

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



Mémoire de fin d'études en vue d'obtention de master

En langue française

Spécialité : Didactique du FLE

**L'apport du ludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE de
la compréhension de l'écrit**

" Cas des élèves de 4ème année primaire, école HASNI Laarej, Béni Saf,
Ain-Temouchent"

Présenté par les étudiantes :

- Mlle Bouchra BESSAFI
- Mlle Roumaïssa LAGHA

Sous la direction de :

Dre. Imene BOUZID

Membres du jury

Nom et Prénom	Qualité	
Dr. BELKADI Moukhtar	M.C.B	Président
Dre. BOUZID Imene	M.A.A	Encadrante
Dre. BELOUADI Fatima Zohra	M.C.A	Examinatrice

Année universitaire 2024/2025

Remerciements :

Nos vifs remerciements vont en premier lieu au Créateur de l'univers **Dieu** le tout puissant qui nous a donné la force et le courage afin d'accomplir ce modeste travail.

Il est difficile de trouver les mots justes pour exprimer toute la gratitude que nous ressentons aujourd'hui. Ce travail est l'aboutissement d'un parcours jalonné de doutes parfois, d'efforts, mais surtout de belles rencontres et de soutiens inestimables.

Nous souhaitons tout d'abord adresser nos sincères remerciements à l'ensemble des enseignants qui nous ont accompagnés tout au long de notre parcours. Leur disponibilité, leurs conseils précieux et leur soutien constant ont été essentiels à la réalisation de ce travail.

Nous tenons à adresser nos sincères remerciements à notre directrice de recherche madame **Bouزيد Imene**, pour son accompagnement précieux, sa disponibilité, et ses conseils avisés. Ainsi que ses remarques pertinentes qui nous ont permises d'avancer et réussir ce mémoire. Merci pour votre patience et votre encouragement.

Enfin nous remercions chaleureusement les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail et de bien vouloir participer à notre soutenance.

Merci à tous pour votre accompagnement et votre confiance.

Merci du fond du Cœur

Bouchra et Romaiassa

Dédicace :

Avec une immense gratitude et une profonde affection, je dédie ce travail à ceux qui ont été ma source d'inspiration, de soutien et d'encouragement tout à long de mon parcours.

Je remercie **Dieu** le tout puissant de nous avoir donné la santé, les prières exaucées et la volonté d'entamer et de terminer ce mémoire.

À tout ceux qui me sont chers, ceux à qui je dois mon succès :

À **ma mère**, celle qui m'a appris à être une fille forte et qui cherche toujours à achever ses objectifs à tout prix ; celle qui m'a appris à poursuivre mes rêves même si les obstacles semblaient insurmontables. **Ma mère mon ange gardien**, tu n'as jamais cessé de m'encourager et prier pour moi, ton amour et ta présence dans ma vie et le fait d'être ma mère continueront d'éclairer mon chemin.

À **mon père**, celui qui voyait dans mon plus simple succès la plus grande réalisation. À l'homme qui a fait de moi la femme d'aujourd'hui, celui dans ses yeux je vois la fierté de moi, **mon modèle de respect et d'amour d'un père**, de la compréhension et de la générosité. Grâce à toi, j'ai appris à être la fille qui ne cesse de tout faire pour te rendre heureux et fier.

À **mes chers grands parents maternels** pour leur amour, leur soutien constant et leurs prières qui m'ont accompagné à chaque étape de ce parcours.

À mes chers témoins des étapes de ma vie, dans mon succès, joie, tristesse, à **mon âme sœur Sarah**, à **mon frère de cœur Islem Abd El Hafid**, à la lumière de mes yeux **ma petite nièce adorée Ania**, et mon **beau-frère Ahmed**, ainsi que **ma tante bien aimée Moufida**. Je n'oublierai jamais vos encouragements et soutien moraux. Avoir une famille comme vous à mes côtés est une véritable bénédiction et votre présence dans mon cœur est un trésor précieux. Merci pour tout.

À **ma meilleure amie Kheira**, mon épaule solide celui qui m'a apporté le véritable sens de fraternité et les moments de bonheur, merci d'être toujours là pour moi.

À **ma chère copine et binôme Romaisa**, merci pour ta collaboration, ton écoute, ta disponibilité qui ont rendu cette expérience agréable. Ensemble, nous avons surmonté les défis, partagé les idées et créé le fruit d'un véritable partenariat de travail.

À **toute ma grande famille** chacun par son nom, à **tous mes camarades** avec qui j'ai partagé une partie de mon parcours, avec qui j'ai vécu des moments inoubliables au cours de ses années universitaires. A toutes les personnes qui de près ou de loin ont croisé mon chemin durant cette aventure, chacun de vous à contribué d'une manière ou autre à l'accomplissement de ce projet.

Un hommage particulier à mes **Grands parents paternels** dont les prières, les valeurs et l'amour continuent de m'accompagner chaque jour. **Ma Tante paternel Rachida**

qui a marqué ma vie par sa bienveillance, sa générosité et son sourire. Vous restez à jamais vivant dans mes pensées.

Pour finir, je dédie ce travail à ma propre personne C'est le temps d'y être ! **Bouchra**

Dédicace :

Avec toute la reconnaissance que je porte dans mon cœur, je dédie ce mémoire à ceux qui ont été ma source d'inspiration et de force tout au long de ce parcours.

À ma grand mère, tu as été ma force dans les moments de doute, mon refuge dans les tempêtes, et ma plus grande source d'encouragement. Même si la vie t'a arrachée trop tôt, ton amour et tes paroles résonnent encore en moi . Ce mémoire est le fruit de ton amour, je te le dédie, de tout mon cœur.

À mon paradis, à la prunelle de mes yeux, à ma raison de vivre, à ma source de bonheur, et mon phare dans l'obscurité, au fil d'espoir qui a allumé mon chemin. À ma vie, maman. Chaque page de ce mémoire porte l'empreinte de ton espoir et de ta confiance. Merci de m'avoir transmis cette volonté de me dépasser, de croire en mes capacités, même quand le chemin semblait difficile. Ce succès, je le partage avec toi, car sans toi, rien n'aurait été possible. Je t'aime profondément.

À celui dont les mains ont sculpté mon avenir, Ma lumière dans les nuits sans étoiles. Le souffle doux qui porte mes espoirs. Mon refuge, mon pilier, mon tendre prince et mon héros. À toi, mon père.

À ma chère sœur Rania, complice de mes jours et soutien de mes nuits, ma moitié. Ta présence lumineuse a été mon refuge et ma force .Tu as toujours été à mes côtés tout au long de ce parcours, ton soutien indéfectible et tes encouragements m'ont donné la force de persévérer dans les moments difficiles.

À mes frères, fethallah et Islem, mes protecteurs, les piliers de ma vie et ma source de courage, Votre soutien m'a porté jusqu'ici. Merci pour votre présence, vos conseils et votre amour. Vos encouragements sincères et votre foi en moi ont été une lumière dans ce long chemin.

À ma chère nièce Israa, ma petite étoile qui illumine ma vie, Ton innocence et ta joie m'ont donné la force d'avancer. **À mon beau frère Saadallah**, Compagnon fidèle et soutien précieux, Merci pour ta bienveillance et ta présence rassurante.

À mon binôme Bouchra, complice de chaque étape et source constante de motivation. Merci pour ta confiance et ton esprit d'équipe.

À toutes les étudiantes palestiniennes, Votre courage, votre résilience et votre détermination sont une source d'inspiration profonde. Que ce mémoire soit un humble hommage à votre force et à votre persévérance.

Roumaissa

INTRODUCTION GÉNÉRALE

L'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE) a connu une transformation permanente au fil du temps. Il représente un défi considérable dans divers contextes éducatifs, en particulier dans les pays où le français n'est pas la langue maternelle, ce qui requiert une modification incessante des méthodes d'enseignement pour répondre aux exigences des élèves. La compréhension écrite est une compétence de raisonnement actif pour les étudiants en FLE qui renforce non seulement la maîtrise d'une langue, mais facilite également l'acquisition des connaissances lexicales et culturelles nécessaires pour une communication efficace.

Apprendre une nouvelle langue étrangère est souvent considéré comme l'étape la plus difficile du parcours d'apprentissage, car cela nécessite une combinaison de différentes capacités et d'efforts. C'est la raison pour laquelle de nombreuses didactiques du français langue étrangère ont proposé l'intégration d'activités amusantes dans le processus d'enseignement.

L'objectif de cette étude est d'améliorer la compréhension de l'écrit lors de l'enseignement du Français. Il s'agit ici d'expliquer aux apprenants de 4ème année primaire comment et pourquoi il est important de créer un environnement positif et motivant pour apprendre la langue de manière plus efficace et rendre l'apprentissage de cette langue plus amusant à l'aide de ces activités ludiques.

Pour atteindre cet objectif, il est donc de la propre responsabilité de chaque enseignant de FLE d'œuvrer pour rendre ses leçons captivantes et de motiver les élèves à s'approprier la langue. À cette fin, il doit recourir à l'utilisation de moyens et de méthodes d'enseignement diversifiés et adaptés à ses élèves. On peut donc dire que les stratégies d'enseignement en classe reposent sur un ensemble de techniques et méthodes que l'enseignant utilise pour ses élèves et qui lui permettent d'atteindre ses objectifs pédagogiques.

La motivation est une notion essentielle dans l'enseignement apprentissage de FLE, elle joue un rôle primordial dans le développement de compétences des apprenants, notamment pour les élèves de 4ème année primaire.

Dans ce contexte, l'intégration des jeux ludiques dans les activités pédagogiques est une approche innovante d'efficacité incontestable pour l'enseignement. En effet, grâce à des activités agréables, les apprenants bénéficient d'un environnement éducatif stimulant, où ils peuvent utiliser la langue d'une manière active et naturelle. Les jeux ne

servent pas seulement à capturer l'intérêt et l'attention des apprenants, mais aident également à développer des compétences linguistiques dans une atmosphère détendue, amicale et protectrice.

De plus, le jeu favorise l'indépendance et encourage l'autonomie, la coopération et l'engagement dans des activités réelles et interactives, ce qui est important pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

Au terme de notre recherche, nous avons constaté clairement que l'enseignement du français en 4^{ème} année primaire rencontre des difficultés, notamment en raison de l'inefficacité de certaines méthodes pédagogiques traditionnelles. En effet, l'absence d'approches stimulantes et motivantes pour les élèves limite leur engagement et leur progression. Ce qui nous a conduits à proposer l'intégration du Ludo-pédagogie, qui pourrait constituer un levier efficace pour rendre l'apprentissage plus attractif et séduisant, aussi pour intensifier l'engagement et la participation des apprenants dans le processus éducatif.

Notre choix d'élaborer un travail sur l'impact de la Ludo-pédagogie dans l'enseignement-apprentissage du FLE chez les élèves du primaire est motivé par nombreuses raisons. D'une part, les élèves dans cet âge apprennent de manière plus efficace lorsqu'ils sont engagés dans des activités attrayantes et interactives. D'autre part, le contexte présent qui est caractérisé par des méthodes généralement traditionnelles, nécessite une innovation pédagogique dans l'éducation pour satisfaire les exigences des apprenants du 21^e siècle « XXIe ».

Tous ces points mènent à la problématique suivante :

- Dans quelle mesure l'intégration des jeux pédagogiques en classe de FLE peut-elle déclencher la motivation des élèves de 4^{ème} année primaire et favoriser l'amélioration de leur compréhension écrite ?

Ce qui nous conduits à dégager les hypothèses qui suivent :

- L'intégration des jeux pédagogiques en classe de FLE augmenterait significativement la motivation des élèves de 4^{ème} année primaire en rendant l'apprentissage plus ludique et interactif.

- Les jeux ludiques pourraient aider les élèves à développer des stratégies de compréhension efficaces, telles que l'identification des mots clés, la déduction du sens à partir du contexte, etc.

Tout au long de notre travail de recherche, nous viserons à atteindre les objectifs suivants :

- Affirmer l'utilité et l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.
- Inciter les enseignants à opter pour ce genre de méthodes afin de favoriser l'apprentissage du FLE chez les élèves.
- Identifier les types de jeux pédagogiques les plus efficaces pour stimuler l'intérêt et l'engagement des élèves.
- Analyser comment les activités ludiques peuvent faciliter l'amélioration de la compréhension écrite des apprenants.
- Explorer les stratégies que les enseignants peuvent adopter pour intégrer efficacement les jeux dans leurs cours de FLE
- Mesurer les changements dans la dynamique de classe et les interactions entre les élèves lors de l'utilisation de jeux pédagogiques.

Dans le cadre de notre étude sur l'intégration des jeux pédagogiques en classe de Français Langue Étrangère (FLE), nous allons structurer notre travail en deux parties principales : la partie théorique qui se compose de deux chapitres et la partie pratique qui se compose aussi de deux chapitres.

La partie théorique sera consacrée à la compréhension des concepts fondamentaux liés aux jeux pédagogiques et à leur impact sur l'apprentissage. Nous aborderons la définition et les types de jeux pédagogiques, la compréhension écrite et la motivation. Ainsi que les théories de l'apprentissage qui soulignent l'importance de la motivation dans l'acquisition d'une langue étrangère. Nous examinerons également comment les jeux peuvent stimuler la motivation des élèves et favoriser leur compréhension écrite, en nous appuyant sur des études de cas et des recherches antérieures.

La partie pratique se concentrera sur la mise en œuvre pratique des jeux pédagogiques en classe. Nous décrirons la méthodologie de recherche adoptée, y compris la population cible et les outils utilisés pour collecter des données. Nous détaillerons ensuite comment intégrer efficacement les jeux dans le cours, suivis d'une analyse des résultats obtenus

concernant la motivation des élèves et leur compréhension écrite. Enfin, nous discuterons des implications de nos résultats et fournirons des recommandations pour les enseignants souhaitant utiliser des jeux pédagogiques dans leur enseignement du FLE.

Enfin, s'en suivront une conclusion générale qui nous permettra d'affirmer ou d'infirmer nos hypothèses de départ et de répondre à notre problématique, une bibliographie référençant toutes les ressources en ligne sur lesquelles se sont appuyée notre recherche et enfin des annexes qui viendront regrouper quelques exemplaires de documents liés à notre étude.

I. La partie théorique

Les activités ludiques et la compréhension
de l'écrit

I.

CHAPITRE 01

Les activités ludiques : typologie et rôle dans
l'enseignement /apprentissage du FLE

Introduction :

Le jeu et l'enseignement, se sont deux concepts différents, mais l'élément commun qui les relie est la motivation. D'après plusieurs pédagogues et spécialistes de langue française, Aujourd'hui, le jeu est considéré comme un outil essentiel et pratique qui rend l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère ludique, efficace et plus pratique. Les activités ludiques se sont des supports facilitateur non seulement pour l'enseignant mais aussi pour l'apprenant.

Le cycle primaire est une période crucial pour l'apprentissage, où les élèves devront apprendre les bases de cette langue « vocabulaire, grammaire, compréhension de l'écrit...Etc. ». C'est pourquoi il est important d'intégrer des activités ludiques pour développer les compétences de lecture et de compréhension et même de l'écriture chez les apprenants

Dans ce chapitre, nous avons fait la définition des deux concepts qui sont le jeu et les activités ludiques, et de vous présenter les différents types d'activités ludiques et nous avons identifié le rôle et les avantages des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE.

1- Définitions des concepts clés :

Le jeu à plusieurs définitions voici quelques une :

1.1. Le jeu :

Le mot jeu est une notion vaste et complexe qui a plusieurs significations, ce n'est pas évident de donner une définition précise et détaillé. C'est pour cela, on a retenue dans nos recherches plusieurs définition :

Selon le dictionnaire le Petite Robert le jeu est comme « *une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». ¹

Selon Larousse comme : « *une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : participer à un jeu* » ²

¹<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jeu>

L'ouvrage "Les jeux et les hommes" (1957), écrit par Roger Caillois, un sociologue français, qualifie le jeu comme une interaction entre les constituants du jeu et les constituants de l'institution sociale.

Selon Caillois, « *le jeu a pour but la socialisation* ». Il a défini le jeu comme une activité libre (il n'y a pas d'obligation quant au choix de l'activité, dans le cas contraire, l'activité n'est plus ludique), séparée (il y a une limite de temps et d'espace fixée au préalable), incertaine (on ne connaît pas la finalité), improductive (la situation finale reste la même que la situation initiale, aucune production de bien ou de richesse), réglée (par la règle du jeu) et fictive (« accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde »).³

Brougère quant à lui, a défini le jeu selon cinq critères :

- La fiction « réelle » ou le second degré : l'enfant « joue pour de faux ».

Les joueurs transmettent le message « c'est un jeu ». Il peut y avoir risques de confusions si les acteurs ne se sont pas mis d'accord au préalable.

- L'adhésion, jouer c'est décider : Si un des joueurs est « forcé » de jouer,

il n'y a plus « jeu ». Toutefois, un joueur « obligé » de jouer peut se prendre au jeu et par conséquent l'activité devient un jeu.

- La règle : un jeu sans règle n'existe pas. La règle est indispensable au jeu.
- La frivolité : l'activité est « gratuite » et sans conséquence sur la réalité.
- L'incertitude : on ne connaît pas la finalité du jeu. Le jeu se déroule au

fur et à mesure de l'avancement.⁴

En conclusion, Le jeu est une activité divertissante et de loisir libre, pratiqué par un groupe de personne ou individuel. Elle peut prendre des différentes formes tel que « jeux de rôle, jeu de société... etc. » C'est une activité de loisir mental, qui aide les gens à trouver et découvrir leur plaisir et aide les apprenants à développer des compétences linguistiques et favoriser leurs autonomie.

²<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887#:~:text=Activité%20d'ordre%20physique%20ou,plaisir%20%3A%20Participer%20à%20un%20jeu.>

³Roger Caillois, les jeux et les hommes (Gallimard 1967)

⁴Brougère, M. (1998). Le jeu et l'enfant. Paris : Presses Universitaires de France.

1.2 Le Ludo pédagogique :

« *Joue et tu deviens sérieux* ». Cette phrase d'Aristote résume à elle seule toute la polyvalence du jeu. En effet, jouer n'est pas uniquement une activité divertissante. C'est aussi un puissant vecteur d'apprentissage et de rétention de nouvelles informations. Cette association de pédagogie et du jeu à un nom : la Ludo pédagogie, elle consiste tout simplement à apporter une dimension ludique à n'importe quelle forme d'apprentissage pour profiter des avantages de jeu (motivation, mémorisation, dynamisme, mise en pratique).⁵

Selon Renaud Keymeulen chercheur et spécialiste en pédagogie nouvelle,

« le terme Ludo-pédagogie englobe à la fois la pédagogie du jeu et la pédagogie des jeux. Il s'agit d'une part de l'utilisation du jeu et des jeux dans les apprentissages, mais plus encore d'une méthodologie d'apprentissage basée sur le jeu » (Keymeulen, 2016).⁶

Donc le Ludo pédagogie est une méthode pédagogique ou on peut utiliser des jeux pour faciliter l'apprentissage et le rendre plus dynamique et interactif, il s'agit d'employer des jeux comme une véritable médiation c'est-à-dire immerge l'élève dans des situations concrètes pour favoriser son apprentissage.

Une autre définition du mot Ludo pédagogie :

- « Ludo » est un diminutif du mot « ludique » qui signifie « qui relève du jeu ».
- « Pédagogie » signifie « pratique éducative dans un domaine déterminé »⁷.

La Ludo-pédagogie peut donc être qualifiée de pratique éducative mobilisant le jeu.

2 / Les Différents Types des jeux pédagogiques :

Il existe plusieurs types de jeux qui allient le divertissement et l'éducation, qui favorisent l'apprentissage, chaque un a ses principes caractéristiques et objectifs, voici quelques types des jeux :

2.1. Le jeu éducatif :

⁵Aristote, Politique, Livre VIII,3(1340a-1340b)

⁶Keymeulen, R. (2016). Définition et enjeux de la Ludo pédagogie.

⁷<https://www.protegeraltersecourir.fr/blog/qu-est-ce-que-la-ludo-pedagogie.html#:~:text=Larousse.,pratique%20éducative%20mobilisant%20le%20jeu>

Le jeu éducatif est une activité où chaque élève joue un rôle dans une situation hypothétique qui lui permet de mieux comprendre les réactions ou les motivations justifiant les comportements de la personne qu'il incarne. Il permet de mettre en scène des situations et simulées qui existent, ou non, dans le réel. Les participants au jeu de rôle réagissent direct avec les actions, les réactions et les attitudes qu'ils ont dans ce contexte. Ce jeu a une valeur éducative. Il est situé entre le jeu « pur » et le travail « pur ». Cela se signifie que l'enfant a la liberté de choisir et sélectionner le jeu qui suscite le plus son intérêt. . Ce sont des jeux comme les puzzles ou jeux de construction. Ce type de jeu développe les compétences en réduisant l'effort d'apprentissage et rendre l'apprentissage plus motivant.⁸

2.2. Le Jeu ludique :

D'après le dictionnaire français l'Intern@ute, l'activité ludique est relative du jeu' au tant qu'elle se spécifie par les même caractéristiques du jeu comme l'approche ludique est généralement amusante, récréative ou divertissante.⁹

De toutes ces considérations, nous pouvons déduire que les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elle joue un rôle important et qui décèle les difficultés qui peuvent interrompre le concept d'apprentissage d'une langue étrangère. Ces activités aident à améliorer certaines compétences chez l'apprenant comme la lecture, la prononciation, et l'acquisition du lexique.¹⁰

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont considérées comme des outils et des supports didactiques et éducatifs, comme l'affirme J-P QUC dans son dictionnaire :

« Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».¹¹

⁸<https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/?t&utm>

⁹<https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/35847/1/Messaoudi%20Meriem1.pdf?t&utm>

¹⁰<https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/35847/1/Messaoudi%20Meriem1.pdf?t&utm>

¹¹CUQ, Jean Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Asdifle, Paris, 2003,p. 160

Sur cette base, nous déduisons que cette activité repose sur la collaboration, la communication et l'exploitation de toutes leurs aptitudes physiques et intellectuelles pour favoriser un environnement plaisant et améliorer leurs compétences.

2.3. Le jeu pédagogique :

Nicole Degrandmont (1989 : 69) indique que « *le jeu pédagogique est un jeu quasiment assimilé à un exercice et de ce fait un jeu dans lequel le plaisir est presque absent. Il est axé sur le devoir d'apprendre et il concerne et génère un apprentissage précis* ». ¹²

Dans cette citation Nicole, nous a montré que l'objectif principal des jeux pédagogiques est d'aider les apprenants pour atteindre l'objectif précis et également pour améliorer la compréhension et assurer une bonne transmission du savoir.

Autrement dit ces jeux sont basés sur l'apprentissage et non pas sur le divertissement c'est à dire en utilisant des jeux pédagogiques pour transmettre des connaissances spécifiques et précise et non pas pour l'amusement.

Selon Nicole, le plaisir et l'aspect ludique est presque absent car il met l'accent sur le devoir d'apprentissage et la réalisation des résultats. Il a affirmé que les jeux pédagogiques ont pour but d'accéder à des aboutissements clairs.

Nicole Degrandmont propose un tableau de synthèse de jeu pédagogique : ¹³

SYNTHESE DES QUALITES DU JEU PEDAGOGIQUE
<ul style="list-style-type: none"> - Taxé sur le devoir d'apprendre - Génère habituellement - Un apprentissage précis - Fait appel à ses connaissances - Constat des habiletés à généraliser - Mécanique - Testing - Peu ou pas de notion de plaisir intrinsèque

¹²Degrandmont, Nicole (1997). Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université, collection Pratiques pédagogiques, page 69

¹³De Grandmont, Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, op. Cita. p.198

3. Le jeu ludique comme outil didactique :

Le jeu ludique est considéré comme outil didactique, c'est un moyen d'apprentissage très efficace utilisé par les enseignants pour rendre l'apprentissage amusant et stimulant. Le jeu, en tant que outils didactique aide à la fois l'enseignant et l'apprenant. Il facilite l'apprentissage et favorise l'acquisition des nouvelles compétences.

Pour l'enseignant, l'utilisation de jeu est perçue comme une étape nécessaire car il joue un rôle crucial dans la transmission de l'information.

Grâce au jeu l'enseignant arrive à passer l'information d'une manière claire et facile à comprendre, également, le jeu contribue à crée une ambiance positive et rend les élèves plus motivé.

Pour l'apprenant, le jeu est un moyen qui aide à développer ses compétences, et encourage leurs autonomies. Aussi, le jeu encourage les élèves à travailler ensemble c'est à dire « le travaille de groupe » qui favorise l'interaction et l'échange des idées entre les apprenants, et il permet de réveiller l'intérêt de l'élève parce qu'il stimule sa curiosité et son engagement.

4. Les avantages pédagogiques des jeux en classe De FLE :

Les activités ludiques sont des outils d'apprentissage incontournables qui permettent de développer les compétences des apprenants. Ces outils rendent non seulement l'enseignement plus facile, ludique et amusant mais, encourageant également un apprentissage interactif, efficace et tonifiant.

C'est pourquoi, les activités ludiques en classe de FLE sont essentielles car ils offrent de nombreux avantages pédagogiques, qui facilitent l'acquisition du savoir.

L'intégration des jeux pédagogiques dans l'enseignement apprentissage de FLE, permette de stimuler la motivation chez les apprenants. Ce dernier est un facteur essentiel dans l'enseignement apprentissage de FLE en offrant d'autres bénéfices tels que la mémorisation, l'autonomie, le travail du groupe, la confiance en soietc.

La Ludo pédagogie à plusieurs avantages, mais nous nous allons citer que les avantages pédagogiques centraux. Voici Trois avantages pédagogiques majeurs des activités ludiques en classe de FLE :

4.1. La motivation :

Selon J.-P. Cuq, dans son dictionnaire, apprécie que : « Dans son sens le plus général, la motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme « Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »¹⁴

D'après la définition de Jean Pierre Cuq le didacticien Français, il est possible de dire que la motivation est une force dynamique qui influence le comportement humain et pousse les personnes à atteindre leurs objectifs. Donc, dans le contexte d'apprentissage, la motivation est un élément fondamental pour favoriser l'engagement des élèves et encourager à acquérir des nouvelles connaissances.

La motivation est considérée comme un facteur essentiel et de base dans l'enseignement apprentissage de FLE, car si les apprenants ne sont pas motivés, ils ne peuvent pas acquérir du savoir et cela provoque un grand problème chez eux et même pour le professeur.¹⁵

C'est la raison par laquelle l'utilisation des activités ludiques est considérée comme une moyenne de motivation et d'amélioration qui motive les apprenants à faire des efforts pour atteindre des objectifs spécifiques.

4.2. La créativité :

Selon le dictionnaire Larousse la créativité est :

1-Capacité, faculté d'invention, d'imagination ; pouvoir créateur.¹⁶

Donc, la créativité c'est la capacité de créer des nouvelles choses et réaliser certaines tâches, autrement dit, c'est l'originalité d'une chose créée par vous-même et un travail ou une création personnelle qui reflète votre propre vision et votre propre style.

¹⁴Cuq, Jean-Pierre (2003). Dictionnaire de la langue française. Paris : Hachette.

¹⁵http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/14996/1/BECHINA_RANIDA.pdf?t&utm

¹⁶Larousse, Dictionnaire de français, définition « créativité » :

La créativité c'est un avantage pédagogique majeur des activités ludiques c'est pour cela la présence de cette notion éducative dans l'enseignement/apprentissage de FLE est obligatoire car elle contribue à améliorer le produit éducatif et le système d'enseignement. Cela bénéficie autant à l'apprenant qu'à l'enseignant, pour ce dernier, elle permet de diversifier des méthodes et des stratégies d'enseignement comme l'utilisation des jeux et la création des nouveaux outils « jeu, support, méthode ...etc. » pour transmettre le savoir.

En outre, pour l'apprenant, elle permet de favoriser la concentration, et encourage l'imagination. Par conséquent, l'intégration des jeux pédagogiques et la créativité se sont deux notions qui ont une relation réciproque et sont étroitement liés l'un complète l'autre, puisque se sont deux concepts qui contribuent à changer pour le mieux le rythme et les méthodes d'enseignement /apprentissage et créer une ambiance ludique.

4.3. L'interaction :

Dans le livre de Marc Picard (1996) l'interaction est définie comme

«une relation interpersonnelle entre deux individus au moins par laquelle les comportements de ces individus sont soumis à une influence réciproque, chaque individu modifiant son comportement en fonction des réactions de l'autre » (Marc et Picard, 1996).¹⁷

Selon l'auteur l'interaction est un processus qui permet d'échange des informations et des idées avec deux personnes ou plus, c'est la manière d'agir avec les autres personnes.

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage de FLE, l'interaction est une relation d'échange réciproque entre l'enseignant et l'apprenant également, entre les apprenants c'est pour cela elle est importante dans les activités ludiques parce que grâce à l'interaction, l'élève devient plus sociable, avoir une confiance en soi, encourage la collaboration et le travail du groupe et elle permet d'améliorer la communication entre les apprenants.

¹⁷Marc, Edmond et Picard, Dominique (1989). L'interaction sociale. Paris : Presses Universitaires de France (PUF), page 69.

5. Le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage De FLE :

Les activités ludiques jouent un rôle primordial dans l'apprentissage du Français langue étrangère, ils considèrent non seulement comme un moyen de divertissement mais constitue un outil pédagogique puissant et très efficace qui participe dans le développement des compétences des apprenants et également dans la transmission du savoir et permet à l'enseignant de motiver ses apprenants et par conséquent rend le cours attrayant et fascinant.

Selon Pablo Neruda : « *L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui* »¹⁸

L'apprentissage de français langue étrangère pour beaucoup d'enfant peut s'avérer complexe, mais grâce à l'apprentissage par le jeu cette difficulté se transforme à un plaisir. Les activités ludiques comme les jeux de rôle, les jeux interactifs, les jeux de société devient des outils d'apprentissage essentiel permettent aux élèves de d'émerger dans la langue française, en s'amusant les élèves découvrent la langue de manière naturelle et positive, qui permet de développée leurs vocabulaire, la compréhension écrite et l'oral. Ainsi encourage les élèves à faire des recherches pour apprendre cette langue, c'est à dire l'apprenant devient plus autonome .Cela rend l'apprenant intéressé par cette langue

En somme, l'apprentissage par le jeu c'est un outil didactique indispensable qui facilite l'acquisition de l'information, il favorise également l'épanouissement des apprenants et leur réussite.

6. Les modèles d'apprentissage appliqué aux activités ludiques :

L'apprentissage est un processus complexe et vaste, il existe plusieurs modèles d'apprentissages, mais ce qui nous intéresse dans notre recherche, c'est le socioconstructivisme qui est fondé par Vgotsky et le constructivisme celle de Jean Piaget se sont des deux modèles complémentaires qui peuvent être appliqués aux jeux ludiques pour favoriser l'apprentissage de la langue française.

¹⁸ Citation de Pablo Neruda (n 9569) 12 juillet 1904.

6.1. Le constructivisme:

C'est une théorie d'apprentissage, développé par Jean Piaget, dès 1923, face au béhaviorisme.

Le constructivisme, qui a émergé comme une théorie de l'apprentissage, a été formulé par Piaget dès 1923, en raison de ce qu'il considérait comme un comportementalisme extrême, qui limitait l'apprentissage à l'association stimulus-réponse, et voyait l'apprenant comme passif originaire de la croyance que la connaissance est construite par l'apprenant, cette théorie suggère que les apprenants participent activement aux processus mentaux et construisent sur leurs connaissances.¹⁹

Cette théorie repose sur la croyance que, en réfléchissant à notre expérience passée, nous nous formons ainsi que le contexte dans lequel nous vivons.

D'un point de vue constructiviste, l'accent est mis principalement sur l'apprenant en tant que créateur actif du schéma mental à construire en rapport avec la réalité objective.

En somme, dans cette, théorie l'apprenant est considéré comme un élément actif qui participe à la construction de son propre savoir, en se basant sur ses expériences et ses connaissances préalables, dans le cadre de la réalisation d'un ensemble de tâches complexes comme les situations-problèmes.

6.1.1. Application Ludique :

Selon ce que nous avons vu, le constructivisme c'est une théorie d'apprentissage qui repose sur la construction par l'individu, personnelle à travers l'accommodation et l'assimilation, c est à dire l'apprenant contribue à construire son savoir tout seul, par lui même, et l'enseignant dans cette théorie est un facilitateur ou un guide qui crée un environnement d'apprentissage propice à la construction du savoir par l'élève.

Dans cette théorie Piaget souligne l'importance des expériences directes dans le processus d'apprentissage, et les jeux permettent aux élèves d'acquérir des nouveaux savoirs et de résoudre les situations problèmes seuls et de manière autonome.

¹⁹https://staff.univ-batna2.dz/sites/default/files/douhi_mohamed/files/le_constructivisme_pdf.pdf?m=1675628523&utm

Les activités ludiques encouragent les élèves d'apprendre par eux même, ce qui favorise l'autonomie, la créativité et la capacité à trouver des solutions, c'est pourquoi cette approche est particulièrement pertinente pour le jeu parce qu'elle aide à renforcer la capacité de la construction et d'apprentissage.

6.2. Le socio-constructivisme:

Le socio-constructivisme s'agit d'une approche majeure dans le domaine de l'éducation, il met l'accent sur l'apprentissage à travers les interactions et l'échange entre les apprenants.

6.2.1. Définitions et ses principes:

Le socioconstructivisme s'appuie sur les bases du constructivisme en y intégrant le facteur social du processus d'apprentissage. L'une des spécificités du constructivisme social est que l'apprentissage se fait par interactions avec des pairs ou avec un enseignant. Les apprenants ne reçoivent seulement des informations de l'enseignant, mais ils sont également interactifs.

Dans le cadre de ce modèle, quelques principes accompagnent cette définition : L'apprentissage consiste à échanger des significations et prend sens spontanément dans les interactions sociales.

L'apprenant est toujours au centre de l'apprentissage, car il rappelle dans le monde personnel de connaissances qu'il a antérieurement construit, il forme et invente sa propre compréhension, sa conception de la langue et de la culture qu'il a étudiée.

Le travail collaboratif est plus socialement constructif, motivant et gratifiant en raison des bénéfices accrus pour les apprenants et ceux qui travaillent avec eux.

Un enseignant en tant que guide facilitateur plutôt qu'instructeur, montre un certain mélange, fixe des objectifs, fournit de l'aide, mais ne doit pas les faire suivre l'enseignant pas à pas.²⁰

²⁰https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/bitstream/123456789/15039/1/SAIDIA_MOHAMED_F5.pdf?utm

6.2.2 Application ludique :

Le socioconstructivisme et le jeu incluent de nombreux aspects théoriques interconnectés, notamment comment le contexte social et culturel influence les processus d'apprentissage. Cette approche met l'accent sur la composante d'interaction sociale de l'apprentissage, qui comprend le travail de groupe, la collaboration et la participation sociale.

L'interaction sociale est nécessaire dans les activités ludiques. Les enseignants peuvent fournir des orientations tandis que les élèves ont un certain niveau de liberté, favorisant ainsi la collaboration et la résolution de problèmes en groupe.

Dans l'ensemble, le jeu et le socioconstructivisme sont intégrés par la tendance à stimuler l'apprentissage par l'interaction sociale et la participation active.

7/ L'approche Ludique :

L'approche ludique est une méthode pédagogique adaptée aux apprenants, son objectif principal est d'intégrer des activités ludique dans l'enseignement /apprentissage de FLE, elle rend l'enfant un acteur dans son apprentissage, c'est une méthode qui considère le jeu comme un moyen d'apprentissage qui motive les apprenants et participe à éveiller leurs intérêts et leurs plaisir.

C'est une approche innovante pour l'enseignant, car cette dernière permet à l'enseignant de retrouver dans des situations idéales de l'apprentissage, parfois ils trouvent des difficultés dans certaines situations où il y'a des connaissances complexes et surtout pour les enfants, c'est difficile de comprendre des nouveaux concepts et surtout dans une langue étrangère, c'est pour cela les enseignants font un recours au jeu et les utiliser comme un moyen de motivation. Ainsi, elle considère les activités ludiques comme une source puissante qui répond aux besoins spécifiques des apprenants.

De plus, l'utilisation de cette approche à plusieurs avantage tant sur le niveau professionnel que le niveau personnel. Parqu'elle participe à crée une ambiance bienveillante qui attire l'attention et suscite l'intérêt, également, elle favorise la curiosité et réduis la timidité chez les apprenants.

Conclusion :

Les activités ludiques et la motivation se sont deux éléments fondamentaux de l'enseignement qui contribue au développement de la compréhension écrite chez les apprenants. Comprendre une langue étrangère est une chose qui nécessite beaucoup d'efforts surtout pour les élèves de primaire, ce n'est pas évident pour eux d'apprendre le français et de comprendre le vocabulaire et les textes de compréhension de l'écrit. Beaucoup d'apprenants ont une difficulté à comprendre les textes, les mots clés, le thème et le contenu du texte et cela c'est une question d'éducation qui nécessite beaucoup de patience pour réussir à atteindre leur objectifs

Pour faciliter la compréhension écrite chez les apprenants, il y'a plusieurs méthodes à suivre, et chaque enseignant à sa méthode pour rendre cette langue plus claire et compréhensible aux élèves, également pour faciliter la compréhension écrite à travers plusieurs méthodes.

On trouve des enseignants privilégient l'explication des mots difficiles pour leurs élèves, tandis que les autres s'appuient sur la lecture, et d'autres utilisent les jeux ludiques pour favoriser la compréhension du texte, et cela c'est la meilleure manière d'apprendre car elle combine l'apprentissage et le plaisir d'apprendre. Elle participe à créer un environnement où l'enfant n'est plus motivé et impliqué, elle stimule l'aspect ludique qui aide à faciliter la mémorisation et la compréhension des concepts, en rendant l'apprentissage moins formel et plus naturel et ludique.

Pour conclure, les activités ludiques en tant qu'une méthode pédagogique, qui représente une approche holistique de l'apprentissage. Il ne se limite pas à la transmission des connaissances, et à faciliter la compréhension du texte mais également vise à engager l'enfant sur plusieurs plans, il faut juste bien choisir le jeu et mettre les apprenants dans une situation concrète pour assurer la transmission des connaissances.

Le jeu est un outil puissant qui transforme l'apprentissage en une expérience enrichissante et engageante. Il permet aux enfants de développer des compétences essentielles tout en s'amusant, ce qui en fait une approche pédagogique particulièrement pertinente et efficace.

CHAPITRE 02

La motivation comme levier de la
compréhension de l'écrit en FLE

Introduction

La motivation est le moteur qui nous pousse à agir, à préserver et à atteindre nos objectifs. C'est une force interne qui nous donne l'énergie et la détermination pour surmonter les obstacles et faire des efforts pour réussir.

Cette notion est importante, elle joue un rôle central dans l'enseignement/apprentissage de FLE. Apprendre avec le jeu est un concept fondamental qui permet à développer les compétences éducatives de l'apprenant et à améliorer leur compréhension du texte, et pour réaliser cette motivation, il faut utiliser des méthodes qui poussent un apprenant d'être motivé telle que l'utilisation des activités ludiques.

Dans ce chapitre, nous nous concentrons principalement sur la relation entre la motivation et la compréhension de l'écrit, définir ces concepts et leurs types tout en mettons en lumière comment l'utilisation de jeux peut stimuler l'intérêt, l'engagement et la participation active, favorisant ainsi une meilleure assimilation des connaissances et une compréhension plus approfondie des sujets abordés.

Notre objectif est d'analyser les stratégies qui peuvent être mises en œuvre pour améliorer la motivation et la compréhension des apprenants et, par conséquent, leurs capacités à décoder et à interpréter les textes écrits. 1/Concept de motivation :

Dans ce volet, nous tenterons de présenter diverses interprétations du terme motivation, étant donné que les éducateurs l'examinent sous différents angles. Par la suite, nous chercherons à décrire la distinction entre un élève motivé et un élève démotivé, et à clarifier la source de la démotivation chez les étudiants dans le cadre du FLE.

2/La motivation en contexte général :

D'un point de vue étymologique, le terme motivation découle du latin « motus », signifiant « mouvoir », et « motio », qui se traduit par « mouvement » ou « déplacement ».

La motivation représente « l'ensemble des facteurs qui influencent l'action et le comportement d'une personne pour atteindre un but ou accomplir une tâche. C'est la

synthèse de toutes les raisons, qu'elles soient conscientes ou inconscientes, collectives ou personnelles, qui poussent un individu à intervenir au sein d'un groupe.»¹

On associe aussi souvent la notion de motivation à la volonté, au désir et à l'intérêt. En d'autres termes, la motivation est l'impulsion à fournir un effort et à réaliser les buts établis. Elle est affectée par divers éléments associés à des dimensions cognitives, émotionnelles et psychologiques.

2.1 .Définition de la motivation selon « Larousse et Robert »

Les définitions des dictionnaires « Larousse et Robert » se complètent. « Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir »²

« L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement 4»³

2.2 .Selon le dictionnaire de la psychiatrie :

« Un ensemble de processus dynamiques conscients ou inconscients, en particulière les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donne»⁴

On peut dire que la motivation est un élément essentiel de l'acquisition du savoir- faire.

2.3. Selon le dictionnaire didactique des langues :

« Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »

Donc, « motiver » peut être compris comme encourager ou inciter. Des comportements et des attitudes inspirants influencent l'engagement de l'élève à réaliser d'excellents résultats, à participer activement, à acquérir du savoir et à porter un intérêt particulier pour une discipline.

¹LABANI Noussaiba, La motivation scolaire en classe de FLE: Cas des apprenants de la 4eme année moyenne, P14.

²Larousse.fr www.larousse.fr/dictionnaire/français/motivation52784.

³Motivation définition en ligne <http://agora.gem.ca>. Dictionnaire Robert

⁴Paul J.. Dictionnaire de psychiatrie, édition CTLF en ligne <http://www.CIL.F.com>

2.4. Autres définitions :

Pour **C. Prévost** « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets* »⁵, il continue en disant que « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus :

- La canalisation des besoins (apprentissages)
- L'élaboration cognitive (buts et projets)
- La motivation instrumentale (moyenne et fins)
- La personnalisation (autonomie fonctionnelle) ».

Pour **Sillamy** la motivation peut être défini comme étant :

« *Un ensemble des factions dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* »⁶

Patrice Rose propose comme définition « *la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus* »⁷

Quant à **Nuttin** elle désigne « *l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance* »⁸

Chaque définition, qu'elle provienne selon les dictionnaires ou d'auteurs, vise à un même objectif centré sur la motivation de l'apprenant : comment stimuler l'activité de l'élève en classe, comment lui donner envie d'apprendre et de savourer le savoir dispensé, et enfin, comment répondre adéquatement à l'instruction donnée ou à la connaissance à acquérir.

3/La motivation en contexte scolaire

Selon R, VIAU : «La motivation scolaire est un concept dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui

⁵ C. Prévost cité par DORON. Dictionnaire de psychologie 1991, p. 467.

⁶ SILLAMY, Trésor de la langue française : Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999 p.173.

⁷ Paul J. Dictionnaire de Psychiatrie, édition CTLF en ligne

⁸ Motivation définition en ligne. Dictionnaire Robert.

l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but»⁹

L'engagement de l'apprenant et sa participation dans une activité d'apprentissage sont influencés par sa motivation scolaire, qui est à son tour déterminée par son niveau d'intelligence, ses compétences d'interaction (confiance en soi, sentiment de compétence) et le plaisir qu'il tire de l'activité.

4/Les types de motivation:

Il fait tendance de distinguer deux types de motivation : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque ; il est donc de cet avis que leurs deux termes doivent être délimités afin de comprendre et préciser les différentes acceptations qui entourent chaque terme.

4.1. La motivation intrinsèque : La motivation intrinsèque découle des envies personnelles de l'individu. C'est lorsque que l'apprenant pratique une activité pour le plaisir et la satisfaction qu'il en retire. Un apprenant est intrinsèquement motivé lorsqu'il effectue des activités par volonté et par intérêt pour l'activité elle-même sans attendre de récompense, ni chercher à éviter un quelconque sentiment de culpabilité. Selon Viau, la motivation intrinsèque est :

*« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même ».*¹⁰

La curiosité dans ce type de motivation est un élément essentiel, car l'apprenant se concentre sur une activité par volonté et désir de la faire et de la comprendre, c'est ce qui fait que cet apprenant est autodéterminé. Par contre, la crainte et la pression vont réduire cette autodétermination. Mais il y a des facteurs qui peuvent favoriser cette motivation intrinsèque chez l'apprenant:

- Donner de l'attention à la tâche (activité).
- S'employer à réaliser la tâche.

⁹ - VIAU Rolland, la motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck, 1995, P7.

¹⁰ Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.

- Tenir bon pour parvenir au but souhaité.
- Mettre en place les stratégies de travail.

Il est possible de soutenir que, même en tenant compte de la motivation intrinsèque, l'engagement de l'enseignant auprès de ses étudiants est un facteur essentiel pour stimuler leur motivation.

4.2. La motivation extrinsèque: La motivation extrinsèque s'entend par le fait que l'apprenant agit dans l'intention d'obtenir une récompense (bonus, avancement, etc.) et une estime, donc il n'apprend pas par désir et amour pour les avoir, mais par l'aspiration à éviter une pénalité (réprimande, évaluation défavorable, etc.). Les exemples de ce type de motivation sont nombreux. Nous citons les plus répandus:

- Travailler pour obtenir de bonnes notes ou pour éviter les mauvaises.
- Travailler pour faire plaisir à ses parents.
- Travailler pour avoir l'amour et l'estime de l'enseignant.
- Travailler pour avoir des récompenses de la part des parents ou des proches (Cadeaux, voyages etc.).

Nous pouvons donc dire que la motivation extrinsèque est gérable et dépend de l'enseignant. Face aux élèves «faibles et démotivés», elle peut :

- Leur exprimer sa confiance en leur capacité de réussir.
- Eviter de créer des situations compétitives dans lesquelles ils ne peuvent que perdre
- Eviter de les ridiculiser devant leurs camarades de classe.
- Eviter de dramatiser leurs échecs.
- Leur donner autant d'attention qu'aux élèves forts.
- Démontrer de l'enthousiasme à leur enseigner et de l'intérêt à leur réussite.

Nous pouvons donc dire qu'un premier facteur de motivation est l'attitude de l'enseignant envers ses élèves.

5/ Les théories de motivation :

La motivation est un domaine central et un concept vaste qui permet aux personnes d'atteindre leurs objectifs, et d'améliorer leurs performances. Plusieurs cadres théoriques ont été développés pour expliquer les mécanismes de cette notion. Parmi ceux-ci la théorie

de l'autodétermination (de Déci et Ryan) et la théorie de la hiérarchie des besoins de (Maslow).

5.1. La théorie de l'autodétermination (de Déci et Ryan):

Les travaux de Déci et Ryan, commencés dans les années 70, se sont étendus jusqu'aux années 2000, donnant place à de nombreux articles. Leurs dernières avancées tendent à montrer qu'il existe trois besoins psychologiques qui permettent à l'individu d'atteindre un optimum de développement personnel.

Il y a tout d'abord le besoin de compétence qui, dans le cadre de l'exercice de ses capacités, désigne la sensation d'efficacité qu'une personne peut éprouver dans son rapport avec son milieu.

L'individu a également un besoin de relations sociales qui est la tendance à se sentir uni avec certains autres par un lien d'appartenance qui fait appel au partage et le besoin d'autodétermination qui dans une dynamique d'action, désigne le fait d'être l'agent de son propre comportement.

Déci et Ryan abordent différents types de "motivation" en s'efforçant d'expliquer ce qu'ils appellent "l'amotivation," c'est-à-dire des classes de la motivation correspondant au manque de motivation et à la démotivation. Ainsi, un manque de compétence perçu au préalable peut expliquer ce phénomène.

Ils tentent également de décrire le processus d'auto renforcement et parlent de la régulation qui permettent à un individu d'être motivé et mettent en avant les mécanismes de la motivation extrinsèque. Ce sont des ressorts qui expliquent des actes de l'individu, par exemple la motivation qu'a un élève à s'inscrire dans une section dite "à la mode" pour être mieux accepté socialement. Tout comme le mécanisme de régulation introjectée, cette forme de régulation fait référence à des empreintes internes tels que la responsabilité, qui sont des attributs de la honte, mais non forcément à l'image qu'on va renvoyer.

Le mécanisme peut se reproduire entre menaces et ordres d'éloges personnels, la régulation identifiée fait référence à une motivation qui est clairement autodéterminée (autonome) et cette motivation est acceptée (par exemple, la participation volontaire à des activités sportives pour un gain personnel). La personne l'utilisera pour se développer en tant qu'individu, mais dans le contexte de la société.

Enfin, la motivation intrinsèque est fondée sur différents types de plaisir autodéterminé, qui s'activent de manière très individuelle. Dans ce cas, la régulation est considérée comme intégrée et peut aboutir à une motivation très forte.

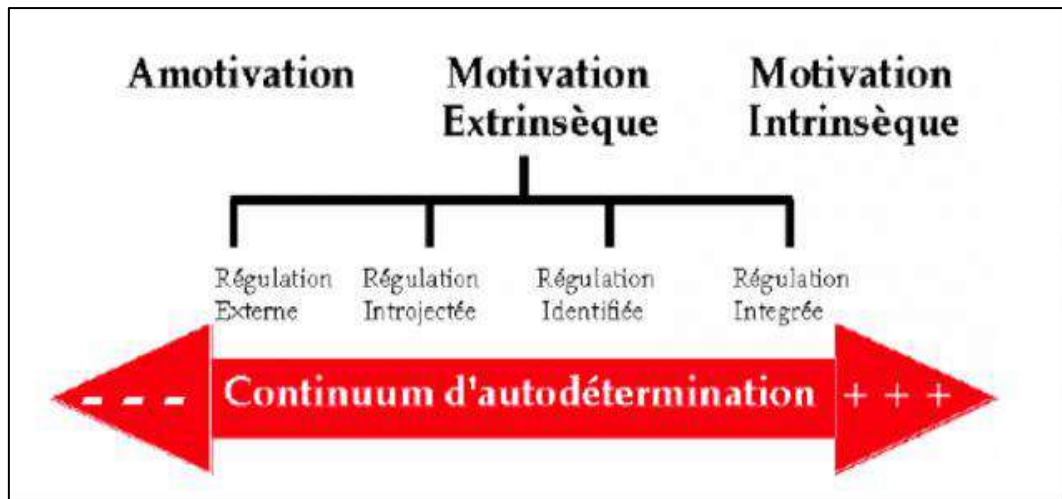


Figure 1 : continuum d'autodétermination¹¹

5.2. La théorie de la hiérarchie des besoins de (Maslow)

Abraham Maslow a écrit la fameuse théorie de la hiérarchie des besoins qui, selon certains, est celle la plus exploitée en gestion. D'après lui M. Maslow, il existe des besoins très forts qui peuvent être mis dans une certaine hiérarchie. C'est ainsi qu'un auteur de cette théorie a conceptualisé 05 grands sous-ensembles tout en créant une pyramide. Ce sont, dans le sens croissant de la pyramide :

- Des besoins physiologiques: Dormir, se nourrir, boire, s'habiller... Bref : les besoins primaires biologiques et physiques
- Des besoins d'appartenance : Intégration dans un groupe, statut social
- Des besoins d'estime : être reconnu, être aimé, être accepté par les autres
- Et enfin le plus élevé, le besoin d'accomplissement de soi (au sommet de la pyramide de Maslow). : Se réaliser, s'épanouir, se développer personnellement (avec la méditation par exemple)

¹¹<http://apliut.revues.org/>, d'après Déci et Ryan <https://creg.ac-versailles.fr/des-theories-au-systeme-global-de-la-motivation-ou-vers-un-veritable-systeme-de>

Plus tard, dans les années 70, Maslow découvre le type de besoins suivants : besoins cognitifs (savoir, comprendre,...etc.) et les besoins esthétiques (ordre, harmonie,...etc.). Que plus tard des auteurs vont, par la suite, classer respectivement au-dessus des besoins d'estime et en dessous de l'autoréalisation.

Selon Maslow, il n'y a qu'un seul cas où le manque d'un certain besoin pousse l'individu au travail. Dans le cadre de sa fameuse pyramide, un nouvel besoin n'apparaît que si le besoin d'un niveau inférieur est demandé.



Figure 2 : La pyramide des besoins d'Abraham Maslow¹²

6/Facteurs influençant la motivation chez les apprenants de 4^{ème} année primaire:

De nombreux éléments contribuent à stimuler la motivation des apprenants, dans cette section nous allons citer les principaux facteurs qui influencent la motivation chez les élèves de 4^{ème} année primaire.

6.1. Facteurs propres à chaque enfant :

- Le plaisir du jeu : Les enfants aiment jouer, le jeu comble un besoin d'exploration et d'interaction.

¹²Maslow, A. H. (1970). Motivation et personnalité (trad. Française). Eyrolles.

- La curiosité : Le jeu stimule la soif d'apprendre et de s'aventurer, il permet à l'enfant de se poser des questions et d'étudier en profondeur.
- Le besoin de réussir : Les jeux sont de bonne qualité quand ils permettent à l'enfant de remporter une victoire tout en développant ses capacités, cela développe leur estime de soi et leur motivation à apprendre.
- Le besoin d'appartenir : Les jeux développent des relations sociales et l'intégration des enfants dans un groupe.

6.2. Facteurs liés aux jeux:

- L'importance du contenu : Le jeu doit s'aligner avec les intérêts des enfants ainsi que les thématiques enseignées en classe.
- La variété des activités : Un jeu varié retient et maintient l'intérêt de l'enfant, surtout s'il se compose de phases de réflexion et d'action.
- L'élément amusant : L'apprenant doit prendre plaisir à jouer au jeu, concerné par le cadre
- L'instructeur : L'enseignant doit être visiblement actif dans la classe et fixer des objectifs pour le travail de classe à réaliser dans le jeu.

6.3. Facteurs contextuels :

Rôle de l'éducateur : Les éducateurs sont au cœur de la construction de l'espace d'apprentissage en classe de récréation ; ils organisent et gèrent les activités récréatives.

6.4. Le facteur social:

L'interaction entre apprenants, au sein du jeu, est un régal et plaisir à participer, qui favorise l'enseignement entre pairs et améliore également le construit motivationnel envers l'apprentissage.

6.5. Ressources matérielles :

Pour réaliser des activités ludiques ambitieuses d'un point de vue pédagogique, il est nécessaire de disposer d'un certain nombre de supports adaptés.

7/Le rôle de professeur dans la création d'un environnement motivant:

Le professeur est un acteur clé dans un environnement motivant, en créant des relations positives et en diversifiant les méthodes d'enseignement tout en intégrant de la signification à leurs apprentissages. Au centre d'une construction significative pour les élèves, il est du professeur de créer d'abord une confiance ainsi que du respect par et pour tous les élèves. Cela se fait tout d'abord par l'encouragement systématique ainsi que la valorisation de tous les enfants, quel que soit leur niveau scolaire. Il doit relier l'universel au particulier, et donc en rendant l'apprentissage permanent et motivant pour chaque élève. Également, donner des choix en ce qui concerne la manière de travailler avec des défis qui sont à la fois nécessaires et intéressants.

De la même manière, l'enseignant est censé recourir à d'autres strates ou niveaux et au niveau étudiant également, c'est pourquoi il doit parler de la primaire de l'école et du concept de devoir. De plus, il doit également susciter la curiosité et l'intérêt des enfants, leur assistance pour le renforcement de leur sentiment de compétence et accroître leur autonomie et responsabilité pour les écoles.

8/La méthode d'enseignement utilisée pour motiver les apprenants :

Des méthodes actives et participatives sont suggérées pour aider l'enseignement et l'apprentissage dans les milieux scolaires.

Avec les approches constructivistes, les apprenants sont devenus le point central du processus d'apprentissage. La fonction de l'enseignant devient alors celle de facilitateur.

Ce sont des méthodes pédagogiques qui sont basées sur l'activité et qui cherchent à renforcer la motivation des apprenants.

Pour adopter les procédures les plus adaptées, au moins trois questions significatives doivent probablement être gardées en tête.

oLa méthode aide-t-elle à atteindre l'objectif fixé ?

La méthode est un moyen de transformer l'état initial de l'apprenant en un objectif spécifique. Avant de pouvoir aider l'apprenant, des étapes doivent être prises pour déterminer quel est le but de la leçon. Donc, avant de choisir la meilleure méthode, il est important de définir les objectifs que l'on souhaite atteindre durant le cours.

○ **La méthode garantit-elle l'engagement de tous les apprenants au cours de l'activité?**

Étant donné que cette méthode est qualifiée d'active et participative, il est important de s'assurer que chaque étudiant est engagé lors de la mise en œuvre de la méthode. Tous les apprenants sont censés agir, réfléchir, observer, rechercher, tester, parler...etc.

○ **La méthode capte-t-elle l'attention de tous les apprenants ?**

Pour que les étudiants aient un apprentissage significatif, la méthode utilisée doit susciter l'intérêt de tous les étudiants. Il y a un équilibre délicat entre « intérêt _ effort _ réussite ».

Il existe une variété de méthodes disponibles, mais nous avons décidé d'utiliser la méthode Ludo-pédagogique comme la plus efficace pour la motivation des apprenants.

9/La compréhension écrite en FLE :

La compréhension de l'écrit occupe une place importante dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère (FLE), ce processus complexe ne se limite pas au simple décodage des mots, mais implique une interaction active entre le lecteur et le texte, mobilisant des connaissances préalables, des stratégies de lecture et une capacité à inférer et à analyser et interpréter.

9.1. Qu'est ce que comprendre:

Comprendre : emprunté au latin comprendre qui signifie saisir ensemble et intellectuelle (saisir Par l'intelligence, la pensée)¹³

Miorand (1982) a défini l'acte de comprendre comme suit : « comprendre c'est produire de la signification et non en recevoir comme on l'a cru longtemps en didactique des langues»¹⁴

La compréhension écrite s'est révélée comme un élément fondamental de l'apprentissage des habiletés de l'acquisition du langage de communication. Parce qu'elle permet d'actualiser la communication entre deux ou plusieurs interlocuteurs à l'insu des contraintes temporelles et spatiales.

Les définitions de la compréhension écrite sont présentées par plusieurs linguistes en termes plus ou moins différents.

¹³Le petit Robert, Dictionnaire 2011

¹⁴ "Miorand, S, situation d'écrit: compréhension et production, paris, clé international, 1982

9.2. Définitions :

La compréhension écrite reste l'un des enjeux crucial de plusieurs recherches dans le champ éducatif pédagogique, elle est décrite par plusieurs auteurs et chercheurs :

Dans le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et langue seconde, « La compréhension est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute "la compréhension orale" outil "compréhension écrite"»¹⁵

La méthode, de Galisson R. et Coste D., la définissent comme, « opération mentale, résultant du décodage d'un message écrit qui permet à un lecteur "compréhension écrite" ou un auditeur "compréhension orale" de saisir la signification que recouvrent les significations écrits ou sonores, c'est une opération de réception des messages. »¹⁶

Dubois D. Ajoute dans le même cadre que la compréhension est « l'ensemble des activités qui permettent l'analyse des informations de mise en relation d'information nouvelles avec des données acquises et stockées en mémoire à long terme. Les modèles de compréhension écrite sont aussi étroitement liés à la représentation théorique des formes et des contenus de la mémoire à long terme ».¹⁷

Pour la psychologie cognitive, « *comprendre un texte c'est édifier une représentation spécifique correspondant à la situation que décrit le Texte* »¹⁸.

Quant à l'approche communicative, elle définit la compréhension de l'écrit comme étant « une réaction active à la construction du sens du message »¹⁹

D'après ces définitions, la compréhension relève d'un processus mental que tout lecteur engage en s'appuyant sur des représentations à long terme ancrées dans sa mémoire, ainsi que sur les informations qu'il rencontre lors de sa lecture. En d'autres termes, il s'agit de la faculté du lecteur à discerner et à saisir l'intention sous-jacente d'un texte.

Ainsi, pour véritablement comprendre un texte, plusieurs compétences sont nécessaires :

¹⁵ Cuq, J.-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, 2003, p 49 22

¹⁶ Galisson R., Coste D. Dictionnaire des langues, Ed Hachette. Paris, 1976, p 312.

¹⁷ Dubois D. Lire du texte au sens, 1976, p37

¹⁸ Jean-Pierre, op.cit., p.49

¹⁹ Heniche Samira, Enseignement/Apprentissage de la compréhension d l'écrit: Quelques aspects théoriques

- La capacité de l'apprenant à scruter un texte écrit afin d'identifier des informations précises.
- La capacité d'interroger un document écrit dans le but de répondre à des questions posées.
- La capacité de l'apprenant à interpréter et à donner un sens à un document écrit de manière autonome.

10/Les composantes de la compréhension de l'écrit :

« Le texte en tant que message produit par un scripteur mais, dans lequel joue également un (re)construction du (des) sens par le lecteur en fonction de ses connaissances préalables linguistiques et extra-linguistiques et de ce qu'il cherche à atteindre par la lecture du texte en question (information, plaisir...)»²⁰

Ainsi, certains chercheurs s'accordent aujourd'hui à dire que la lecture est un phénomène interactif qui découle d'une interaction dynamique entre trois variables indissociables : le lecteur, le texte et le contexte qui vont jouer entre chacune de ces variables des relations étroites.

10.1. Le lecteur, la lectrice :

Cette composante tient à ce que le lecteur ou la lectrice est capable de faire et de savoir. Il ne se présente pas « vierge » ou « vide » devant un écrit, mais il le traite avec ses acquis. En fait, ses savoirs sur la langue, ses savoirs sur le monde, sa disposition d'esprit, ses goûts, ses besoins ou encore son rapport à lui-même dans l'apprentissage vont également conditionner sa compréhension. De plus, le fait de se montrer capable de prendre des risques ou d'être paralysé par la peur de l'échec peut également moduler un niveau de compréhension.

Il est essentiel de préciser que les habiletés comme :

- La maîtrise du code écrit avec la capacité de reconnaître automatiquement des mots sans avoir à analyser leurs composantes.
- La capacité de prédire les informations à venir dans le texte en possession de connaissances spécifiques préalables.

²⁰ Adam J. M..les éléments de linguistique textuelle, 1990. p.29

-La capacité de faire des hypothèses sur un contenu en s'intéressant à des éléments extérieurs au texte, du titre à l'iconographie en passant par les sous-titres, etc.

-Les stratégies mobilisables en lecture (la lecture survolée, la lecture sélective, la lecture intégrales, etc.) jouent un rôle majeur dans la compréhension.

10.2. Le texte :

Le texte est aussi un facteur important lors de la lecture, il a trait au matériel à lire, c'est-à-dire toutes les composantes qui fournissent des instructions au lecteur ou à la lectrice.

Adam Jean Michel déclare : « Lire c'est transformer une suite d'unités linguistiques en un texte. Comme, de plus, nous ne lisons pas tous les écrits de la même façon, les lecteurs monovalents sont indéniablement handicapés. ».²¹

Les composantes d'un texte vont faciliter ou compliquer la tâche du lecteur ou de la lectrice. Il s'agit : de l'intention de l'auteur, du mode de structuration des idées et bien sûr du contenu du texte.

De même, le type de texte, la nature de l'écrit, la structure du texte, sans oublier les conventions de l'écrit constituent autant d'éléments facilitant ou obstacles à la compréhension.

10.3. Le contexte :

Le contexte est la situation dans laquelle se trouve le lecteur ou la lectrice pour produire le texte. L'environnement dépeint la situation dans laquelle le lecteur est placé dans le texte, cet environnement est psychologique, social et physique.

- Le contexte psychologique : Il relie les motivations qui sont nécessaires pour aborder la lecture ainsi que les formes d'intérêt qu'il pourrait y avoir pour entreprendre cette lecture.
- Le contexte social : Cela se traduit par l'ensemble des relations que le lecteur peut avoir ou qui peuvent se croiser parmi son milieu lorsqu'il est en train de lire.
- Le contexte physique : Ce sont tous ces bruits, le manque ou la présence d'aération, la chaleur ou le froid, le degré d'éclairage auquel on se trouve.

²¹ Ibid., p. 229.

11/L'objectif de la compréhension écrite :

L'objectif de la compréhension écrite est de guider notre élève étape par étape vers la compréhension et la lecture de différents types de textes. Cet objectif semble être relatif à cette compétence car il ne tourne pas autour de la compréhension instantanée d'un texte particulier.

Selon G.BERTONI DELGUERCIO, E. BARTOLUCCI et A.MTHIERRY (*le français dans le monde n°227*) « l'objectif de l'enseignement de la compréhension de l'écrit est de fournir aux apprenants de réelles compétences de lecture tout en leur permettant une certaine autonomie face aux premières structurations de son approche culturelle de civilisation »²²

Le but est d'apprendre différentes stratégies de lecture qui à long terme inciteraient l'élève à développer un désir de lire des journaux ou des livres en français. Les séquences de compréhension écrite se déroulent sous forme d'activités que les apprenants doivent réaliser afin de les aider à acquérir certaines réflexions qui les aident dans la compréhension.

L'apprenant, lorsqu'il est situé dans un contexte, doit progressivement être capable de comprendre le sujet ou le locuteur, être capable de repérer des informations spécifiques et aussi de saisir le déroulement ou l'ordre du texte, comprendre les règles dominantes de la langue écrite et formuler une idée à partir du texte lorsqu'il maîtrise bien la langue. Tout comme dans le cas de la compréhension orale, l'apprenant va acquérir, à travers le texte de lecture, du vocabulaire, de nouvelles informations factuelles sur la civilisation, de la nouvelle grammaire et même des éléments structurels.

12/Les différents modèles de la compréhension de l'écrit :

Comment lit-on ? comment comprend-t-on ? Il existe plusieurs façons à considérer quand il s'agit de la construction de la signification, et plus particulièrement les recherches qui tentent à expliquer la construction du sens. Elles décrivent trois modèles qui sont le modèle sémasiologique, le modèle onomasiologique et le modèle interactif.

« Selon Jean Pierre CUQ, les résultats des recherches menées sur les phénomènes du décodage, sur les fonctions de la mémoire, sur le rôle joué par les connaissances antérieures

²² "G. Bertoni Delguercio, E. Bartolucci et A. Mthierry, le français dans le monde, n°227.

et surtout sur les caractéristiques du récepteur, décrivent le processus de compréhension selon trois modèles »²³:

12.1. Le modèle sémasiologique : (de la forme au sens)

Ce modèle part de la forme vers le sens, dit aussi de bas en haut. Par cette approche, les processus cognitifs supérieurs à déterminer sont le traitement de l'information où la perception des formes du message émis est un élément central, ce qui suppose plusieurs phases :

- Les phases de conception : cette phase produit un signal sous une forme qui peut être traité par une personne, cette phase contient deux sous phases au total.
- Les phases d'idéation et les phases de réalisation : Dans cette phase le lecteur isole et identifie les éléments graphiques, signe dont il peut reconnaître un objet sans être capable d'expliquer.
- Les phrases de segmentation : cette étape il délimite les mots, les syntagmes et les étapes.
- Les phrases d'interprétation : il rattache une idée à ces termes, syntagmes, et phrases qui n'expriment dans un sens. Les phrases de synthèse : il parvient en additionnant les sens de plusieurs mots pour obtenir le sens du texte.

12.2. Le modèle onomasiologique:(Du sens à la forme)

Il consiste en des schémas de, pour un manque meilleur terme, intervertir la structure d'une phrase à la forme et pas à l'inverse. Dans ce modèle, cela correspond à la base de haut et bas, ce modèle accorde de l'importance au niveau de la culture et des connaissances du lecteur dans le traitement de l'information, et émet des hypothèses qu'il va vérifier en trois étapes :

De premier abord, il va donner une signification sémantique. Les grandes lignes permettent d'élaborer des projections, mais il est important de combiner ça avec les niveaux de contexte. Cela dit, ces projections sont liées à une forme d'attente superficielle.

²³ CUQ Jean Pierre, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, P.P 152,153

Pour ce qui est de la vérification, des indices révélateurs permettent soit de confirmer soit de contredire les hypothèses restantes formulées plus tôt. En collectant ces indices, on sera capable de se tenir sur un terrain solide.

En termes plus simples, si jamais une des hypothèses émises est validée ou expirée, et si elle est gardée par rapport aux informations qu'elle a besoin d'assimiler, elle à son tour est appelée à d'autres projets, c'est-à-dire indices.

12.3.Le modèle interactif :

Ce modèle combine les deux modèles précédents, le séméiologique et l'onomasiologique. Il se repose sur l'interaction entre ces deux modèles. Pour comprendre le sens, il est nécessaire de tenir compte des connaissances préalables du lecteur, des attributs informatifs et des caractéristiques intégrées dans le texte (graphique, orthographe, sémantique, etc.).

Le modèle interactif est souvent utilisé et connu que les autres, dont le lecteur joue un rôle crucial.

13/Les étapes de la compréhension écrite :

Le modèle de VAN DIJK et KINTSCH (1983) fait une distinction entre plusieurs niveaux de compréhension du texte qui sont:

- **Traitement à niveau de la structure de surface (mot par mot) :** La première étape consiste à reconnaître les mots, à associer chaque mot à un concept, et à intégrer chacun dans le modèle que le lecteur construit. Cette 'forme de surface' ressemble davantage à un marqueur mental qui se perd très rapidement.
- **La microstructure :** C'est la base du texte où les idées articulées et leur interprétation sont représentées. Elle correspond au sens littéral du texte.
- **La macrostructure :** C'est une sorte de résumé du texte.
- **Le modèle de situation :** C'est la compréhension la plus complète que l'on puisse atteindre du texte.

La représentation a le potentiel d'être assez vive car elle peut contenir les caractéristiques des personnages, leurs positions respectives, les actions et l'ensemble du processus en évaluation.

Cette dernière étape, qui permet la construction d'une situation, est considérée comme celle de 'compréhension profonde et élaborée'. Ce 'modèle de la situation' intègre des données explicites du texte, les relations existantes entre les données, les connaissances antérieures qui ont été introduites et schématisées .

14/Les difficultés de la compréhension écrite :

Comme nous l'avons vu, le processus complexe de la compréhension peut s'avérer difficile pour l'apprenant. Dans le cas de l'éducation, le problème de compréhension qu'un élève a ou peine à lire à écrire trouve son explication dans plusieurs sources. D'après le dictionnaire de l'éducation « ces difficultés de compréhension de l'écrit ont différentes raisons »²⁴ .

En premier lieu, il peut s'agir d'un problème de langage verbal, de vision ou d'attention, et même des déficits liés à l'information ou à la mémoire.

Ensuite, il existe un bon nombre de difficultés et de troubles d'acquisitions au niveau de la lecture qui sont endémiques dans les milieux socialement défavorisés. Néanmoins, le manque de capacités de conscience phonologique ainsi que la vitesse de dénomination en constituent les raisons principales. Ils sont ensuite suivis par les troubles attentionnels qui résistent de façon similaire que dans d'autres habituellement favorisés.

En fin de cycle, il a été prouvé que le développement et l'évolution de la phonologie et l'attention sont nettement plus stratégiques et déterminantes que les antécédents médicaux, les compétences, les autres fonctions langagières, les autres troubles comportementaux et les facteurs socio culturels.

Cependant, pour l'apprenant d'une nouvelle langue, la tâche de lecture est sans aucun doute difficile. Pendant la lecture et la compréhension d'un texte, l'apprenant est confronté à certaines difficultés qui sont :

- **Les obstacles lexicaux:** L'élève se bloque sur un mot inconnu à cause de la sa difficulté et perd le contexte du texte.
- **Obstacles liées à l'organisation du texte :** À cause de ce qu'il connaît de la grammaire de la langue et des façons dont les énoncés sont reliés entre eux.

²⁴ " Dictionnaire de l'éducation, sous la direction d'AGNES van ZANTEN, PUF en France, sept 2008, p.442 443.

- **Obstacles posées par le domaine référentiel (le contenu, les thèmes, les allusions) :** Le lecteur ne peut pas faire les allers-retours entre ce qu'il sait et les nouvelles données du texte.

Les difficultés d'apprentissage de la langue française, en particulier la compréhension écrite, demeurent la base de tout cycle d'enseignement-apprentissage. Ces problèmes pour les apprenants représentent de réels défis pour le personnel éducatif qui les accompagne, notamment pour les enseignants, car ils font référence à tout ce qui est problématique, c'est-à-dire que c'est tellement difficile et nécessite des efforts et des luttes.

15/Les difficultés spécifiques rencontrés par les apprenants dans la compréhension écrite :

- **Défis liés au décodage et à la fluidité :**

La similarité des sons : Par exemple, mélanger les sons de 'b' et de 'p' et 'q'.

Difficulté concernant les sons complexes : Tels que les sons 'ch.', 'oi' et les groupes de consonnes.

Difficultés à lire à voix haute avec expression : Pas assez de ponctuation et d'intonation.

- **Problèmes difficiles liés au vocabulaire et à la grammaire :**

Insuffisance de vocabulaire de base : les apprenants ne connaissent pas la signification des mots courants.

Difficultés à comprendre les phrases passives : Par exemple "Le chat a été nourri par la fille." Problèmes avec les pronoms : Ne pas savoir à qui ou à quoi ils se réfèrent.

- **Difficultés liées aux stratégies de compréhension :**

-Incapacité à saisir l'idée principale d'un passage.

-Difficulté à répondre aux questions impliquant des inférences.

-Incapacité à exprimer l'idée principale d'un passage en quelques mots.

-Incapacité à ordonner l'information du texte de manière logique.

-Difficulté à relier le texte à leurs expériences personnelles.

-Difficulté à identifier les différents genres d'un texte ou son but prévu.

- **Défis liés à la motivation et à l'intérêt :**

- La négligence pour la lecture en général.
- Les apprenants préfèrent les activités visuelles et ludiques.
- Ils ont dû mal à se concentrer sur un texte pendant longtemps.
- Un manque d'estime de soi dans leurs capacités de lecture.
- Peur de faire des erreurs.

16//Exemple des activités ludiques pour renforcer la compréhension écrite :

Nom du jeu	Ses objectifs	Son type
Les mots croisés	Un jeu de lettres portant sur les lettres et les définitions	Jeu linguistique
le jeu du baccalauréat	ce jeu consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée	Jeu culturel
Les jeux de rôle	Impliquer l'apprenant dans des situations d'échange linguistique.	Jeu dérivé du théâtre
Le pendu	Améliorer l'orthographe et les connaissances des élèves.	Jeu interactif
Jeu de l'oie	Aider les élèves à apprendre à lire.	Jeu communicatif
Le jeu des adjectifs	Enrichir le vocabulaire et travailler la prononciation.	Jeu linguistique
Le jeu piste à suivre	Deviner des mots, des thèmes.... à l'aide des indices donnés	Jeu culturel
La chasse au mot	Délimiter un mot	Jeu linguistique
Jeu de lettres, phrases et syllabes	Former des mots et des phrases	Jeu linguistique
Les devinettes	Etre capable à résoudre un problème de langue	Jeu de réflexion
Je découpe en syllabes	Apprendre à lire	Jeu linguistique

Tableau 1 : Exemples des jeux utilisés dans l'enseignement du FLE

Conclusion :

En conclusion ce chapitre a exploré en profondeur l'impact significatif de la motivation sur la compréhension écrite des apprenants. Nous avons défini la motivation, examiné ses différents types, mis en évidence ses nombreux avantages dans le processus d'apprentissage et comment elle influence positivement la capacité des apprenants à décoder et interpréter les textes. Parallèlement, nous avons défini la notion de compréhension de l'écrit et cité ses différents composants, nous avons également mentionné quelques jeux pédagogique utilisé par les enseignants.

En somme une motivation élevée est un levier puissant pour renforcer et améliorer la compréhension de l'écrit des apprenants, cette notion elle participe positivement au développement des compétences des apprenants.

La motivation est un moyen facilitateur pour l'enseignant et l'apprenant, elle aide l'enseignant à transmettre les connaissances facilement et rendre la langue claire et compréhensible et pour l'apprenant la motivation elle est important pour les élèves car elle stimule leur intérêt et leur engagement ce qui rend le texte de compréhension écrit facile à comprendre , elle permet aussi aux élèves de s'engager pleinement dans leur apprentissage, de mieux comprendre les concepts et les textes et de se sentir à l'aise dans l'environnement scolaire.

La partie pratique

Analyse et interprétation des données
recueillies

CHAPITRE 01

Analyse et interprétation des résultats du questionnaire.

Introduction :

Pour renforcer et répondre à nos besoins de recherche et compléter ce qui a déjà été fait théoriquement "le Ludo pédagogiques, la motivation et la compréhension de l'écrit". Il a fallu vérifier sur le terrain les hypothèses formulées précédemment le travail, et de montrer l'importance de la compréhension de l'écrit sur le développement des compétences d'un élève de 4ème primaire.

En premier lieu, nous avons donc élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de français du cycle primaire pour le but d'identifier les jeux ludiques employer en classe et d'analysé les méthodes d'enseignement qui les accompagnent .

Dans ce chapitre, il s'agira de présenter en premier lieu notre démarche de travail en indiquant notamment le lieu d'enquête, l'échantillonnage. Dans un second lieu, il s'agit de construire notre questionnaire d'enquête proposé aux enseignants ainsi que les résultats obtenus avec les analyses.

1/La démarche de travail :

Afin d'élaborer et collecter les données pour notre travail de recherche, nous avons opté pour une méthode d'investigation intégrée, qui s'organise comme suit :

Nous avons élaboré un questionnaire d'enquête destiné aux enseignants de français du cycle primaire de l'établissement.

Ce questionnaire comprend des questions de diverses formes afin d'obtenir des informations claires concernant les séances de compréhension du texte dont nous avons besoin pour réussir notre partie pratique.

1.1. L'échantillon :

Dans le cadre de notre recherche, nous avons élaboré un questionnaire afin de collecté des données sur l'apport du ludique dans l'enseignement / apprentissage de FLE .

Ce questionnaire a été destiné à un échantillon composé de 03 enseignants de français du cycle primaire de l'école Hasni Laarej, localisée au niveau de la commune de Béni Saf, dans la wilaya d'Ain Témouchent.

Le choix de cet échantillon a été fait d'une manière raisonnée, en prenant en considération, la disponibilité des enseignants, leur expériences dans l'enseignement/apprentissage de FLE, ainsi leur implication dans les pratiques pédagogiques

Les données recueillies à travers ce questionnaire nous ont permis d'avoir une idée globale sur l'utilisation des jeux ludiques, et d'analyser les différents types de jeux utilisés par les enseignants, également, les attitudes des enseignants face à l'intégration de la Ludopédagogie en classe de FLE

1.2. Le questionnaire d'enquête :

Notre étude repose sur un questionnaire qui comporte 15 questions de diverses formes (ouverte, fermée, QCM), portant sur des aspects liés à notre recherche qui sont :

- ✓ L'enseignement de la compréhension de l'écrit.
- ✓ Les difficultés rencontrées par les élèves de quatrième année primaire lors de la compréhension d'un texte écrit.
- ✓ Les propositions des enseignants pour améliorer la compréhension des élèves.

Pour affirmer et infirmer nos hypothèses nous avons opté pour l'utilisation de ce questionnaire que nous avons donné sous version papier à un échantillon de 03 enseignants de français de cycle primaire de cet école parmi eux 02 enseignantes femmes et un homme de l'âge varie entre 27ans et 50ans pour nous faciliter l'accès à leurs avis .

Dans le but d'élargir notre échantillon, nous avons tenté de distribuer le questionnaire dans d'autres établissements primaires et auprès d'autres enseignants. Cependant, cette démarche n'a pas abouti, car certains établissements et enseignants ont exigé une autorisation administrative préalable, ce qui a limité notre accès

2/Analyse et interprétation des résultats du questionnaire.

Afin de bien mener notre étude qui vise à étudier l'apport des activités ludiques sur l'enseignement et l'apprentissage du Français Langue Étrangère chez les élèves de quatrième année primaire, nous avons envoyé notre questionnaire d'enquête auprès de trois

enseignants de français , car c'est ce qui compte l'école primaire Hassni Laarej , mais comme nous pouvons le voir dans les tableaux, les réponses ont été fournies.

Sexes	Nombre des enseignants	Ancienneté	L'âge
Féminin	2	26ans - 12ans	36ans _ 50ans
Masculin	1	3ans	27ans

Tableau 2 : Répartition des enseignants selon le sexe, l'expérience et l'âge

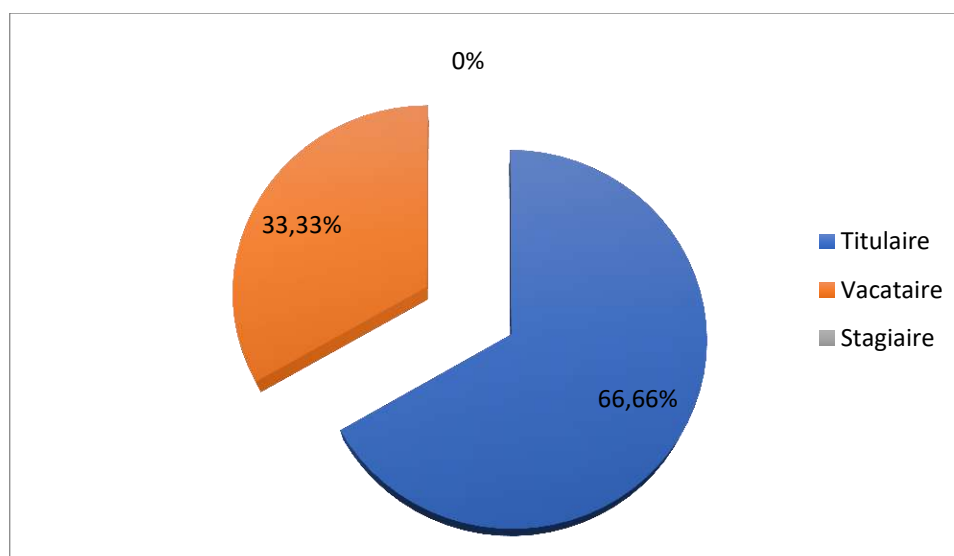
Les résultats nous montrent que les enseignantes ont entre 3ans, 26ans et 12 ans d'expérience et l'enseignant Vacataire à 3ans dans le domaine éducatif.

Selon les données du tableau, on constate que l'âge des professeurs dans le système éducatif algérien varie de 27 à 50 ans, ce qui signifie qu'il comprend des enseignants appartenant à diverses tranches d'âge.

Question 01: Êtes-vous ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Titulaire	2	66 ,66%
Vacataire	1	33,3%
Stagiaire	0	0%

Tableau 3 : Le statut des enseignants participants



Graphique 1: Répartition des réponses sur le statut des enseignants.

Selon les réponses à cette question, on note que deux des enseignants consultés sont titulaires, et en parallèle, un seul vacataire n'a pas encore eu de postes, cela pourrait être dû à un manque de recrutement.

Question 02: Pensez-vous que les élèves sont intéressés par l'apprentissage du FLE ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Oui	2	66,6%
Non	0	0%
Un peu	1	33,3%

Tableau 4 : Intérêt des élèves pour le FLE: résultat de l'enquête**Graphique 2 : Répartition des réponses à la question sur l'intérêt des élèves pour le FLE**

Ce tableau indique que deux professeurs, représentant 66,6% du total, trouvent que les élèves sont intéressés par l'apprentissage du français, tandis qu'un autre, soit 33,3%, pense que les élèves s'intéressent peu à la langue française.

Personne parmi les individus questionnés n'a répondu négativement à cette question. Selon les données que nous avons recueillies, nous pouvons constater que les élèves du primaire ont un intérêt pour l'apprentissage du français.

Question 03 : Quel est le volume horaire réservé à la compréhension de l'écrit par séquence ? Semble-t-il suffisant.

L'objectif de cette question est de trouver combien de temps est prévu pour la séance de compréhension écrite et connaître les attentes des enseignantes.

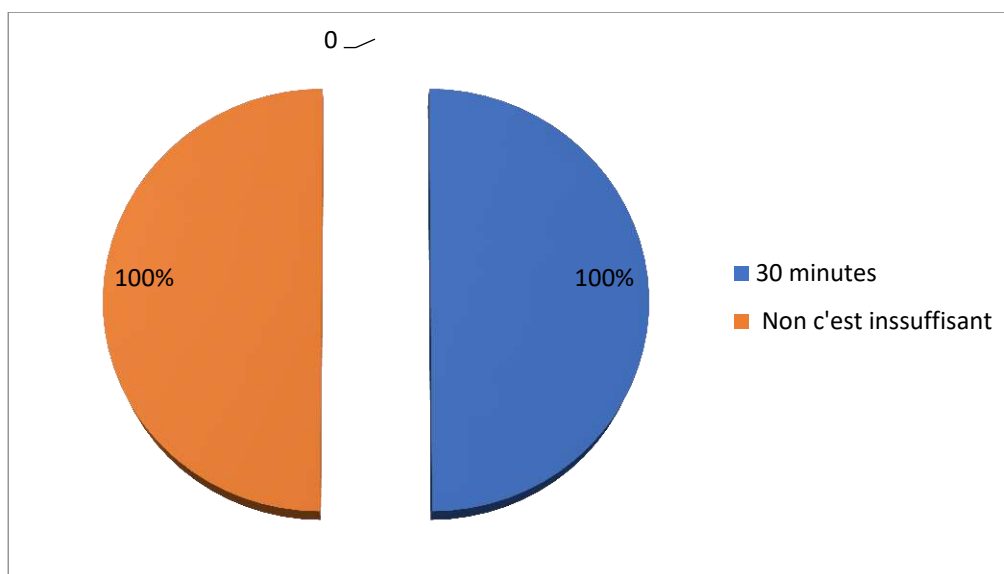
Les répondants ont dit que le volume horaire qui est réservé pour la compréhension écrite est de 30 minutes par séance, avec deux séances dans chaque séquence de travail.

Alors, nous avons remarqué que les enseignantes qui ont visionné notre questionnaire sont d'accord sur le volume qui paraît être insuffisant pour l'ensemble des enseignants ce qui augmente le pourcentage à 100%.

Le tableau suivant nous montre les attentes des enseignantes.

Réponses	Nombres	Pourcentages
30 minutes	3	100%
Non c'est insuffisant	3	100%

Tableau 5 : Pourcentage des réponses à la question sur le volume horaire pour la compréhension écrite



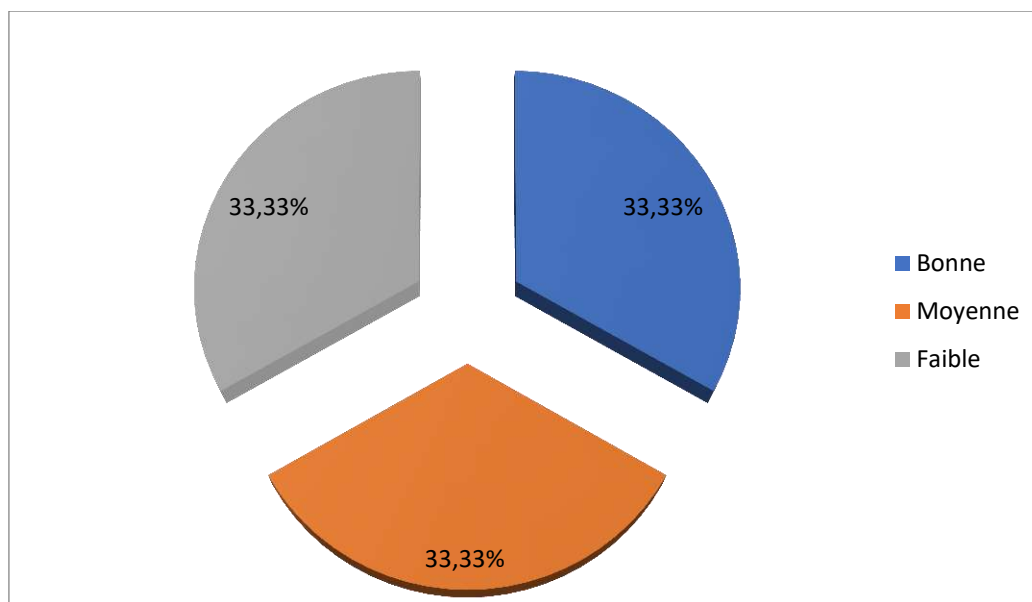
Graphique 3 : Répartition des réponses selon le volume horaire

Nous avons remarqué que 100% des enseignantes interrogés ont répondu non et elles ont estimé que le temps donné pour la compréhension du texte est insuffisant. Il s'avère que la plupart des élèves ne sont pas capables de lire et comprendre un document écrit facilement.

Dans ce cas, l'enseignant consacre plus de 30 minutes à la compréhension du texte, à la correction des erreurs ainsi qu'à l'explication du texte aux élèves.

Question 04 : Comment jugez-vous la participation de vos apprenants ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Bonne	1	33,3%
Moyenne	1	33,3%
Faible	1	33,3%

Tableau 6 : Participation des apprenants : résultats de l'enquête**Graphique 4 : Répartition des réponses selon la participation des apprenants**

Cette question montre le niveau de la participation et la motivation des apprenants et leur intérêt pour l'apprentissage de la langue française :

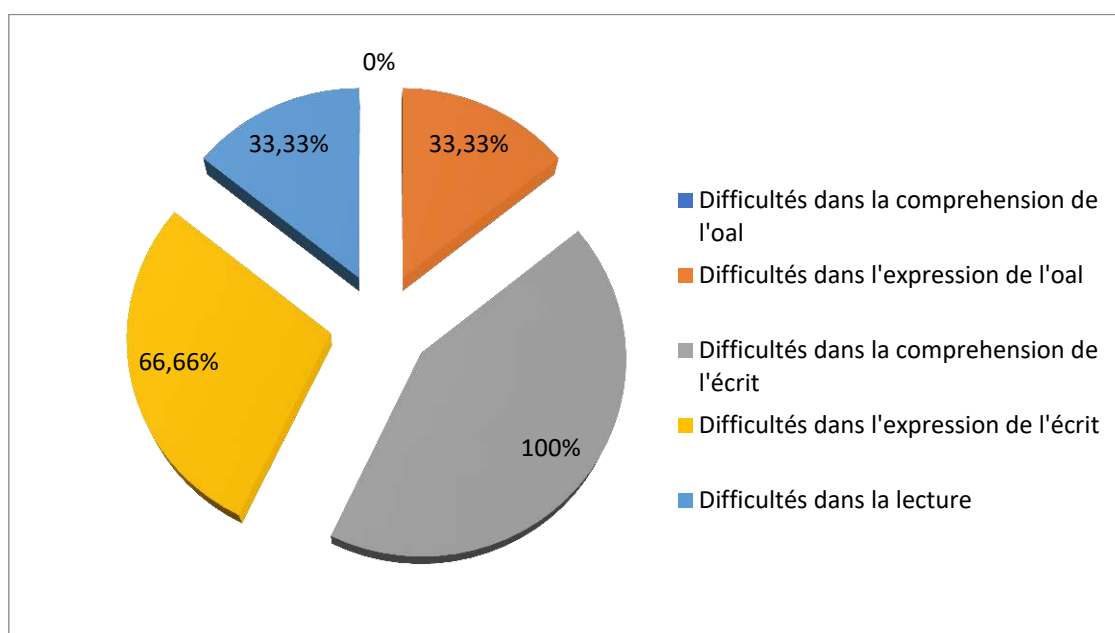
- Une enseignante déclare que la participation est bonne.
- Une enseignante affirme que la participation de leurs élèves est moyenne.
- ☐ Un enseignant affirme que la participation de leurs élèves est faible.

Ces résultats montrent que les élèves rencontrent des difficultés et semblent incapable à participer activement en classe, ces difficultés pourraient intervenir de: l'environnement extra-scolaire des apprenants, d'un usage limité du français, d'un manque de motivation.

Question 05 : Selon vous quel sont les difficultés les plus fréquentes chez vos apprenants ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Difficultés dans la compréhension de l'oral	0	0%
Difficultés dans l'expression de l'oral	1	33,3%
Difficultés dans la compréhension de l'écrit	3	100%
Difficultés dans l'expression de l'écrit	2	66,6%
Difficultés dans la lecture	1	33,3%

Tableau 7 : (Quelques enseignants ont choisi plusieurs propositions)



Graphique 5 : Analyse des difficultés des apprenants en FLE : résultat de l'enquête

D'après les résultats obtenus, tous les enseignants ont presque les mêmes réponses. Une enseignante trouve que les élèves ont des difficultés au niveau de la compréhension et l'expression de l'écrit.

Une autre enseignante trouve que les élèves ont des difficultés au niveau de l'expression de l'oral, des difficultés dans la compréhension de l'écrit, des dans l'expression de l'écrit, ainsi que la lecture.

Et l'enseignant pense qu'ils ont des difficultés dans la compréhension de l'écrit et dans la lecture.

Il existe plusieurs difficultés qui peuvent faire partie du champ d'apprentissage du français en tant que langue étrangère. En premier lieu nous avons la liste des difficultés qui peuvent survenir précisément pour les apprenants de primaire.

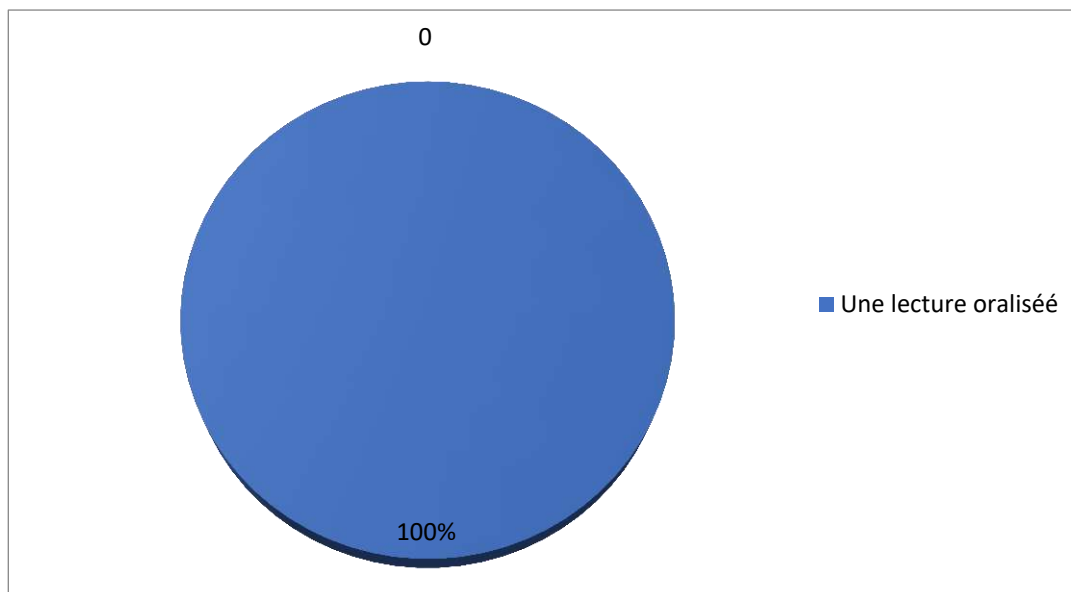
- **Difficultés dans la compréhension/expression de l'oral** : les élèves de primaire sont les plus touchés par le problème de la non-maîtrise de la compétence orale car ils ont des difficultés à produire et à comprendre des énoncés oraux. Nous pouvons dire qu'il s'agit tout simplement d'un problème de maîtrise du français.
- **Difficultés de compréhension/expression écrite** : dans ce cas, les difficultés rencontrées peuvent être dues à : un manque au niveau du réservoir linguistique, la non-maîtrise de l'orthographe des mots, la non-maîtrise des règles grammaticales, etc.
- **Difficultés dans la lecture** : la non- maîtrise des phonèmes influence souvent les problèmes de lecture auxquels font face les plus jeunes.

L'ensemble des difficultés listées ci-dessus sont interdépendantes et forment un enchaînement qui a pour vocation d'attaquer le niveau des élèves.

Question 06: Quelles stratégies de lecture vous utilisez en classe ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Une lecture studieuse	0	0%
Une lecture balayage	0	0%
Une lecture sélective	0	0%
Une lecture oralisée	3	100%

Tableau 8 : Analyse des stratégies de lecture en classe



Graphique 6 : Répartition des réponses selon les stratégies de lecture en classe

Le tableau montre les stratégies de lecture utilisées par les enseignants :

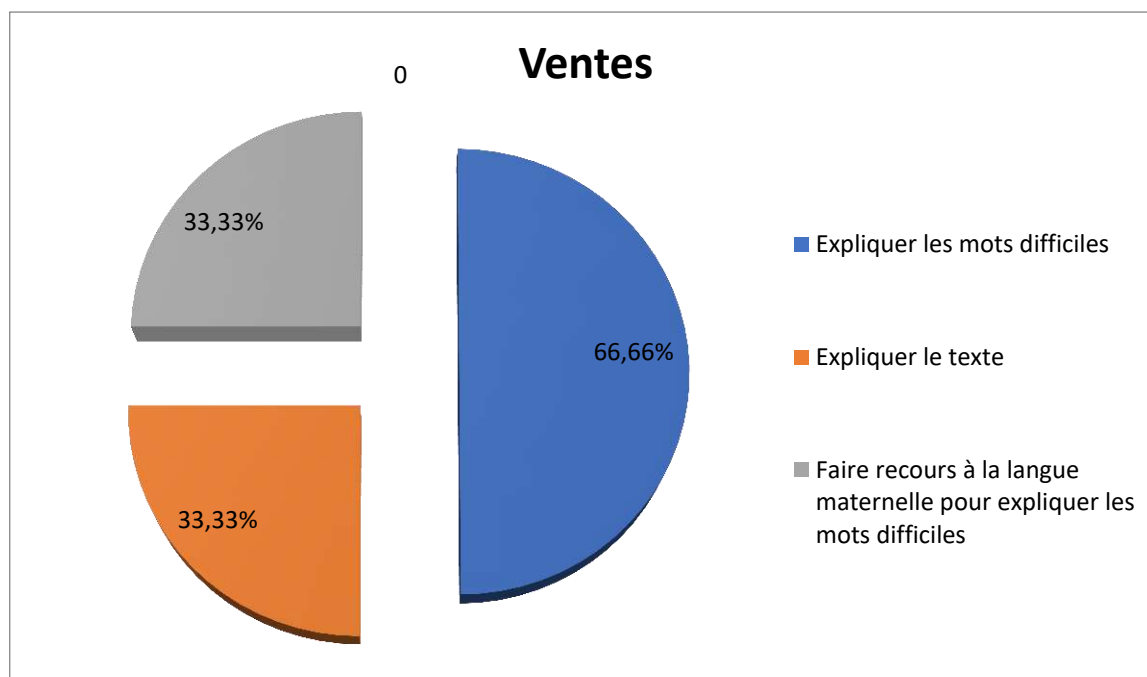
► Tout les enseignant (100%) favorisent et pratiquent la lecture oralisée.

Les enseignants ont montré que parmi l'ensemble de leurs stratégies de lecture, la lecture oralisée constitue la plus pratiquée.

Question 07 : Comment faites-vous comprendre un texte écrit a vos apprenants ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Expliquer les mots difficiles	2	66,6%
Expliquer le texte	1	33,3%
Faire recours à la langue maternelle pour expliquer les mots difficiles	1	33,3%

Tableau 9 : Méthode de compréhension de l'écrite : Analyse des réponses



Graphique 7 : Compréhension écrite : Répartition des méthodes.

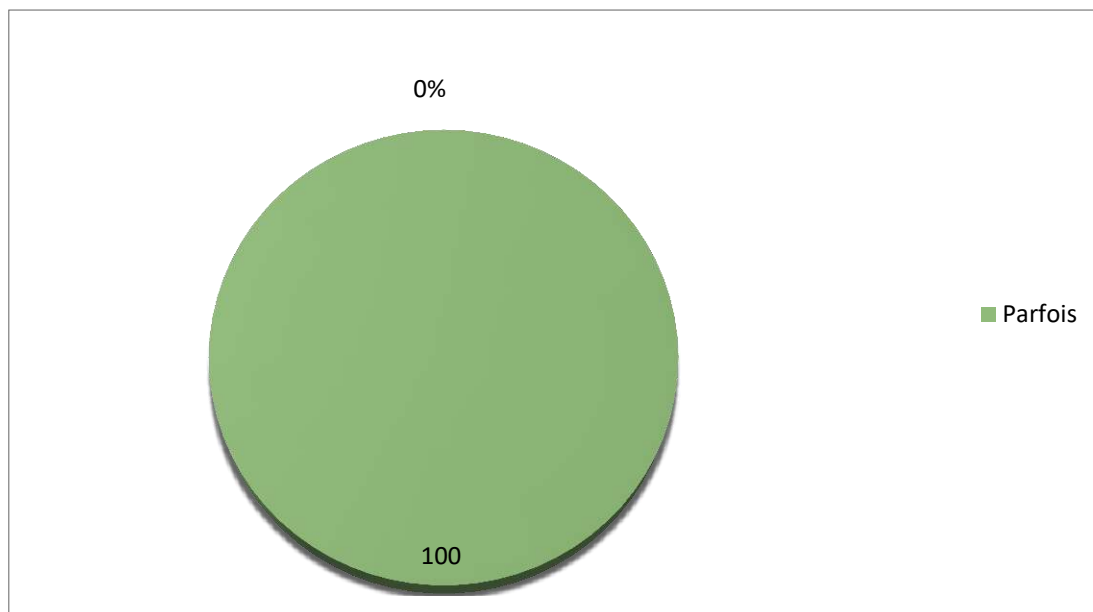
On note qu'une enseignante a fait deux choix à la fois. Les résultats énoncés indiquent que la plupart des enseignants tentent d'expliquer les mots difficiles afin de faciliter aux apprenants l'accès aux sens du texte mais en même temps cela pourrait poser un problème là où l'apprenant ne mobilise pas ses ressources pour atteindre ses objectifs tels que la compréhension et le repérage de l'idée principale... ." une parmi ces deux enseignantes a choisi l'explication du texte comme une deuxième méthode."

Et il n'y a qu'un enseignant qui a eu recours à la langue maternelle parce qu'il croyait que lorsque leurs apprenants se trouvent avec un blocage, le recours à la langue maternelle est une aide.

Question 08 : Employez-vous les activités ludiques dans votre classe du FLE ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Oui	0	0%
Non	0	0%
Parfois	3	100%

Tableau 10 : Analyse des réponses sur l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE



Graphique 8 : Pourcentage de l'utilisation des activités ludique dans une classe .

Ce tableau nous indique que la totalité des enseignants avec un pourcentage de 100% utilisent les jeux ludiques de temps en temps.

D'après ces résultats, nous constatons que l'aspect ludique ne semble pas être exploité dans l'enseignement/apprentissage du FLE dans l'école primaire algérienne

Question 09: Si oui, quel type d'activités utilisez-vous ?

À travers cette question, nous voulions découvrir les activités ludiques les plus utilisées dans l'école algérienne pour apprendre la langue française et nous avons obtenu les réponses suivantes :

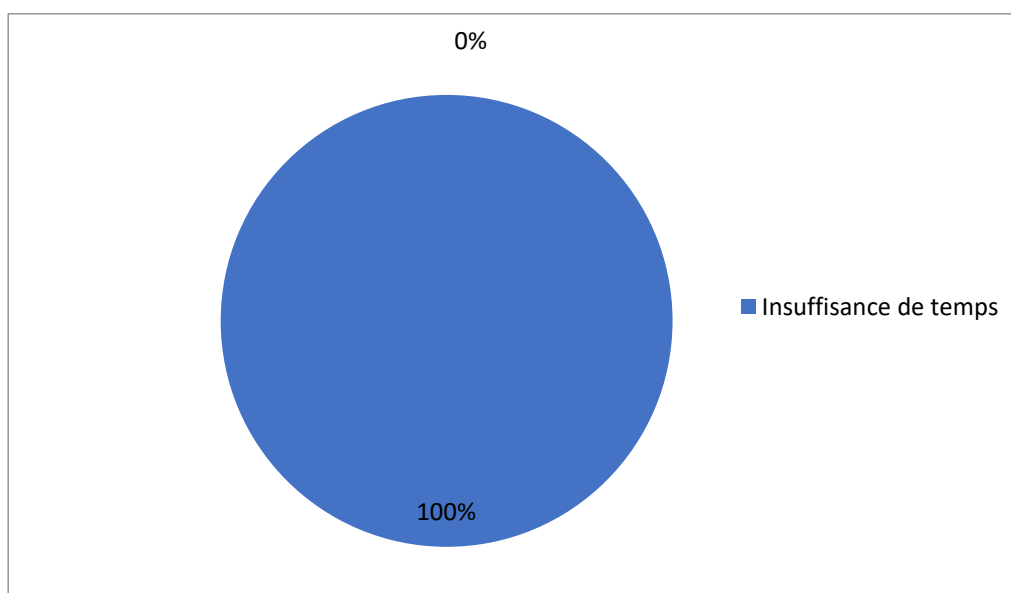
- Les devinettes.
- Les jeux de rôles.
- Le coloriage.
- Les mots croisés.
- Les jeux coopératifs
- Les puzzles.
- Le travail de groupe.

De nombreuses méthodologies sont utiles pour enseigner la langue française aux apprenants et chaque méthodologie a un impact différent. Parmi ces méthodologies, nous avons mentionné dans notre travail l'approche ludique qui repose sur l'utilisation de jeux dans l'enseignement/de l'apprentissage du français tels que : les devinettes, les puzzles, les mots croisés, jeux de rôle, les poules et ses œufs, les bandes dessinées,... etc.

Question 10: Si non qu'est-ce qui peut vous empêcher d'utiliser cette méthode dans votre classe ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Insuffisance de temps	3	100%
Non maîtrise de la classe	0	0%
Manque des matériaux	0	0%
Les élèves ne réagissent pas sérieusement	0	0%

Tableau 11 : Difficulté rencontrée : analyse des données



Graphique 9 : Répartition des réponses selon les difficultés rencontrées

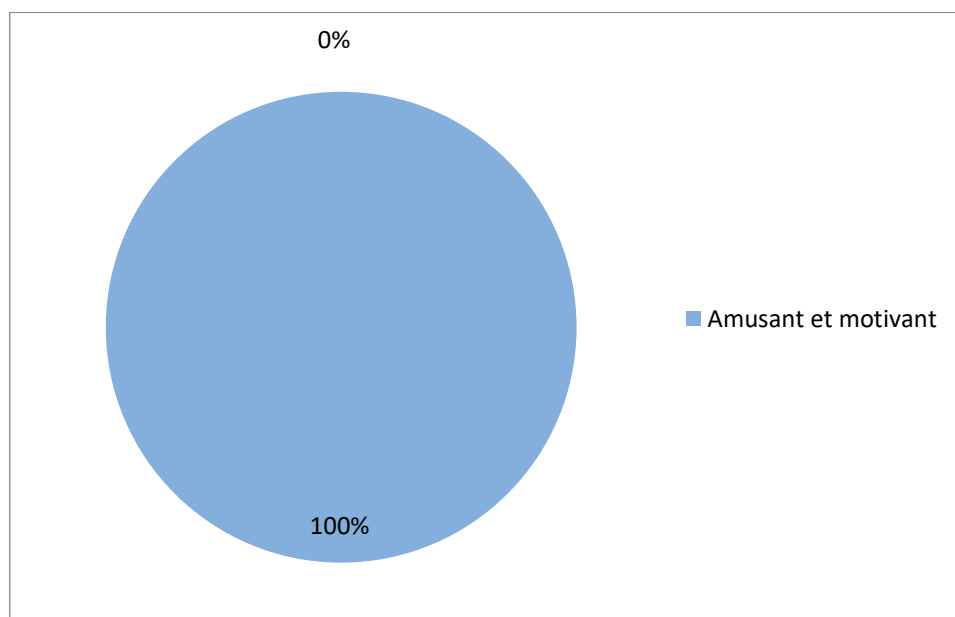
En raison d'un temps insuffisant, 100 % des enseignants n'utilisent pas d'activités ludiques dans leur enseignement.

Dans les écoles algériennes, les approches ludiques ne sont pas largement appliquées à cause de plusieurs facteurs, dont nous pouvons confirmer la raison principale est l'insuffisance de temps. Ainsi, pour un enseignant d'école primaire, présenté leçon et avoir une activité amusante pour appliquer les connaissances acquises en une demi-heure serait impossible à gérer.

Question 11: A votre avis, le recours aux méthodes basées sur les activités ludiques dans votre classe est ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Efficace	0	0%
Profitable	0	0%
Amusant et motivant	3	100%
Inutile	0	0%

Tableau 12 : Analyse des résultat de l'utilisation des activités ludiques dans une classe



Graphique 10 : Activités ludiques et apprentissage : vue d'ensemble

Tous les enseignants avec un pourcentage de 100 % s'accordent à dire que l'utilisation des activités ludiques est à la fois amusante et motivante pour les apprenants.

Aucun enseignant ne croit que cette approche est inutile.

Dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage du français langue étrangère, les activités ludiques offrent les possibilités suivantes :

Efficace : elles garantissent la transmission des connaissances enseignées aux apprenants.

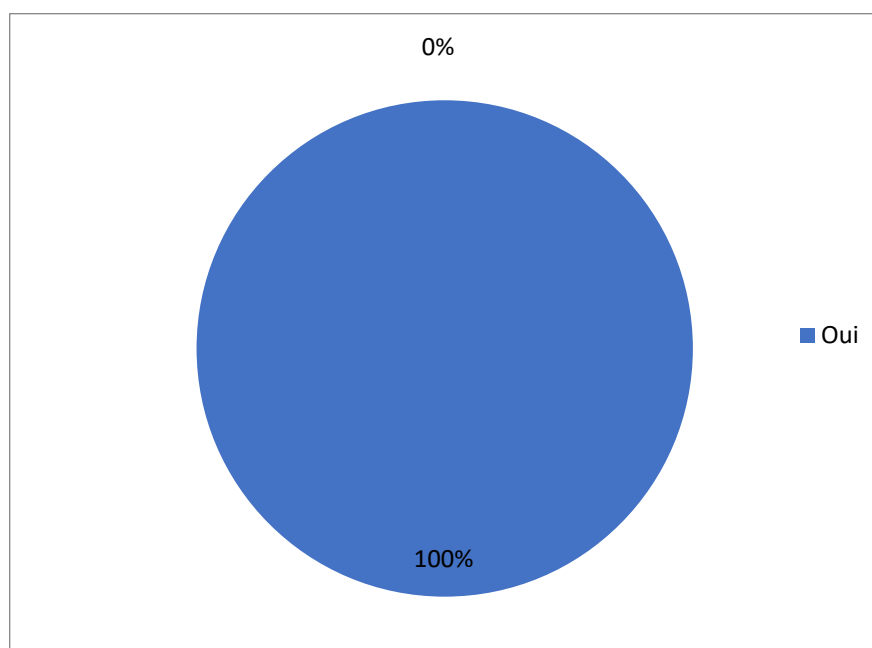
► Profitable : elles facilitent parfois la présentation de la leçon.

► Amusant et motivant pour les élèves : elles stimulent les apprenants au niveau primaire à développer le plaisir et l'envie d'apprendre, et elles aident particulièrement à éveiller la curiosité et l'esprit de compétition chez eux .

Question 12: La présentation du cours serait-elle plus facile en employant les activités ludiques ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Oui	3	100%
Non	0	0%
Autre	0	0%

Tableau 13 : Usage des activités ludiques dans une classe



Graphique 11 : Répartition des réponses selon l'efficacité des activités ludiques .

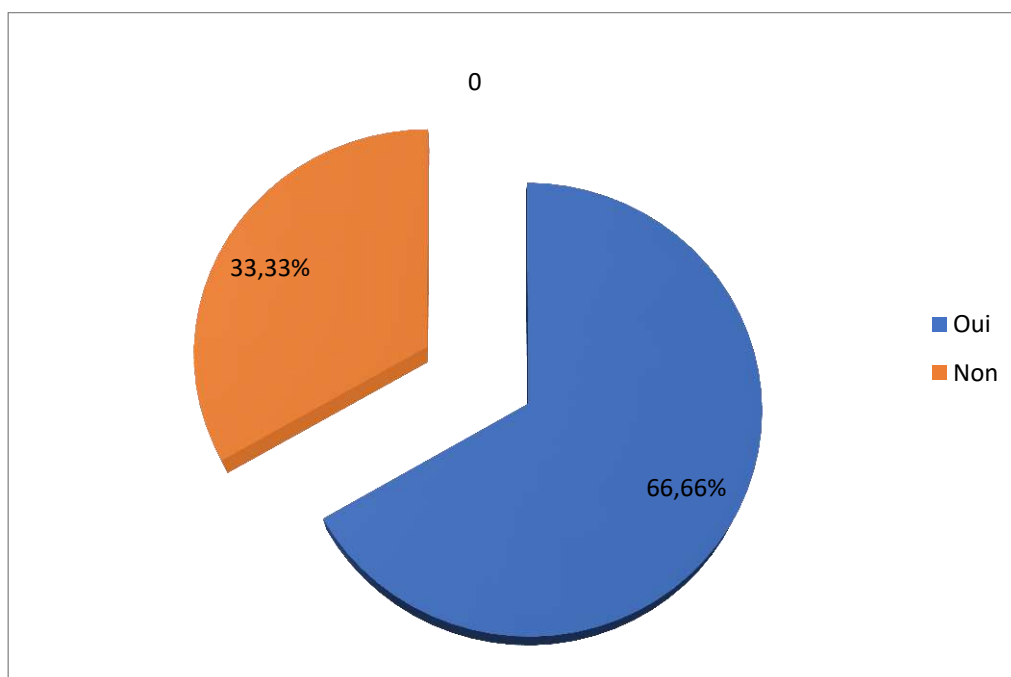
Tous les enseignants (03 personnes) ont répondu positivement à cette question. Cela montre que cette technique est efficace pour la compréhension et l'acquisition de connaissances.

L'approche ludique est une méthodologie qui utilise des jeux comme supports pédagogiques et pour motiver l'élève dans son apprentissage, un élève motivé est un apprenant qui acquerra de nouvelles connaissances, et cela aidera positivement l'enseignant à transmettre le savoir de manière agréable et facile.

Question 13: Est ce que la réponse à la consigne veut toujours dire que les apprenants sont bien compris ?

Propositions	Nombres	Pourcentages
Oui	2	66,6%
Non	1	33,3%

Tableau 14 : Évaluation de la compréhension des apprenants



Graphique 12 : Analyse de la compréhension des apprenants

Cette question représente le taux de réponses des enseignants où nous constatons :

Une enseignante affirme que la réponse à la consigne *n'indique* pas que les apprenants ont bien compris.

► Tandis que les autres enseignants affirment que la réponse à la consigne est une preuve d'une bonne compréhension.

Une réponse donnée à une question spécifique ne se fait pas n'importe comment, mais suit plutôt un ensemble de critères qui démontrent, dans ce cas, que l'apprenant comprend et sait comment répondre.

Ainsi, l'objectif de la tâche est d'interpréter ce qui est demandé d'eux dans l'activité afin qu'ils puissent répondre avec précision sans s'écarter du sujet.

Question14: Selon vous, les activités ludiques dans la classe du FLE peuvent constituer le meilleur moyen pour assurer l'assimilation des cours, aussi la motivation et le plaisir d'apprendre chez les élèves, ou bien vous préférez d'autres méthodes? Pourquoi ?

Nous avons posé cette question pour recueillir des informations auprès des enseignants concernant l'impact des activités au sein du programme sur la motivation, le plaisir d'apprendre et la maîtrise globale des objectifs d'apprentissage par les élèves dans le cadre du FLE dans l'école algérienne.

Nous avons recueilli les réponses suivantes :

○ Oui, c'est un moyen efficace d'apprendre.

Cela permet le développement de certaines compétences de l'apprenant. Pour ma part, je préfère toujours utiliser des jeux pour encourager l'apprentissage du français langue étrangère dans ma classe, et cela m'a toujours donné de très bons résultats.

○ Une enseignante s'est adressée à nous avec une réponse incomplète. Elle a répondu : « La lecture à la maison. »

○ Et l'autre enseignante préfère d'utiliser les activités ludiques, le travail à la maison et l'auto-apprentissage.

Nous notons que les enseignantes n'ont pas réussi à fournir des réponses complètes à cette question.

Question15 : Pour que la compréhension de l'écrit soit réussite; que proposez vous ?

Cette question avait pour objectif d'extraire des propositions pour réaliser la compréhension de l'écrit.

- Une enseignante suggère d'augmenter le volume horaire de la séance de compréhension de l'écrit.
 - Une autre enseignante propose de consacrer une ou des séances au programme uniquement pour la compréhension de l'écrit.
 - Et l'enseignant met l'accent sur l'importance d'intégration des jeux ludiques dans la séance de la compréhension afin que l'élève soit motivé, ainsi pour favoriser l'apprentissage.
- Pour conclure notre questionnaire, nous avons proposé deux questions ouvertes dans lesquelles nous voulons savoir l'avis des enseignants sur tout ce qui concerne l'approche ludique et son impact dans l'enseignement/apprentissage du FLE, et au même temps connaître la manière par laquelle l'enseignant arrive à bien réussir la séance de compréhension écrite. D'après les réponses obtenues, nous pouvons dire que les activités ludiques peuvent être le meilleur support pour garantir l'assimilation des cours aux élèves et elles peuvent être aussi le moyen le plus adéquat entre la motivation et le plaisir d'apprendre dans l'école.

Conclusion :

En somme , D'après l'analyse de questionnaire donné aux enseignants, nous avons remarqué que les réponses obtenues étaient presque identique, et nous avons constaté que toute les enseignants utilise les activités ludiques pour motiver les apprenants et surtout dans la séance de compréhension de l'écrit car le texte c'est un support très difficile à comprendre pour les élèves de 4ème année primaire , c'est pour cela certains enseignants intègre les activités ludiques pour faire comprendre le texte aux apprenants à travers le jeu .

Les enseignants ont mentionné que la motivation des élèves elle est importante car elle favorise un apprentissage efficace et durable, elle participe à le développement des compétences des élèves, et elle favorise la participation des élèves et contribue à améliorer leurs compréhension, cependant, elle diminuer la timidité des élèves.

Également, Nous avons remarqué que tous les enseignants ont souligné un obstacle majeur qu'il est le manque de temps. La durée allouée aux activités ludiques, qu'il s'agisse

d'une heure, elle est insuffisante pour pleinement exploiter leur potentiel et intégrer efficacement ces méthodes pédagogiques.

Pour conclure, nous pouvons dire que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de FLE se révèle être une stratégie durablement bénéfique. Non seulement ces jeux favorisent une meilleure assimilation des connaissances par les élèves, mais elles constituent également un pont efficace entre la motivation et le plaisir d'apprendre, transformant ainsi l'expérience éducative en une aventure enrichissante et stimulante.

CHAPITRE 02

Analyse et interprétation des résultats de
l'expérimentation

Introduction :

Dans cette partie, nous consacrons ce chapitre à l'analyse et à l'interprétation des résultats de notre expérimentation. Nous avons analysé le jeu que nous avons utilisé. C'est le jeu de poule et les œufs.

Nous avons choisi de réaliser une étude comparative afin d'évaluer l'efficacité de l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, dans le but de faciliter la compréhension des textes chez les élèves de 4^{ème} année primaire. Notre expérimentation s'est déroulée du 10 au 14 mars à l'école Hasni Laarej, avec des élèves de 4^{ème} année primaire, en présence de leurs enseignants de français, lors des séances consacrées à la compréhension écrite. Nous avons organisé cinq séances. La première était une séance d'observation visant à analyser les méthodes utilisées par les enseignants et à observer la motivation des élèves.

Les deux premières séances étaient classiques, sans utilisation de jeux, et basées uniquement sur la lecture : nous avons donné aux élèves un texte sans image ni couleur.

Lors des deux dernières séances, nous avons introduit le jeu des poules et des œufs ainsi que d'autres jeux, nous avons également proposé aux apprenants un sujet accompagné de couleurs et des photos pour faciliter leur compréhension

Dans le cadre de notre de notre travail nous avons choisis de traité un thème principal : l'anniversaire, en lien avec le programme du FLE au primaire.

Cette approche nous a permis de comparer les résultats des deux séances, question par question, elle nous a permis d'analyser les réponses requises par les élèves et de calculer le pourcentage de chaque séance et par la fin on va voir la méthode la plus efficace et réussite.

1/Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation :

Dans cette partie nous analysons les résultats que nous avons obtenus lors l'expérimentation avec les élèves de 4^{ème} année primaire.

Lors l'expérimentation nous avons organisé une séance d'observation et deux séances classique ainsi que deux séances ludiques, dans les deux premières séances nous avons utilisé une méthode classique, nous nous sommes basé sur la lecture et nous avons donné un texte avec des questions aux élèves.

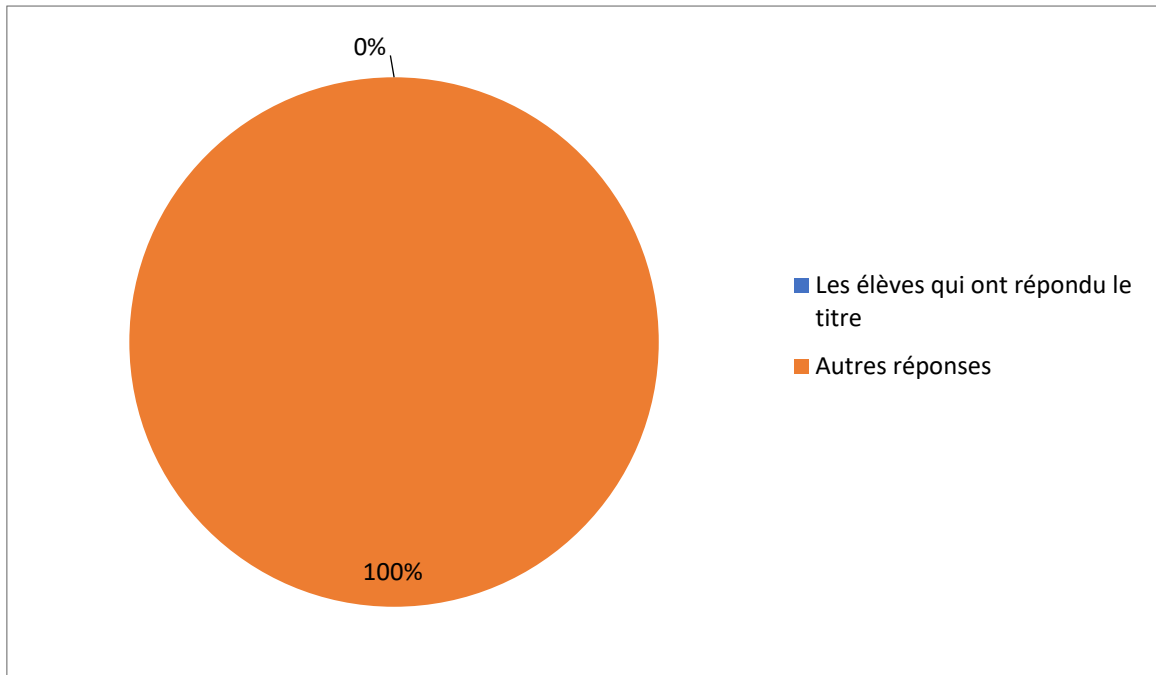
Et dans les deux dernières séances ludiques nous avons changé la méthode on a intégré des jeux pédagogique pour faire la différence et la comparaison entre l'enseignement basique sans l'utilisation de jeu, et l'enseignement ludique en utilisant des jeux qui favorise la motivation des élèves.

Voici un tableau qui analyse les résultats des questions répondu par les élèves :

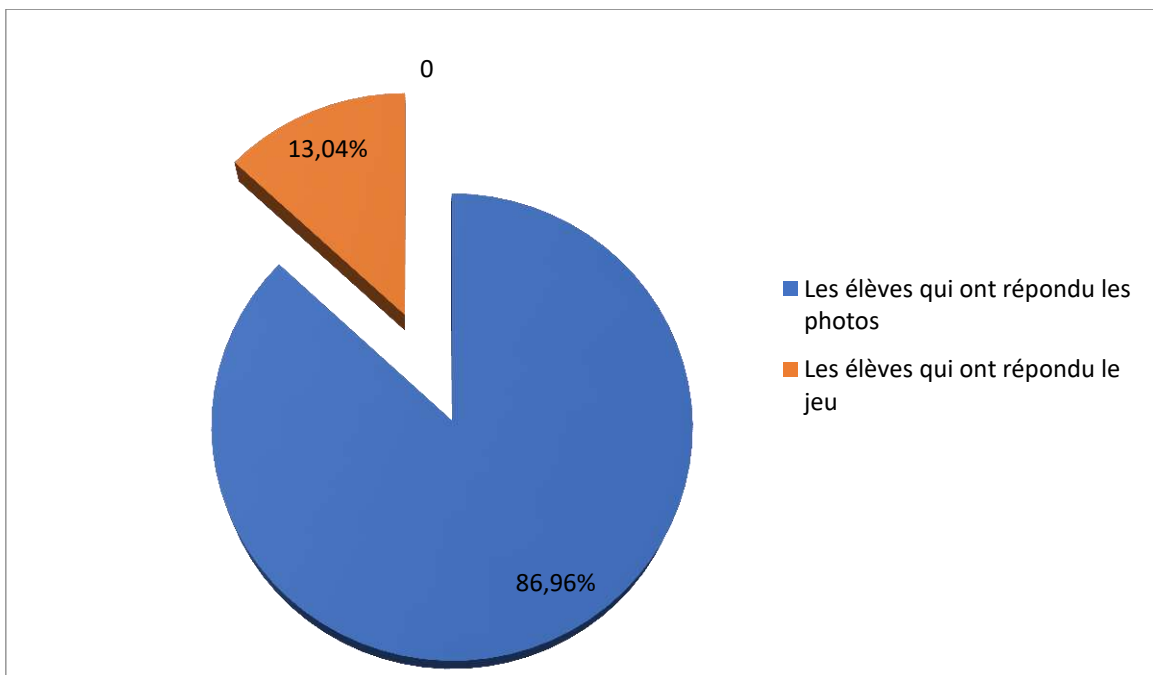
1)- Avant de lire le texte, qu'est ce qui attire votre attention ?

	Le titre	Autres Réponses
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités Ludiques)	0	23
Pourcentages	0%	100%
	Les photos	Le jeu
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (Avec l'utilisation des activités ludiques)	20	3
Pourcentages	86.96%	13.04%

Tableau 15 : Analyse de l'attraction visuelle : méthode classique et méthode ludique



Graphique 13 : Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques) selon l'attraction visuelle



Graphique 14 : Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques) selon l'attraction visuelle

Dans le premier sujet, nous avons fait une lecture, après nous avons demandé aux élèves de répondre aux questions. Ce que nous avons remarqué, c'est que dans cette question personne n'a trouvé la bonne réponse, tous les apprenants n'arrivaient pas à répondre et il

y'a certains apprenants ont laissé la réponse vide. Cela nous a montré que les élèves n'ont pas compris le texte, malgré qu'on a fait plusieurs lectures mais rien n'a attiré leur attention, ils étaient démotivés contrairement à la deuxième séance.

Dans le cadre de notre étude, il est important de noter que la majorité des élèves ont tendance à répondre aux questions en se basant sur les éléments visuels, tels que les photos, qui sont présentés dans le sujet de la compréhension de l'écrit. Cette réaction immédiate peut s'expliquer par le fait que les images évoquent des associations directes et familières, ce qui facilite une réponse rapide.

Dans le deuxième sujet, cette question deux réponses était considéré comme des réponses justes « les photos et le jeu », car les deux concepts participe à attirer l'attention de l'élève, mais avec le niveau de 4^{ème} année primaire il est un peu difficile d'exprimer c'est pour cela 20 élèves ont répondu des photos et 3 élèves répons le jeu. La réponse par (des photos) était attendue car la première chose qui attire l'attention des élèves, ce sont les images, et dans le sujet de la compréhension de l'écrit nous avons utilisé 03 photos avec des couleurs qui représentent les thèmes du sujet.

Nous avons choisi d'utiliser des photos de manière intentionnelle afin d'attirer l'attention des élèves car le visuel joue un rôle essentiel dans l'engagement des apprenants, ils permettent de stimuler leur curiosité et facilitent la compréhension des concepts clés.

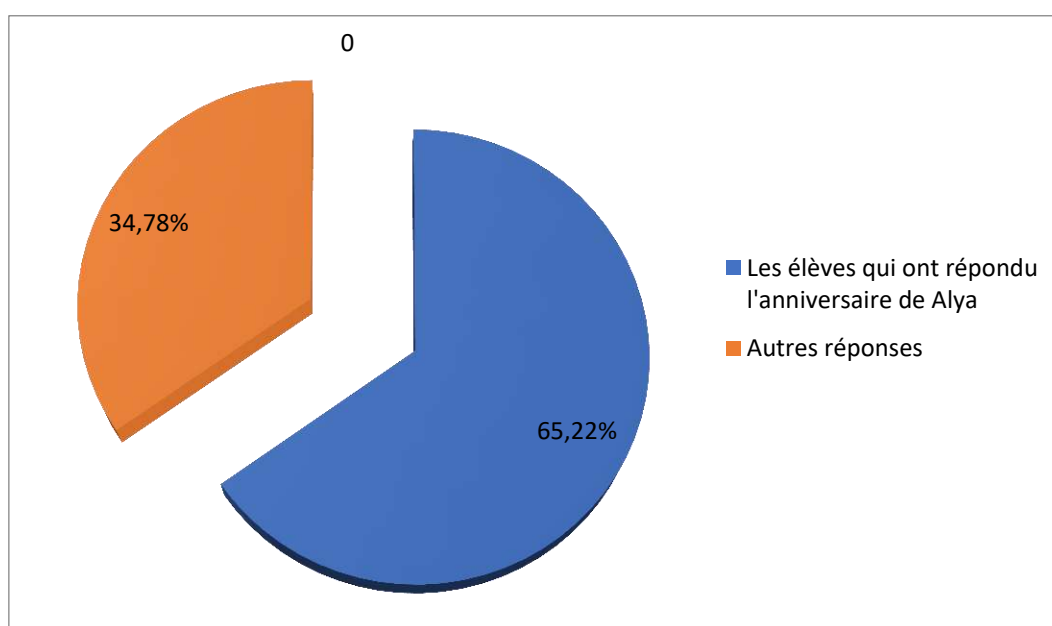
De plus, nous avons intégré un jeu de poule et les œufs pour motiver les apprenants, parce que les élèves aiment bien les animaux et cela favorise l'interaction et rend l'apprentissage plus ludique et interactif. Nous avons utilisé également le data show, et ça nous a beaucoup aidé puisque les élèves aiment bien ce dernier, c'est pourquoi ils étaient très motivés.

2)-De quoi parle le texte ?

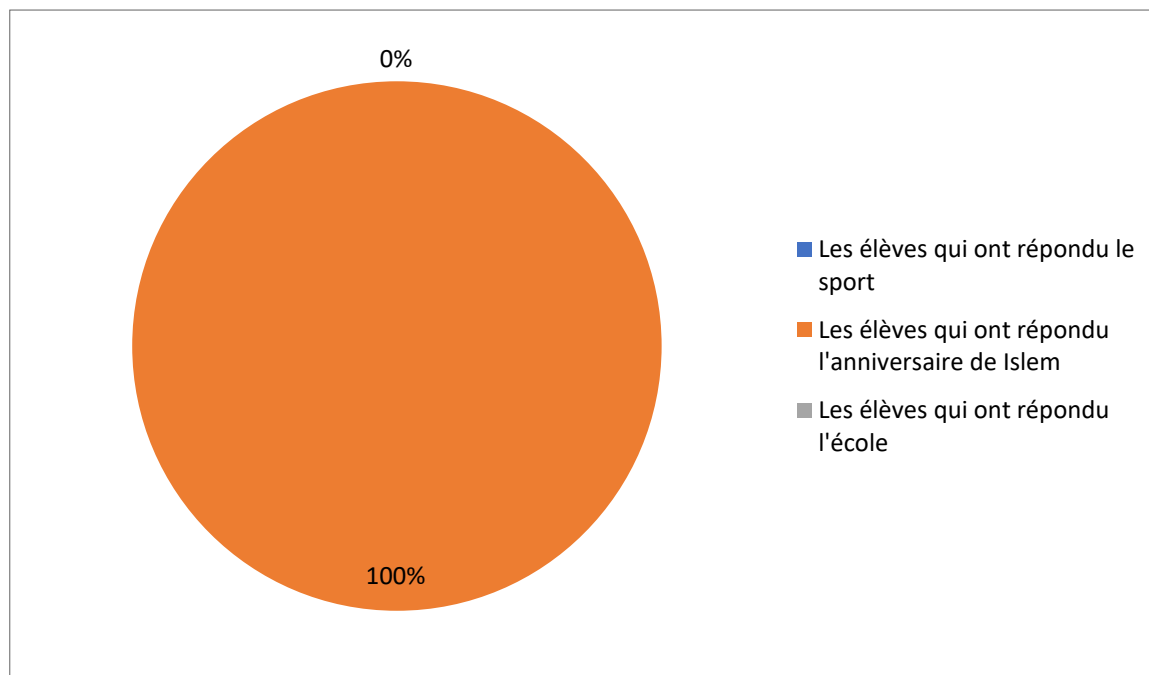
-Encadrez la bonne réponse :

	L'anniversaire d'Alya	Autre réponse	
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques)	15	8	/
Pourcentages	65.22%	34.78%	
	Le sport	L'anniversaire d'Islem	L'école
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	0	23	0
Pourcentages	0%	100%	0%

Tableau 16 : Comparaison des réponses des élèves à deux sujet, avec et sans activité ludique



Graphique 15 : Analyse des réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques)



Graphique 16 : Analyse réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)

Dans le premier sujet, et dans cette question, nous avons obtenue des réponses diverses, il y'a des apprenants qui répond correctement, donc nous pouvons dire que certains élèves ont commencé à comprendre le texte.

Dans le deuxième sujet où nous avons utilisé les activités ludiques, nous avons remarqué que tous les apprenants arrivent à répondre à la question.

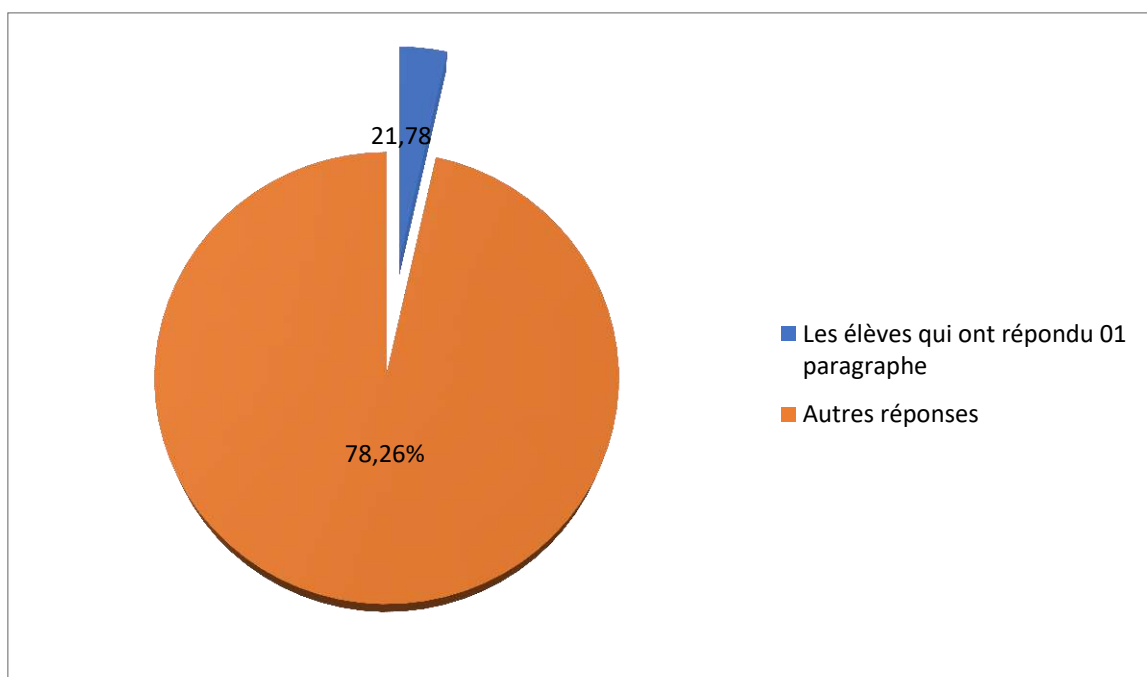
Cette question était sur le thème du texte et par les réponses des apprenants nous avons constaté que notre méthode a réussi et les apprenants ont bien compris le texte.

3)-Dans ce texte il y'a combien de paragraphe ? Combien de Phrases ?

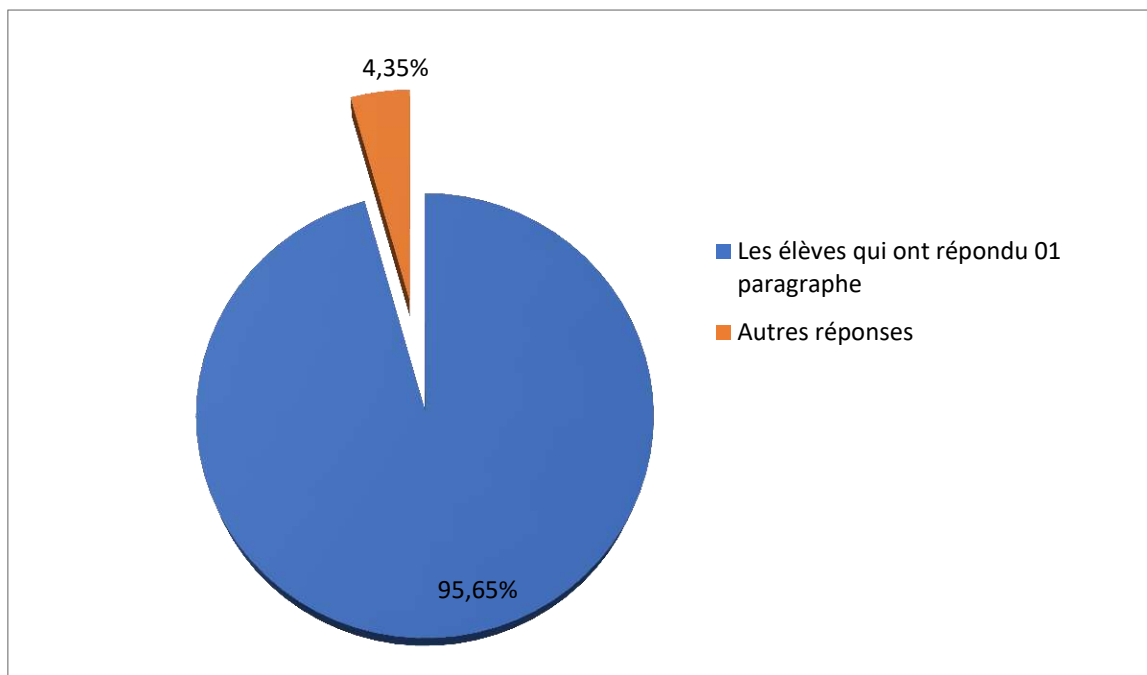
	1 Paragraphe	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	18	8

Pourcentages	78,26%	21,78%
	1 paragraphe	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	22	1
Pourcentages	95,65%	04,35%

Tableau 17 : L'impact des activités ludiques sur la reconnaissance des paragraphes



Graphique 17 : Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques) sur le nombre de paragraphes

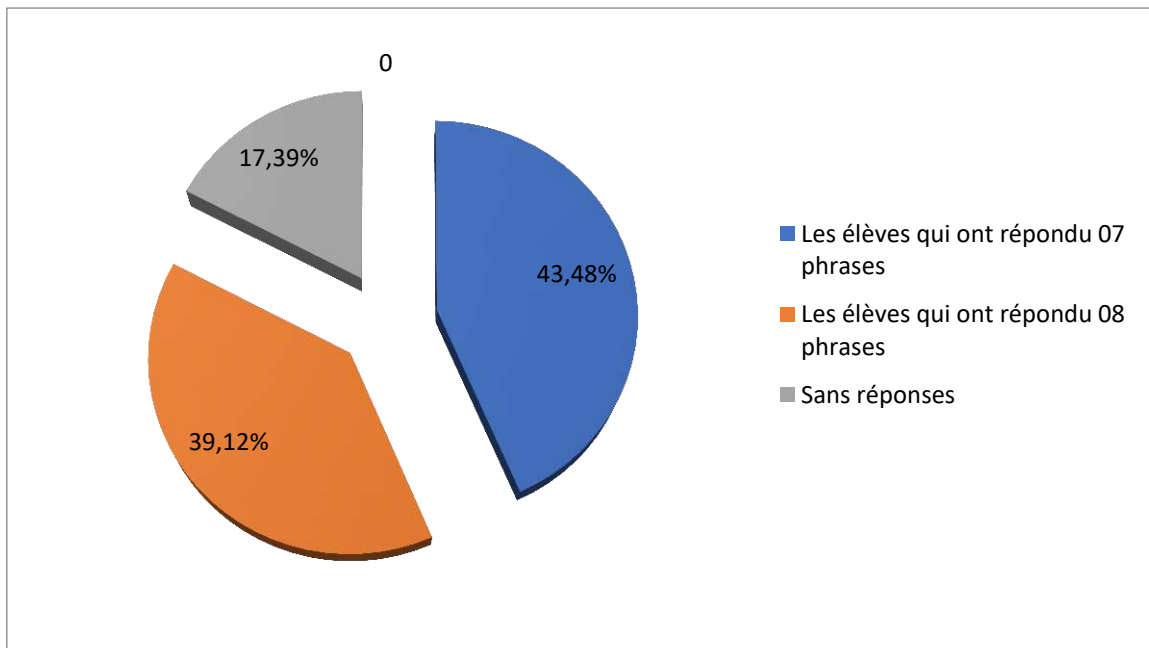


Graphique 18 : Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques) sur le nombre de paragraphe

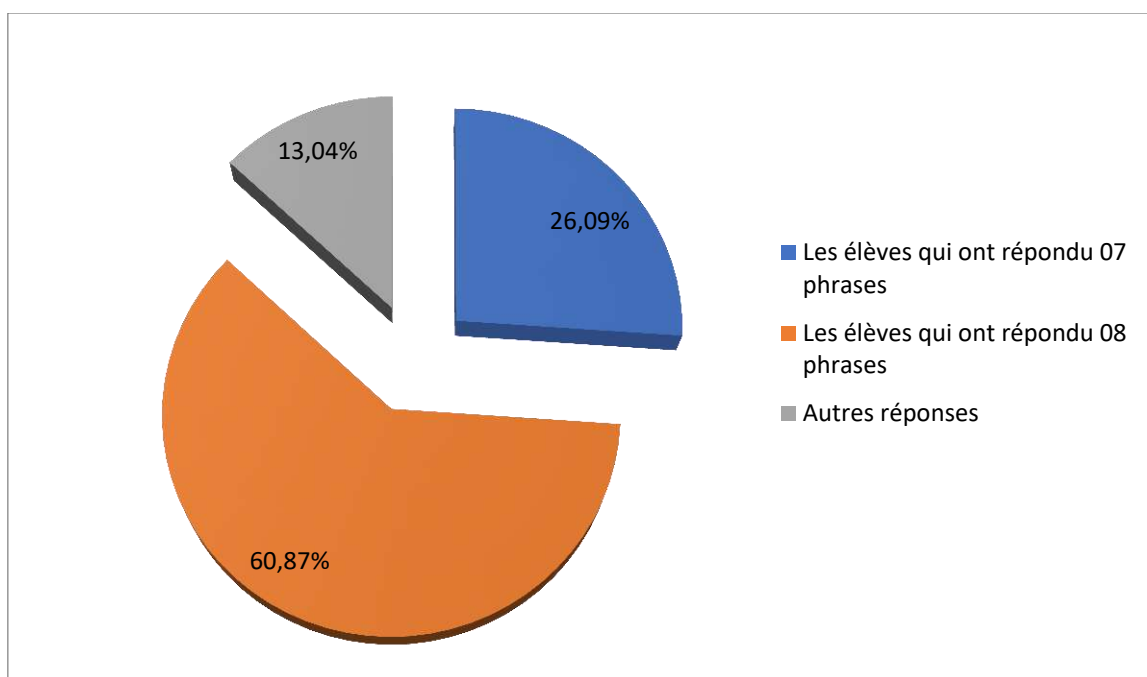
Combien de Phrase ?

	7 phrases	8 phrases	Sans réponse
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	10	9	4
Pourcentages	43,48%	39,13%	17,39%
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	6	16	1
Pourcentages	26,09%	60,87%	13,04%

Tableau 18 : Évaluation de nombre de phrase avant / après l'utilisation des activités ludiques



Graphique 19 : Évaluation de nombre de phrase dans la première séance (sans l'utilisation des activités ludiques)



Graphique 20 : Évaluation de nombre de phrase dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)

Cette question était un peu difficile pour les apprenants, il est positif que la majorité des élèves ont pu identifier qu'il y a un seul paragraphe dans le texte, cela montre qu'ils ont

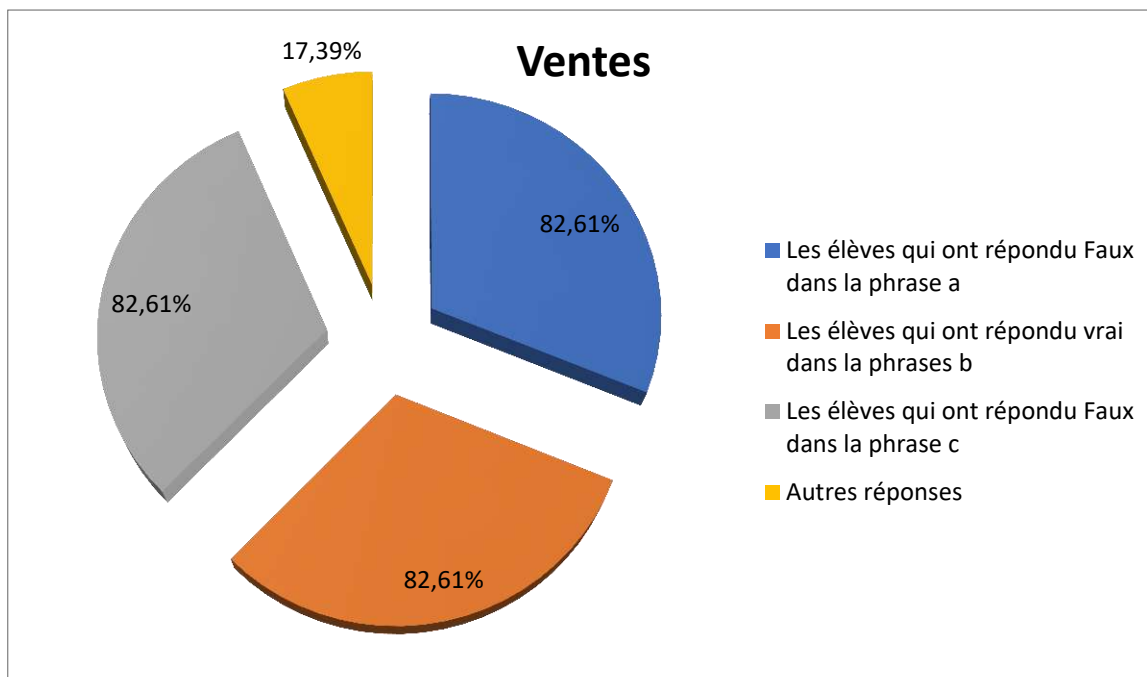
bien compris la structure de base mais au niveau des phrases, plusieurs apprenants, ils n'ont pas trouvé la réponse et ça provoque un grande problème pour eux, le faite qu'ils aient eu des difficultés à déterminer le nombre de phrases indique qu'il y a encore un manque de précision dans leur compréhension.

Nous avons trouvé ce problème dans le nombre de phrases dans les deux sujets avec et sans utilisation des jeux pédagogiques, et cela peut être dû à une lecture rapide ou à une incompréhension d'une phrase.

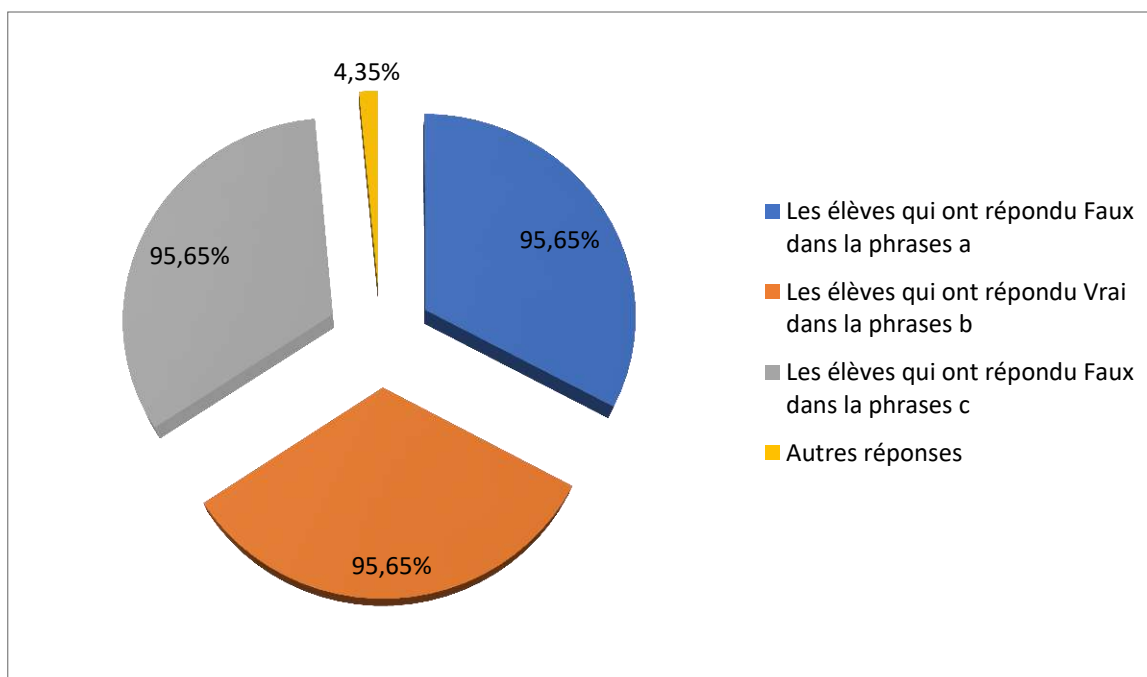
4)-Réponds par « vrai » au « faux » :

	Papa achète un beau cadeau à Alya Faux	Alya à dix ans Vrai	Nous invitons toute la famille Faux	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le premier sujet sans (l'utilisation des activités ludiques)	19	19	19	4
Pourcentages	82,61%	82,61%	82,61%	17,39%
	Papa achète un beau cadeau à Islem Faux	Islem à dix ans Vrai	Nous invitons toute la famille Faux	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec utilisation des activités ludiques)	22	22	22	1
Pourcentages	95,65%	95,65%	95,65%	04,35%

Tableau 19 : Compréhension de texte : avant et après les activités ludiques



Graphique 21 : Répartition des réponses des élèves sur la compréhension de texte dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)



Graphique 22 : Répartition des réponses des élèves sur la compréhension de texte dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)

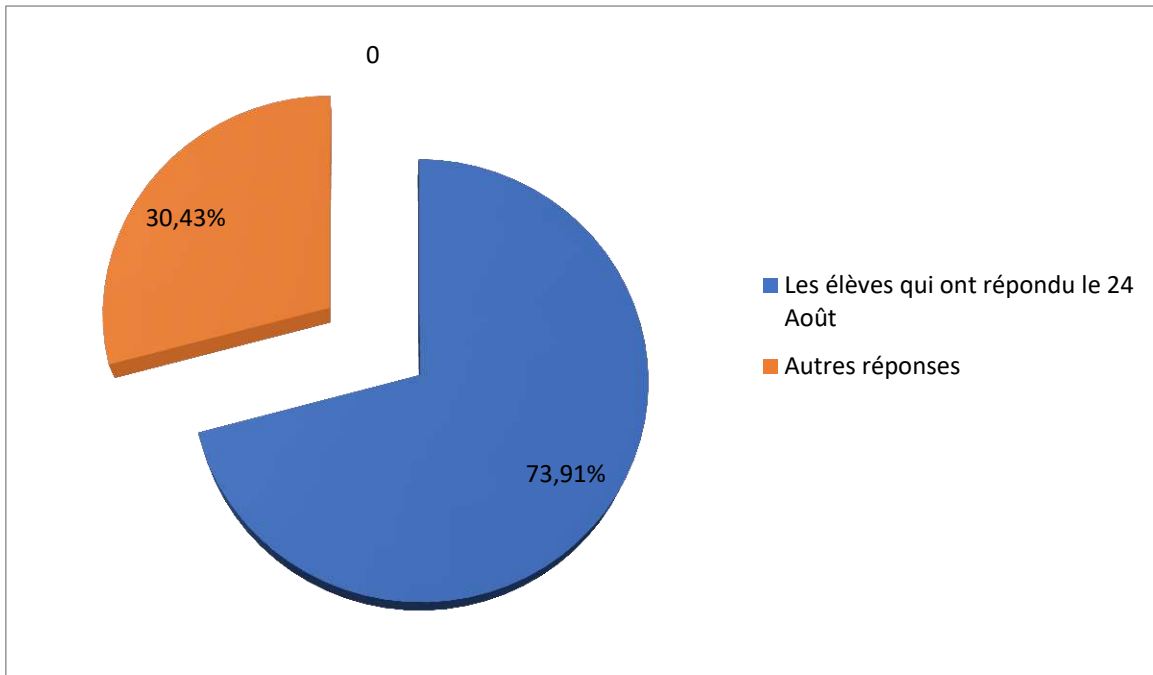
Cette question a une relation avec la compréhension du texte, par ces questions de vrai et faux, nous pouvons savoir si les apprenants ont bien compris le texte ou non et comme vous voyez le pourcentage de cette question dans la première séance basique est similaire, nous avons trouvé le même pourcentage 82,61% dans toute les réponses, sauf 04 élèves n'ont pas répondu à la question.

Cependant dans la deuxième séance des activités ludiques, la majorité des apprenants ont répondu correctement et rapidement à la question nous avons obtenu un pourcentage de 95,65%, un chiffre révélateur qui exprime que presque toute les apprenants ont bien compris le contenu du texte et ils ont bien observé les détails et les idées principales du texte.

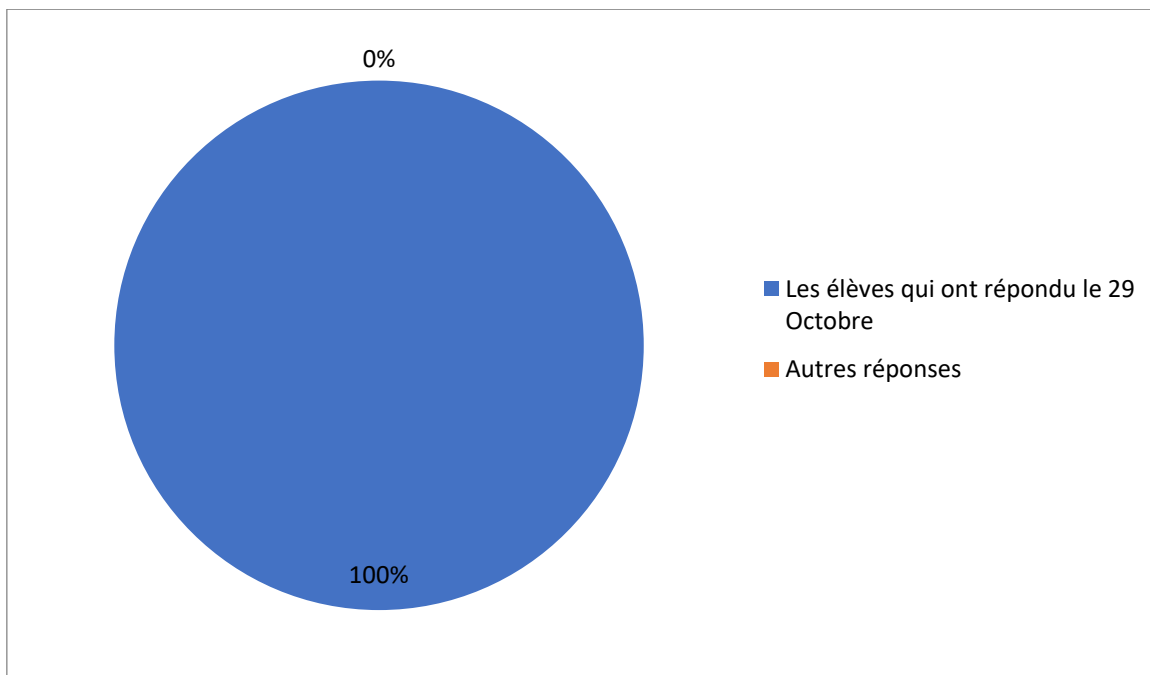
5) – Quand est ce qu'est né Islem / Alya ? Et en quelle saison ?!

Alya	24 Août	Autres réponse
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	17	6
Pourcentages	73,91%	30,43%
Islem	29 octobre	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	23	0
Pourcentages	100%	0%

Tableau 20 : Comprendre avec le jeu : une étude comparative pour évaluer l'efficacité des jeux



Graphique 23 : Le pourcentage des réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)

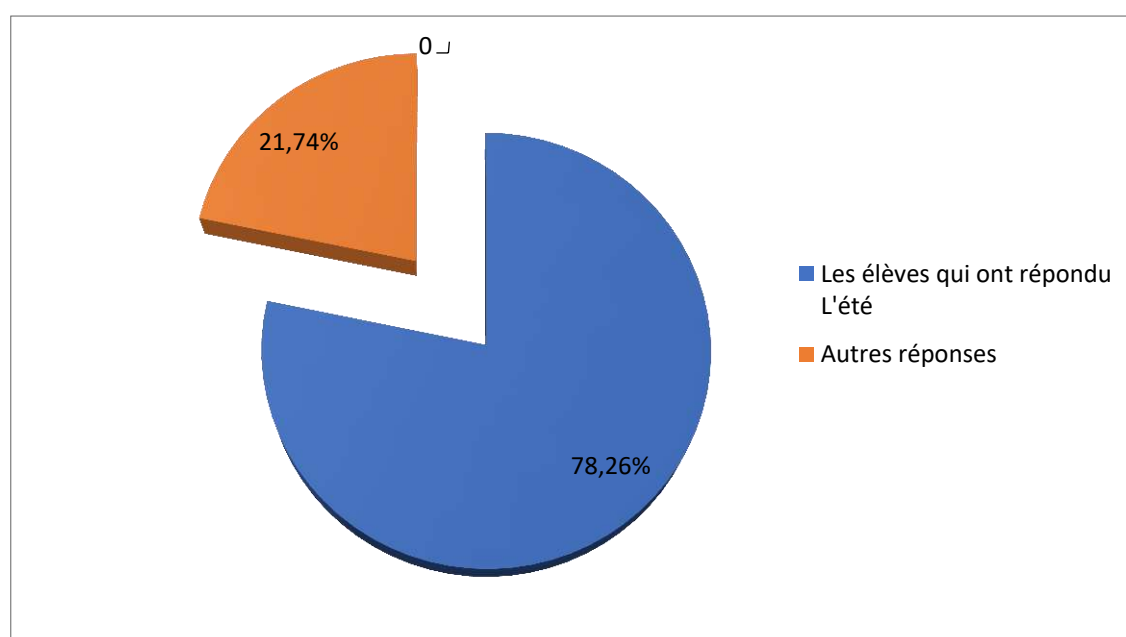


Graphique 24 : Le pourcentage des réponses des élèves dans le deuxième sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)

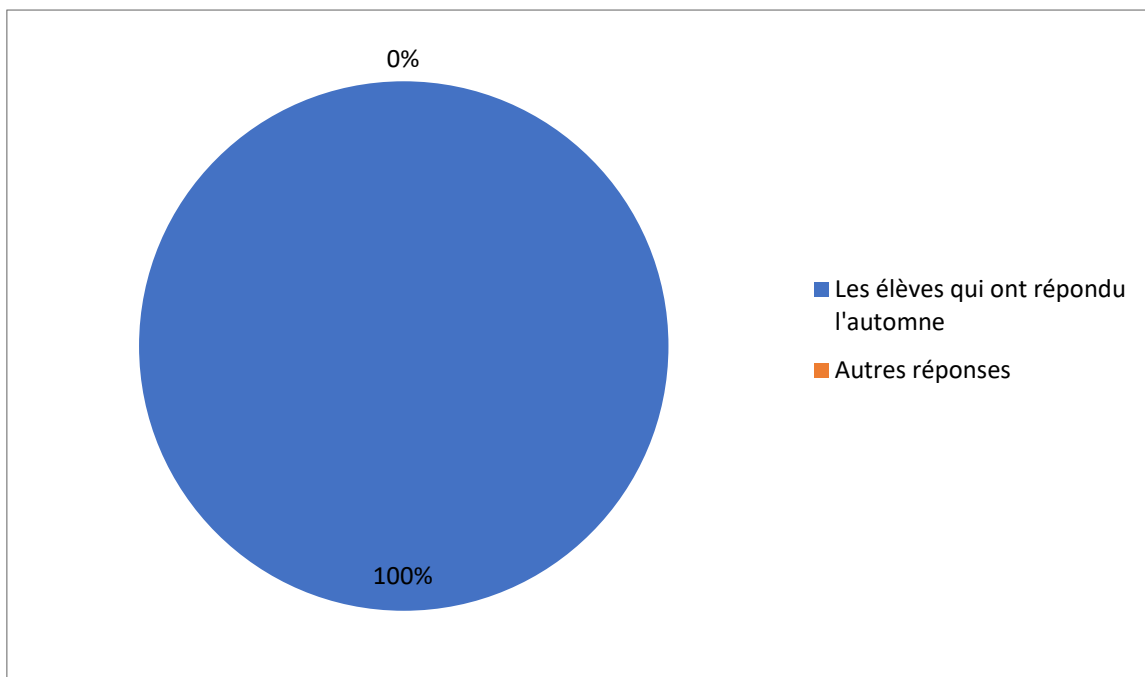
-Et en quelle saison ?!

Alya	L'été	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	18	5
Pourcentages	78.26%	21.74%
Islem	L'automne	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	23	0%
Pourcentages	100%	0%

Tableau 21: Pourcentage des réponses correctes/incorrectes avant et après les activités



Graphique 25 : Répartition des réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)



Graphique 26 : Répartition des réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)

Cette question est parmi les questions de compréhension de l'écrit, la réponse sur cette question indique à quel point les apprenants ont compris le texte, les mots clés et le thème en générale.

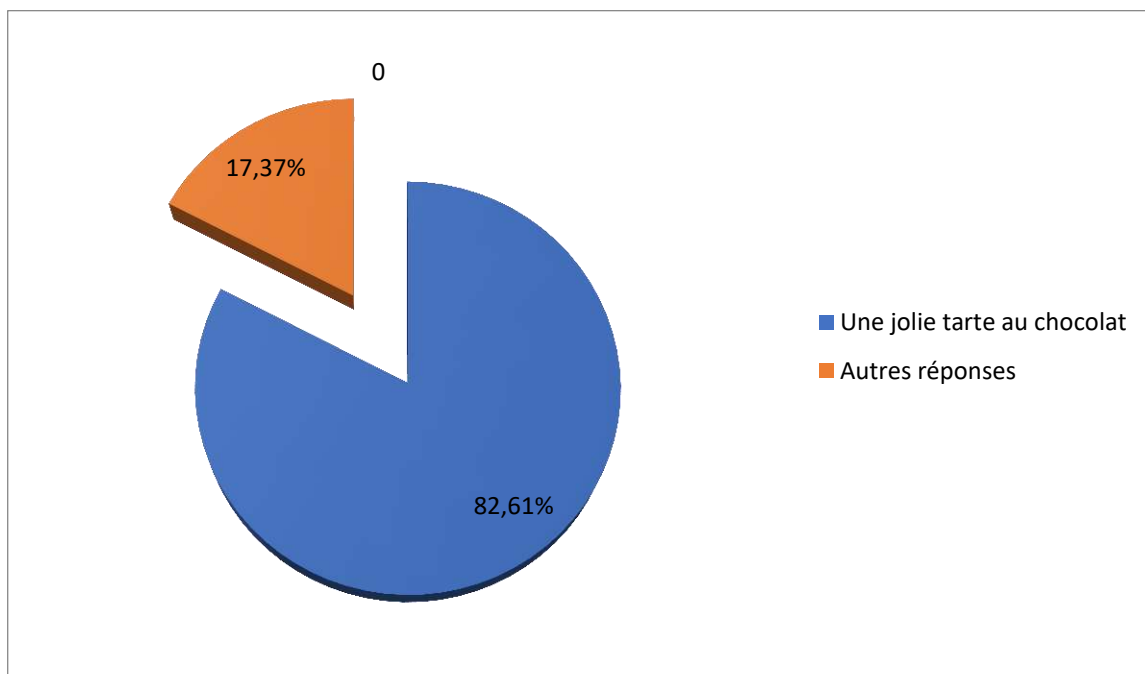
Pour cette question, dans le premier sujet nous avons obtenue plusieurs pourcentages. Dans cette séance nous avons remarqué que il y'a certains apprenants ne font pas la différence entre la date et la saison et cela a rendu les réponses des étudiants erronées et nous avons obtenu un pourcentage inférieur à celui que les deuxièmes séances.

Les résultats des deuxièmes séances, montrent que les activités ludiques ont un impact positif sur le développement de la compréhension écrite et sur les réponses des élèves nous observerons qu'il y'a une augmentation sur le pourcentage de bonnes réponses, ce qui suggère que le jeu et la roue des saisons a aidé à mieux comprendre le contenu. Cela pourrait indiquer que les élèves sont plus engagés et motivés lorsqu'ils apprennent de cette manière.

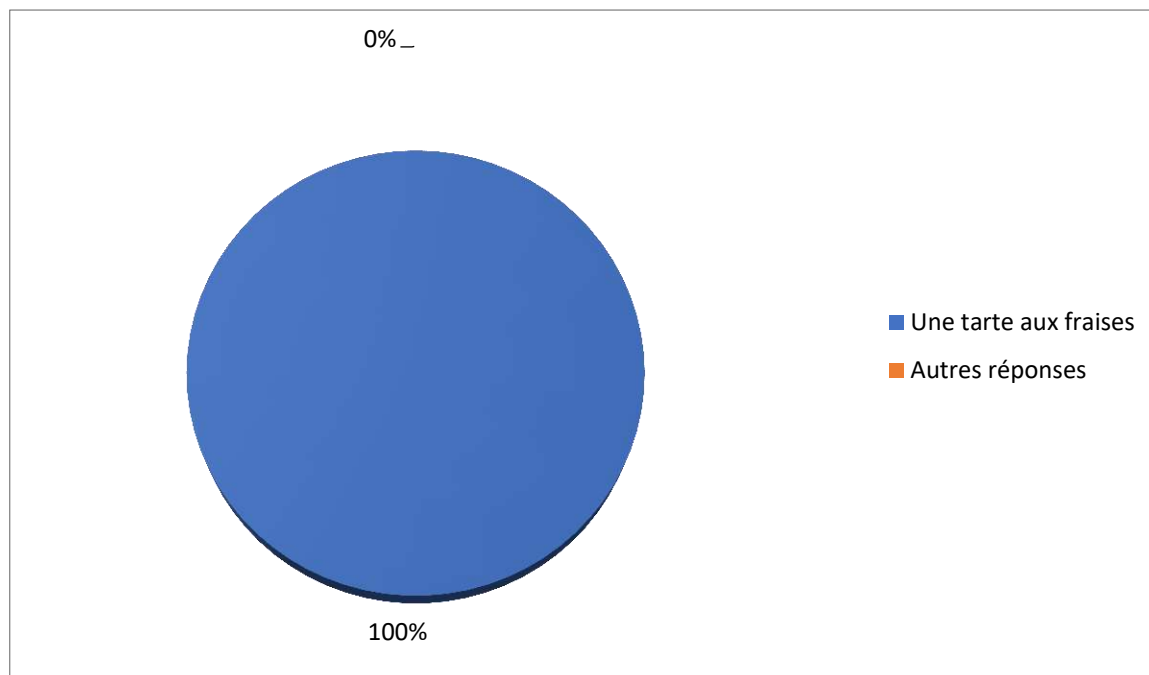
6)-Maman a préparé quoi ?

	Une jolie tarte au chocolat	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	19	4
Pourcentages	82.61%	17.37%
	Une tarte aux fraises	Autres réponses
Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	23	0
Pourcentages	100%	0%

Tableau 22: analyse comparative des réponses des élèves : avant et après l'utilisation des jeux pédagogiques



Graphique 27 : Analyse des réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)



Graphique 28 : Analyse des réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)

Nous observons dans cette question, que nombreux apprenants ont répondu correctement à la question, dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques) nous avons obtenue un pourcentage de 82.61%.

Dans le deuxième sujet le pourcentage a augmenté par rapport à la séance précédente car nous avons utilisé le jeu ce qui nous a aidé à améliorer la compréhension des apprenants et rendre le texte plus facile et claire.

Cette question est importante pour vérifier la compréhension des élèves parce qu'elle aborde le thème du texte et nous avons obtenu un pourcentage de 100% , ce résultat était attendu car nous avons utilisé une devinette sur ce mot clé dans le jeu c'est pour cela les apprenants se souvenaient de cette idée, et cela montre la concentration des élèves pendant le jeu et l'efficacité de l'activité ludique.

Notre public était très attentif et engagé. Et cela suggère que le jeu aide à améliorer la mémorisation et la compréhension chez les apprenants.

2/ L'application d'activité ludique :

Dans le cadre de notre méthode d'enseignement, nous avons choisi d'utiliser un jeu de poule et des œufs pour faciliter la compréhension écrite des apprenants. Ce jeu a pour objectif d'engager les élèves dans un processus d'apprentissage interactif et ludique.

Pour commencer, nous avons organisé un tirage au sort où chaque élève devait choisir une feuille. Chaque feuille contenait une devinette qui représente un mot clé de thème principale du texte proposé. << l'anniversaire d'islem >>

Ensuite, après la lecture les élèves devaient trouver le mot ou l'expression mentionnée dans le texte en se basant sur des indices ou des descriptions que nous avons préparé.

Après l'application de ce jeu nous avons demandé aux élèves de répondre aux questions de compréhension de l'écrit pour vérifier si nous avons réussi à transmettre l'information et à rendre le texte plus facile et claire grâce au jeu. Nous avons également utilisé le data show pour montrer le texte aux élèves, pour qu'il attire leur attention.

Cette activité leurs permis de s'impliquer activement dans la compréhension du texte. Une fois qu'ils avaient deviné, ils pouvaient ouvrir la réponse, qui était cachée dans les œufs cela a créé une dynamique de groupe où chacun pouvait participer, et cela a facilité la discussion autour des mots clés et des thèmes principaux du texte.

Durant notre expérimentation nous avons utilisé d'autres activités ludiques telle que la chasse au trésor , les puzzles , les mots croisés. toutefois ,nous avons choisi de centrer notre analyse sur le jeu de << la poule et les œufs >> , car il a eu un impact positif sur les élèves , les animaux à particulièrement éveille leur intérêt , ce qui a favorisé leur participation , leur motivation , et ainsi que le développement de leurs compréhension écrite.

En utilisant cette méthode, nous avons constaté que les élèves étaient plus motivés et qu'ils comprenaient mieux le contenu écrit, car ils faisaient des connexions entre les mots clés et les concepts du texte.

3/ Déroulement des séances :

Nous avons choisi le type descriptif et analytique pour notre étude. L'expérimentation s'est déroulée avec les élèves de 4^{ème} année primaire de l'école Hasni Laarej à Béni Saf la wilaya d'Ain Témouchent, en collaboration avec leur enseignante de français. Au début nous avons assisté à une séance d'observation . Puis nous avons organisé quatre séances: deux séances de compréhension de l'écrit, où nous avons utilisé une méthode classique, nous nous sommes basés sur la lecture et dans la deuxième séance on a donné un texte avec des questions aux élèves . Pendant les autres séances nous avons changé la méthode on a travaillé en utilisant des jeux pédagogiques pour faire la différence et la comparaison entre l'enseignement classique sans l'utilisation de jeu, et l'enseignement ludique en utilisant des jeux pédagogiques . Nous avons proposé d'utiliser un jeu de poule et des œufs suivit par des devinettes .

Pour la séance classique sans utilisation des jeux ludiques, : nous avons distribué aux élèves des sujets classiques sans couleurs ni photos et dans l'autre séance nous avons distribué des sujets avec des couleurs et photos pour répondre afin de faire une étude analytique entre les deux méthodes.

dans la séances ludiques , dans une enveloppe, nous avons écrit plusieurs devinettes représentant les éléments clés du texte. Nous avons caché les réponses aux devinettes dans des œufs placés sur le tableau. Après avoir demandé aux élèves de faire une lecture, nous avons commencé le jeu. Nous avons demandé à chaque élève de lire une devinette et de deviner la réponse. La personne qui trouvait la bonne réponse pouvait ouvrir un œuf et recevoir un cadeau de notre part.

Les apprenants ont bien compris le texte grâce au jeu, car ce dernier, a rendu le texte plus accessible et facile, à travers la réaction des apprenants nous avons compris qu'ils ont bien compris le texte, il avait une concurrence entre les apprenants, et même sur les copies, ils ont bien répondu sur les questions de compréhension de l'écrit.

3.1. Les devinettes utilisées :

1-Des ballons

Devinette 01 : Ils sont légers, colorés et flottent dans l'air pour la fête. Que sont-ils

2- 10 ans

Devinette 02 : Je suis un chiffre qui indique l'âge d'Islem aujourd'hui. Qui suis-je ?!

3- Les bougies

Devinette 03 : Ils sont petits, on les allume et ils brillent sur le gâteau. Que sont-ils ?!

4- Survêtement bleu

Devinette 04 : C'est un cadeau offert par la sœur d'Islem, il est confortable et souvent utilisé pour faire du sport. Qu'est-ce que c'est ?

5- Tarte aux fraises.

Devinette 05 : Je suis préparée avec amour de la maman et décorée de fruits rouges. Qu'est-ce que je suis ?

3.2. Les résultats finals des sujets traditionnels sans l'utilisation des jeux pédagogiques :

Dans le sujet classique , où nous avons pas utilisé les photos et des jeux , les élèves ont éprouvé à comprendre les questions de compréhension de l'écrit , surtout à la première question qui parle du thème de texte tout les élèves ont pas trouvé la réponse , l'absence des supports visuels dans un texte peut avoir un impact significatif sur la compréhension des élèves surtout qu'ils sont habitués à des éléments tels que les image et les couleurs , c'est pour cela dans cette séance notre public était démotivé et effrayé, et nous avons vu cette peur à leurs yeux et les résultats exprime d'eux même .

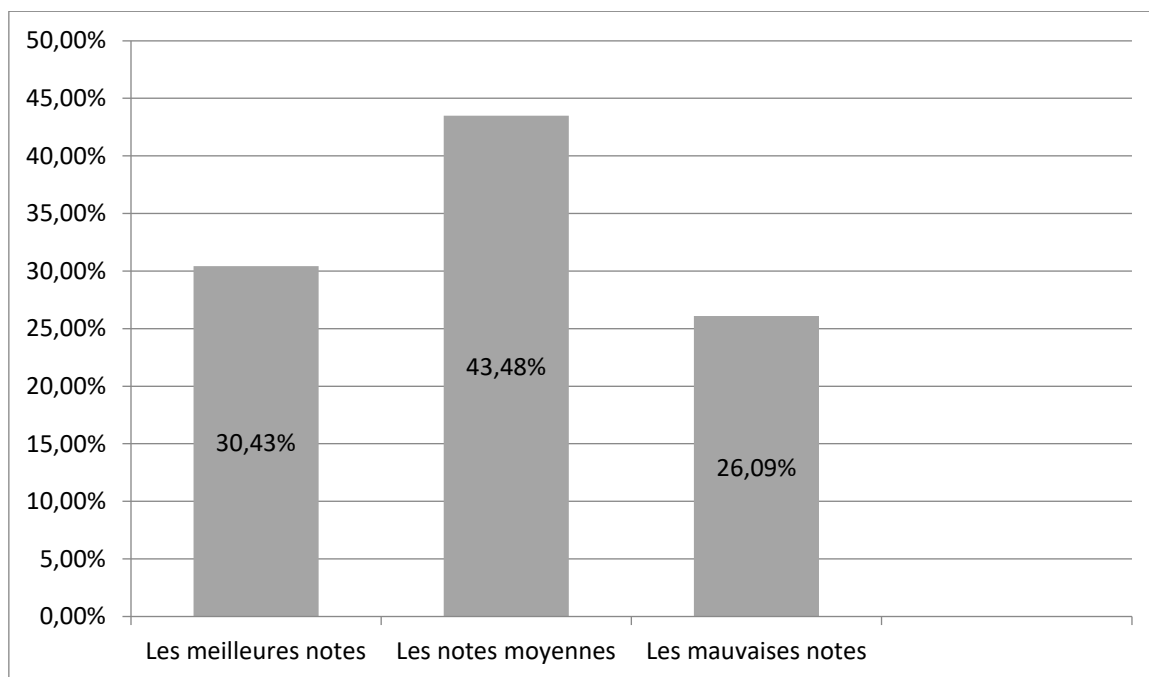
Dans les questions de compréhension de l'écrit la majorité des apprenants ont eu une difficulté à trouvé des réponses et il y'a des apprenants n'ont pas trouvé des réponses.

Dans cette séance nous avons donné aux apprenants 23 sujets, nous avons fait une lecture après nous avons demandé aux apprenants de répondre aux questions.

- **Voici l'analyse globale des notes des apprenants :**

- Les meilleures notes : 07 élèves ont eu entre 08/10 et 09/10.
- Les notes moyennes : 10 élèves ont eu entre 05/10 et 07/10.
- Les mauvaises notes : 03 élèves 04/10, et 03 élèves 03/10.

- Le pourcentage des résultats entre :
- Environ 30.43% des élèves ont obtenu de très bonnes notes.
- Environ 43.48% des élèves ont obtenu de bonnes notes moyennes.
- Environ 26.09% des élèves ont obtenu de mauvaises notes.



Graphique 29 : Pourcentages de l'analyse globale des résultats des élèves sans l'utilisation des jeux ludiques.

3.3. Les résultats finals du deuxième sujet où nous avons utilisé les activités ludiques :

Dans cette séance, notre public était motivé, les apprenants ont répondu directement aux questions, après la lecture nous avons appliqué un jeu des poules et des œufs, ce jeu a encouragé les apprenants à réfléchir et trouvé les mots clés et le thème principale de sujet d'une manière excellente, et même dans les sujets, ils ont bien répondu surtout dans la première question presque tout les apprenants ont mentionné une réponse juste.

Dans ce sujet, notre objectif était de faire comprendre le texte de compréhension de l'écrit à travers le jeu et nous avons réussi. On a apporté une tarte d'anniversaire et des chapeaux de fête pour créer une ambiance festive et mettre le public en situation concrète.

Les résultats expriment que le public était motivé, les apprenants ont obtenu de bons résultats, dans cette séance les apprenants ont répondu plus rapidement que la

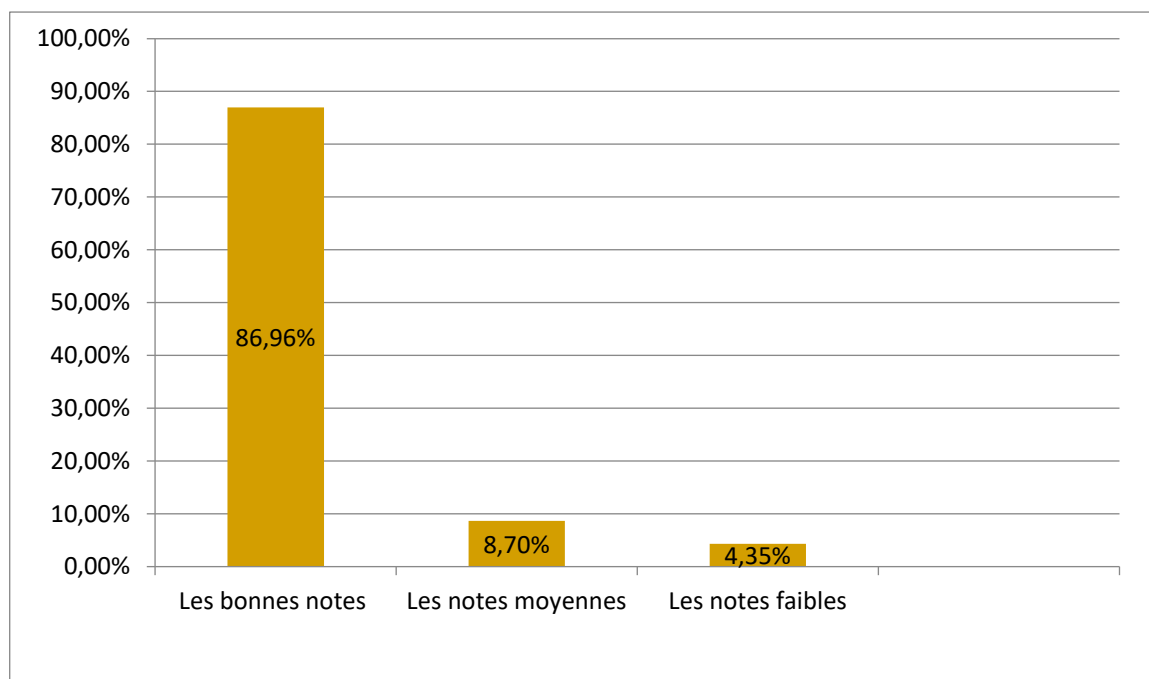
première séance, nous n'avons pas trouvé des difficultés pour transmettre l'information, d'ailleurs nous avons fait deux lectures et c'était suffisant. Après cette activité les apprenants ont commencée à répondre directement aux questions.

Pour les notes des résultats des apprenants :

Les apprenants ont obtenue des bons résultats, toutes les notes étaient globalement bonnes, et concernant les moyennes faibles, sauf une seule personne n'a pas atteint la moyenne.

- **Voici l'analyse globale des notes des élèves :**

- Les meilleures Notes : 15 élèves ont eu 10/10 et 5 ont eu 9/10.
- Les notes moyennes : 02 élèves ont eu 07/10.
- Les notes faibles : un élève a eu 04/10.
- Environ 65.22% ont eu des bonnes notes 10/10 et 21.74% ont eu 09/10. Donc le pourcentage global est 86.96%.
- Environ 8.70% ont eu des notes moyennes 07/10.
- Environ 4.35% a eu une note considérée comme faible 04/10.



Graphique 30 : Pourcentages de l'analyse globale des résultats des élèves avec l'utilisation des jeux ludiques.

D'après notre petite expérience, dans l'enseignement/apprentissage de FLE, nous avons comparé deux méthodes d'enseignements différentes pour voir l'efficacité des méthodes et pour déterminer laquelle serait plus efficace.

D'après les résultats des copies, et la réaction des apprenants, nous avons constaté que la deuxième méthode qui concerne l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement a permis à nos apprenants de mieux comprendre le texte, et ça motive les apprenants pour faire des efforts pour enrichir leur compréhension de l'écrit. Ils ont réussi à répondre aux questions d'une manière plus satisfaisante que lors de l'utilisation de la première méthode.

Cela montre que les activités ludiques favorisent une meilleure compréhension et implication plus importante dans leurs apprentissages.

Les activités ludiques influencent l'apprenant à développer ses compétences en s'amusant et favorisent son autonomie. Dans la deuxième séance, nous avons remarqué que les apprenants étaient plus motivés et engagés, nous avons eu la chance d'avoir un public vivant et réactif. Il avait une participation active chaque apprenant participe dans le jeu,

montre un intérêt sincère sur le sujet de compréhension de l'écrit, leurs enthousiasme était contagieux, et ils n'hésitaient pas à poser des questions et à partager leurs idées.

Chacun d'eux fait des efforts pour participer et rendre le cours amusant et crée une atmosphère positive et dynamique. C'était un plaisir de les voir réagir et collaborer ce qui a rendu notre séance très intéressante et agréable, l'utilisation de jeu et le data show était importante et incroyable car ils ont participé à créer cette merveilleuse ambiance.

Autrement dit, les activités ludique sont importantes dans l'enseignement/apprentissage de FLE car elle stimule l'intérêt des apprenants et sa motive les apprenants et les encourager à étudie sans difficulté de manière engageant pour éviter les ennuyer. Lors l'utilisation des activités ludiques, cela permet aux apprenants de stimule la motivation et la créativité et l'autonomie .ils participent activement ce qui permet à crée une ambiance dynamique et ludique. En revanche, dans la première séance, où nous avons utilisé une méthode basique, nous avons remarqué que les élèves perdre leur motivation Ils deviennent ennuyés et moins engagés.

Même durant la réponse sur le sujet nous avons remarqué qu'ils ont perdu et peur de répondre et ils étaient incertitudes ils ont pris plus que 50 minutes à répondre aux sujet et il y'a des apprenants qu'ils n'arrivaient pas à répondre à toute le sujet, ils ont s laissé des questions vide... Ce qui se traduit par des réponses hésitantes ou peu enthousiastes. Cela montre que l'utilisation des activités ludiques et l'interaction et la stimulation sont cruciales pour maintenir l'intérêt des apprenants.

Conclusion :

En somme, Cette étude Comparative a mis en lumière le bénéfice de l'usage de l'activité ludique dans l'enseignement / apprentissage de FLE et cela montre à quel point les activités ludiques sont importantes dans l'enseignement d'une langue étrangère non seulement pour favoriser la compréhension, notamment, pour l'acquisition des informations et des connaissances.

D'après l'analyse que nous avons fait, on observe une augmentation au niveau des résultats. Cette dernière, révèle une nette supériorité de la deuxième méthode où nous avons intégré les activités ludiques dans la séance .Cette étude nous a montré l'efficacité de

l'utilisation du jeu en pédagogie et également sa contribution au développement des capacités des apprenants.

A travers les réponses des apprenants, nous concluons que, les élèves ont en effet fait preuve d'une meilleure compréhension écrite et une assimilation des concepts clés et complexes. Cette méthode permet aux apprenants d'avoir une meilleure maîtrise de la langue française et principalement sur la compréhension du texte.

L'utilisation du jeu a permis de distinguer les deux séances comme le démontre l'analyse des données. Il ressort de cette étude que les résultats obtenus lors de la première séance se sont avérés peu significatifs. Cependant, dans la deuxième séance, l'intégration des activités ludiques a engendré une amélioration substantielle des performances comme en témoignent les résultats recueillis.

Enfin, les résultats soulignent que l'apport de l'activité ludique est efficace et motivant dans l'enseignement du FLE. Car cela permet aux élèves d'apprendre d'une manière claire, facile et amusante. Cette étude a mis en évidence la motivation et l'intérêt des apprenants pour renforcer leur compréhension de l'écrit et enrichir leurs compétences en français, nous pouvons considérer l'activité ludique comme un moyen de motivation et d'engagement qui aide les apprenants à enrichir leur compréhension. Nous pouvons confirmer cette idée à travers les résultats de l'expérimentation où nous avons remarqué une transformation notable entre les deux sujets, le sujet basique a révélé un manque d'engagement et de motivation chez les élèves de 4^{ème} année primaire qui se traduit par une participation limitée. En revanche, le deuxième sujet ludique, intégrant le jeu, a suscité un regain d'intérêt et d'enthousiasme. Les élèves ont démontré une participation accrue, un engagement plus profond et une volonté d'effort manifeste, soulignant l'impact positif et l'importance de cette méthode sur leur motivation et leur implication dans le processus d'apprentissage.

CONCLUSION GÉNÉRALE

CONCLUSION GÉNÉRALE

Cette recherche visait à explorer l'apport de l'activité ludique sur le développement de la compréhension de l'écrite chez les apprenants de 4^{ème} année primaire à l'école Hasni Laarej en langue française FLE .Les résultats de cette étude montrent l'efficacité de l'intégration des activités ludiques en classe de FLE comme une stratégie de motivation et leur impact positive dans le renforcement de la compréhension de l'écrit , l'analyse approfondie prouve que les activités ludiques sont un moyen puissant qui permet de faciliter l'apprentissage de français langue étrangère et le rendre plus performant et ludique .

Dans cette recherche nous avons répondu à la question suivante : Dans quelle mesure l'intégration des jeux pédagogiques en classe de FLE peut-elle déclencher la motivation des élèves de 4^{ème} année primaire et favoriser l'amélioration de leur compréhension écrite ?

Il est important de noter que les répercussions de cette approche novatrice de l'intégration des activités ludiques dans le renforcement de la compréhension de l'écrit à plusieurs objectifs, elle ne se limite pas que dans le contexte de l'apprentissage de FLE, mais elle joue un rôle primordial sur les deux plans : cognitif et socio-émotionnel.

Dans le cadre de plan cognitif c'est-à-dire le développement des compétences des apprenants, les jeux permet aux élèves de déchiffrer les textes, de l'analyser et de les interpréter. Egalement de développer leurs compétences en lecture, et de faire comprendre le texte facilement à travers le jeu.

Les activités ludiques rendent l'accès au texte plus aisé, en transformant la lecture en une aventure captivante qui favorise une meilleure compréhension. Notamment dans le cadre de plan socio -émotionnel et personnel, elles stimulent la motivation des apprenants, créant ainsi un cercle vertueux où l'engagement et l'épanouissement personnel se renforcent mutuellement. Elle favorise la participation des apprenants et renforce ainsi leur confiance en soi et elle aide les enfants à surmonter leur timidité.

Ces activités ludiques favorisent un développement global, où les aspects sociaux, émotionnels et personnels sont considérés comme essentiels à la réussite et au bien-être des apprenants.

Les résultats obtenus à la suite des observations en classe, de l'expérimentation et des analyses requises ont permis de mettre en évidence un lien positif entre l'utilisation de jeux éducatifs et l'engagement des apprenants. Cette étude confirme largement nos

hypothèses de départ concernant l'efficacité de l'intégration et l'utilisation de Ludopédagogique dans une classe de FLE et principalement dans le développement de la compréhension de l'écrit.

La première hypothèse, selon laquelle l'intégration des jeux pédagogiques en classe de FLE augmente significativement la motivation des élèves de 4^{ème} année primaire en rendant l'apprentissage plus ludique et interactif a été confirmé par cette étude.

Durant notre expérimentation nous avons remarqué que l'utilisation des jeux pédagogiques assure une motivation forte pour les apprenants et grâce à cette dernière ont obtenu de bons résultats.

Les résultats de notre étude comparative que nous avons réalisée pendant l'expérimentation, nous a démontré que l'utilisation des jeux pédagogiques favorise un engagement accru chez les élèves de 4^{ème} année primaire. Cet engagement se manifeste par une participation plus active et une motivation renforcée. Les jeux, ont transformé l'apprentissage en une expérience interactive et amusante, en créent un environnement propice à l'exploration et à la compréhension.

Cette dynamique soutient l'hypothèse de départ, mentionnent la potentielle des activités ludiques pour améliorer l'engagement, et par conséquent la compréhension des textes.

Le jeu est un outil pédagogique qui lie le plaisir et l'apprentissage, ce qui rend la langue plus accessible et motivante. L'intégration des activités ludiques est une démarche efficace qui augmente la motivation des élèves, en rendant l'apprentissage plus attractif, interactif et adapté à leurs besoins.

La deuxième hypothèse, selon laquelle les jeux ludiques peuvent aider les élèves à développer des stratégies de compréhension efficaces, telles que l'identification des mots clés, la déduction du sens à partir du contexte, etc. à été confirmé par cette étude

Les résultats de l'expérimentation nous ont montré que lors la deuxième séance où nous avons utilisé des activités ludiques, les élèves ont obtenu des meilleurs performances en terme de la compréhension de texte et des mots clés, cette recherche précise montre que les activités ludiques en classe favorisent la motivation des élèves et facilitent l'apprentissage de la compréhension écrite et la lecture de manière souple et créative.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Ces activités ludiques permettent aux élèves de lire des consignes, de suivre des indications, et d'utiliser des stratégies comme la coopération et la réflexion pour mieux comprendre les textes. Ces jeux ludiques assurent une bonne concentration chez les élèves, ce qui conduit à améliorer leur capacité à interpréter et analyser les textes de compréhension de l'écrit et nous avons observé une amélioration de concentration des élèves lors de la séance des jeux ludiques comparativement à la séance basique.

Les résultats ont été éloquentes et ont clairement démontré l'efficacité de l'utilisation de Ludo-pédagogique pour développer la compréhension des textes par les élèves. Ce dernier, travaillent la compréhension en lecture et le raisonnement logique tout en restant ludiques, ce qui est bénéfique pour les élèves de tout le cycle du primaire.

Dans cette section nous allons examiner les objectifs d'origine qui ont guidé cette recherche. Ces objectifs, établis dès le début du projet, ont servi de fondation à notre travail.

En revenant aux objectifs initiaux il est clair que cette étude nous a permis de mesurer le changement dans la dynamique de classe et les interactions entre les élèves sans et lors de l'utilisation de jeux pédagogiques, et d'analyser comment les activités ludiques peuvent faciliter l'amélioration de la compréhension écrite des apprenants.

Egalement d'explorer les stratégies que les enseignants peuvent adopter pour intégrer efficacement les jeux dans leurs cours de FLE, notre analyse nous a guidé à identifier les types de jeux pédagogiques les plus efficaces pour stimuler l'intérêt et l'engagement des élèves et leur importance dans l'enseignement/apprentissage.

Ils ont défini les orientations initiales et les résultats attendus. Bien que le contexte ait pu évoluer, ces objectifs sont restés le fil conducteur de notre démarche. Notre analyse portera sur la manière dont ces objectifs initiaux ont été atteints.

Pendant notre analyse, nous avons obtenus des résultats satisfaisants qui nous a permis de répondre à nos hypothèses initiaux et d'atteindre nos objectifs principaux, surtout concernant les résultats de la deuxième séance où nous avons intégré les activités ludiques. Nous avons remarqué une augmentation dans l'analyse des résultats.

Ces dernières, nous a permis de fédérer un public initialement dispersé, les activités ont contribué à structurer et à attirer le public. Notre travail a été basé sur l'analyse des

résultats requise par les élèves, pour voir l'efficacité des activités ludiques sur le développement de la compréhension de l'écrit.

D'après les résultats satisfaisants nous avons constaté que l'utilisation des jeux ludiques permet de stimuler la compréhension de l'écrit chez les apprenants de 4^{ème} année primaire, et aide à motiver l'apprenant et rendre l'apprentissage plus amusant et interactif. Malgré qu'on n'a trouvé des résultats positifs, d'un autre côté on était pas vraiment satisfaites, nous avons rencontré un problème majeur durant l'expérimentation qui a été l'insuffisance de temps, car la durée de 45min s'avère trop courte, c'est pour cela nous avons ajouté une séance supplémentaire pour nous pouvons compléter le cours. .

Notre analyse a révélé des résultats satisfaisants dans l'ensemble de la compréhension de l'écrit et surtout pendant la deuxième séance nous avons obtenus des résultats de 100% mais à également met en évidence des points à améliorer comme la question numéro 03, le taux de réussite à cette question a été faible la plupart des élèves n'avaient pas pu y répondre, surtout dans la première séance.

L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de FLE à un impact positif sur la concentration et la motivation des apprenants.

C'est une approche très intéressante et innovante, d'après notre expérimentation nous avons remarqué que l'utilisation de ces activités permettent aux élèves d'acquérir des connaissances plus facilement et en s'amusant, elle aide au développement de la compréhension de l'écrit et améliore leur capacité d'apprendre, de stimuler leur motivation et rendre l'élève plus autonome et engagé. D'après ce que nous avons vu, nous pouvons dire que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement est un élément crucial.

À la lumière des résultats obtenus plusieurs perspectives peuvent être envisagées à fin de prolonger et approfondir cette recherche. Ce travail ouvre des perspectives pour l'enseignement de FLE au primaire. Il serait pertinent dans les futures recherches, d'élargir l'expérimentation, il est possible de travailler avec d'autres niveaux scolaire et à voir d'autres compétences langagières (compréhension de l'orale / production écrite / vocabulaire) .

Il serait judicieux d'intégrer progressivement la Ludo pédagogie dans les pratiques d'enseignements à travers des formations spécifiques permettant aux enseignantes de mieux exploiter les jeux comme outils d'apprentissage de la compréhension de l'écrit.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Il serait intéressant d'intégrer des nouvelles technologies, l'évaluation rapide des outils numériques offre des opportunités pour enrichir la Ludo pédagogie (jeux vidéo éducatifs, applications mobiles, réalité augmentée), il serait utile d'étudier comment ces technologies peuvent renforcer encore plus la compréhension de l'écrit.

Une dernière perspectives, il serait pertinent de créer de nouvelles activités ludiques afin d'améliorer les compétences des apprenants car la majorité des enseignants utilise les même activités donc il serait intéressant d'innover d'autre jeux ludiques.

BIBLIOGRAPHIE

- Adam J. M..les éléments de linguistique textuelle, 1990. p.29
- Aristote, Politique, Livre VIII,3(1340a-1340b)
- Brougère, M. (1998). Le jeu et l'enfant. Paris : Presses Universitaires de France.
- C. Prévost cité par DORON. Dictionnaire de psychologie 1991, p. 467.
- Citation de Pablo Neruda (n 9569) 12 juillet 1904.
- CUQ Jean Pierre, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, P.P 152,153
- Cuq, J.-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, 2003, p 49 22
- CUQ, Jean Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Asdifle, Paris, 2003,p. 160
- Cuq, Jean-Pierre (2003). Dictionnaire de la langue française. Paris : Hachette.
- De Grandmont, Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, op. Cita. p.198
- Degrandmont, Nicole (1997). Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université, collection Pratiques pédagogiques, page 69
- Dictionnaire de l'éducation, sous la direction d'AGNES van ZANTEN, PUF en France, sept 2008, p.442 443.
- Dubois D. Lire du texte au sens, 1976, p37
- G. Bertoni Delguercio, E, Bartolucci et A, Mthierry, le français dans le monde, n°227.
- Galisson R., Coste D. Dictionnaire des langues, Ed Hachette. Paris, 1976, p 312.
- Heniche Samira, Enseignement/Apprentissage de la compréhension d l'écrit: Quelques aspects théoriques
- <http://apliut.revues.org/>, d'après Déci et Ryan <https://creg.ac-versailles.fr/des-theories-au-systeme-global-de-la-motivation-ou-vers-un-veritable-systeme-de>
- http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/14996/1/BECHINA_RANIDA.pdf?t&utm
- <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jeu>
- https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/bitstream/123456789/15039/1/SAIDIA_MOHAMED_F5.pdf?utm
- <https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/35847/1/Messaoudi%20Meriem1.pdf?t&utm>

- <https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/35847/1/Messaoudi%20Meriem1.pdf?t&utm>
- https://staff.univ-batna2.dz/sites/default/files/douhi_mohamed/files/le_constructivisme_pdf.pdf?m=1675628523&utm
- <https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/?t&utm>
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887#:~:text=Activit%C3%A9%20d'ordre%20physique%20ou,plaisir%20%3A%20Participer%20%C3%A0%20un%20jeu.>
- ¹<https://www.protegeraltersecourir.fr/blog/qu-est-ce-que-la-ludo-pedagogie.html#:~:text=Larousse.,pratique%20%C3%A9ducative%20mobilisant%20le%20jeu>
- Jean-Pierre, op.cit., p.49
- Keymeulen, R. (2016). Définition et enjeux de la Ludo pédagogie.
- LABANI Noussaiba, La motivation scolaire en classe de FLE: Cas des apprenants de la 4eme année moyenne, P14.
- Larousse, Dictionnaire de français, définition « créativité » .
- Larousse.fr [www.larousse.fr/dictionnaire/français/motivation52784](http://www.larousse.fr/dictionnaire/fran%C3%A7ais/motivation52784).
- Le petit Robert, Dictionnaire 2011
- Marc, Edmond et Picard, Dominique (1989). L'interaction sociale. Paris : Presses Universitaires de France (PUF), page 69.
- Maslow, A. H. (1970). Motivation et personnalité (trad. Française). Eyrolles.
- Miorand, S, situation d'écrit: compréhension et production, paris, clé international, 1982
- Motivation définition en ligne. Dictionnaire Robert.
- Motivation définition en ligne <http://agora.gem.ca>. Dictionnaire Robert
- Paul J. Dictionnaire de Psychiatrie, édition CTLF en ligne
- Paul J. Dictionnaire de psychiatrie, édition CTLF en ligne <http://www.CIL.F.com>
- Roger Caillois, les jeux et les hommes (Gallimard 1967)
- SILLAMY, Trésor de la langue française : Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999 p.173.
- VIAU Rolland, la motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck, 1995, P7.

BIBLIOGRAPHIE

- Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.

Table des Matières

INTRODUCTION GÉNÉRALE :.....	Erreur ! Signet non défini.
I. Chapitre théorique:.....	6
Chapitre 01: Les activités ludiques: typologie et rôle dans l'enseignement/ apprentissage de FLE	
Introduction partielle :	Erreur ! Signet non défini.
1- Définitions des concepts clés :	7
1.1. Le jeu :	7
1.2 Le Ludo pédagogique :	9
2 / Les Différents Types de jeux pédagogiques :	9
2.1. Le jeu éducatif :	9
2.2. Le Jeu ludique :	10
2.3. Le jeu pédagogique :	11
3. Le jeu ludique comme outil didactique :	12
4. Les avantages pédagogiques des jeux en classe De FLE :	12
4.1. La motivation :	13
4.2. La créativité :	13
4.3. L'interaction :	14
5. Le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage De FLE :	15
6. Les modèles d'apprentissage appliqué aux activités ludiques :	15
6.1. Le constructivisme:	16
6.1.1. Application Ludique :	16
6.2. Le socio-constructivisme:	17
6.2.1. Définitions et ses principes:	17
6.2.2 Application ludique :	18
7/ L'approche Ludique :	18
Conclusion partielle :	19
Chapitre 02: La motivation comme levier de la compréhension de l'écrit en FLE .20	
Introduction partielle :	21
1/Concept de motivation :	21
2/La motivation en contexte général :	21
2.1 .Définition de la motivation selon « Larousse et Robert »	22

2.2 .Selon le dictionnaire de la psychiatrie :	22
2.3. Selon le dictionnaire didactique des langues :	22
2.4. Autres définitions:	23
3/La motivation en contexte scolaire.....	23
4/Les types de motivation:.....	24
4.1. La motivation intrinsèque:	24
4.2. La motivation extrinsèque:.....	25
5/Les théories de motivation :	25
5.1. La théorie de l'autodétermination (de Déci et Ryan):.....	26
5.2. La théorie de la hiérarchie des besoins de (Maslow).....	27
6/Facteurs influençant la motivation chez les apprenants de 4ème année primaire:.....	28
6.1. Facteurs propres à chaque enfant :	28
6.3. Facteurs contextuels :	29
6.4. Le facteur social:	29
6.5. Ressources matérielles :	29
7/Le rôle de professeur dans la création d'un environnement motivant:	30
8/La méthode d'enseignement utilisée pour motiver les apprenants :	30
9/La compréhension écrite en FLE :	31
9.1. Qu'est ce que comprendre:.....	31
9.2. Définitions :	32
10/Les composantes de la compréhension de l'écrit :	33
10.1. Le lecteur, la lectrice :	33
10.2. Le texte :	34
.3. Le contexte :	34
11/L'objectif de la compréhension écrite :	35
12/Les différents modèles de la compréhension de l'écrit :	35
12.3. Le modèle interactif :	37
13/Les étapes de la compréhension écrite :	37
14/Les difficultés de la compréhension écrite :	38
15/Les difficultés spécifiques rencontrés par les apprenants dans la compréhension écrite :	39
16//Exemple des activités ludiques pour renforcer la compréhension écrite :	40
Conclusion partielle :	41

II. Partie pratique:	42
Analyse et interprétation des résultats du questionnaire.....	43
Introduction partielle:	44
1/La démarche de travail :	44
1.1. L'échantillon :	44
1.2.Le questionnaire d'enquête :	45
3/Analyse et interprétation des résultats du questionnaire.	45
Conclusion partielle:.....	60
Chapitre 02: Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation	65
Introduction partielle :	63
1/Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation :.....	63
2/ L'application d'activité ludique :	79
3/ Déroulement des séances :.....	81
3.1. Les devinettes utilisés	84
3.2. Les résultats finals des sujets traditionnels sans l'utilisation des jeux pédagogiques	85
3.3. Les résultats finals du deuxième sujet avec l'utilisation des activités ludiques.....	86
Conclusion partielle:.....	86
CONCLUSION GÉNÉRALE :.....	Erreur ! Signet non défini.

Liste des tableaux :

Tableau 1 : Exemples des jeux utilisés dans l'enseignement du FLE	40
Tableau 2 : Répartition des enseignants selon le sexe, l'expérience et l'âge	46
Tableau 3 : statut des enseignants participants	46
Tableau 4 : intérêt des élèves pour le FLE: résultat de l'enquête	47
Tableau 5 : Pourcentage des réponses à la question sur le volume horaire pour la compréhension écrite	48
Tableau 6 : participation des apprenants : résultats de l'enquête	49
Tableau 7 : (Quelques enseignants ont choisi plusieurs propositions)	50
Tableau 8 : Analyse des stratégies de lecture en classe	51
Tableau 9 : Méthode de compréhension de l'écrite : Analyse des réponses.....	52
Tableau 10 : Analyse des réponses sur l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE	53
Tableau 11 : Difficulté rencontré : analyse des donnés	55
Tableau 12 : Analyse des résultat de l'utilisation des activités ludiques dans une classe ...	56
Tableau 13 : Usage des activités ludiques dans une classe.....	57
Tableau 14 : Évaluation de la compréhension des apprenants	58
Tableau 15 : Analyse de l'attraction visuelle : méthode classique vs méthode ludique	64
Tableau 16 : Comparaison des réponses des élèves à deux sujet, avec et sans activité ludique	67
Tableau 17 : L'impact des activités ludiques sur la reconnaissance des paragraphe	69
Tableau 18 : Évaluation de nombre de phrase avant / après l'utilisation des activités ludiques.....	70
Tableau 19 : Compréhension de texte : avant et après les activités ludiques	72
Tableau 20 : comprendre avec le jeu : une étude comparative pour évaluer l'efficacité des jeux	74
Tableau 21: Pourcentage des réponses correctes/incorrectes avant et après les activités	76
Tableau 22 : analyse comparative des réponses des élèves : avant et après l'utilisation des jeux pédagogiques	78

Liste des graphiques :

Graphique 1 : Répartition des réponses sur le statut des enseignants.	47
Graphique 2 : Répartition des réponses à la question sur l'intérêt des élèves pour le FLE	47
Graphique 3 : Répartition des réponses selon le volume horaire	49
Graphique 4 : Répartition des réponses selon la participation des apprenants.....	49
Graphique 5 : Analyse des difficultés des apprenants en FIE : résultat de l'enquête	50
Graphique 6 : Répartition des réponses selon les stratégies de lecture en classe	52
Graphique 7 : Compréhension écrite : Répartition des méthodes.	53
Graphique 8 : Pourcentage de l'utilisation des activités ludique dans une classe	54
Graphique 9 : Répartition des réponses selon les difficultés rencontrées	55
Graphique 10 : Activités ludiques et apprentissage : vue d'ensemble	56
Graphique 11 : Répartition des réponses selon l'efficacité des activités ludiques	58
Graphique 12 : Analyse de la compréhension des apprenants.....	58
Graphique 13 : Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques) selon l'attraction visuelle	65
Graphique 14 : Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques) selon l'attraction visuelle.....	65
Graphique 15 : Analyse des réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques)	67
Graphique 16 : Analyse réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	68
Graphique 17 : Les réponses des élèves dans le premier sujet (sans utilisation des activités ludiques) sur le nombre de paragraphe.....	69
Graphique 18 : Les réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques) sur le nombre de paragraphe	70
Graphique 19 : Évaluation de nombre de phrase dans la première séance (sans l'utilisation des activités ludiques)	71
Graphique 20 : Évaluation de nombre de phrase dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques).....	71
Graphique 21 : Répartition des réponses des élèves sur la compréhension de texte dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	73
Graphique 22 : Répartition des réponses des élèves sur la compréhension de texte dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	73
Graphique 23 : Le pourcentage des réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	75
Graphique 24 : Le pourcentage des réponses des élèves dans le deuxième sujet (sans l'utilisation des activités ludiques)	75

Graphique 25 : Répartition des réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques).....	76
Graphique 26 : Répartition des réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques)	77
Graphique 27 : Analyse des réponses des élèves dans le premier sujet (sans l'utilisation des activités ludiques).....	78
Graphique 28 : Analyses des réponses des élèves dans le deuxième sujet (avec l'utilisation des activités ludiques).....	79
Graphique 29 : Pourcentages de l'analyse globale des résultats des élèves sans l'utilisation des jeux ludiques.	83
Graphique 30 : Pourcentages de l'analyse globale des résultats des élèves avec l'utilisation des jeux ludiques.	85

Liste des figures :

Figure 1 : continuum d'autodétermination	27
Figure 2 : La pyramide des besoins d'Abraham Maslow	28

ANNEXES

•Questionnaire destiné aux enseignants du FLE au primaire

Afin d'élaborer notre projet de master, qui s'intitule « L'apport des jeux pédagogiques en classe de FLE comme une stratégie de motivation et leur impact dans le renforcement de la compréhension écrite chez les apprenants de primaire.» Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes.

Nous respecterons l'anonymat absolu. Et nous vous remercions d'avance.

•Renseignements généraux:

Sexe: femme Homme

Age: 36 ans

Ancienneté: 12 ans

Questions :

1-Êtes-vous?

Titulaire Vacataire Stagiaire

2- Pensez-vous que les élèves sont intéressés par l'apprentissage du FLE ?:

oui Non un peu

3- Quel est le volume horaire réservé à la séance de la compréhension de l'écrit par séquence ?

.....Deux séances / 30 minutes chaque séance.....

• Vous semble t-il suffisant ?

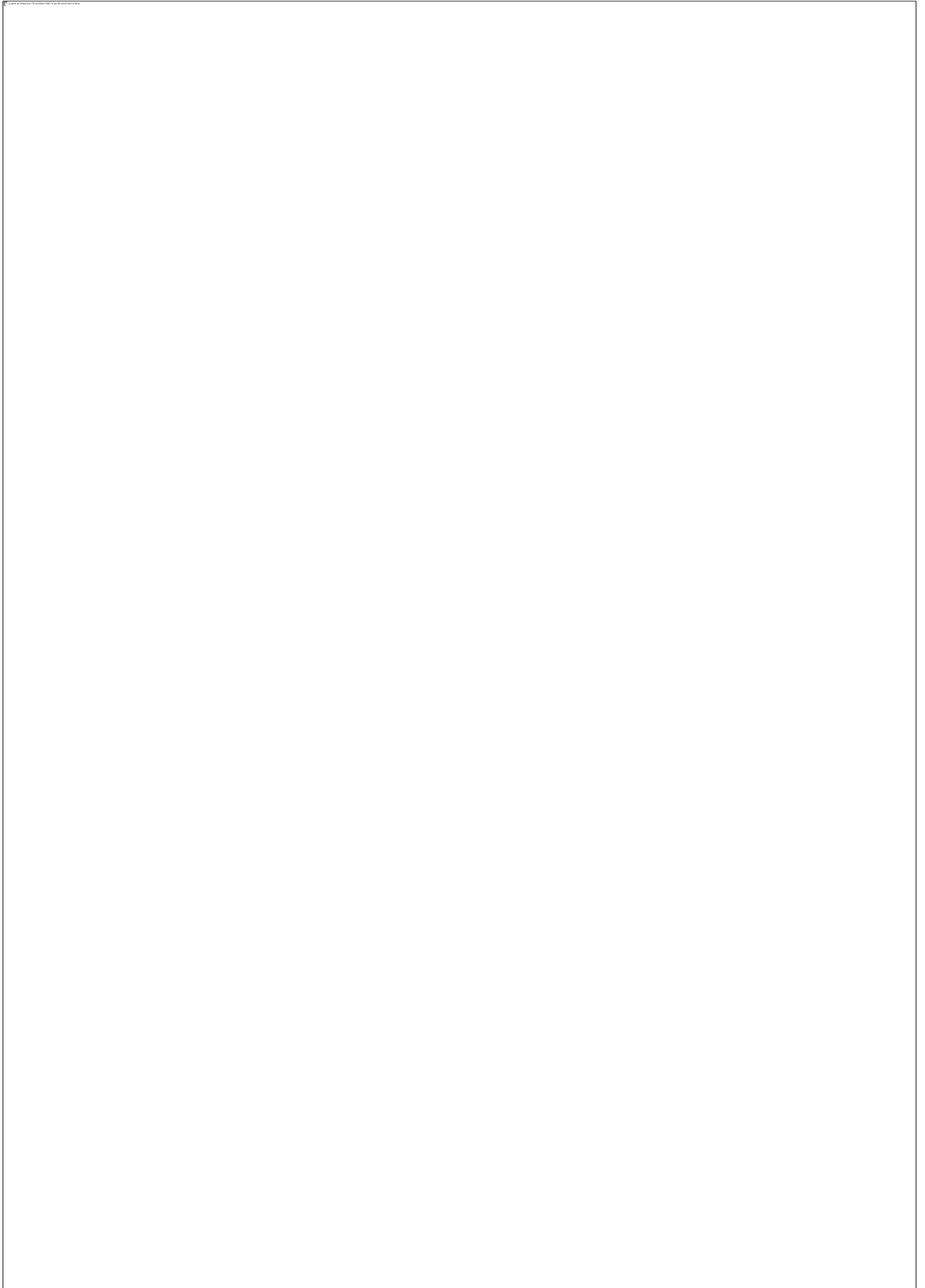
.....Non.....

4-Comment jugez-vous la participation de vos apprenants ?

Bonne
 Moyenne
 Faible

5- selon vous, quelles sont les difficultés les plus fréquentes chez vos apprenants ?

Difficultés dans la compréhension de l'oral.
 Difficultés dans l'expression de l'oral.
 Difficultés dans la compréhension de l'écrit.



oui non

Autre :

13- Est ce que la réponse à la consigne veut toujours dire que les apprenants sont bien compris ?

oui non

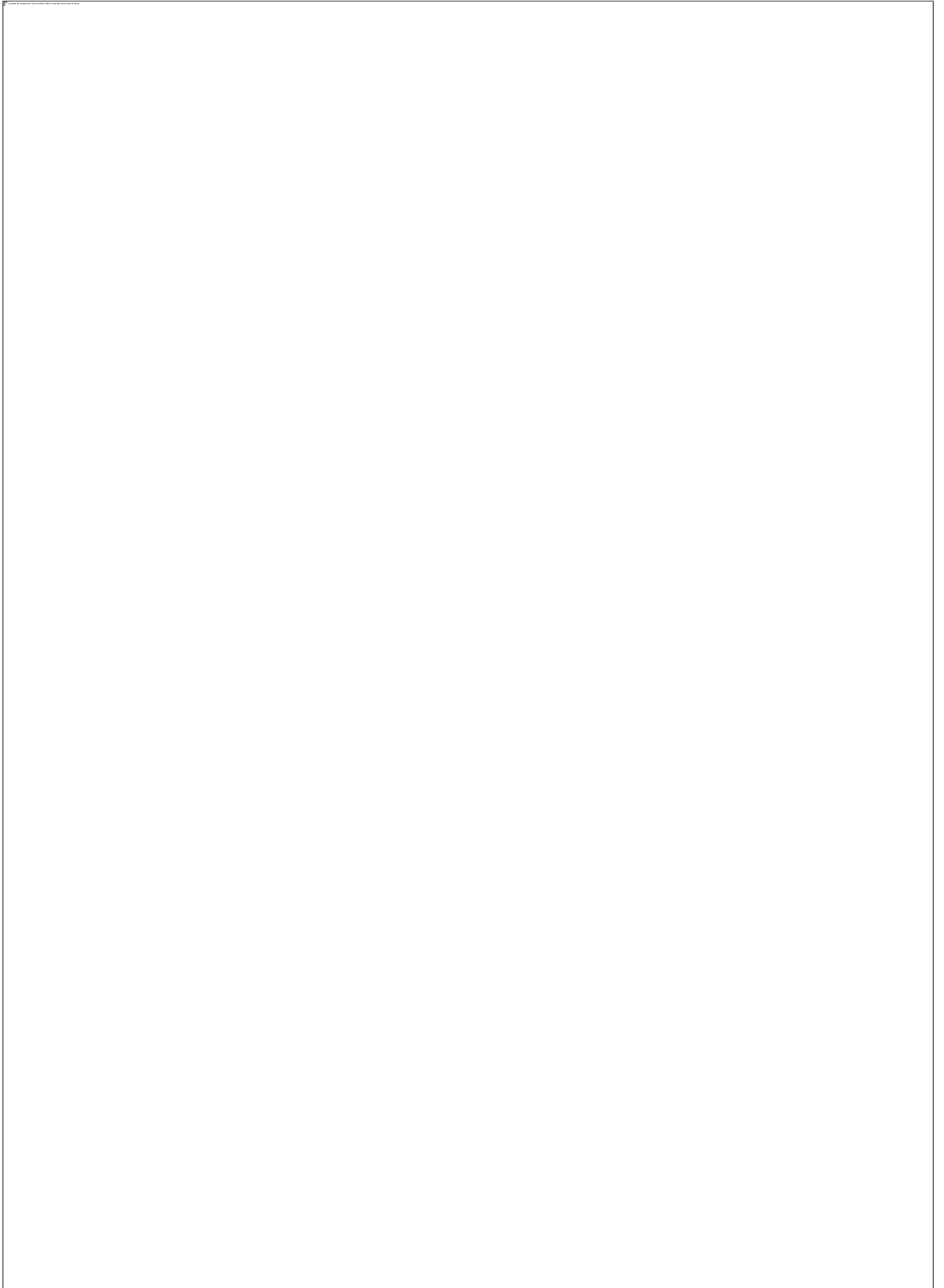
14- Selon vous, les activités ludiques dans la classe du FLE peuvent constituer le meilleur moyen pour assurer l'assimilation des cours, aussi la motivation et le plaisir d'apprendre chez les apprenants ou bien vous préférez d'autres méthodes? Pourquoi ?

.....
Les activités ludiques + le travail à la
maison + l'auto-apprentissage.....

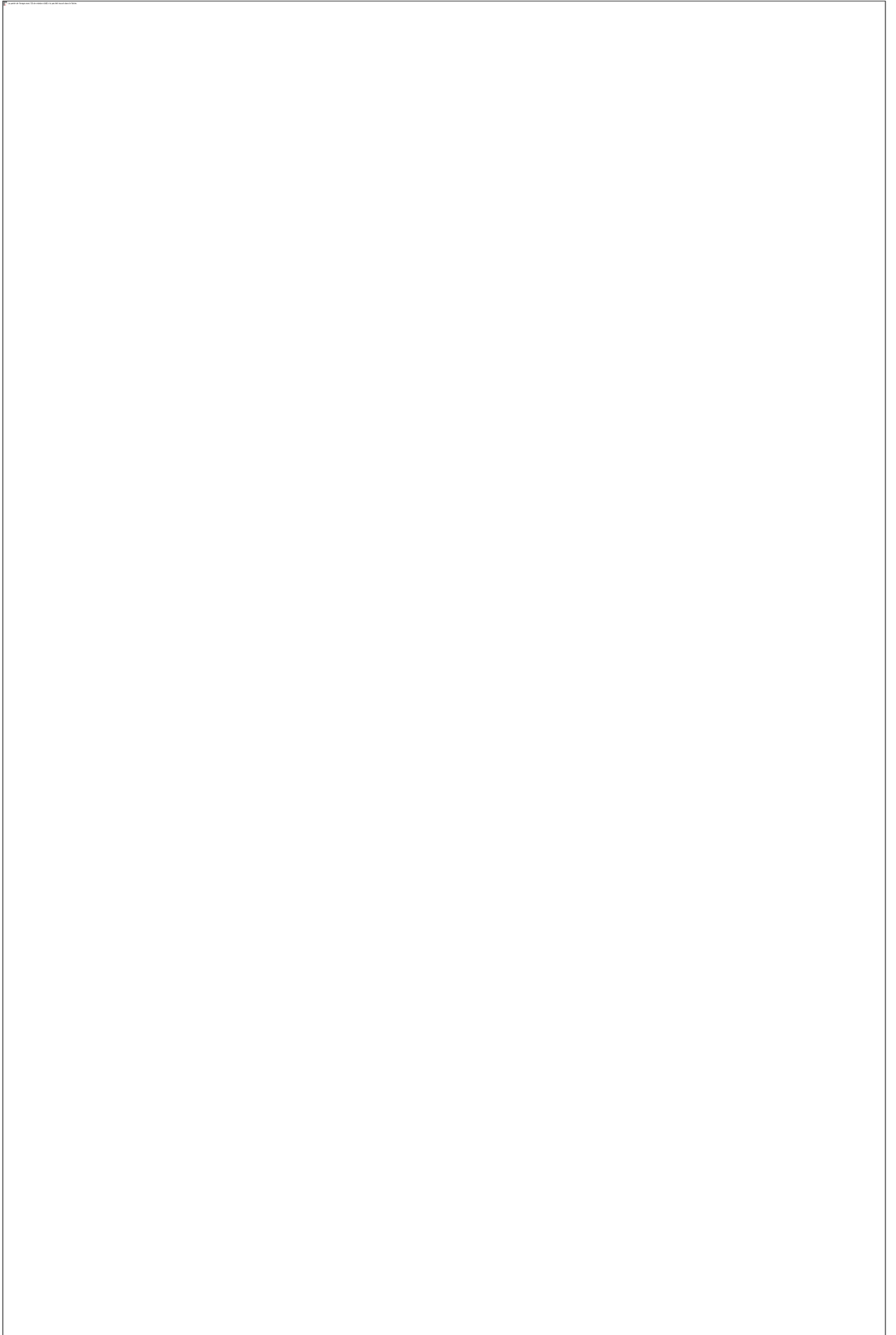
15-Pour que la compréhension de l'écrit soit réussie ; que proposez vous ?

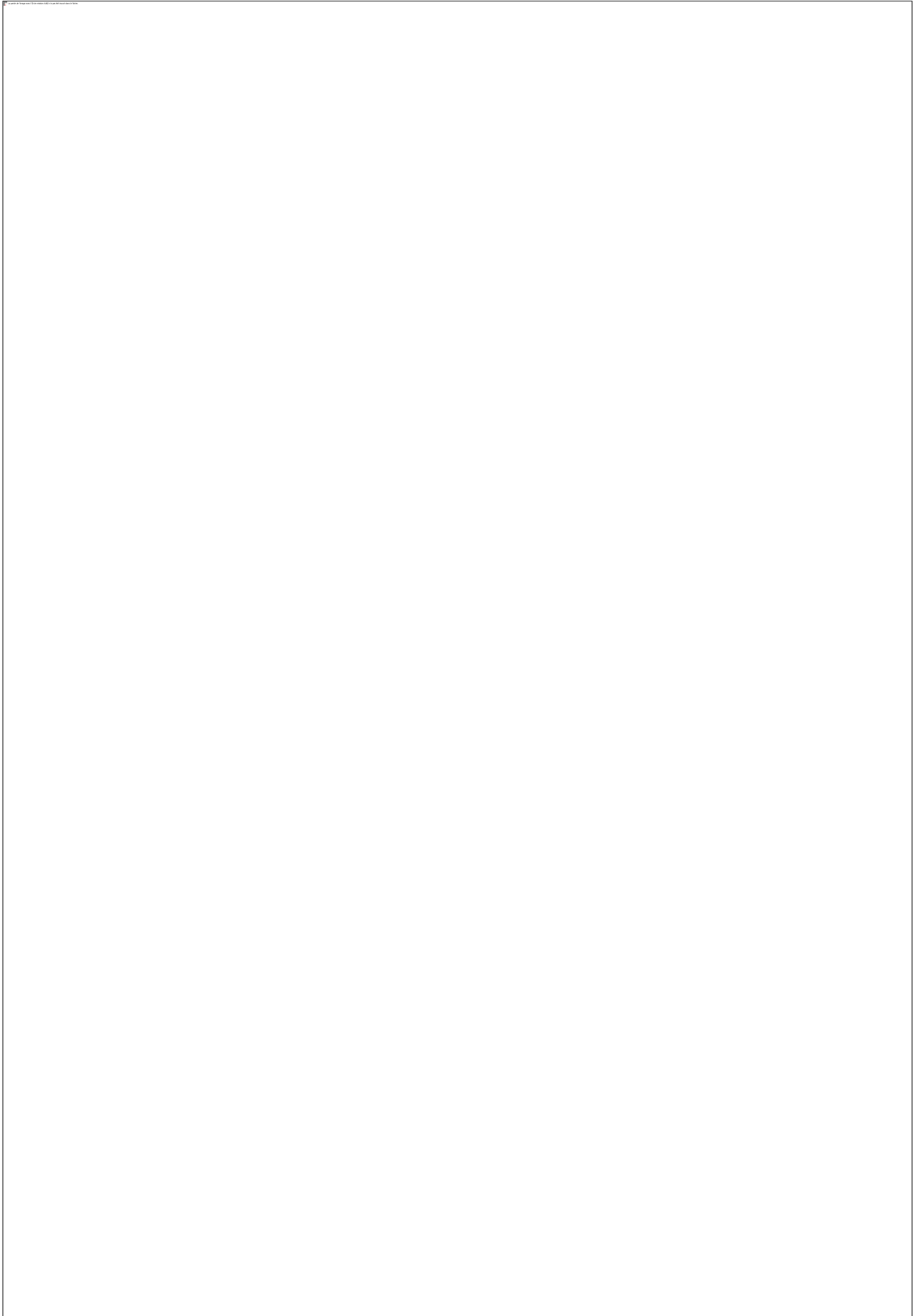
.....
Consacrer une ou des séances au programme,
uniquement pour la compréhension de l'écrit
.....

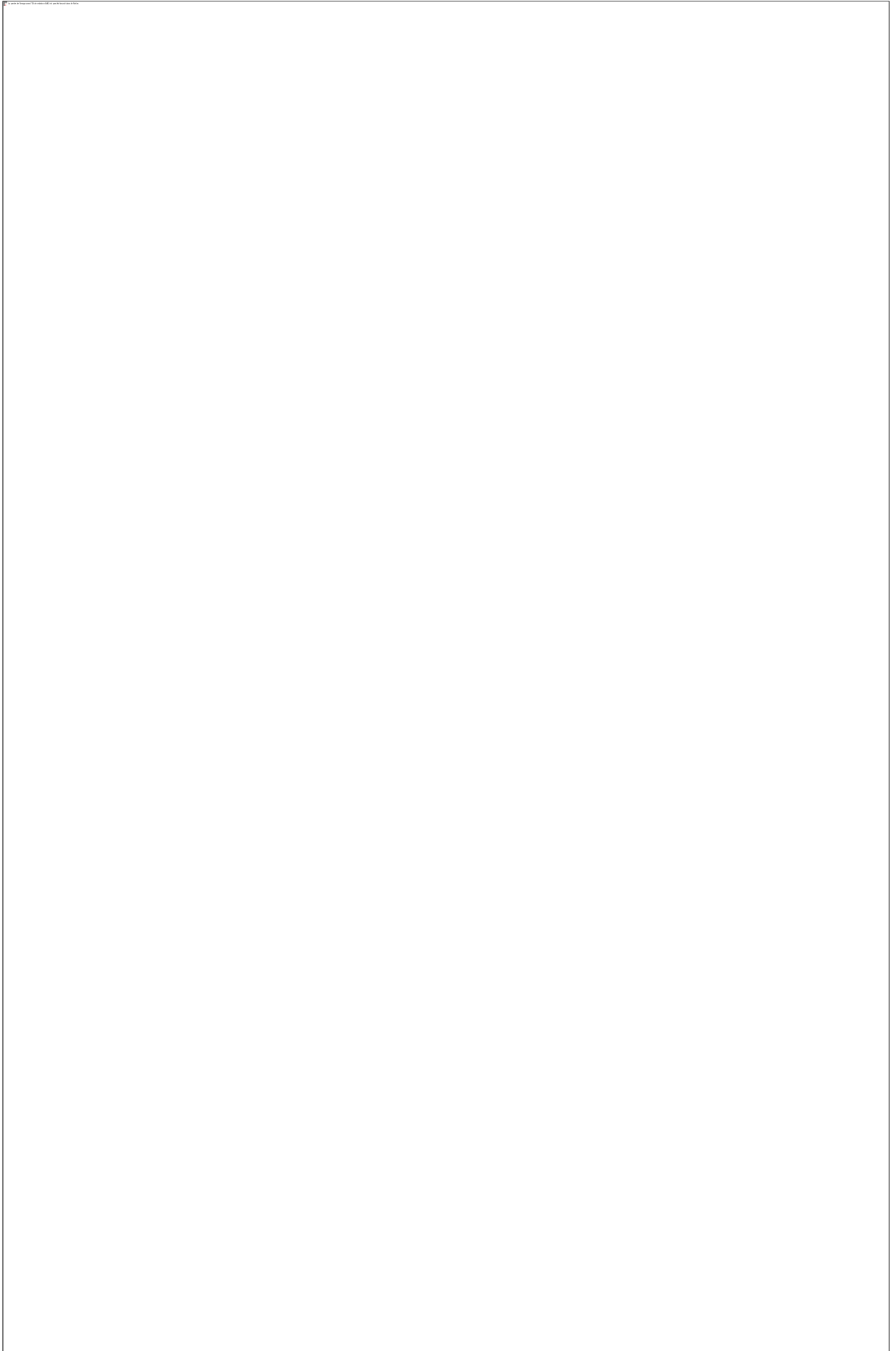


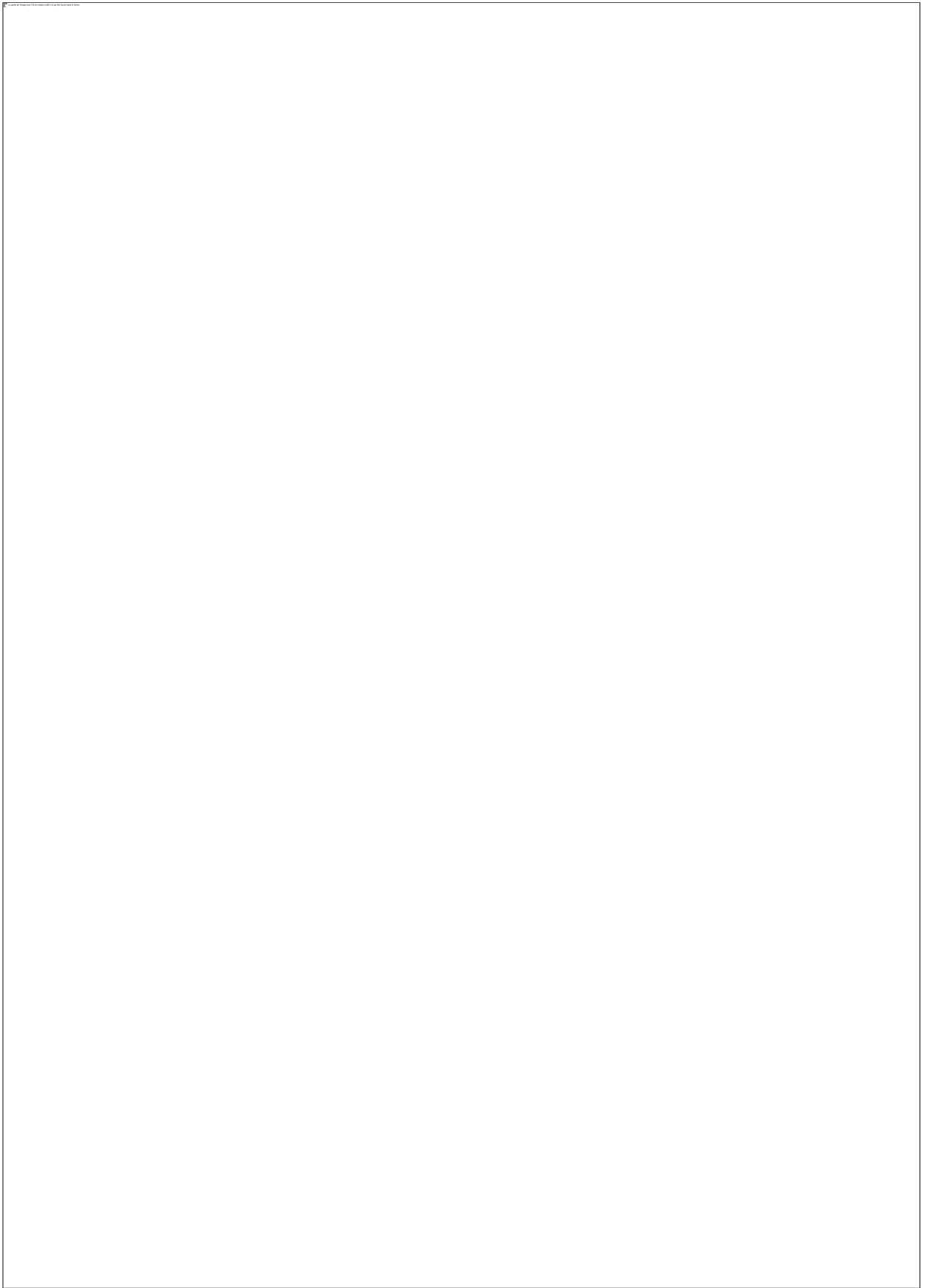


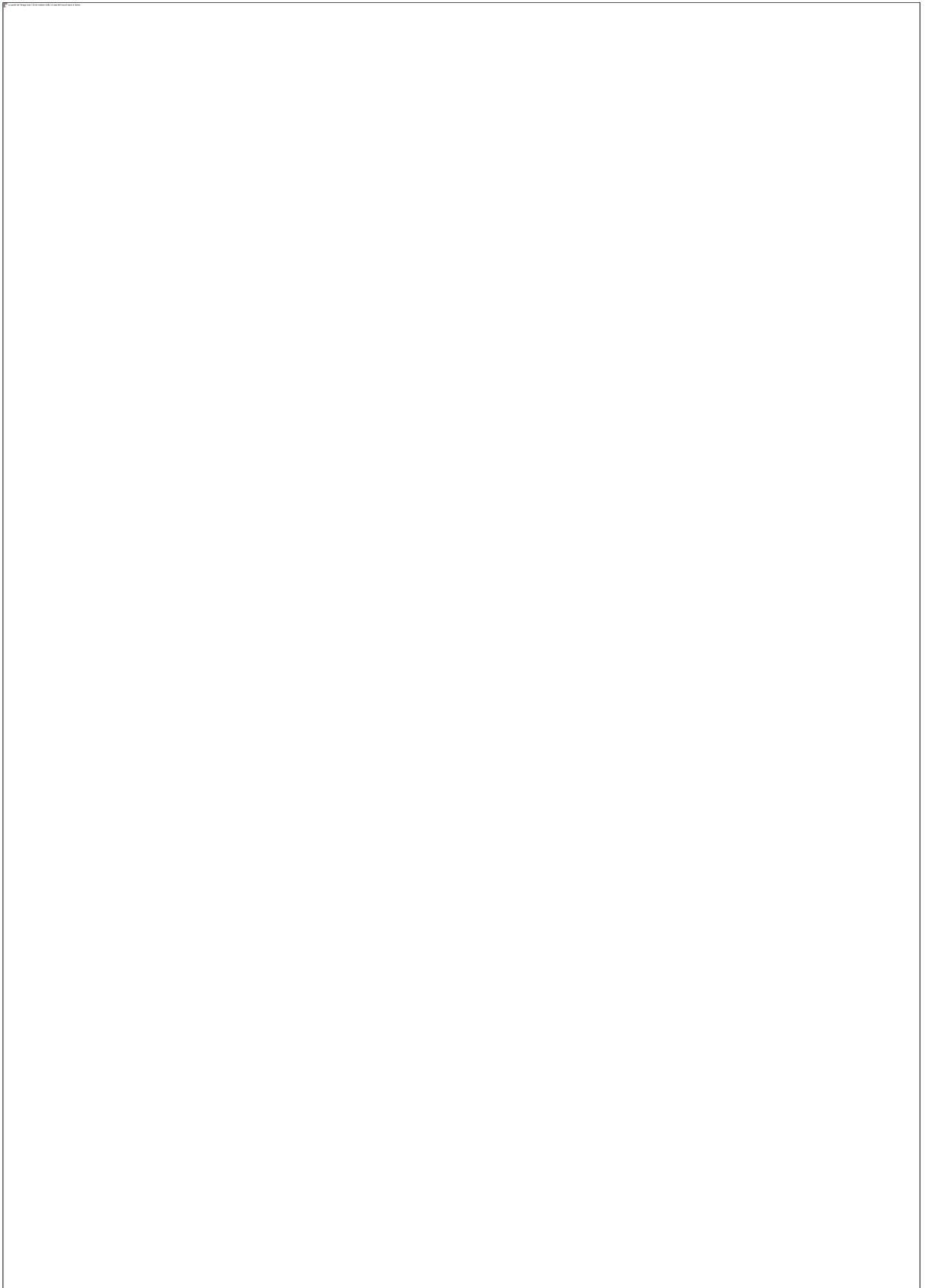












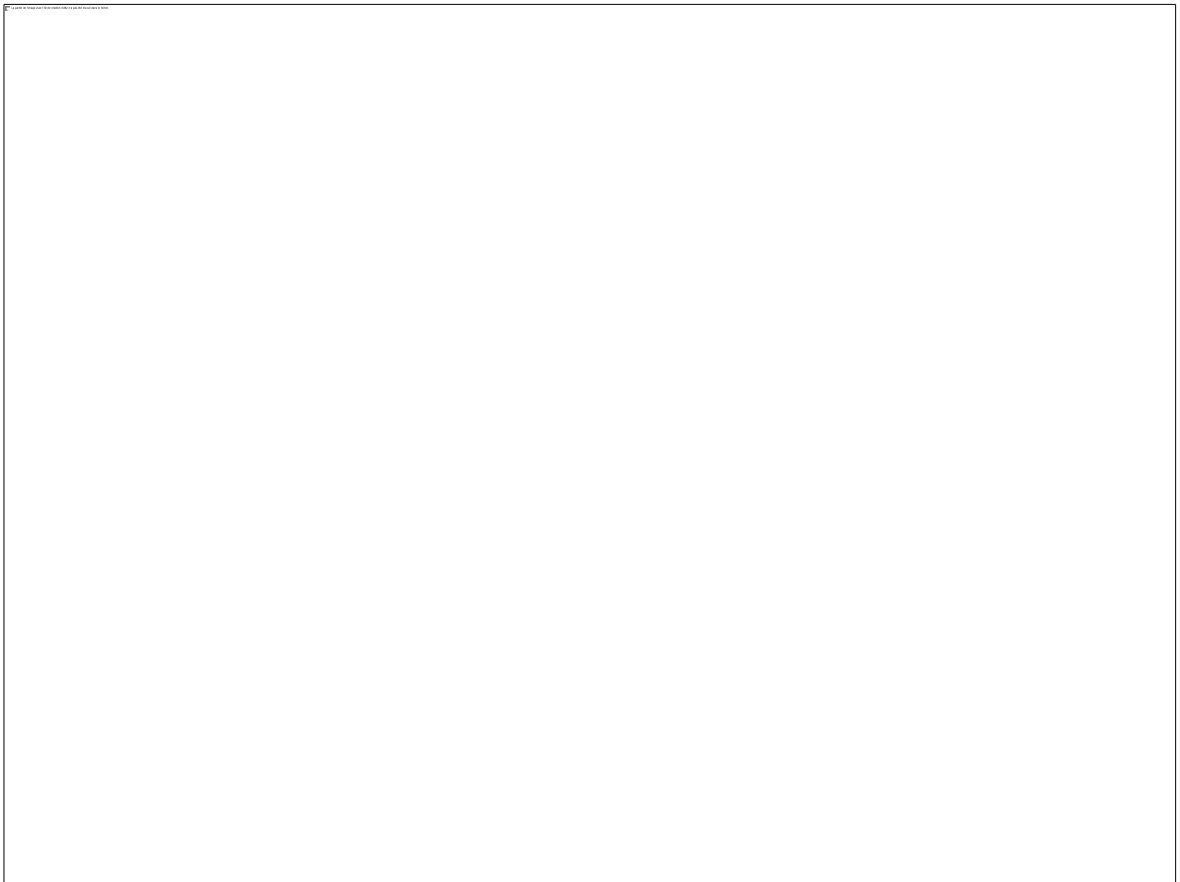


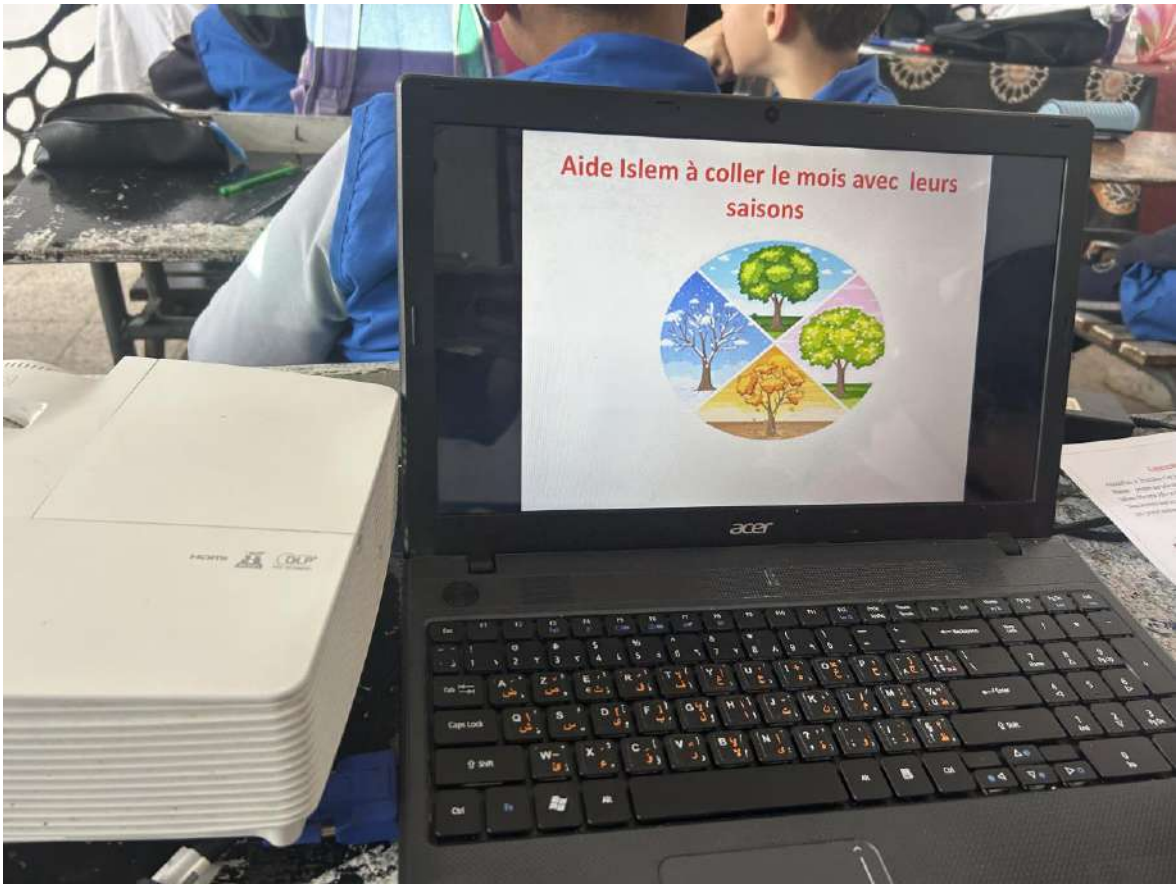












Résumé :

L'apprentissage du français langue étrangère " FLE" représente un défi pour les apprenants du primaire. Ce travail explore l'intégration des approches ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en particulier pendant le développement de la compétence de compréhension écrite chez les apprenants de 4ème année primaire, qui pourrait avoir un impact positif sur l'engagement et la motivation des élèves ainsi que sur les résultats en compréhension écrite.

L'objectif principal de notre travail est d'examiner l'impact des activités ludiques comme outil pédagogique et démontrer que l'intégration de jeux dans la pratique pédagogique peut motiver les apprenants et renforcer leurs compétences en compréhension écrite.

Notre travail propose une étude comparative entre l'enseignement basique sans l'utilisation des jeux ludiques et avec l'utilisation des activités ludiques dans les cours, tout en soulignant les avantages et les difficultés rencontrés par les enseignants et les élèves dans chaque méthode.

Mots clés: Ludo pédagogique, l'enseignement/apprentissage, le jeu ludique, la motivation, outil didactique, la compréhension écrite.

Abstract:

Learning French as a foreign language (FLE) represents a challenge for primary school learners. This work explores the integration of playful approaches in the teaching/learning of French as a foreign language, particularly during the development of reading comprehension skills among 4th-grade primary learners, which could have a positive impact on student engagement and motivation as well as on reading comprehension outcomes.

The main objective of our work is to examine the impact of playful activities as a pedagogical tool and demonstrate that the integration of games into teaching practice can motivate learners and enhance their reading comprehension skills.

Our work proposes a comparative study between basic teaching without the use of playful games and with the use of playful activities in the lessons, while highlighting the advantages and difficulties encountered by teachers and students in each method.

Keywords: Educational game , teaching/ learning, the fun game, motivation, educational tool, written comprehension.

ملخص:

تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية "FLE" يمثل تحديًا للمتعلمين في المرحلة الابتدائية. يستكشف هذا العمل دمج الأساليب الترفيهية في تعليم/تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، وخاصة أثناء تطوير مهارة الفهم الكتابي لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي، والتي قد يكون لها تأثير إيجابي على تفاعل وتحفيز الطلاب وكذلك على نتائج الفهم الكتابي.

الهدف الرئيسي من عملنا هو دراسة تأثير الأنشطة الترفيهية كأداة تعليمية وإظهار أن دمج الألعاب في الممارسة التعليمية يمكن أن يحفز المتعلمين ويعزز مهاراتهم في الفهم الكتابي.

يقترح عملنا دراسة مقارنة بين التعليم الأساسي دون استخدام الألعاب الترفيهية ومع استخدام الأنشطة الترفيهية في الدروس، مع تسليط الضوء على الفوائد والصعوبات التي يواجهها المعلمون والطلاب في كل طريقة.

الكلمات المفتاحية:

لعبة تعليمية، التدريس/ التعلم، اللعبة الممتعة، التحفيز، أداة تعليمية، الفهم الكتابي