



Centre universitaire Belhadj Bouchaïb / Aïn Témouchent

Institut des lettres et langues étrangères

Département des lettres et langue française

Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de Master de français

Spécialité : Didactique des langues étrangères

**L'efficacité de la vidéoludique dans  
l'apprentissage du français langue  
étrangère en classe : cas de la 1<sup>ère</sup>  
année moyenne**

Sous la direction de : Dr. Souad BAHRI

Présenté par : Nourelhouda FARES

Juin 2018

Centre universitaire Belhadj Bouchaïb / Aïn Témouchent

Institut des lettres et langues étrangères  
Département des lettres et langue française

Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de Master de français  
Spécialité : Didactique des langues étrangères

**L'efficacité de la vidéoludique dans  
l'apprentissage du français langue  
étrangère en classe : cas de la 1<sup>ère</sup>  
année moyenne**

Sous la direction de : Dr. Souad BAHRI

Présenté par : Nourelhouda FARES

Juin 2018



## SOMMAIRE

INTRODUCTION GÉNÉRALE .....	9
CHAPITRE PREMIER : LA VIDÉOLUDIQUE ET LA DIDACTIQUE DES LANGUES .....	11
I - La Vidéo.....	12
II -La vidéoludique .....	12
III - La progression du mot « ludique » en pédagogie .....	14
IV - L'approche ludique .....	16
I - La didactique des langues .....	18
II - Le cognitisme ... ..	18
III - Psychologie cognitive et apprentissage .....	18
IV - L'utilité de la vidéoludique en classe du FLE.....	20
CHAPITRE DEUXIEME: EXPÉRIMENTATION .....	23
I - Présentation du terrain de l'expérimentation et analyse du questionnaire...24	
II - Le rôle de l'enseignant dans l'utilisation de la vidéoludique .....	42
III -L'image animée une aide à la compréhension .....	42
CONCLUSION GÉNÉRALE .....	44
BIBLIOGRAPHIE .....	45
Table des illustrations .....	48
Table des tableaux.....	49
Table des graphes.....	50
Annexe.(s).....	49

## **REMERCIEMENTS**

Je tiens à remercier tout d'abord ma directrice de recherche, BAHRI SOUAD, pour sa patience, sa confiance et surtout pour ses remarques, ses conseils et sa bienveillance.

Je voudrais également remercier les membres du jury pour avoir accepté d'évaluer ce travail et pour toutes leurs remarques et critiques, ainsi que l'enseignante et la directrice du collège SIDI ALI CHERIF OTHMAN pour leur soutien.

Au terme de ce travail, il m'est agréable d'exprimer ma gratitude à tous ceux qui ont contribué à la réalisation et l'élaboration de ce mémoire.

## DÉDICACE

A la plus belle créature qu'ALLAH a créée sur terre

Je dédie ce mémoire à :

Mes chers parents, pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leur prière tout au long de mes études.

À mes chers frères et sœur, pour leur soutien tout au long de mon parcours universitaire,

À mon fiancé pour ses encouragements permanent et son soutien moral,

À mes deux amies Chahira et Amina pour leurs encouragements,

À tous ceux qui, par un mot, m'ont donné la force de continuer...

**INTRODUCTION  
GÉNÉRALE**

Les établissements scolaires et notamment les collèges, sont dotés du matériel multimédias et informatique, (l'intégration des TICE). Cependant, il est regrettable de constater que, l'utilisation de ce matériel reste très limitée par les enseignants, spécifiquement dans les langues étrangères telles que la langue française qui représente un obstacle chez certains apprenants. Autrement dit , l'apprentissage de cette langue dans les démarches actuelles d'enseignement des langues, serait l'interaction entre un support audio-visuel et l'apprenant, comme notre cas « la vidéoludique » autant qu'une nouvelle forme documentaire qui représente un produit éducatif utilisable en milieu scolaire facilitant la transmission des connaissances, la création d'un champ actif (la vision créative) dans la classe et aussi la communication où nous tenons en compte les besoins et les motivations des apprenants en classe du FLE aussi bien que dans les activités pédagogiques. « La vidéoludique » fait partie des moyens pédagogiques qui sert à faciliter l'apprentissage du FLE et à motiver les apprenants. La majorité des enseignants actuellement ne donnent pas d'importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation.

À travers ce travail de recherche, nous tenterons donc d'affirmer l'importance de la vidéoludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous essayerons d'inciter les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances, afin de vérifier son impact sur l'apprentissage d'un nouveau lexique.

En effet, au cours de notre observation au cycle moyen, nous avons constaté, l'indifférence des apprenants, lors de la présentation des cours aux quels nous avons assisté sans interventions des supports technologiques ; quelques élèves seulement participaient et étaient motivés pour monter au tableau, ou répondre aux questions posées par l'enseignante ; autrement dit, l'activité d'apprentissage proposée n'était pas réussie comme nous l'avons estimé.

En revanche, lorsque nous avons proposé le support technologique qui est la vidéoludique, nous avons remarqué que la plupart des élèves s'engageaient et participaient, même ceux qui étaient en difficulté durant les séances précédentes. Les apprenants étaient motivés et ils voulaient tous travailler en regardant la vidéo. Cette motivation est probablement la raison pour laquelle nous avons choisi l'exploitation de la vidéoludique en classe du FLE.

Cette expérience nous a poussé à nous poser les questions suivantes : En quoi les activités reposant sur la vidéoludique favorisent-elles l'apprentissage du lexique chez les apprenants ? Quels supports utiliser pour motiver et intéresser les élèves tout en visant l'acquisition d'un

nouveau lexique en langue française ?

Pour tenter de répondre à ces questions et comprendre comment et par quelle stratégie, une langue étrangère s'acquiert par les apprenants ; nous nous sommes basées sur quelques recherches afin de nous aider à expliciter ce phénomène dans la classe en nous appuyions ainsi sur les travaux de quelques didacticiens tels que Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca (cours de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003) Grandmont, Nicole ( La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre , 1997) et Christine Renard,2000 ( les activités ludiques en classe de FLE). Notre hypothèse pose sur que : La vidéoludique en classe du FLE permet à l'apprenant l'acquisition du lexique. La vidéoludique est une manière de s'investir et exploiter l'imaginaire et la création de l'apprenant.

Avant de présenter la suite de cette expérience, il est nécessaire de présenter les chapitre dont ce présent travail articulera, le premier chapitre s'intitule la vidéoludique et la didactique des langues qui a pour objectif de montrer la relation entre la didactique du FLE et la vidéoludique comme un moyen pédagogique efficace dans l'apprentissage du lexique par le biais du ludique.

Le deuxième chapitre s'intitule : l'expérimentation qui sert à déterminer la pertinence de la vidéoludique à travers l'analyse du questionnaires adressés aux apprenants à la fin de chaque séance de vocabulaire ayant une relation avec le sujet abordé.

Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans la motivation au cycle moyen, nous avons mené une enquête, dans un établissement du moyen de la willaya d'Ain Témouchent. Dans un premier temps, un questionnaire a été adressé aux apprenants de la première année moyenne, ce dernier va nous renseigner sur l'efficacité de la vidéoludique en classe du FLE. Ceci est censé nous garantir des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de la première année moyenne et nous permet aussi de remarquer les attitudes des apprenants pendant ces différentes activités et juger par conséquent de ce qui les motive ou dé motive le plus pendant leur apprentissage.



# **CHAPITRE PREMIER**

La vidéoludique et la  
didactique des langues

L'importance de la vidéoludique réside dans l'apprenant sera lecteur, récepteur, il sera aussi amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir les deux concepts clés : « vidéo » et « vidéoludique ». Nous essaierons aussi de montrer la relation entre la didactique des langues et la vidéoludique dans une classe du FLE

## **La « vidéo »**

Les documents d'accompagnement des programmes encouragent l'utilisation des supports offerts par les technologies nouvelles (vidéo), selon le dictionnaire le petit Larousse (2013 :1146) : Vidéo : (du lat. Vidéo, je vois). Se dit de l'ensemble des techniques concernant la production, l'enregistrement, le traitement ou la transmission d'images ou de signaux de types télévision.

### **1. La vidéoludique**

La vidéoludique est considérée comme : « un support intéressant puisqu'elle favorise le plaisir d'écouter et de comprendre la langue étrangère ». <sup>1</sup> De ce fait, les élèves peuvent être impliqués activement dans des apprentissages ; motivants et ludiques. Le vocabulaire et les structures sont intégrés plus facilement en contexte dans des séances porteuses de sens. Les méthodes vidéoludiques sont destinées à l'enseignement des langues sont élaborées dans un but didactique ; pour enseigner ou faire apprendre, pourtant la vidéoludique reste une pratique rare en classe de langue. Peut-être parce qu'elle reste associée aux loisirs et à la passivité du téléspectateur. Cependant cet outil a de nombreux avantages. À titre d'exemple :

La vidéo suivante aborde le sujet : les synonymes, cette leçon a pour but d'identifier les synonymes et d'enrichir le lexique chez les apprenants.

---

<sup>1</sup>Les activités ludiques en classe du FLE l'art d'instruire et d'apprendre avec le plaisir, [https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2005/05\\_04STA00241.pdf](https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2005/05_04STA00241.pdf) (consulté le 11 mai 2018)



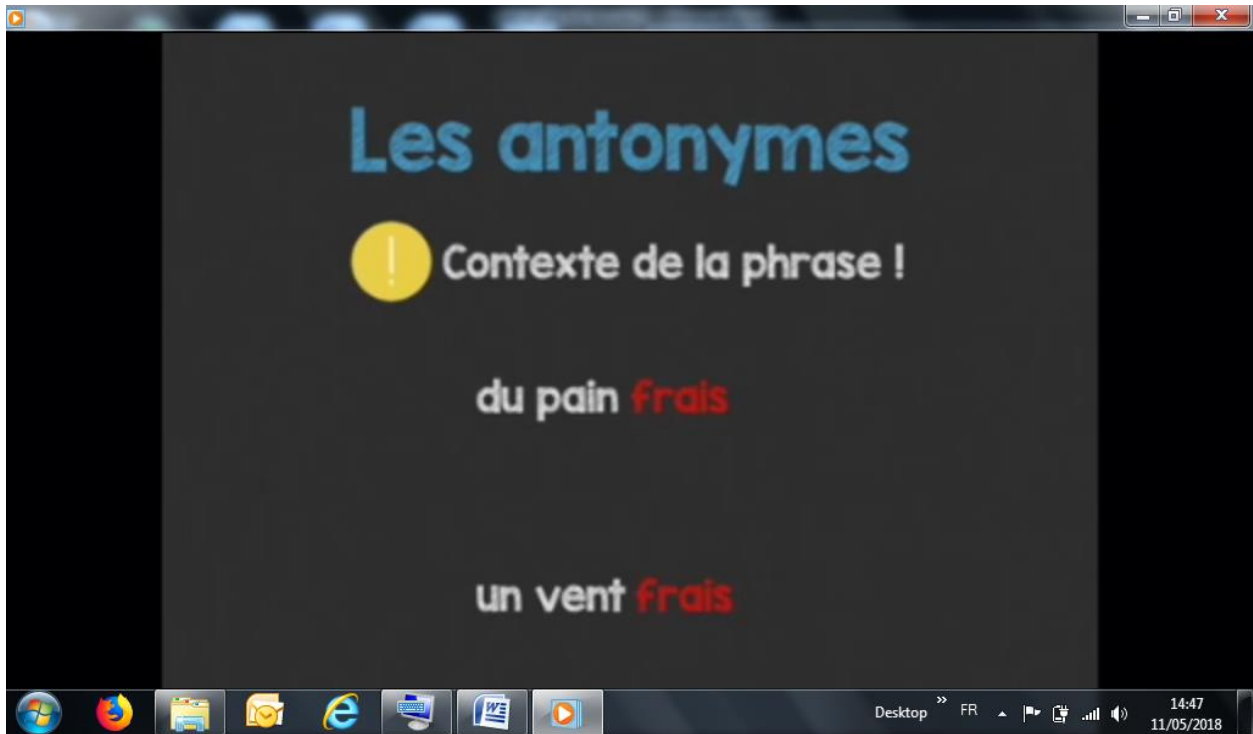
**Illustration 1. L'image et les couleurs**

Nous avons choisi cette représentation, car nous pensons que l'enfant sera plus attiré par l'image, couleur et sonorité. De ce fait, Cuq et Gruca déclarent que :

Les relations entre le cerveau et l'apprentissage chez l'apprenant faisons avant toute considération psycholinguistique ou didactique, un point fondamental dans la motivation, où l'hémisphère droit est le responsable d'intuitif, synthétique, traite l'image, le spatial, le musical. De là vient l'idée que l'enfant a des profils d'apprentissage qui sollicitent l'un ou l'autre hémisphère, (2003 :107-108).

Autrement dit, l'image et couleurs sont deux moyens excellents pour développer l'expression orale et contrôler surtout la manière dont ces enfants s'expriment. De même pour plusieurs raisons, l'image parait très importante dans la classe d'une langue étrangère car, elle permet aux apprenants d'assimiler et d'accéder à cette langue et elle leur facilite la compréhension et la mémorisation de lexique. Cette illustration vise à nous expliquer l'importance du message linguistique sous forme iconique.

La deuxième vidéoludique représente les antonymes qui servent à donner le contraire des mots.



**Illustration 2. Le jeu de mot**

Cette activité a permis également aux enfants de suivre la vidéo dans une dynamique interactionnelle et interactive. En effet,

Avec l'image interagie et la libre manipulation interactive de la caméra, se met en branle un fort mécanisme d'implication que les théories du cinéma ont déjà bien analysé. Il s'agit de l'appropriation cognitive par le spectateur de l'emplacement qu'occupe la caméra au sein du monde figuré. Le point de vue et le point d'ouïe construisent une perception artificielle prenant en charge et reconfigurant les sens de l'être humain pour le mettre en rapport direct avec l'univers figuré<sup>2</sup>.

Le désir de partager leurs idées avec ceux qui réagissent ainsi discuter avec d'autres pour entendre de nouvelles idées, étendre leur pensée et utiliser le langage pour apprendre et donc le cas débouche directement sur la motivation qui est l'objet de notre étude. En effet, le jeu éducatif pour but de structurer, développer de nouvelles connaissances dans une situation d'apprentissage comme le montre la figure n° 2 où le jeu de mot offre aux apprenants la possibilité d'enrichir leurs lexiques en mobilisant les antonymes dans un contexte ludique.

---

<sup>2</sup>AMATO Etienne-Armand & PERENY Etienne, *Interaction et interactivité De l'icnique au vidéoludique et des ethnométhodes aux techno méthodes*, <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=1315&file=1>

## **2. Progression du mot « ludique » en pédagogie**

D'après Jean-Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux : « Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention de la pédagogie du jeu :

- Niveau ludique.
- Niveau éducatif.
- Niveau pédagogique ».<sup>3</sup>

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

### **3.1. Le jeu ludique**

C'est une activité libre, spontanée imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon Christine, R. : « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »<sup>4</sup>.

### **2.2.Le jeu éducatif**

Nicole De Grandmont déclare : « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contrainte perceptibles »<sup>5</sup>. Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

### **2.3.Le jeu pédagogique**

Cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. « Il est axé sur le devoir d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis. Dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître ».(*Ibid.*, : 66)

---

<sup>3</sup>Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, *L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques*, 2001. p.14. (cité par Jean- Laurent Pluies).

<sup>4</sup>Christine, R, *les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. 2000 : 66-54

<sup>5</sup>Grandmont, N, 1997, *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, université de Boeck ; Edition Bruxelles, p.66.

### 3. L'approche ludique

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale , parce que, au moment d'une situation d'enseignement,/ apprentissage , l'enseignant peut rencontrer des difficultés dans la transmission de connaissances plus ou moins complexes et qui exigent un effort d'explication et d'illustration plus développé, dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension.« L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude ».<sup>6</sup>On peut dire que : l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

À travers ce chapitre, on a pu affirmer l'importance de la vidéoludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE et comment à travers ce support pédagogique, qui est la vidéoludique, l'enseignant peut transmettre un savoir relatif à son thème. Nous essayerons d'inciter les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances. Car la majorité des enseignants ne donnent pas l'importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer et apprendre cette langue étrangère.

---

<sup>6</sup>Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24.(consulté le 8 janvier 2018).

## **La didactique des langues**

La didactique des langues a pour objet l'étude « des conditions et des modalités d'enseignement et d'appropriation des langues en milieu non naturel » (Cuq & Gruca : 52, 2003). De ce fait, la didactique des langues est une discipline qui a pour objet d'étude les méthodes d'enseignement et d'apprentissage, dans le cas de notre étude l'arrivée des TICE et notamment de la vidéoludique en classe de langue apporte avec elle l'espoir d'un support indispensable et complémentaire qui donne faveur aux lexiques à se localiser dans un contexte favorable, autrement dit l'usage de la vidéoludique peut présenter un atout pour l'enseignement des langues où l'apprenant devient plus autonome dans son apprentissage ; construire son savoir lui-même.

### **1.2. Le cognitivisme**

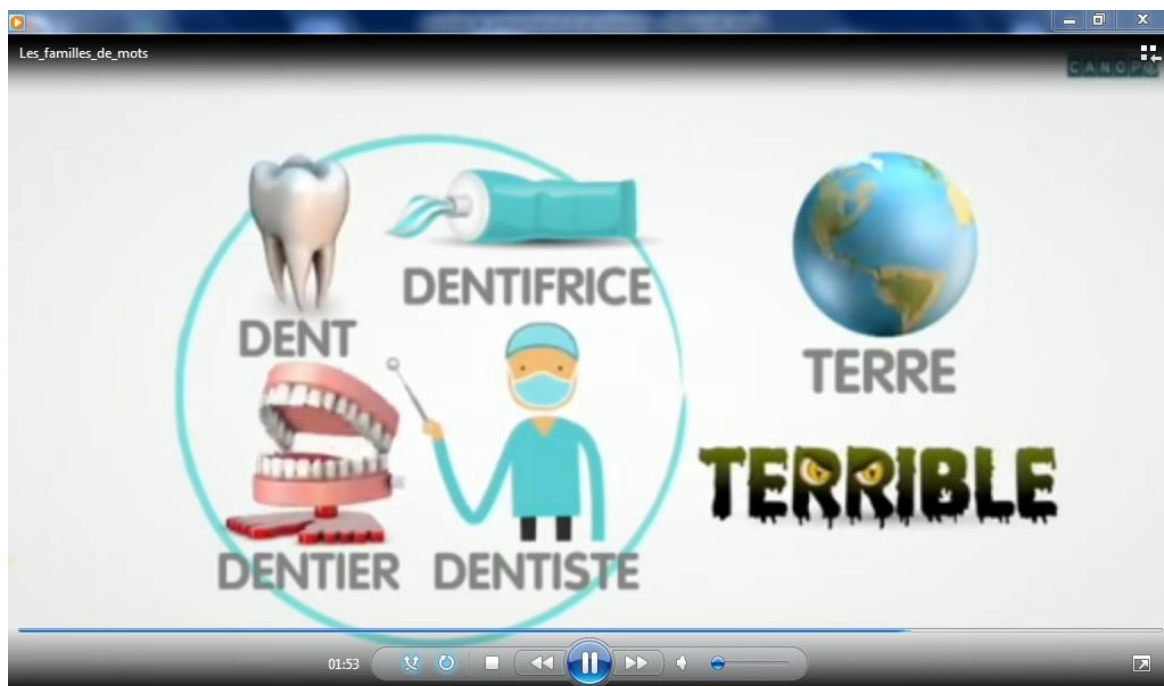
Cuq et Gruca déclarent qu'on ne peut pas séparer la didactique du cognitivisme car ce dernier présente un rôle pertinent dans l'apprentissage des langues étrangères ; « l'emploi de cognition et de ses dérivés implique en didactique les idées d'adaptation, de processus, de développement, de relation avec le milieu, plurimodalité » (2005 : 112), notre cas l'une des vidéoludiques présentées portant la leçon les famille de mots où notre expérience permet de montrer l'influence des couleurs, sons et image sur l'apprentissage du lexique et la construction du savoir à travers les émotions. D'ailleurs, « L'équipe d'Annie Piolat (Anne Gombert, Marc Loustalot) présente des résultats étonnants sur les effets de la couleur du support sur l'activation d'un lexique émotionnel dans des productions écrites descriptives et narratives d'élèves de CM2 » (Grossmann.F ; Paveau.M & Pett.G : 281, 2005). En effet, la cognition devient indispensable pour l'enseignement du lexique en langue étrangère telle que le français.

### **1.3. Psychologie cognitive et apprentissage**

La psychologie cognitive est la science qui étudie les comportements mentaux et cognitifs de l'être humain c'est-à-dire elle explore des domaines aussi vastes et différents que la mémoire, l'intelligence, les relations sociales. Donc la cognition : « n'est pas un objet d'étude spécifique à la psychologie mais il s'agit de s'intéresser aux processus impliqués dans son acquisition, sa perception à la résolution de problème en passant par la mémoire et l'apprentissage »<sup>7</sup>. Cette figure représente le rôle de l'image comme un support qui sert à communiquer et transmettre un message à travers la motivation :

---

<sup>7</sup> Cours de Dr. BAHRI, master 2, didactique des langues étrangères. LE 23, Octobre, 2017.



**Illustration 3. L'image animée, un facteur motivant**

Sans doute, les facteurs affectifs jouent un rôle primordial dans l'apprentissage. D'ailleurs, la motivation est considérée par les chercheurs et les enseignants comme la cause principale de la réussite scolaire, ce support audio-visuel est un moyen et un auxiliaire de mémoire ayant le pouvoir d'assurer de bon cheminement de mémorisation du lexique et une source de plaisir.

## **2. L'utilité de la vidéoludique en classe du FLE**

À travers La vidéoludique que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc. Par le biais de la vidéoludique, les interventions en classe doivent créer des attentes chez les enfants. Cela a permis également aux enfants de susciter l'envie chez les autres, et donc le cas débouche directement sur la motivation qui est l'objet de notre étude.

L'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser, ...). Ces deux fonctions seront mises en œuvre spontanément. (Christine.R :02 ;2000)

Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans la communication naturelle, Christine Renard, ajoute qu'il faut, au sein de la classe, lui donner la possibilité d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent le plus possible des situations naturelles d'échanges, non seulement avec l'enseignant, mais également avec ses pairs. ( Il faut lui donner l'occasion de « tester » ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'il puisse

découvrir les clefs d'une communication réussie dans la langue qu'il aborde)( Christine .R :02 ;2000). Le jeu offre ce champ d'expérience.

Lorsqu' il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la vidéoludique est l'un des plus importants facteurs de réussite. Car les enseignants savent que la motivation joue un rôle de premier plan dans l'apprentissage, où le ludique peut attirer l'attention des élèves et faire aimer ce qu'ils sont entrain d'apprendre.

**CHAPITRE**  
**DEUXIEME**

Expérimentation

Cette expérimentation a pour objectif de déterminer la pertinence des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français en classe de 1ère année moyenne. Nous nous sommes appuyées sur les réponses de 28 apprenants observés et interrogés. Il s'agissait de voir leurs relations avec la langue française, leur perception de cette dernière, s'ils l'aiment, s'ils font des efforts pour l'apprendre. Ensuite, il s'agit d'examiner par l'observation le rôle de la vidéoludique comme moyen pédagogique suscitant la motivation. Pour ce qui est de la répartition entre les sexes et l'âge, nous soulignerons l'équilibre entre le nombre des filles et celui des garçons. Quant à leur âge, il se situe entre 11 et 13 ans. L'expérimentation a été effectuée dans un collège qui porte le nom de SIDI ALI CHERIF OTHMAN situé à « Aoubellil », willaya d'Ain Témouchent.

## **1. Présentation du terrain de l'expérimentation**

Le questionnaire contient une série de 4 questions ouvertes à réponses courtes que nous avons regroupées en 04 vidéos. La première vidéo porte la leçon : les synonymes, qui dure : 02mn : 11s. La seconde présente les antonymes, qui dure : 03mn : 30s, la troisième est réservée pour les familles de mots, elle dure : 02mn : 26s. En ce qui concerne la quatrième vidéo, elle représente une séance de l'oral qui dure : 09mn : 22s et qui contient des astuces pour se comporter en éco-citoyen. Il contient 8 questions ouvertes. Nous avons essayé à travers le sujet et les formulations des questions de trouver leur relation avec la langue française, leur implication, l'influence de certains facteurs sur leur motivation. Au début de l'application du questionnaire, nous avons rencontré des obstacles lors de leur distribution (manque de temps) mais grâce à Madame la directrice de l'établissement qui nous a beaucoup aidés, et facilités la tâche pour le bon déroulement de notre expérimentation, elle nous a programmé une autre séance en plus pour que nous puissions terminer notre travail. L'application du questionnaire nous a permis de récolter les informations nécessaires, bien sûr après avoir expliqué les questions. Certains apprenants nous ont demandé la possibilité de leurs expliquer en langue arabe. Au début, nous avons refusé, nous les avons encouragés à essayer de comprendre en français mais après l'insistance de quelques apprenants qui exprimaient leurs incapacités à comprendre en français, nous avons décidé d'expliquer en arabe. En ce qui concerne l'échantillon sur lequel nous avons appliqué le questionnaire, il compte 28 apprenants : 11 garçons et 17 filles.

### **1.1. Analyse du questionnaire**

Nous avons proposées trois questions sont réservées pour le vocabulaire et la quatrième question est pour la séance de l'oral afin de tester la capacité des apprenants à construire un sens à partir d'un support audiovisuel et savoir communiquer au sujet proposé.

## 1.2. Les synonymes

Les questions proposées portant sur la vidéo s'appuient sur les synonymes :

La première question : D'après ce que vous avez entendu, qu'est-ce qu'un synonyme ?

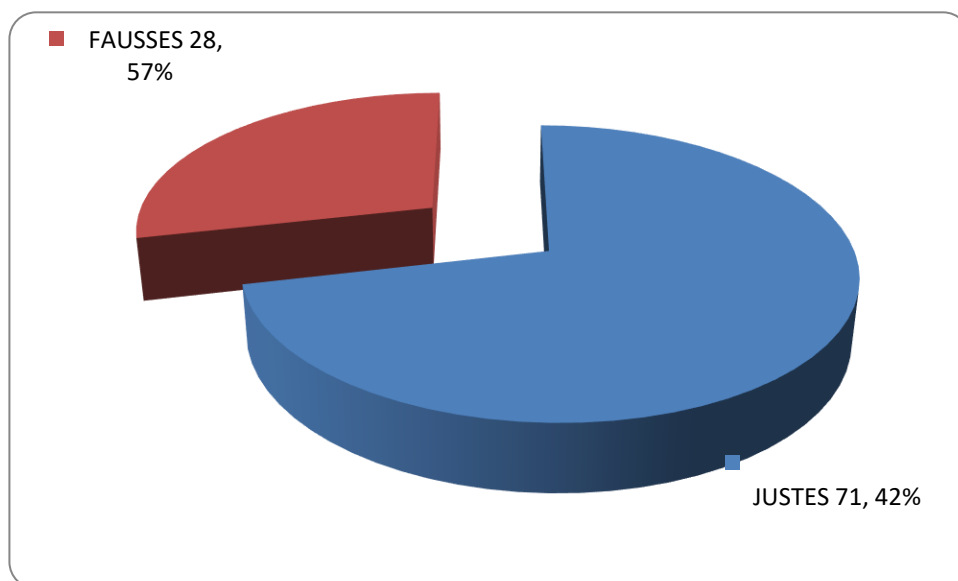
**L'objectif de la séance :** amener l'apprenant à identifier le synonyme.

**La consigne :** donner une courte définition du mot synonyme.

La bonne réponse est : ce sont des mots de sens proche et de même nature grammaticale.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	20	71.42%
Faussees	8	28.87%

Tableau n° 1 : « définition du terme synonyme »



Graphe N°1. Définition du synonyme

- **Présentation du résultat :**

Les résultats obtenus nous montrent que la majorité des élèves savent la définition générale du terme synonyme (71, 42%).

- **Commentaire :**

Le taux de 71, 42% déclare que les apprenants ont bien assimilé la définition du terme synonyme, autrement dit, l'intérêt de la vidéoludique aide à faciliter la compréhension, et les

incite à faire usage des différentes stratégies où l'interactif permet d'enrichir le vocabulaire utilisé avec diverses situations et formules usuelles que l'on croise dans la vie quotidienne.

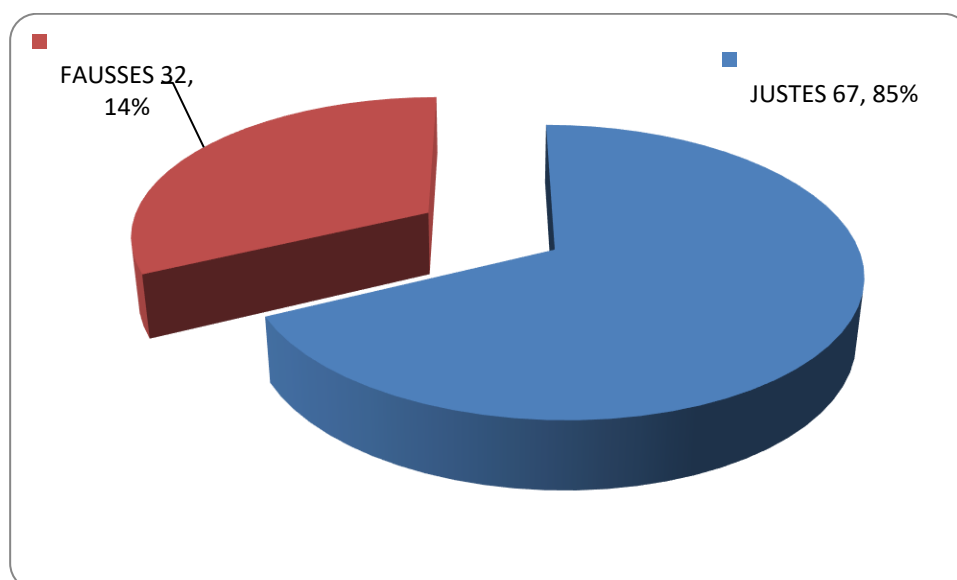
**Consigne n°1 :** Relève le synonyme du verbe « manger » à partir de la vidéo.

**L'objectif :** Amener l'apprenant à mobiliser ses acquis.

**Réponse :** ripailler

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	19	67.85%
Fausse	9	32.14%

**Tableau n° 2 : « application »**



**Graphe n° 2 . Mobilisation des informations**

- **Présentation du résultat**

Nous avons constaté que les 67, 85% ont répondu à la question posée tandis que, les 32, 14% ont échoué.

- **Commentaire**

Cette activité a pour objet de faire tester les capacités des apprenants de repérer les informations données. En effet, les 67, 85% ont réussi dans cet exercice qui nous montre qu'ils ont appliqué ses acquis tandis que le reste des interrogés ne respectent pas la consigne, ce qui indique leur vrai niveau linguistique et les difficultés qui résident dans l'incompréhension des mots (le lexique).

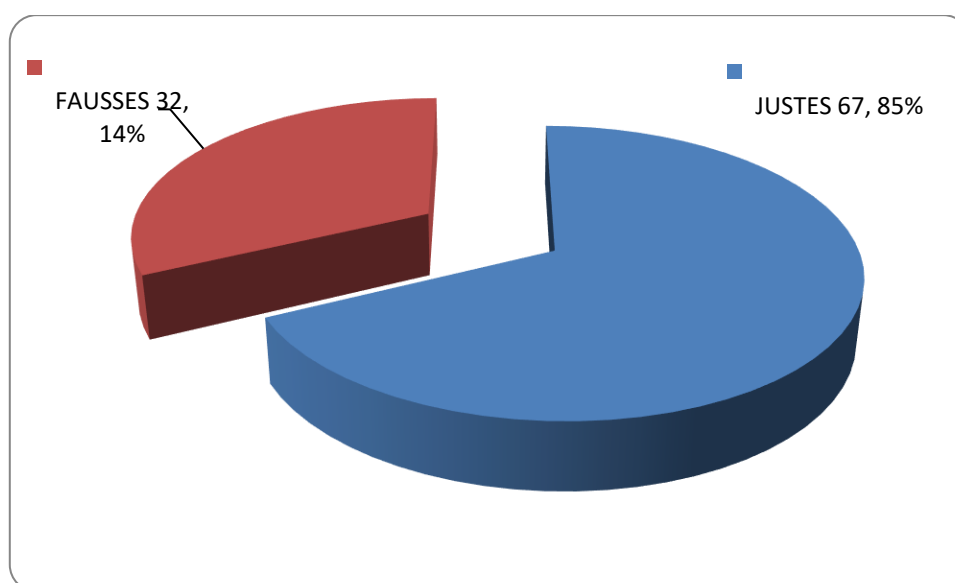
**Consigne n° 2 :** utilise le verbe « ripailler » dans une phrase de votre choix.

**L'objectif :** amener l'apprenant à utiliser des ressources diverses pour écrire.

**Réponse :** Fatima ripaille des fruits.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	19	67.85%
Fausse	9	32.14%

**Tableau n° 3 : « application »**



**Graphe n° 3. Maîtrise des informations**

- **Présentation des résultats :**

Les 67, 85%des interrogés ont eu la réponse juste, ce qui montre qu'ils ont respecté la consigne, les 32, 14% ont les réponses fausses.

- **Commentaire :**

Lors de lancement de la vidéo, les élèves sont positivement motivés, ce qui confirme encore l'efficacité de document audio-visuel notamment « la vidéoludique » d'ailleurs, les 67, 85% des interrogés répondent juste et le reste ont des difficultés de composer des phrases correctes et cohérentes, ce qui indique qu'ils ont des problèmes dans la structure grammaticale.

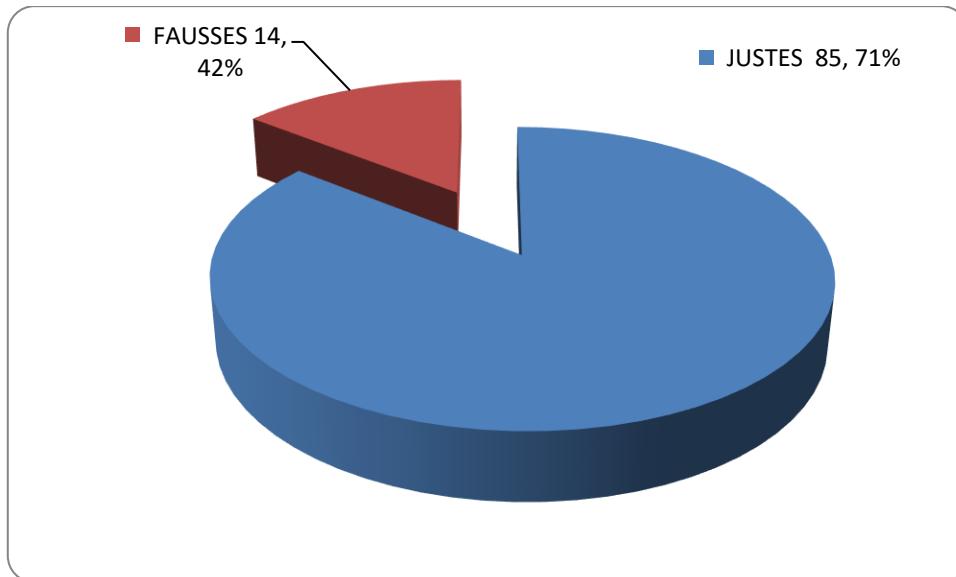
**Consigne N° 3 :** Remplace « heureux » dans la phrase suivante par un synonyme équivalent :  
**ma mère est heureuse »**

**L'objectif :** Évaluer les capacités de réutiliser l'information donnée.

La réponse est : ma mère est gaie.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	24	85.71%
Fausse	4	14.42%

Tableau n° 4. Réutilisation des acquis



Graphique n°4. Application des informations

- **Présentation des résultats :**

On remarque que la majorité des apprenants utilisent le synonyme équivalent correcte (85, 71%), la minorité a la mauvaise réponse.

- **Commentaire :**

À la fin de cette vidéo, nous voulons mettre en évidence que les dessins animés ont une vision et responsabilité dans la motivation des apprenants (soient plus attentifs et vigilants) dans le but de déterminer le rôle du document audio-visuel comme un moyen de motivation dans l'apprentissage et l'acquisition du FLE. De ce fait, présenter un aspect ludique en mettant l'apprenant sur le plan cognitif (il ne s'agit pas seulement de le faire jouer) mais présenter un défi à relever les informations.

Les questions que nous avons proposées aux élèves portent sur la vidéo abordant les « antonymes ».

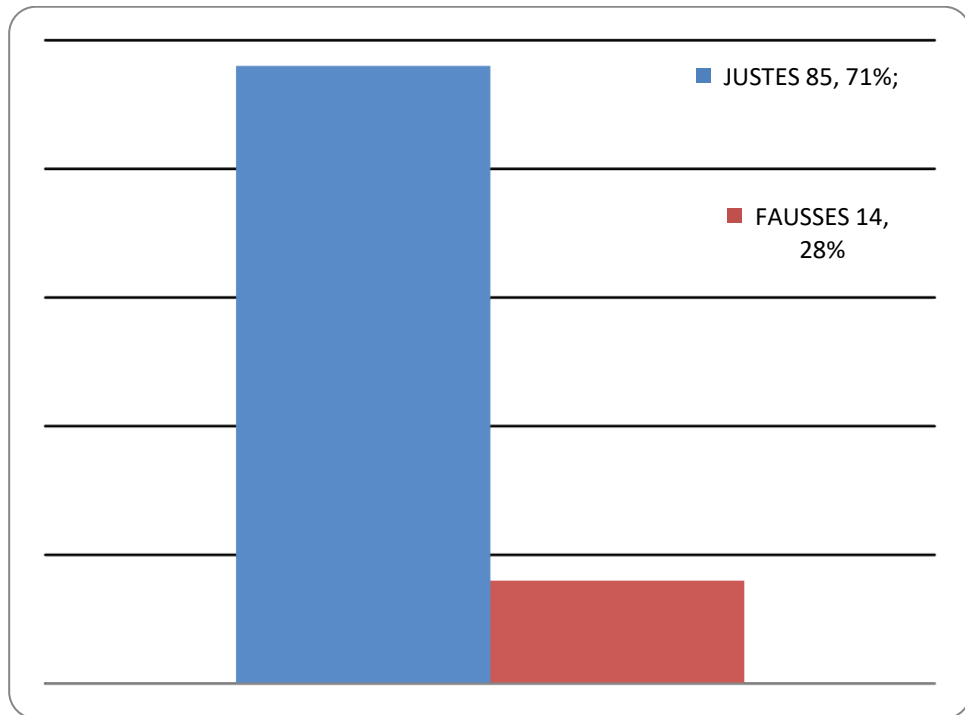
**Première question N° 1 :** Que représente la vidéo ?

**L'objectif :** amener l'apprenant à identifier le thème général.

La bonne réponse était : - les antonymes.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	24	85.21%
Fausse	4	14.42%

Tableau n°5: « le thème développer dans la vidéo »



Graphique N°5. Identification du terme général

- **Présentation des résultats :**

Nous remarquons que 85,71% des apprenants interrogés répondent juste, tandis que 14,28% des interrogés ont la réponse fausse.

- **Commentaire :**

85,71% des apprenants ont bien suivi la vidéo présentée, qui nous permet de dire qu'ils sont motivés ;le fait que la séance du lexique est transformée par la vidéoludique en un jeu avec des animations ce qui montre son efficacité dans l'apprentissage de la langue française .Par contre 14,28% des interrogés ont des réponses fausses, ce qu'il nous montre qu'il ne sont pas motivés ou bien ils n'aiment pas cette séance.

### 1.3. Les antonymes

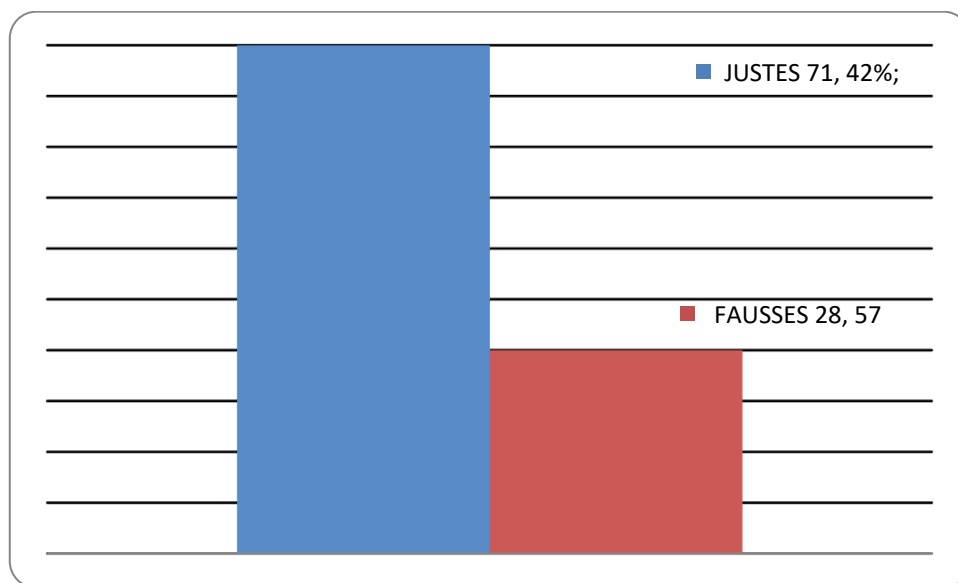
D'après ce que vous avez écouté, qu'est-ce qu'un antonyme ?

**L'objectif :** évaluer les capacités d'écoute chez l'apprenant.

**Tableau n° 2 : « Définition de l'antonyme »**

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	20	71.42%
FausSES	8	28.87%

**Tableau n° 6 Définition de l'antonyme**



**Grphe N°6 .** Identification de l'antonyme

- **Présentation des résultats :**

Nous observons que 71, 42% des réponses sont justes et bien définies, tandis que, les 28, 57% des réponses sont fausses.

- **Commentaire :**

Dès la lecture de ce tableau on peut constater que la majorité des apprenants de notre échantillon ont réussi à définir le terme « antonyme » tel qu'il est présenté par la vidéo de ce fait, l'image animé facilite la compréhension chez l'apprenant. Le reste des apprenants ont mal défini le mot antonyme ce qui indique qu'ils n'ont pas pu assimiler le contenu de la vidéo.

**Consigne N° 1 :**

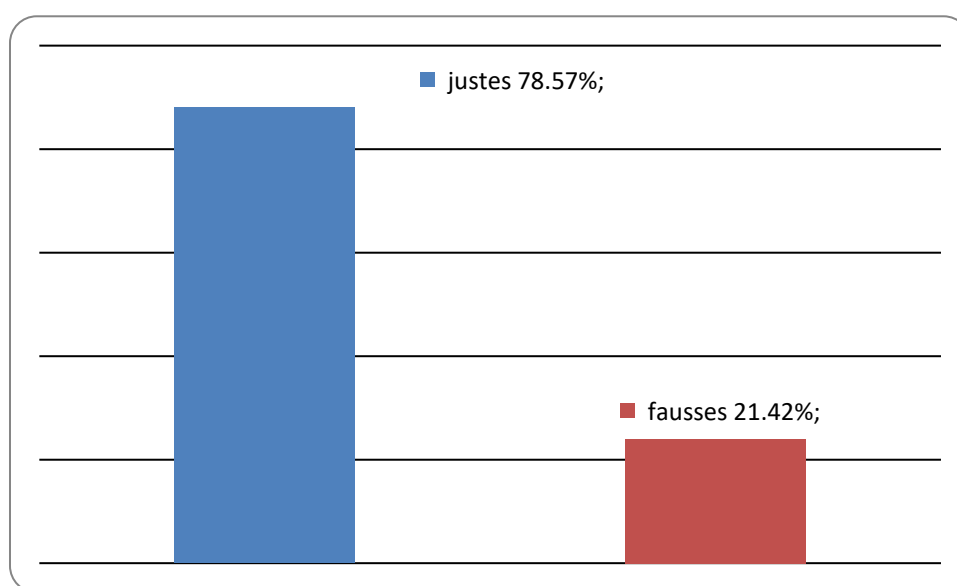
Relève le contraire de l'adjectif « petit » puis emploie-le dans une phrase.

**L'objectif :** donner à l'apprenant l'occasion de mobiliser ses acquis.

La réponse : **Grand** / j'ai un grand livre

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	22	78.57%
FausSES	6	21.42%

**Tableau N° 7 : « réflexion »**



**Graphe n° 7. Application des acquis**

- **Présentation des résultats :**

Nous avons constaté que les 78 ;57% des apprenants ont répondu à la question posée, tandis que les 21, 42% des interrogés ont échoué.

- **Commentaire :**

Le vocabulaire qui a été présenté sous forme ludique, nous permettons à confirmer encore une fois que l'image animé attire le plus l'attention des apprenants où les calculs les montre. En effet, le son et l'image que pourtant ce support audio-visuel a aussi son influence psychique sur celui qui reçoit (récepteur).

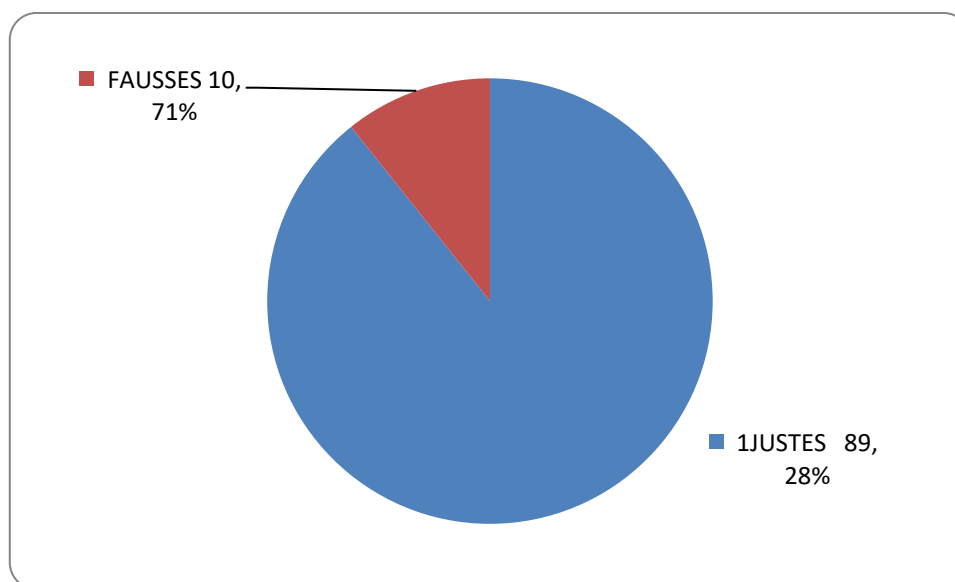
**Consigne n° 2 :** encadre l'antonyme du mot rassis.

**L'objectif :** connaître le taux de la mémorisation du lexique donné.

La réponse était : Frais.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	25	89.28%
Faussees	3	10.71%

**Tableau n° 8:( activité de mémoire) :**



**Graphe n°8 . Mémorisation du lexique**

- **Présentation des résultats :**

L'examen du résultat nous permet de remarquer que 89, 28% des élèves trouvent la bonne réponse, 10, 71% des apprenants ont interrompu dans cette activité.

- **Commentaire :**

On vit dans un monde qui connaît des progrès immenses dans les domaines de la télécommunication et de la technologie, c'est un avantage qui n'était pas disponible auparavant, surtout la vidéoludique qui a la capacité d'attirer l'apprenant et l'aider à développer des compétences langagières en langue française, où l'apprenant est en contact direct avec la culture et la langue cible. De ce fait, on remarque que la majorité des apprenants ont la capacité de mémoriser les images qui se déroulent grâce au jeu des mimiques que portent la vidéo.

#### **1.4. Les familles de mots**

Les questions proposées qui portent la vidéo des familles de mots.

La première question : De quoi parle-t-on dans cette vidéo ?

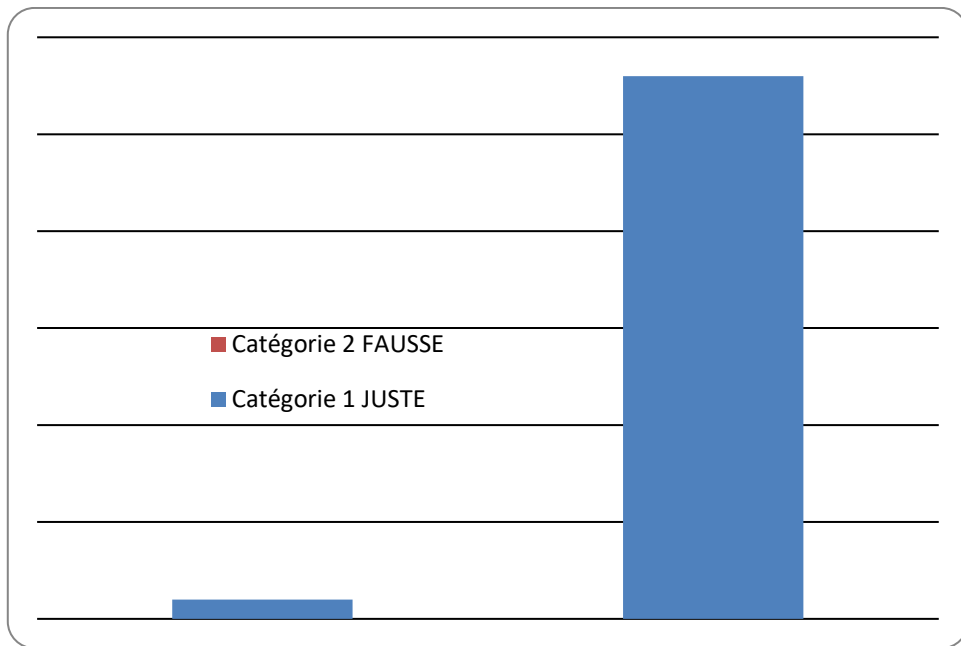
**L'objectif :** amener l'apprenant à relever le thème général.

**La consigne :** Dégage l'intitulé de la vidéo.

La bonne réponse est : Les familles de mots.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	28	100%
Fausse	0	0%

**Tableau n° 9 : identification de l'intitulé**



**Graphe n°9 .Relève du terme général**

- **Présentation des résultats :**

Les résultats obtenus montrent que 100% des réponses des élèves sont justes ce qui indique l'efficacité du vidéoludique.

- **Commentaire :**

Cette séance d'activité ludique nous a permis de constater que les apprenants se sont habitués à suivre la leçon du vocabulaire sous forme d'une vidéoludique. En effet, on a pu collecter 100% de réponses qui sont correctes. Autrement dit, l'apprentissage par la vidéoludique montre son efficacité et qu'il doit nécessairement être intégré dans une situation d'apprentissage, elle est indissociable des autres documents (texte ...).

La deuxième question : Comment-appelle-t-on les mots formés à partir d'un même radical ?

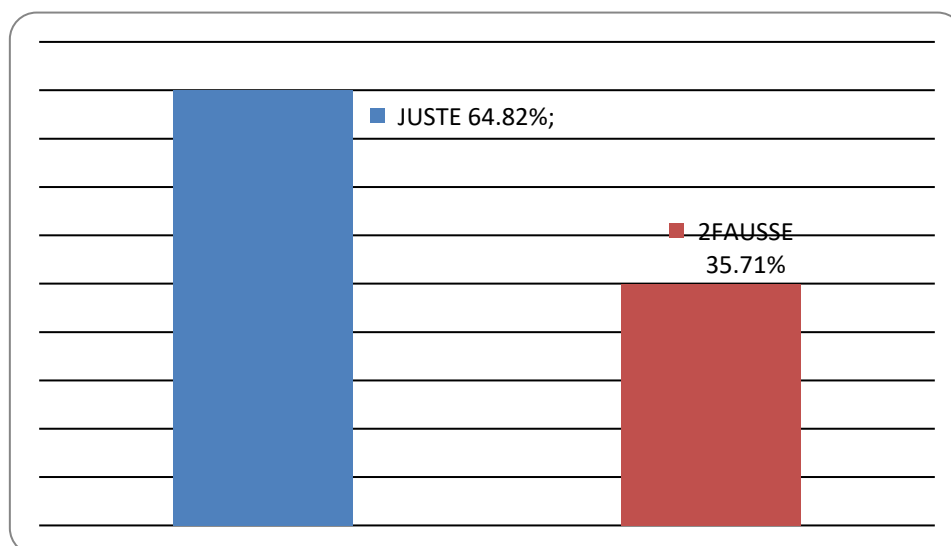
**L'objectif :** amener l'apprenant à synthétiser ce qu'il a appris.

**La consigne :** donne une petite définition sur les familles de mots.

La bonne réponse est : ce sont des mots qui ont un sens voisin lié au sens du radical.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	18	64.82%
Fausse	10	35.71%

**Tableau n°10 : les familles de mots**



**Graphe N°10 . Définition du terme développer**

- **Présentation des résultats :**

64.82% % des apprenants questionnés ont pu synthétiser la leçon avec succès, 35.71% ont des réponses fausses.

- **Commentaire :**

Les résultats obtenus montrent que la majorité des élèves ont bien assimilé la leçon, l'utilisation de l'audio-visuel (vidéoludique) prouve encore une fois sa fiabilité et son importance

dans l'acquisition et l'apprentissage du FLE. Autrement dit, la motivation est toujours présente avec la vidéoludique.

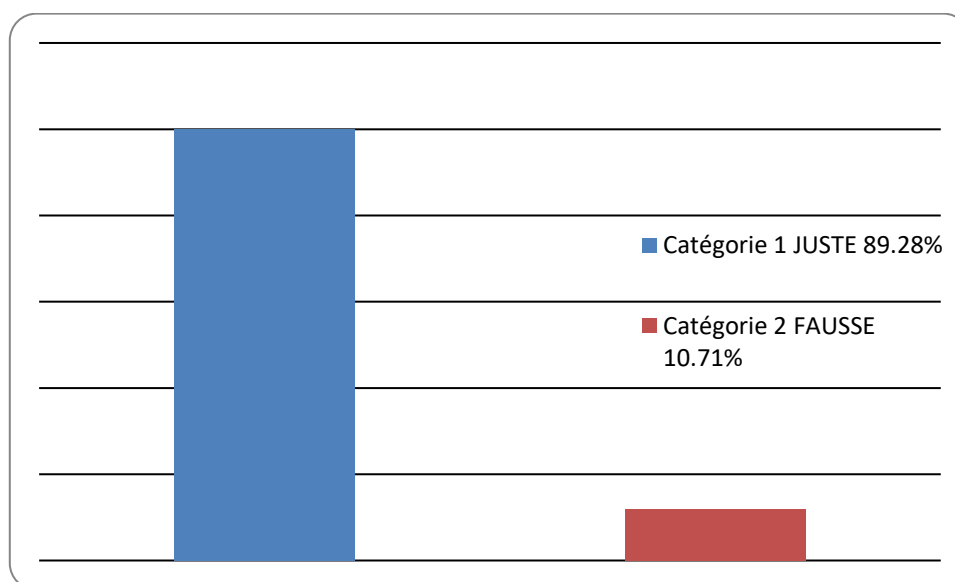
**Consigne n°1 :** Donne des mots de la même famille du mot « terre ».

**L'objectif :** amener l'élève à mobiliser ses acquis.

La réponse est : terrain / terrier / terrestre.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	25	89.23%
Fausses	3	10.71%

**Tableau n° 11 : tester les acquis étudiés**



**Graphe N° 11. Évaluation des acquis**

- **Présentation des résultats :**

Nous avons remarqué que la majorité des interrogés ont la réponse juste et 10.71% des élèves ont échoué.

- **Commentaire :**

L'image animé, dont l'attrait n'est plus à démontrer, est une aide qui facilite souvent la compréhension et donne plus facilement accès au sens. En effet, les 89.28% des interrogés sont motivés Or les élèves ont acquis des habitudes devant le petit écran et connaissent les codes de l'image. Il est donc intéressant d'exploiter ce savoir en cours de langue étrangère.

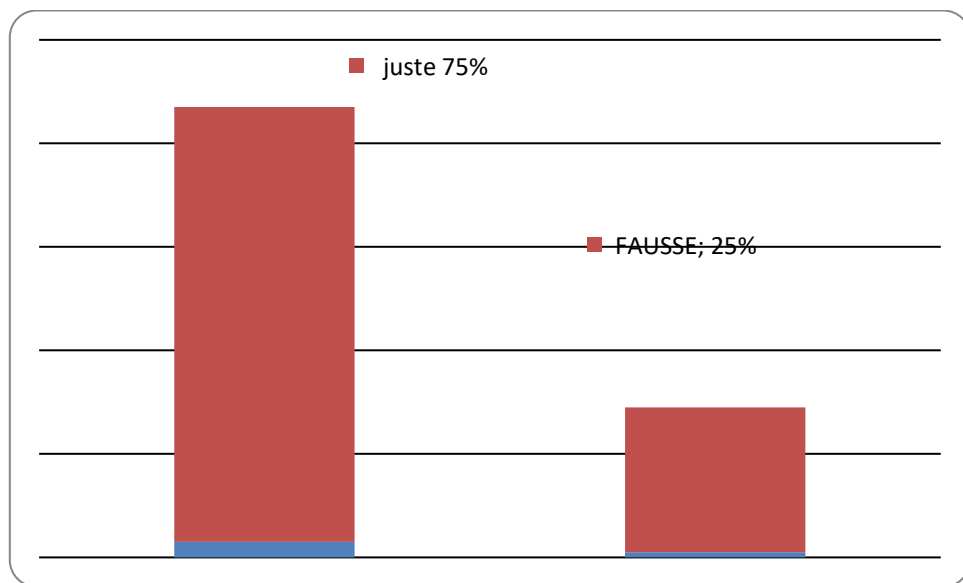
**Consigne n° 2 :**

Relevez le mot qui ne fait pas partie de la même famille du mots « terre » : terrain / tartiner/ pomme de terre/ terrestre.

**L'objectif :** Évaluer la capacité de mémoriser le lexique étudié.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	21	75%
Fausse	7	25%

Tableau n°12 .Évaluation du mémoire



Graphe N° 12. Relève d'intrus

- **Présentation des résultats :**

L'examen des résultats obtenus nous permet de constater que 75% des apprenants interrogés répondaient juste et les 25% des questionnés échouaient.

- **Commentaire :**

Dans cette question on a voulu tester la capacité des apprenant à relever l'information donnée. De ce fait, Ce sont généralement les apprenants motivés qui veulent apprendre, les raisons de cette motivation sont nombreuses : un enseignant pédagogue qui sait gérer son cours, une vidéoludique traitant les centres d'intérêt des apprenants, un milieu scolaire plutôt favorable, etc.

Cette dernière visait également à :

- Créer le besoin d'apprentissage.
- Encourager l'interaction en classe et développer la compétence orale.

### 1.5. Oral : les 15 éco-gestes pour la planète

Les questions proposées aux élèves s'appuient sur « les éco-gestes pour notre planète ».

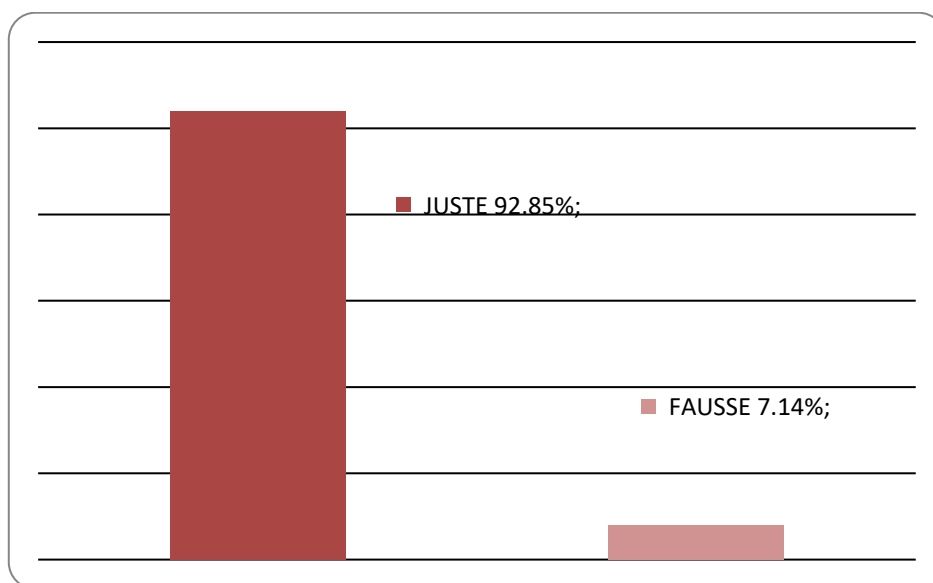
La première question : Que représente la vidéo comme thème ?

**La bonne réponse :** les 15 éco-gestes pour notre planète.

**L'objectif :** amener l'apprenant à relever le thème général.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	26	92.85%
FausSES	2	7.14%

**Tableau N° 13 :** relève du thème



**Graphe N° 13 .** Le thème général

- **Présentation des résultats :**

Nous avons remarqué que la majorité des interrogés ont réussi à dégager le thème général. (92.85%) ont la réponse juste.

- **Commentaire :**

Dès le lancement de la vidéoludique qui porte les 15 éco-gestes pour notre planète, l'envie des apprenants à participer et commenter l'image animée était étonnant, car ils sont habitués à cette méthode de présenter le cours, d'ailleurs les résultats le montrent. En effet, avec l'intervention du vidéoludique on a pu attirer l'attention des élèves à partager leurs acquis entre eux et le plus important communiquer et s'exprimer oralement.

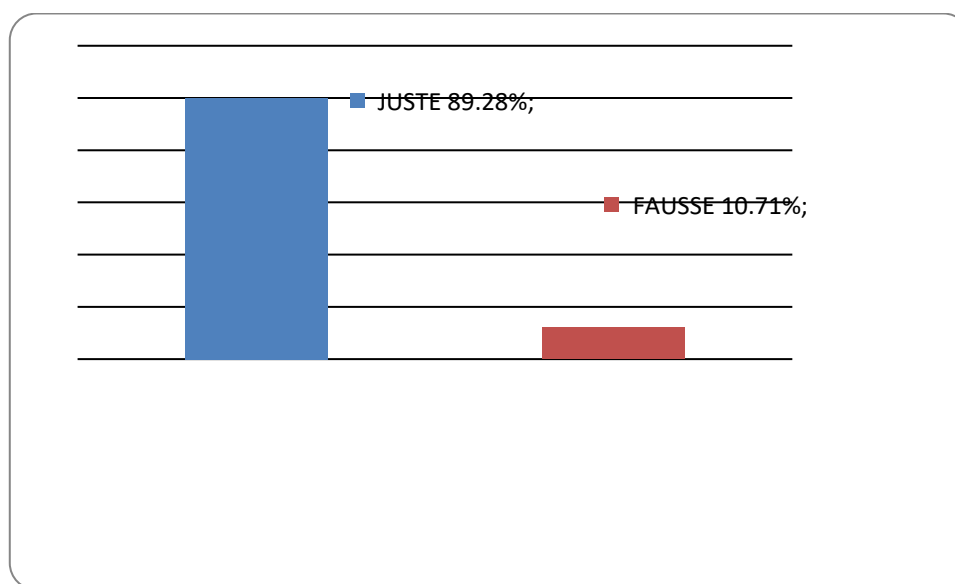
La deuxième question : D'après ce que vous avez écouté, est-ce que le gaspillage de l'eau est bon pour l'environnement ? oui non pourquoi ?

**Bonne réponse :** Non ; car si on gaspille l'eau, plus tard on ne trouvera pas de l'eau à boire.

**L'objectif :** amener l'apprenant à construire du sens à partir d'un support audio-visuel.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	25	89.28%
Fausse	3	10.71%

**Tableau n° 14 : justification**



**Graphe N°14 . Justification des réponses**

- **Présentation des résultats :**

Nous avons constaté que la majorité des enquêtés (89.28%) ont répondu à la question posée tandis que, les 10.71% ont échoué.

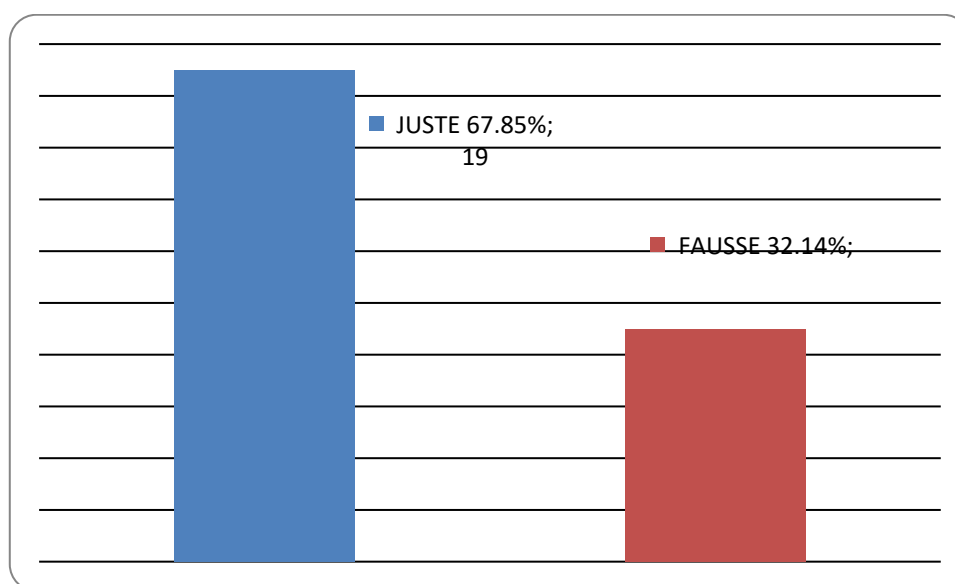
- **Commentaire :**

Ces résultats obtenus ne font que confirmer l'efficacité du vidéoludique en classe du FLE. Ainsi que l'installation des compétences orales chez l'apprenant et produire oralement et par écrit en adéquation avec des situation de communications (prendre sa position en tant qu'auditeur). **Consigne N° 1** : Choisissez une seule astuce proposée par la fillette.

**L'objectif** : amener l'apprenant à capter l'information à partir d'un support sonore et visuel.

Réponse	Nombre des apprenants	Pourcentage
Justes	19	67.85%
Fausse	9	32.14%

**Tableau n° 15 . Relève de l'information donnée**



**Graphe n° 15. Mobilisation des acquis**

- **Présentation du résultat:**

L'examen des résultats obtenus nous permet de constater que plus d'un tiers des apprenants ont trouvé la réponse juste, tandis que les 32.14% des interrogés ont échoué.

- **Commentaire :**

Dans cette question, nous avons voulu connaître si les apprenants ont la capacité de relever l'information donnée, à l'aide d'une image animé de ce fait, les 67.85% confirme cela, Donc, on peut remarquer qu'il est question de motivation pour l'apprentissage du français langue étrangère du fait que la motivation stimule l'intérêt des apprenants et les incitent à faire usage des différentes stratégies d'apprentissage. Proposer des supports et des activités variées, c'est

montrer aux élèves ce qui fait leurs spécificités, et les guider vers un véritable objectif de communication.

## **2. Le rôle de l'enseignant dans l'utilisation du vidéoludique**

Pour susciter l'envie d'apprendre, il ne faut pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tours, qu'ils les voient passionnés par leurs métiers, sachent se questionner, imaginer, créer, chercher en permanence. Sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir ; d'apprendre. « Comment peut-on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ? »<sup>8</sup> Autrement dit, l'enseignant lui-même doit d'être motivé afin d'arriver à motiver ses apprenants. Dans cette activité, nous avons fait le plus possible pour encourager les élèves car nous voulons mettre les participants à l'aise. Et par la suite, nous avons constaté que la plupart des apprenants retenaient avec facilité leurs leçons Bien sûr, le lexique utilisé fait appel au vocabulaire et des structures grammaticales préparés auparavant. Ces pièces ont permis de les réinvestir dans un contexte défini. En générale, cette activité a très bien marché et a créé encore plus le désir d'apprendre des apprenants, nous pensons aussi que la vidéoludique leur plu le plus. Tous les apprenants sans exception ont participé, et ont été très enthousiastes à la fin de l'activité.

## **3. L'image animée, une aide à la compréhension**

C'est là qu'entrent également en jeu tous les mouvements de caméra. Or les élèves ont acquis des habitudes devant le petit écran et connaissent les codes de l'image. Il est donc intéressant d'exploiter ce savoir en cours de langue étrangère.

L'image, dont l'attrait n'est plus à démontrer, est une aide qui facilite souvent la compréhension et donne plus facilement accès au sens. En effet, . L'image aide donc les élèves à comprendre les dialogues mais aussi le contenu. De plus, les personnages n'ont pas toujours besoin de parler pour s'exprimer (expression du visage, regard...)<sup>9</sup>.

Avec la vidéoludique, il y a une explicitation des éléments c'est-à-dire : la situation est présentée et sert à comprendre le message linguistique qui présente une langue en situation. La

---

<sup>8</sup>Ibid. p. 120

<sup>9</sup>**Lilia Harkou** Doctorante, pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie [lilia4530@yahoo.fr](mailto:lilia4530@yahoo.fr).

vidéoludique crée un environnement sonore authentique qui plonge les élèves dans un bain linguistique. Finalement, La vidéoludique permet donc d'entendre et comprendre la langue telle qu'elle est parlée dans la vie quotidienne.

Ce chapitre, a pour but de tester l'utilité de la vidéoludique en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation et les guider vers un véritable Objectif de communication.

# **CONCLUSION GÉNÉRALE**

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but d'ajouter une pierre à l'édifice des travaux en didactique ayant pour objectif de déterminer le rôle des activités ludiques comme moyen de motivation dans l'apprentissage du FLE, et ce en s'intéressant particulièrement à la vidéoludique. Au terme de ce travail, nous pouvons dire que les activités ludiques (surtout la vidéoludique) ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'explication des bienfaits et des bénéfices que l'on peut en tirer. Par ailleurs, l'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère, de fournir des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue, en utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes dont certains exemples ont été cités dans les parties précédentes. À titre d'exemple, l'analyse des résultats réunis qui montrent que plus de 50% des apprenants interrogés sont motivés ce qui nous permet de dire que l'utilisation de la vidéoludique en classe, sert à mobiliser les sens et des compétences à la fois qui sont : la vue (les images animées et les couleurs), l'écoute (la sonorité) et l'expression (la reformulation du dialogue).

Pour tenter de répondre à notre question abordée au début de notre travail, on peut dire que la vidéoludique favorise l'apprentissage du lexique chez les apprenants car, elle constitue une grande source de motivation pour les élèves. De plus, elle peut être la base de nombreuses activités ludiques, permettant d'acquérir et d'entendre parfaitement des structures linguistiques, qui sont plus faciles à mémoriser où les résultats montrent que la motivation stimule l'intérêt des apprenants et les incitent à faire usage des différentes stratégies ainsi que avec l'intervention du vidéoludique on a pu attirer l'attention des élèves à partager leurs acquis entre eux et le plus important communiquer et s'exprimer oralement. Or les élèves ont acquis des habitudes devant le petit écran et connaissent les codes de l'image. Il est donc intéressant d'exploiter ce savoir en cours de langue étrangère

Dans ce présent travail de recherche, on a pu prendre conscience de l'importance des activités ludiques, notamment la vidéoludique, dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Nous donc incitons les enseignants des écoles moyennes à intégrer ce type d'activités dans leurs séances car elle présente un moyen efficace sous une forme ludique dans la pédagogie d'enseignement/apprentissage. la question qui se pose quelle est la manière dont les TICE sont intégrées par les enseignants ?

## Références bibliographiques

### Ouvrages cités

CUQetGRUCA. (2015). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. France: université de Grenoble.

Nicole, G. (1997). *la pédagogie du jeu ;jouer pour apprendre*. Bruxelles: université de Boeck.

RENARD, C. (2000). *Les activités ludiques en classe du FLE,l'art d'instruire et apprendre avec plaisir*. FRANCE.

### Sitographie

AMATO Etienne-Armand & PERENY Etienne, *Interaction et interactivité De l'icnique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes*, <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=1315&file=1> (consulté le 13avril 2018)

BARRY Alpha Ousmane, *Les bases théoriques en analyse du discours*, [En ligne] <http://www.er.uqam.ca/nobel/ieim/IMG/pdf/metho-2002-01-barry.pdf> (consulté le 21-avril-2012).

Baurrind 1991 [www.encyclopedia.com/topic/Diana\\_Baumrind.aspx](http://www.encyclopedia.com/topic/Diana_Baumrind.aspx) (consulte le( 26-02-2018)

Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir.

Dictionnaire le petit Larousse, 2013, Ed Paris.

GROSSMANN Francis ; PAVEAU Marie-Anne & PETIT Gérard (coord.). *Didactique du lexique : langue, cognition, discours*. Grenoble : ELLUG, 2005. – 281 p.

[https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf) (consulté le 03 Avril 2018)

<https://journals.openedition.org/rfp/1216> (consulté le 13mai 2018)

Jean, 2000, Tic et apprentissage, Mémoire de DEA présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre, p.24

Lilia Harkou Doctorante, pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE, Université d'Oum El Bouaghi, Algérie [lilia4530@yahoo.fr](mailto:lilia4530@yahoo.fr)

Mme GUERNI Sabrina, 2001, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, mémoire de master, 2001. p.14. (Cité par Jean- Laurent Pluies).

Prévost. C, cité par DORON, Dictionnaire de psychologie 1991

## **Table des illustrations**

Illustration 1.L'image et les couleurs.....	<b>13</b>
Illustration 2.Le jeu de mot.....	<b>14</b>
Illustration 3.L'image animée, un facteur motivant.....	<b>19</b>

## TABLE DES GRAPHES

Graphe1. Définition du synonyme.....	24
Graphe 2 Mobilisation des informations.....	25
Graphe 3. Maitrise des informations.....	26
Graphe 4. Application des donnés.....	27
Graphe 5. Identification du terme générale.....	28
Graphe 6. Identification de l'antonyme.....	29
Graphe 7. Application des acquis.....	30
Graphe 8. Mémorisation du lexique.....	31
Graphe 9. Relève du terme générale.....	32
Graphe10. Définition du terme développer .....	33
Graphe 11. Évaluation des acquis .....	34
Graphe 12. Relève d'intrus.....	35
Graphe 13. Relève du thème générale.....	37
Graphe 14. Justification des réponses.....	38

Grphe 15. Mobilisation des donnés .....39

## TABLE DES TABLEAUX

Tableau 1. Définition du terme synonyme.....	24
Tableau.2. Application N° 1.....	25
Tableau .3 .Application N°2 .....	26
Tableau.4. Réutilisation des acquis.....	27
Tableau .5.Le thème développer dans la vidéo .....	28
Tableau .6. Définition de l'antonyme.....	29
Tableau 7 Réflexion.....	30
Tableau 8 Activité du mémoire.....	31
Tableau 9.Identification de l'intitulé.....	32
Tableau 10. Les familles de mots.....	33
Tableau 11. Tester les acquis étudiés.....	34
Tableau 12 . Evaluation de la mémorisation.....	35
Tableau 13 . Relève du thème .....	36
Tableau 14 . Justification.....	38

Tableau 15 .Relève de l'information donnée .....	38
--	----



# **ANNEXES**



Les questionnaires distribués et remplis par les apprenants.

### **Les synonymes :**

1-D'après ce que vous avez entendu, qu'est ce qu'un synonyme ?

2-Relevez le synonyme du verbe « manger » à partir de la vidéo.

3-Utilisez le verbe « ripailler » dans une phrase de votre choix.

4-Remplacez l'adjectif « heureux » dans la phrase suivante par un synonyme équivalent : Ma mère est heureuse.

### **Les antonymes :**

-Que représente la vidéo ?

D'après ce que vous avez écouté, qu'est ce qu'un antonyme ?

-Relevez le contraire de l'adjectif : Grand ≠ .....

-Emploie le verbe « allumer » dans une phrase .

-Encadre l'antonyme du mot rassis :

Fraîche \_ Fraise \_ Frais \_ Froid .

### **Les familles de mots :**

- De quoi parle-t-on dans cette vidéo ?

Comment-appelle-t-on les mots formés à partir d'un même radical ?

-Donnez des mots de la même famille du mot « terre » puis employez-le dans une phrase.

-Relevez le mot qui ne fait pas partie de la même famille du mot « terre » :

TERRAIN

TARTINER

POMME DE TERRE

TERRESTRE.

### **Les 15 ECO-GESTES POUR LA PLANETE :**

-Que présente la vidéo comme thème ?

-D'après ce que vous avez écouté, est-ce que le gaspillage de l'eau est bon pour notre planète ?

OUI

NON

Pourquoi ?

-Choisissez une seule astuce proposée par la fillette .

## RÉSUMÉ

Le présente travail propose de rendre compte une expérimentation dans une classe de la 1ère année moyenne .Il s'agissait de présenter des leçons de vocabulaire sous forme d'un questionnaire adressés aux apprenants à la fin de chaque séance ayant une relation avec la vidéoludique prejetée, l'intérêt pédagogique de ce travail est de monter l'efficacité de ce moyen motivationnel comme un excellent moyen pour installer des compétences chez les apprenants.

### Mots clés :

Vidéoludique\_vocabulaire\_efficacité\_moyen motivant\_compétences.

يتناول هذا العمل تجربة قمنا بها مع تلاميذ السنة الأولى متوسط ويتعلق الأمر بتقديم مجموعة من الأسئلة موجهة إلى التلاميذ عند نهاية كل حصة لها علاقة بالفيديو الترفيهي الذي يتضمن دروس في النحو و الصرف بعد مشاهدته.الفائدة البيداغوجية لهذه التجربة هي معرفة أهمية وفعالية هذه الوسيلة في التحفيز لاكتساب المهارات و الكفاءات اللغوية في قسم اللغة الفرنسية.

### الكلمات المفتاحية

الفيديو الترفيهي\_الصرف\_فعالية\_وسيلة للتحفيز\_اكتساب المهارات و الكفاءات.

### **Abstract**

The present work proposes to report an experiment in a class of 1<sup>st</sup> year average ,it was to present vocabulary lessons in the form of questionnaire addressed to the learners qt the end of each lessons who have a relation with the projected videogame, the pedagogical interest of this motivational means because it facilities the learning of the lexicon in French at the learners.

### **Keywords**

Experiment-videogame-motivational-facilities-learning



## Table des matières

INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	8
<b>Chapitre premier : La vidéoludique et la didactique des langues</b>	
1. La vidéo.....	11
2. La vidéoludique.....	11
3. Progression du mot “ludique” en pédagogie.....	14
3.1. Le jeu ludique.....	14
3.2. Le jeu éducatif.....	14
3.3. Le jeu pédagogique.....	14
4. L’approche ludique.....	15
1. La didactique des langues.....	17
1.2. Le cognitivisme.....	17
1.3. Psychologie cognitive et apprentissage.....	17
2. L’utilité de la vidéoludique en classe du FLE.....	18
<b>Chapitre deuxième : Expérimentation</b>	
1. Présentation du terrain de l’expérimentation.....	21
1.1. Analyse du questionnaire.....	21
1.2. Les synonymes (présentation du résultat + commentaires).....	22
1.3. Les antonymes (présentation du résultat+ commentaires).....	26
1.4. Les familles de mots (présentation du résultat+commentaires).....	29
2. Le rôle de l’enseignant dans l’utilisation du vidéoludique.....	36
3. L’image animée, une aide à la compréhension.....	37
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	39
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	40
Table des illustrations.....	43
Table des graphes.....	44
Table des tableaux.....	46
Annexes.....	48
Résumé.....	