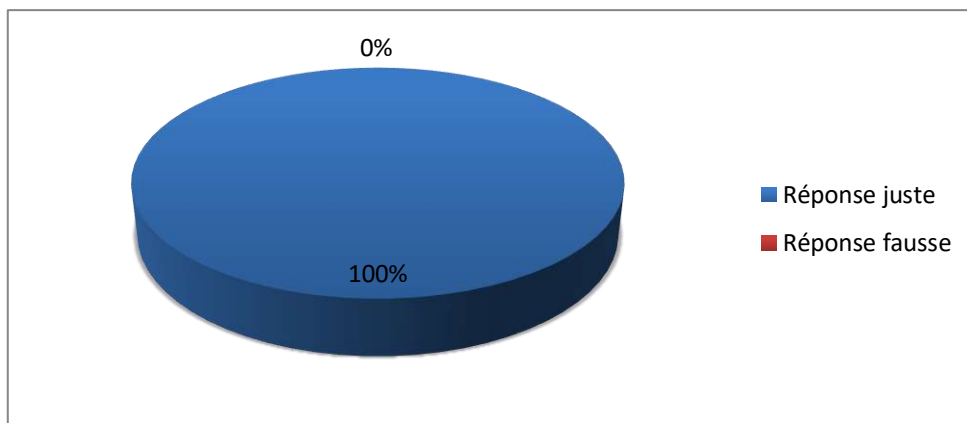


Tableau pour le groupe 4 :(Quiz n° 7)

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	5	71.43%
Réponse fausse	2	28.57%

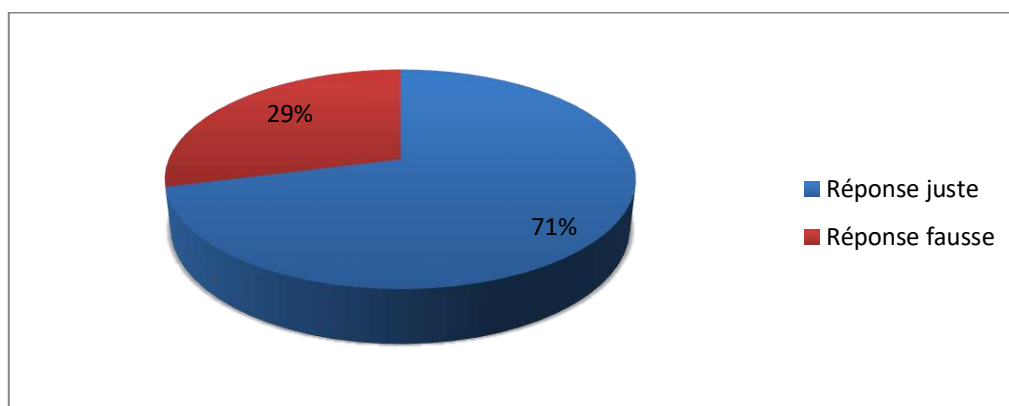
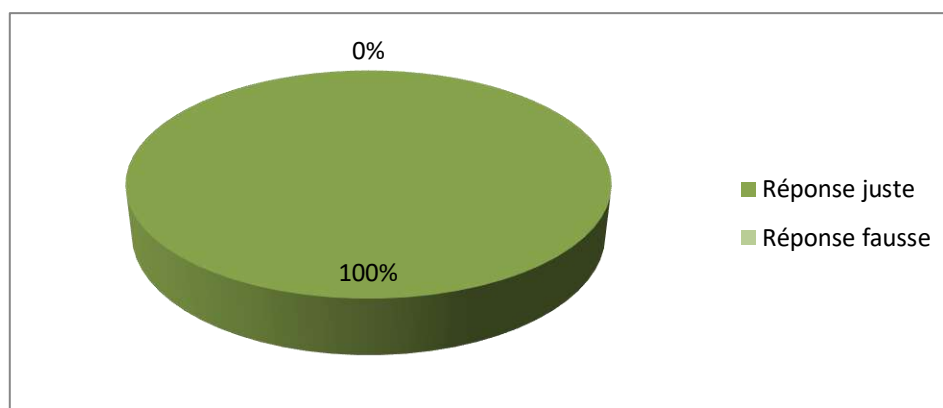


Tableau pour le groupe 5 :(Quiz n° 7)

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Réponse juste	7	100%
Réponse fausse	0	0%



2.2.1 Analyse et interprétation des résultats de la deuxième séance (avec jeux)

La deuxième séance a été organisée sous forme ludique à travers un jeu interactif : la Roue du Quiz. Les élèves, répartis en cinq groupes, ont participé activement à cette activité. Chaque groupe devait faire tourner la roue pour répondre à une question qui portait sur les notions abordées dans la leçon précédente.

Les résultats montrent une amélioration notable de la compréhension et de la participation des élèves. La majorité des groupes ont donné des réponses justes, ce qui reflète une bonne assimilation des contenus étudiés. Cette progression est clairement liée à la dimension ludique de l'activité, qui a transformé l'apprentissage en une expérience motivante et engageante.

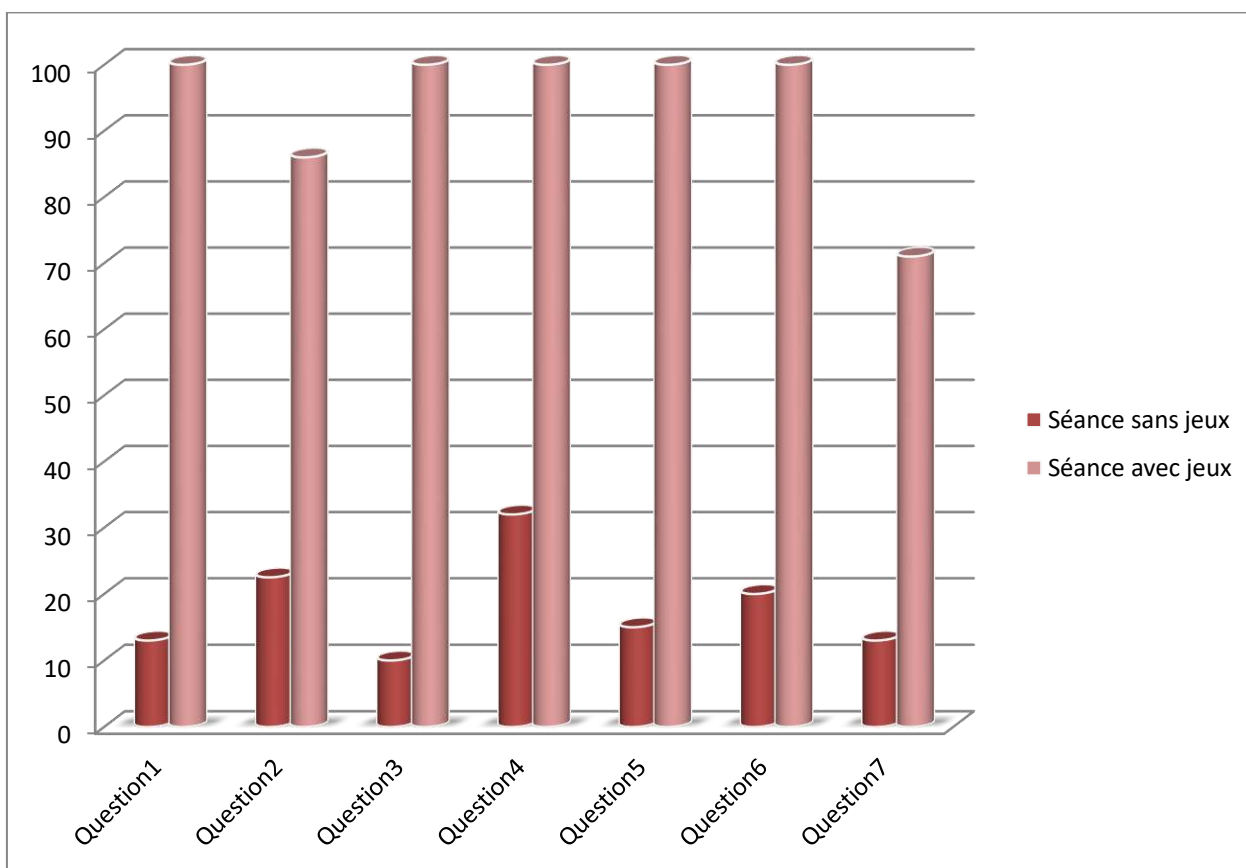
On a également observé une forte participation de tous les élèves : chacun attendait avec impatience le tour de son groupe, et l'ambiance générale était marquée par l'enthousiasme, la curiosité et l'envie de réussir. L'excitation des élèves au moment de

faire tourner la roue et de répondre collectivement aux questions souligne l'impact positif de cette méthode.

Le jeu a non seulement suscité l'intérêt, mais a aussi favorisé un esprit de collaboration et de compétition saine entre les groupes.

Ainsi, cette séance a permis de constater que l'introduction de mécanismes ludiques dans l'enseignement favorise non seulement une meilleure mémorisation des connaissances, mais aussi une dynamique de groupe très positive en classe. Cette expérience confirme l'efficacité de l'approche pédagogique par le jeu pour stimuler l'engagement et améliorer les apprentissages.

3. Comparaison des résultats des élèves entre la séance sans jeux et la séance avec jeux



Ce graphique met en évidence une comparaison entre les résultats des élèves lors d'une séance d'apprentissages traditionnels (sans jeux) et une séance intégrant des jeux ludiques. On constate très clairement que les résultats des élèves sont nettement meilleurs

dans la séance avec jeux avec des pourcentages de réussite beaucoup plus élevés contrairement à la séance sans jeux.

Cette différence notable peut être expliquée par plusieurs facteurs. Tout d'abord, les jeux captent d'avantage l'attention des élèves, ils rendent l'apprentissage plus vivant et interactif.

Les élèves participent avec enthousiasme car le jeu suscite leur curiosité et transforme l'ambiance de la classe en un espace de plaisir et de collaboration.

La séance avec jeux montre que les élèves se sont montrés plus concentrés, actifs et désireux de réussir, par contre la séance sans jeux montre que les élèves étaient démotivés, manque de participation et d'intérêt en classe.

4. Présentation du jeu de synthèse (mots croisés)

Le jeu mis en place lors de la séance de compréhension orale sur les avantages de l'internet a pris la forme d'une activité de synthèse à la fin de la séance, une de Mots Croisés, réalisée en petits groupes. Chaque groupe d'apprenants a reçu une grille de mots croisés contenant des définitions spécifiques liées aux bénéfices et aux caractéristiques d'internet.

* **Distribution des grilles** : nous avons distribué à chaque groupe d'apprenants une grille de mots croisés. Cette grille contenait des définitions liées aux avantages de l'Internet, thème principal de la séance de compréhension orale qui avait eu lieu précédemment.

* **Consignes** : Les consignes ont été données, expliquant aux groupes qu'ils devaient collaborer pour lire attentivement chaque définition et trouver le mot ou l'expression correspondante à inscrire dans la grille, que ce soit horizontalement ou verticalement. L'accent a été mis sur l'importance de l'échange et de la discussion au sein du groupe pour parvenir aux bonnes réponses.

* **Travail collaboratif** : Les groupes ont ensuite travaillé ensemble pour résoudre les mots croisés, mobilisant leurs souvenirs de la compréhension orale et leurs connaissances générales sur l'Internet.

L'objectif principal de ce jeu est de renforcer la compréhension et la mémorisation des avantages de manière ludique et interactive.

4.1 Analyse et interprétation des résultats

Phrase	Nombre de bonnes réponses	Nombre de mauvaises réponses	Pourcentage de bonnes réponses
Phrase 1	10	0	100%
Phrase 2	9	1	90%
Phrase 3	9	1	90%
Phrase 4	8	2	80%
Phrase 5	7	3	70%
Phrase 6	7	3	70%

Les résultats indiquent que l'intégration du jeu de mots croisés a contribué positivement à la compréhension des avantages de l'Internet. La réussite notable pour la majorité des phrases suggère une bonne implication des apprenants et une consolidation efficace des connaissances.

Les quelques erreurs observées, notamment vers la fin du test, mettent en lumière des aspects spécifiques qui pourraient bénéficier d'une attention supplémentaire lors de futures activités. Dans l'ensemble, l'approche ludique semble avoir été un outil pertinent pour l'apprentissage.

L'intégration d'un mot croisé ludique dans la séance de compréhension orale sur les avantages de l'Internet s'est avéré une stratégie pédagogique engageante et bénéfique. Contrairement à une approche traditionnelle de vérification de la compréhension, le jeu a stimulé l'intérêt des apprenants et facilité une réactivation active du vocabulaire et des concepts clés, notamment grâce au travail collaboratif en groupes.

L'analyse des résultats post-activité confirme l'efficacité globale de cette méthode pour la consolidation des connaissances. Cependant, les performances variables selon les aspects abordés soulignent l'importance d'un suivi pédagogique ciblé pour renforcer la compréhension sur les points les moins bien acquis.

L'approche ludique offre ainsi un complément précieux aux méthodes d'enseignement classiques, en dynamisant l'apprentissage et en favorisant une participation plus active.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Ce mémoire, intitulé « L'apport ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE dans la compréhension orale chez les élèves de 1AM », s'est intéressé à l'intégration d'activités ludiques dans les cours de FLE et à leur effet sur la compréhension orale. À travers ce thème, nous avons voulu analyser comment le jeu pédagogique, en tant que méthode active, peut favoriser la motivation, la concentration et l'engagement des élèves dans le processus d'apprentissage de la langue française.

L'objectif principal de ce travail était d'évaluer l'impact de la ludopédagogie sur la motivation et la compréhension orale chez les apprenants de première année moyenne. Pour ce faire, nous avons adopté une méthodologie mixte combinant une approche théorique, développée dans les deux premiers chapitres, l'une sur l'enseignement/apprentissage de FLE en général et l'autre sur le concept de jeu ludique et une enquête de terrain menée dans une classe de 1AM. Des activités ludiques ont été mises en œuvre et leur effet a été mesuré à l'aide de questionnaires, de tests et d'observations en classe.

Nous avons cherché à répondre à la problématique suivante : « Dans quelle mesure l'intégration d'activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE contribue-t-elle à améliorer la compréhension orale chez les élèves de 1AM ? ». Pour y répondre, nous avons émis plusieurs hypothèses, notamment que les jeux ludiques pourraient améliorer la motivation, faciliter la concentration et la mémorisation, et renforcer l'engagement des apprenants.

Les résultats obtenus de notre étude ont mis en évidence plusieurs constats importants. D'une part, les jeux ludiques ont fortement stimulé la motivation des élèves qui ont montré plus d'implication, de participation et de régularité. D'autre part, nous avons observé une amélioration notable de la compréhension orale comme suivre le discours et à reformuler les idées principales.

Les jeux ludiques ont permis de créer une confiance ainsi l'anxiété liée à la prise de parole en favorisant une meilleure interaction en classe.

Par ailleurs, notre expérimentation nous a montré que les jeux les plus efficaces étaient ceux qui combinaient des éléments de coopération, de contextualisation des contenus linguistique.

Ces activités ludiques ont permis non seulement de renforcer la mémorisation et l'attention, mais aussi de développer des stratégies de compréhension efficaces chez les élèves.

En somme, cette recherche confirme la pertinence et l'efficacité de la ludopédagogie comme outil facilitateur de l'apprentissage du FLE.

En perspective, il serait intéressant d'élargir cette étude à d'autres niveaux scolaires ou de comparer les effets du ludique dans différents contextes d'enseignement. De même, la formation des enseignants à l'utilisation du jeu en classe reste une piste essentielle à explorer, afin de renforcer l'efficacité de cette approche dans l'enseignement du FLE.

En définitive, cette recherche souligne l'importance de repenser les méthodes traditionnelles d'enseignement du FLE, en plaçant le plaisir d'apprendre au cœur du processus éducatif, afin de former des apprenants plus motivés et mieux préparés à interagir dans des contextes réels et authentiques.

BIBLIOGRAPHIE

Articles

Boughalem, S, « La place du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 3^{ème} année primaire », mémoire de master-université de Tébessa.

CAILOIS Roger., Op. Cit. p.70.

CUQ. Jean Pierre et CRUCA Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaire de Grenoble, 2008, P.457

Cuq.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, p16.

DABÈNE, L., Repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues, Paris, Hachette Livre, 1994.

Documents officiels

GENVO, S.2012. La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques, journée d'étude « jeu et jouabilité à l'ère numérique », [En ligne] Consulté le 09/04/2015. URL <http://www.ludologique.com/publics/LudicisationDec12.pdf>

<http://frabel.canalblog.com/archives/2007/11/19/6943232.html>

https://www.google.dz/search?ei=ue4TXcusDKGalwT35KLYDw&q=La+vid%C3%A9o+comme+support+motivant+pdf&oq=La+vid%C3%A9o+comme+support+motivant+pdf&gs_l=psyab.3...943259.959665..959879...0.0..1.248.7119.0j30j10.....0....1..gws wiz.....0..33i21j0i67j0i131j0i131i67j0i22i30j33i160j33i22i29i30.bfXGBiA115U (Consulté le 14/03/2019 à 18:30).

JEAMMET, P., L'adolescence, Paris. J'ai lu, 2004.

Mémoire de Master 2 Didactique et langues appliquées format pdf disponible sur: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449>

Mémoires

Ministère de l'Éducation nationale (l'Algérie) ; (s.d).Programme de français langue étrangère, cycle primaire (p.7).

Motivation définition en ligne. <https://www.Larousse.fr/dictionnaire /français /motivation/>.

Ouvrages théoriques

Pablo Buznic-Bourgeacq, l'enseignant et le jeu, 2011-2012

PINTRICH.Schunk, Comprendre-la-motivation-pour-la-favoriser , université facultés de services methodo recherche en cours Expairs, 2002 , volume 31, N3 , pp 313-327 disponible sur: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883035599000154> ,consulté le (13/03 /2021) .

PLAN ANNUEL DES APPRENTISSAGE 1 ANNEE MOYENNE (PALIER 1)

POUGEOISE, M, op.cit. P.108.

Richerich.René, système d'apprentissage des langues vivantes pour adultes cité par.A.la pédagogie du français langue étrangère, Hachetz, Paris, 1985, P, 102.

SELESKOVITCH, D, LEDERER, M, op.cit, P.226.

Sitographie

Zaamouche Ahlem « Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole, cas des apprenants de la 3ème année moyenne du CEM. Said Sghir.2019.2020.Mémoire de Master 02 P.19

ANNEXES

Questionnaire destiné aux enseignants

Nom :

Prénom :

Etablissement :

Année de service :

Dans le cadre d'un travail fait sur les activités ludiques et leurs influences sur la motivation des apprenants du cycle moyen (cas des élèves de première année moyenne).

Veuillez répondre au questionnaire suivant :

- 1) Depuis quand vous enseignez le français ?
.....
- 2) Vos élèves aiment-ils cette langue ?
.....
- 3) Quels moyens et quels outils utilisez-vous pour enseigner le français comme langue étrangère ?
 - Les Tics.
 - La lecture.
 - Les activités ludiques.
- 4) A quel moment du cours proposez- vous l'activité ludique ?
 - Au début du cours
 - Au cours de la leçon
 - A la fin du cours
- 5) Quel types de ludiques utilisez- vous dans vos pratique pédagogiques (séance) ?
 - Jeux de rôles.
 - Bande dessinée
 - Comptine
 - Théâtre
- 6) Vos élèves sont-ils motivés face à ce type d'activité ?
 - Oui
 - Non

7) Quelle est la réaction de vos élèves face à ce type d'activité ?

.....

8) Le ludique vous aide-t-il à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance ?

Oui

Non

Pas toujours

9) Les activités proposées exigent-elles un travail ?

Individuel

En binôme

En groupe

10) Lequel le trouver-vous motivant et pratique ?

.....

11) Quel avis portez-vous sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE ?

.....

.....

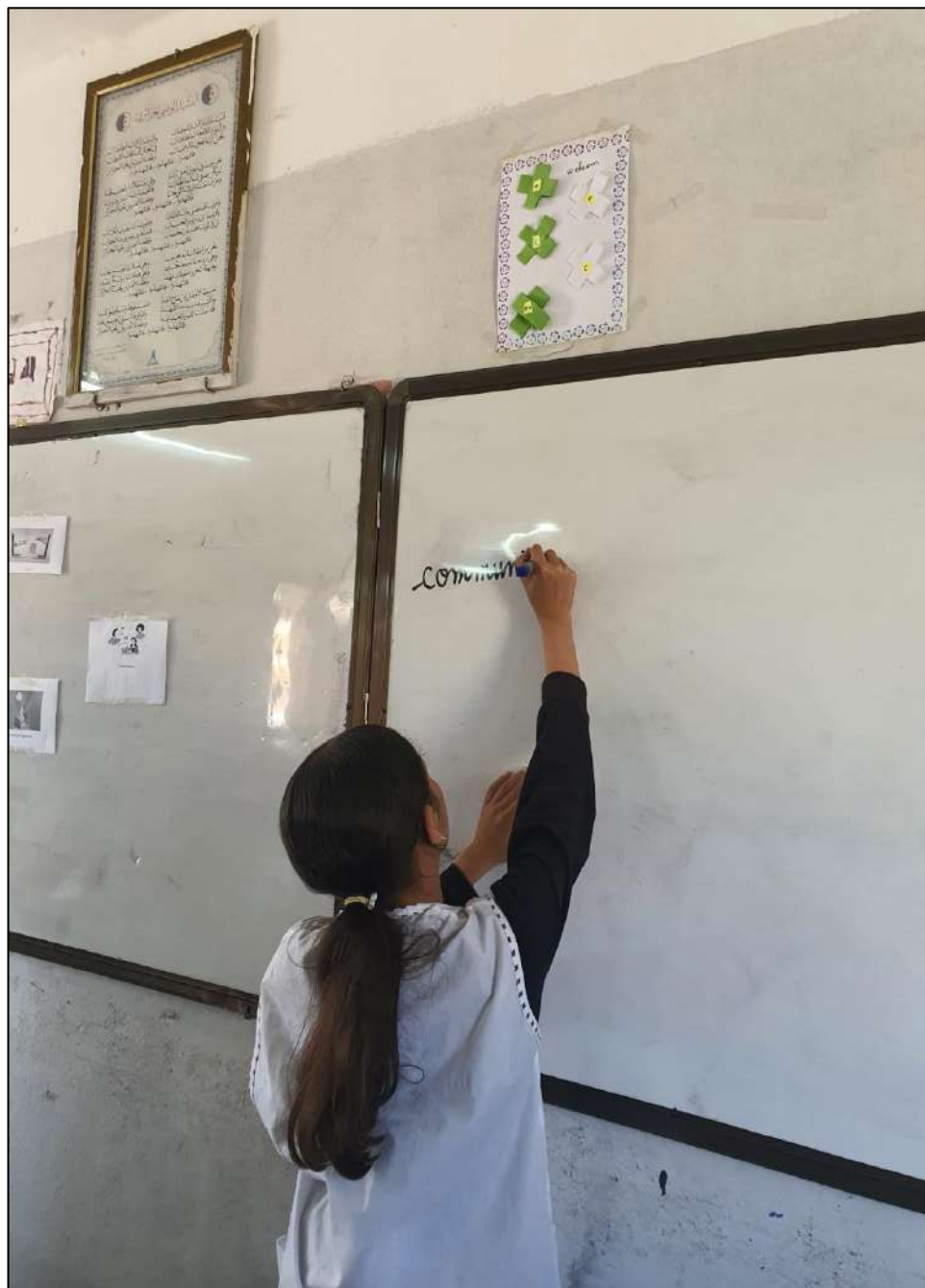
.....

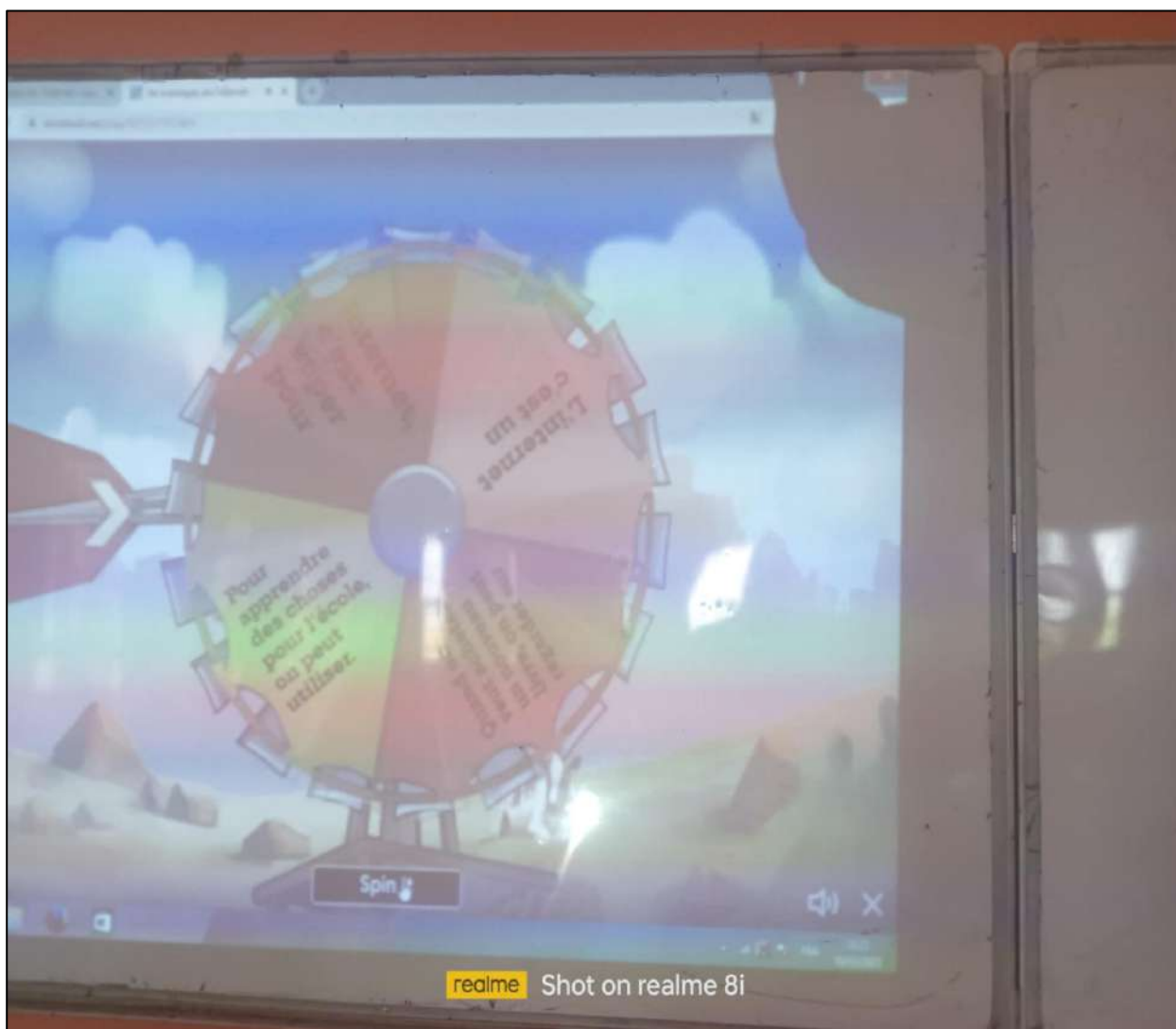
.....

MERCI

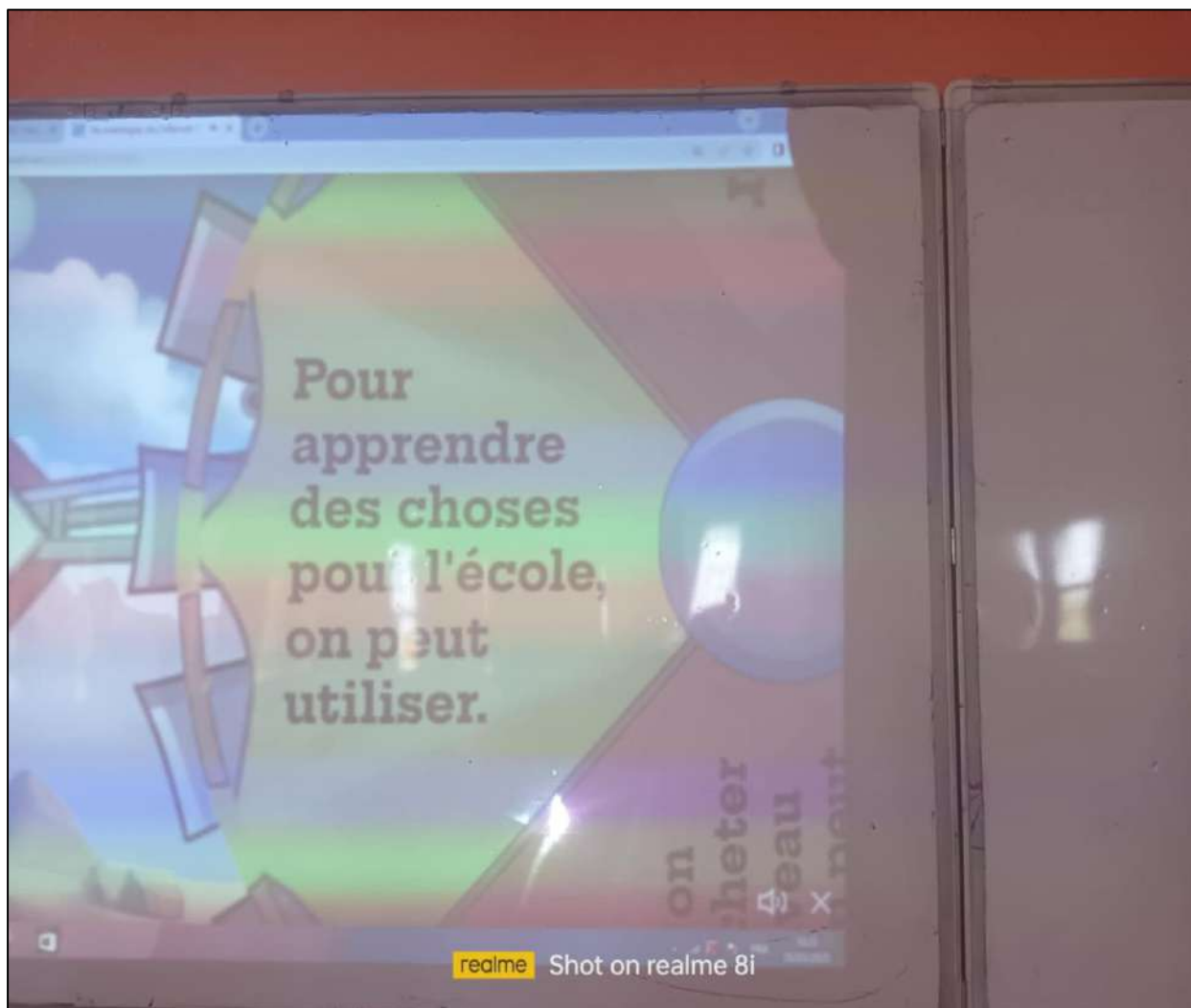


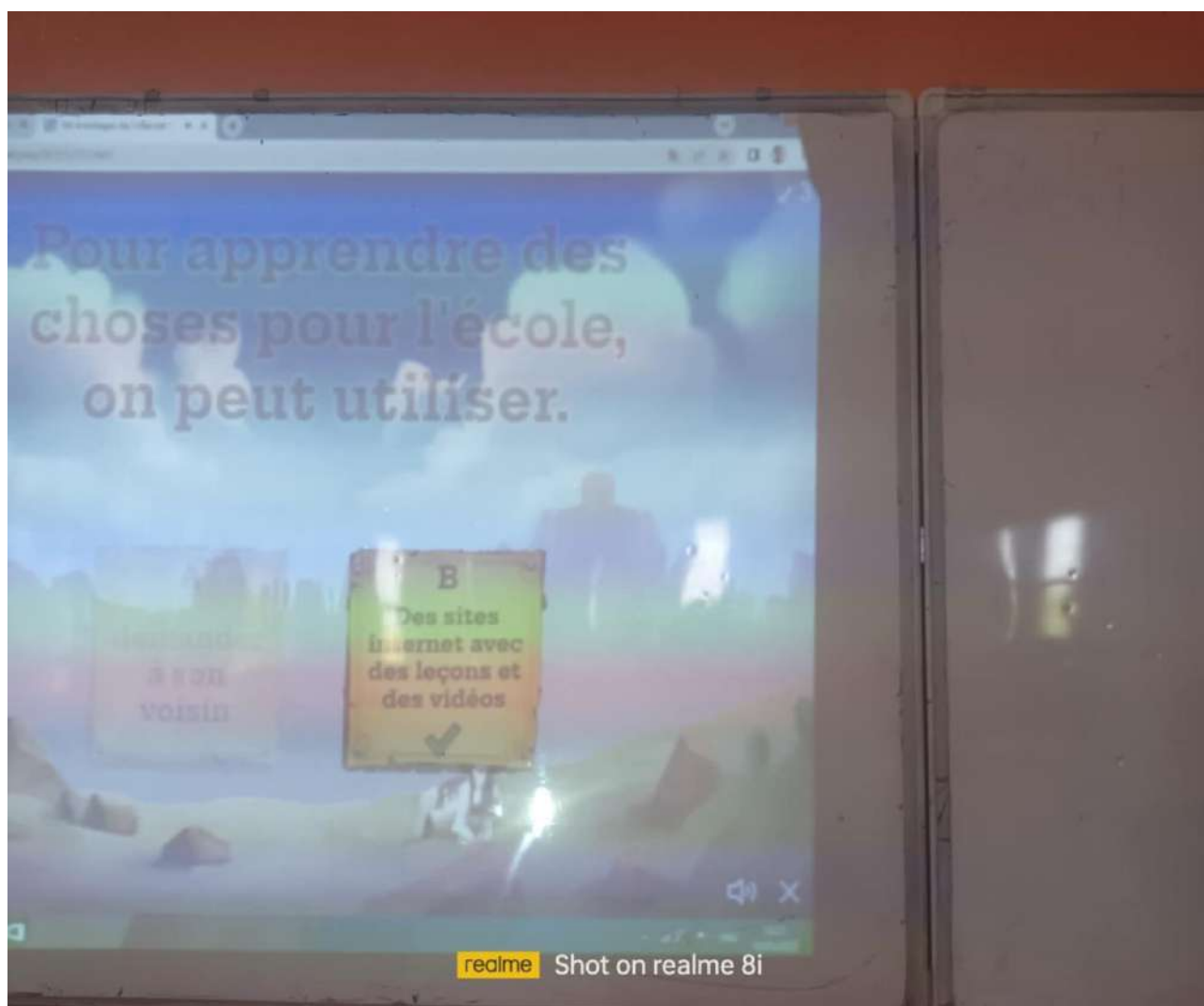






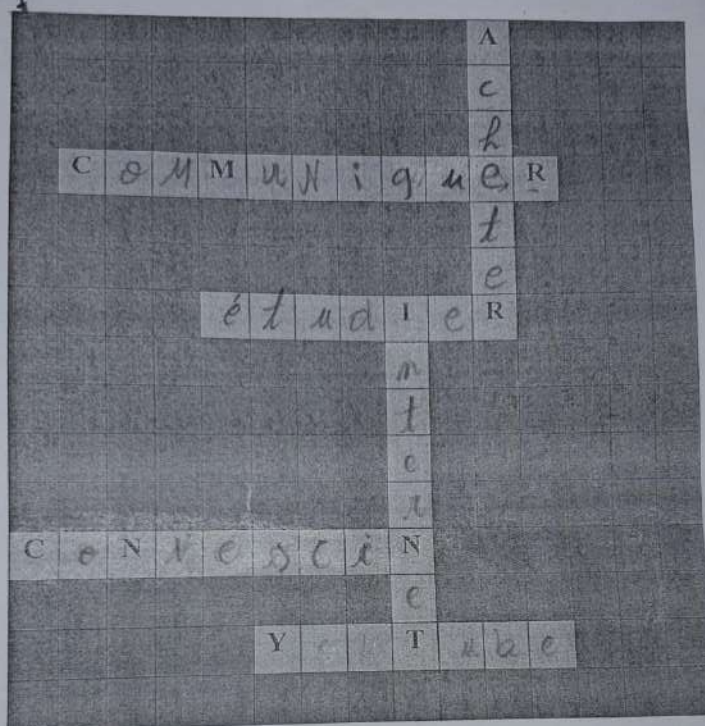






Mots Croisés

Complète la grille suivante :

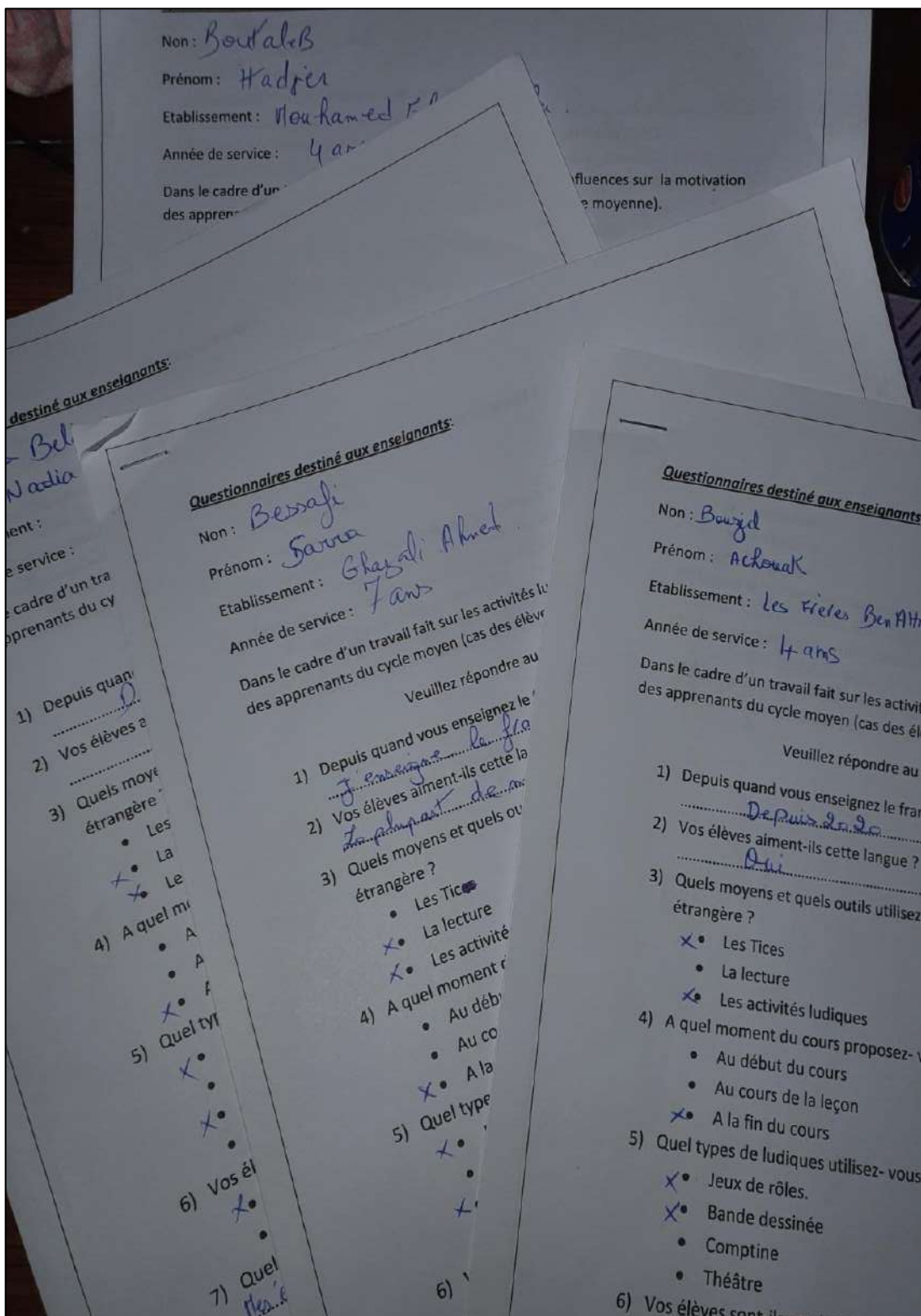


Horizontalement :

1. Grâce à internet, on peut parler et échanger avec des personnes du monde entier. (11 lettres)
2. Internet est un utile pour.....et faire des recherches pour l'école. (11 lettres)
3. Ce qui permet d'aller sur internet* (9 lettres)
4. Une plateforme ou l'on peut regarder des vidéos sur tous les sujets. (7 lettres)

Verticalement :

1. Sur internet, on peut.....des objets sans se déplacer. (8 lettres)
2. Grand réseau mondial. (8 lettres)



Questionnaire destiné aux enseignants:

Non : Bessafi

Prénom : Sarra

Etablissement : Ghazali Ahmet

Année de service : 7 ans

Dans le cadre d'un travail fait sur les activités ludiques et leurs influences sur la motivation des apprenants du cycle moyen (cas des élèves de première année moyenne).

Veuillez répondre au questionnaire suivant :

- 1) Depuis quand vous enseignez le français ?
..... J'enseigne le français depuis 2017
- 2) Vos élèves aiment-ils cette langue ?
..... La plupart de mes élèves n'aiment pas cette langue
- 3) Quels moyens et quels outils utilisez-vous pour enseigner le français comme langue étrangère ?
 - Les TICs
 - La lecture
 - Les activités ludiques
- 4) A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?
 - Au début du cours
 - Au cours de la leçon
 - A la fin du cours
- 5) Quel type de ludiques utilisez-vous dans vos pratiques pédagogiques (séance) ?
 - Jeux de rôles.
 - Bande dessinée
 - Comptine
 - Théâtre
- 6) Vos élèves sont-ils motivés face à ce type d'activité ?
 - Oui
 - Non
- 7) Quelle est la réaction de vos élèves face à ce type d'activité ?
..... Tout le monde est motivé, satisfait et impliqué dans le processus d'apprentissage
- 8) Le ludique vous aide-t-il à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance ?
 - Oui
 - Non
 - Pas toujours

Résumé

Cette recherche explore l'impact de l'intégration d'activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) auprès des élèves de Première Année Moyenne (1AM). L'objectif principal est d'analyser comment le ludique peut améliorer la motivation, l'engagement et, in fine, la compréhension orale des apprenants. À travers une méthodologie combinant théorie et pratique, cette étude vise à identifier les types de jeux les plus efficaces et à évaluer leur contribution à l'acquisition de compétences en FLE. Les résultats attendus devraient éclairer les bénéfices de l'approche ludique dans le contexte spécifique de l'enseignement du FLE en 1AM.

Mots-clés : Ludique, enseignement-apprentissage, FLE, 1AM, compréhension orale.

Abstract

This research explores the impact of integrating playful activities into the teaching and learning of French as a Foreign Language (FLE) among first-year middle school (1AM) students. The main objective is to analyze how playfulness can improve learners' motivation, engagement, and ultimately, oral comprehension. Through a methodology combining theory and practice, this study aims to identify the most effective types of games and evaluate their contribution to the acquisition of FLE skills. The expected results should shed light on the benefits of the playful approach in the specific context of teaching FLE in the first year of middle school.

Keywords: Playful activities, teaching and learning, FLE, 1AM, oral comprehension.

ملخص

لدى تلاميذ السنة الأولى من (FLE) يستكشف هذا البحث تأثير دمج الأنشطة المرححة في تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية الهدف الرئيسي هو تحليل كيف يمكن للأنشطة المرححة أن تحسن الدافعية والمشاركة، وفي نهاية (AM) التعليم المتوسط (1) المطاف، الفهم الشفهي لدى المتعلمين. من خلال منهجية تجمع بين النظرية والتطبيق، تهدف هذه الدراسة إلى تحديد أنواع الألعاب الأكثر فعالية وتقييم مساهمتها في اكتساب مهارات اللغة الفرنسية. من المتوقع أن تسلط النتائج الضوء على فوائد النهج المرح في السياق المحدد لتعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في السنة الأولى من التعليم المتوسط.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة المرححة، التعليم والتعلم، اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، السنة الأولى من التعليم المتوسط، الفهم الشفهي