

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Belhadj Bouchaib – Ain Témouchent
Faculté des Lettres, Langue et Sciences Sociale
Département des lettres et langue française



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

En langue française

Spécialité : Didactique Du FLE

Intitulé :

**L'impact des mangas et animes sur le développement lexical
des apprenants de 5ème année primaire en FLE:**

Cas de l'école Mbarek M'Lili à El Maleh, Wilaya d'Aïn Témouchent

Présenté par les Étudiantes

M. Bekraled Mahdi

M. Moudjlel Djelloul

Sous la direction de :

Dr. Ghribi Sarra

Membre du jury

Nom et prénom

Grade

-
-
-

Année Universitaire : 2025/2026

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Belhadj Bouchaib – Ain Témouchent
Faculté des Lettres, Langue et Sciences Sociale
Département des lettres et langue française



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

En langue française

Spécialité : Didactique Du FLE

Intitulé :

**L'impact des mangas et animes sur le développement lexical
des apprenants de 5ème année primaire en FLE:**

Cas de l'école Mbarek M'Lili à El Maleh, Wilaya d'Aïn Témouchent

Présenté par les Étudiantes

M. Bekraled Mahdi

M. Moudjlel Djelloul

Sous la direction de :

Dr. Ghribi Sarra

Membre du jury

Nom et prénom

Grade

-

-

-

Année Universitaire : 2025/2026

Dédicace

Je dédie cet événement marquant de ma vie

*À mes très chers parents, source de vie, d'amour et
d'affection.*

*À ma mère, symbole de douceur, de patience et d'amour
inconditionnel.*

*À mon père, pour son soutien, ses encouragements et tous
les sacrifices qu'il a consentis pour ma réussite*

À ma très chère sœur « Nedjma ».

Que Dieu vous accorde santé, courage et surtout réussite.

À mes chers frères :

Abdelhak, Adel et Kadri.

*À tous mes enseignants qui ont contribué à la réalisation
de notre mémoire.*

Bekraled

Mahdi

Dédicace

*Mes parents, les deux personnes les plus chères de
ma vie, la lumière qui m'a toujours Eclairé le
chemin, ceux qui ont tout fait pour ma réussite,
pour leur douceur, leur tendresse, Leurs sacrifices et
leurs prières.*

*Aucun hommage ne pourrait exprimer l'amour,
l'estime et le respect que j'ai toujours eu pour
vous. Mes frères et mes sœurs : maamar, samail
baroudi, mohamed, redouane, Réda,
Ilyess, djamel, ghofran, Affaf, Rabha pour leurs
présences Marquantes dans ma vie, leur aide et leur
soutien dans les moments les plus difficiles.*

À mon chère collègue Mehdi

*A tous ceux qui m'ont chaleureusement encouragée à
finir ce mémoire de Master.*

*Et à tous ceux dont les noms ne sont pas cités,
sachez que vous êtes toujours présents dans Mon
cœur.*

**Moudjlel
djelloul**

Remerciement

Nous adressons Avant tout nos remerciements à Dieu le Tout-Puissant qui nous a accordé la force, la patience et le courage nécessaires pour mener ce travail à son terme.

Nous exprimons notre profonde gratitude à notre encadrante, Madame Ghribi, pour son accompagnement, ses conseils précieux et son soutien tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Nous remercions également l'ensemble de nos enseignants ainsi que les membres du jury pour l'intérêt qu'ils portent à ce travail et pour avoir accepté de l'évaluer.

Nos sincères remerciements s'adressent à toutes les personnes ayant contribué, de près ou de loin, à l'élaboration de ce mémoire.

Introduction Générale

Introduction Générale

Introduction générale :

À l'ère du numérique et de la mondialisation, les pratiques culturelles des jeunes apprenants se transforment profondément. En effet, le développement rapide des technologies de l'information et de la communication a profondément reconfiguré le quotidien des nouvelles générations, qui évoluent désormais dans un environnement saturé d'écrans, de contenus numériques et d'échanges mondialisés. Cette révolution technologique ne se limite pas à modifier les habitudes de loisir, mais affecte également les modes d'apprentissage, les formes d'expression et les pratiques langagières des jeunes. Ainsi, ce que l'on entend par « culture apprenante » s'est considérablement élargi, intégrant des pratiques numériques nouvelles qui redéfinissent le rapport des élèves au savoir et à la langue. Les nouvelles générations grandissent entourées d'écrans, d'images animées et de récits visuels qui façonnent leur rapport au monde et aux langues. Face à cette réalité, il devient indispensable pour les enseignants de repenser leurs pratiques pédagogiques et d'explorer des supports didactiques qui s'inscrivent dans l'univers quotidien des élèves, tout en servant les objectifs d'apprentissage fixés par les programmes scolaires.

En Algérie, le français langue étrangère(FLE) est une matière importante dans le parcours scolaire dès le cycle primaire. Cependant, de nombreux enseignants et chercheurs constatent que les apprenants manifestent un désintérêt croissant pour les méthodes d'enseignement classiques, jugées peu engageantes et éloignées de leurs centres d'intérêt. Ce phénomène entraîne souvent une faible participation en classe, des difficultés à mémoriser le vocabulaire et une relation distante avec la langue française.

Parmi les compétences clés du FLE, le vocabulaire occupe une place importante. Effectivement, la compétence lexicale influence non seulement la compréhension des communications orales et écrites, mais aussi l'aptitude de l'étudiant à communiquer de façon fluide et correcte. En effet, l'apprentissage du vocabulaire est efficace lorsqu'il se fait dans des situations utiles, motivantes et régulières, ce que les supports traditionnels offrent parfois difficilement.

C'est dans cette perspective que les mangas et les animés s'imposent en tant que démarche pédagogiques prometteuses. Ces formes d'expression artistique et narrative, nées au Japon mais aujourd'hui répandues dans le monde entier, ont touché un très large public jeune, y compris en Algérie. Ont combinant image, texte, son et émotion, les mangas et les

Introduction Générale

animés créent un environnement d'apprentissage naturellement immersif, où le vocabulaire est présenté dans des situations de communication concrètes et mémorables.

Notre intérêt pour ce sujet est né d'une observation directe. En discutant avec des élèves du primaire (notamment nos proches) nous avons remarqué qu'ils consacraient une grande partie de leur temps libre à regarder des animés et à lire des mangas, souvent en français. Ce constat nous a amenées à nous interroger sur la possibilité d'exploiter cet engouement au service de l'apprentissage du lexique en classe de FLE. En tant que lectrices et téléspectatrices passionnées par cet art, nous avons voulu dépasser le simple plaisir personnel pour en faire un objet d'étude scientifique.

Notre travail porte donc sur les élèves de 5^{ème} années primaire, âgés de 9 à 11 ans, une tranche d'âge particulièrement réceptive aux stimulations visuelles et narratives. À ce stade de leur scolarité, les apprenants sont en pleine construction de leur répertoire lexical en français, et toute expérience d'apprentissage positive peut avoir un impact durable sur leur rapport à la langue. Nous avons ainsi choisi d'explorer dans quelle mesure l'intégration des mangas et des animés dans la classe de FLE pourrait constituer un levier efficace pour enrichir le bagage lexical de ces élèves.

Dans cette perspective, nous nous sommes posé la problématique suivante : Dans quelle mesure l'exposition aux mangas et aux animés d'expression française peut-elle favoriser le développement du lexique chez les apprenants de 5e année primaire en classe de FLE ?

Pour répondre à cette problématique, nous avons formulé les trois hypothèses suivantes :

1. L'exploitation des animés et des mangas enrichirait le bagage lexical des apprenants de 5e année primaire.
2. Leur utilisation améliorerait les compétences individuelles des apprenants de 5e année primaire et développerait par conséquent leur niveau lexical.
3. Les animés et Mangas pourraient constituer un facteur de motivation chez les apprenants, notamment dans l'enrichissement de leur vocabulaire.

Cette recherche vise à mettre en lumière le potentiel pédagogique des mangas et des animés dans l'enseignement du lexique en FLE au cycle primaire. Plus précisément, nous cherchons à évaluer leur capacité à susciter la motivation des apprenants, à faciliter la

Introduction Générale

mémorisation du vocabulaire et à développer leur autonomie lexicale. Nous espérons ainsi contribuer à la réflexion sur la diversification des supports didactiques dans le contexte scolaire algérien.

Afin d'explorer en profondeur les différentes pistes qu'offre l'intégration des mangas et des animés dans l'enseignement du lexique en FLE, et ce dans le contexte bien particulier de l'école primaire algérienne, ce travail s'organise autour de deux grandes parties qui se complètent naturellement.

La première partie, théorique, pose les fondements conceptuels de notre réflexion. Il s'agit avant tout de clarifier les notions clés qui guident notre démarche : qu'entend-on par mangas et animés en tant que supports authentiques et motivants ? Comment le lexique se développe-t-il dans un contexte d'apprentissage du français langue étrangère ? Cette partie s'inscrit également dans la continuité des orientations pédagogiques du système éducatif algérien, qui place l'apprenant au cœur de l'apprentissage à travers une approche par compétences et le recours à des supports diversifiés. Nous y soulignons notamment le rôle central que jouent la motivation, l'ancrage visuel et narratif, ainsi que la répétition dans la construction du vocabulaire chez le jeune apprenant.

La deuxième partie, pratique, rend compte du travail de terrain mené dans une classe de 5^{ème} année primaire. Elle brosse d'abord le portrait du contexte scolaire algérien, du profil des élèves concernés et des conditions concrètes dans lesquelles le FLE y est enseigné. Nous y présentons ensuite les outils mobilisés pour recueillir nos données : activités pédagogiques inspirées des mangas et des animés, observations en classe et évaluations destinées à mesurer l'évolution du bagage lexical des élèves. Une attention toute particulière a été portée à l'adaptation de ces supports au niveau réel des apprenants, sans jamais perdre de vue les objectifs fixés par le programme officiel. Cette partie se clôt sur la présentation, l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus, mettant en lumière l'impact concret de ces supports sur l'enrichissement du vocabulaire des élèves, mais aussi sur leur engagement et leur dynamisme en classe, autant d'aspects particulièrement significatifs dans un contexte où le français reste une langue étrangère, parfois perçue comme lointaine.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

Introduction :

Ce chapitre présente la base théorique de notre travail. Il a objectifs d'expliquer les concepts essentiels liés à l'utilisation des mangas et l'animé comme outils pédagogiques pour enseigner le vocabulaire français. D'abord, nous étudierons la notion de lexique, ses caractéristiques et sa place dans l'enseignement du FLE au cycle primaire en Algérie. Ensuite, Nous verrons les mangas et les animés comme supports didactiques, en présentant leurs définitions, leurs types et leur relation avec l'apprentissage du français langue étrangère. Enfin, nous analyserons de manière plus précise leur influence sur le développement lexical des apprenants de la cinquième année primaire, pour mieux comprendre leur intérêt pédagogiques et leurs limites.

1. Qu'est -ce que le lexique

a. Définition

Plusieurs linguistes et didacticiens ont manifesté de l'intérêt pour la notion de lexique, ce qui a conduit à une variété de définitions en fonction des perspectives adoptées :

Selon le dictionnaire Le robert pour tous :

« Le lexique est un nom masculin « grec » lexikon (biblion) « (livre) des mots » de lexis « parole ; mot » de legein « cueillir » et « dire », logique- logie; cf. lire »¹

Et selon CUQ :

« Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu... »²

Il montre que Le vocabulaire ne consiste pas seulement en une liste de mots, mais il est associé aux pratiques, aux situations et aux individus. C'est donc un élément vivant.

Le lexique en linguistique peut faire référence à diverses réalités selon la perspective adoptée. Selon BERRENDONNER (2023)³, on peut identifier plusieurs grandes

¹ Dictionnaire Le robert pour tous, 1992.

² CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, Paris, 2003, p.155

³ BERRENDONNER, A. (2023). L'opposition grammatical / lexical. Encyclopédie Grammaticale du Français. Près de site <http://encyclogram.fr>.

interprétations du terme lexique. Voici quelques interprétations du lexique, cette compilation de significations possibles n'est pas complète et dépend des théories de référence utilisées pour leur élaboration ; le lexique y est considéré en relation avec le terme grammair. Le lexique peut être considéré comme une collection « d'atomes de la morphosyntaxe ». Dans ce scénario, le lexique ne peut pas être constitué de mots construits ou fléchis, étant donné qu'ils sont formés de plusieurs morphèmes.

b. Les caractéristique du lexique

Selon Grossmann (2011)¹, le lexique se caractérise par divers aspects : il est un système flexible et ouvert, structuré en réseaux de signification, associé à d'autres éléments linguistiques et opérant grâce à des liaisons lexicales :

- **Le lexique constitue un système interdépendant**

Ceci indique que les unités lexicales ne fonctionnent pas de manière indépendante. Elles sont fortement connectées aux autres éléments de la langue, tels que la syntaxe, le discours et le contexte d'expression, ce qui a un impact sur leur signification et leur emploi.

- **Le lexique représente une interface linguistique :**

Le lexique représente un domaine d'interaction entre différentes dimensions linguistiques et cognitives. L'apprentissage d'un mot ne se résume pas à sa simple mémorisation, mais comprend également des processus cognitifs et discursifs associés à l'élaboration du sens.

- **Le lexique est organisé en réseaux de sémantique**

Dans l'esprit, les unités lexicales sont structurées sous la forme de réseaux de sens. Chaque terme est lié à d'autres par des relations sémantiques comme la synonymie, l'antonymie ou les domaines lexicaux, ce qui rend leur compréhension et leur mémorisation plus aisée.

¹ Grossmann, Francis, « Didactique du lexique : état des lieux et nouvelles orientations », *Pratiques*, n°149-150, 2011, pp.163-183.

- **Le lexique est dynamique et évolutif**

Le lexique ne constitue pas un système statique, mais plutôt une collection en constante évolution. Il évolue au fil des années en incorporant de nouveaux éléments lexicaux et en adaptant le sens de certains termes en fonction des contextes sociaux et culturels.

- **Le lexique est structuré autour de sens**

Dans la mémoire langagière de l'humain, les mots ne sont pas retenus en fonction de leur forme, mais plutôt de leur sens. Par conséquent, l'apprenant se souvient et récupère les mots essentiellement via leur sens et les concepts associés.

- **Le lexique opère sur la base d'associations lexicales.**

On n'emploie souvent pas les mots de façon isolée, mais plutôt dans des assemblages ou des tournures figées (collocations, locutions). Ainsi, leur acquisition est fortement liée au contexte d'emploi.

c. Type de lexique 1

- **Le lexique global:**

Est un ensemble étudié par la lexicologie, qui comprend tous les mots dans un contexte de communication spécifique, tels que : les noms, adverbes, verbes, adjectifs, etc.

- **Le lexique individuel:**

Il s'agit d'un second sous-ensemble constitué par les lexiques de spatialité. Il s'agit d'un ensemble de termes utilisés par l'orateur dans sa propre communication, qui constitue une partie du vocabulaire global.

1.1 Qu'est-ce qu'une compétence lexicale :

D'après BALLI, le C.E.C.R.L (le cadre européen commun de référence pour les langues) considère la compétence lexicale comme : « *La connaissance à utiliser le*

¹ Mémoire d'AISSI Melissa, AYAD Ferial, L'enseignement du vocabulaire dans le manuel scolaires de français : cas de la 4^{ème} année moyenne, université Abderrahmane MIRA Béjaia. 2021/2022

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

vocabulaire d'une langue qui se compose 1. D'éléments lexicaux. 2. d'éléments grammaticaux »¹

Cette définition illustre que la compétence lexicale ne se limite pas à la mémorisation d'un corpus de mots, mais englobe aussi la capacité de les utiliser adéquatement dans le cadre de la communication. Le C.E.C.R.L met en exergue que cette compétence dépend non seulement des aspects lexicaux, mais aussi grammaticaux, indiquant que la connaissance du vocabulaire doit se compléter par une maîtrise des constructions linguistiques. Donc, l'apprenant ne doit pas seulement comprendre le sens des mots, mais aussi être capable de les utiliser correctement dans l'expression orale et écrite, ainsi que dans les activités de compréhension. Olha.L-C souligne la définition de la compétence lexicale emprunté à Henri Holec (1995,91)

«C'est la capacité [chez l'apprenant] de comprendre, oralement et/ou à l'écrit, d'utiliser dans ses productions orales et/ou écrites, [...] Les mots qu'il va rencontrer ou dont il aura besoin dans les situations de communication particulière où il aura à assumer des rôles discursifs. »² (2009 :124)

Cette définition souligne l'importance fonctionnelle de la compétence lexicale. Elle indique que l'apprenant doit non seulement saisir le sens des mots, mais également les employer de manière efficace en fonction des contextes communicatifs variés.

1.1.1. Les composantes de la compétence lexicale

Il existe cinq composantes de la compétence lexicale d'après l'affirmation de Duquette et Treville³ :

- La composante linguistique : La maîtrise des unités lexicales, sous leurs formes parlées et écrites, leur structure et leur signification.
- La composante socioculturelle : Il s'agit de la connaissance des registres de la langue et la dimension symbolique et culturelle des mots employés.
- La composante stratégique :

¹ BALLI N, l'enseignement du lexique en classe de langue. P 18

² Olha .L-C,(2009). Les acquisitions lexicales en Français langue seconde : conceptions et applications, thèse de doctorat, université Paul Verlaine-Metz . Page 124.

³ Duquette, L et M, C, Treville, (1996). Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette. Paris.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

La compétence à sélectionner les termes adéquats dans un contexte de communication pour réaliser un but spécifique.

- La composante de référentielle : comprendre les domaines d'expérience dans les domaines de la société et de saisir la relation qui existe entre différents objectifs du monde.
- La composante discursive : C'est la compréhension des relations sémantiques qui existent entre les mots.

1.2. Lexique ou vocabulaire

Il faut savoir que le vocabulaire selon le dictionnaire Larousse est :

« 1 nom masculin (latin médiéval *vocabularium*, du latin classique *vocabulum*, mot 2 Ensemble des mots, des vocables d'une langue »¹

On utilise souvent les termes « lexique » et « vocabulaire » pour faire référence à des concepts linguistiques distincts, même s'ils peuvent parfois être confondus.

Généralement, le lexique se réfère à l'ensemble des termes qui composent la langue française, une collection si vaste qu'il est impossible de la compiler entièrement dans un seul dictionnaire.

Toutefois, le vocabulaire est une partie du lexique. Il fait référence aux mots réellement employés ou maîtrisés par une personne, ou indispensables pour exprimer ses besoins dans la vie de tous les jours et dans les situations de communication. Par conséquent, le lexique présente une hiérarchie : certains mots sont essentiels pour toute communication, d'autres sont employés en fonction des contextes, tandis que certains relèvent de domaines spécialisés ou ne sont connus que de spécialistes.²

1.3. Difficultés liées à l'acquisition du lexique

• Difficultés de mémorisation du lexique

Les apprenants éprouvent des problèmes pour mémoriser et fixer les nouveaux mots, particulièrement en FLE où le vocabulaire lexicale est considérable et constamment

¹ Prés de site <https://www.larousse.fr>

² Prés de site <https://eduscol.education.gouv.fr>

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

réactualisée. Cette difficulté est associée à la charge cognitive et au manque d'utilisation fréquente du vocabulaire acquis.

- **Interférences de la langue maternelle**

L'apprenant a tendance à transférer les structures lexicales de sa langue maternelle vers la langue française, ce qui entraîne des erreurs d'usage ou de sens. Ce phénomène est fréquent en contexte d'apprentissage du FLE.¹

- **Difficulté de compréhension du sens des mots**

Il existe des mots qui ont plusieurs significations (polysémie), ce qui rend leur compréhension et leur usage approprié plus difficile pour les apprenants, surtout lorsqu'ils sont hors de leur contexte.²

- **Difficulté d'utilisation en contexte**

Bien que les apprenants connaissent les mots, ils ont du mal à les utiliser de manière appropriée dans des contextes de communication réels (orale ou écrits), ce qui restreint leur capacité lexicale.³

- **Difficultés phonétiques et orthographiques**

L'écart entre l'oral et écrite en français représente un défi majeur, étant donné que certains mots ne se prononcent pas comme ils s'écrivent, engendrant ainsi des fautes chez les apprenants.⁴

¹ KHELEF, Hanane Les erreurs interférentielles dans le lexique des étudiants du français langue étrangère à l'université d'El-Oued, Revue El-Quari'e d'Etudes Littéraires, Critiques et Linguistiques 2022 , université d'ElOued

² Raha Bidarmaghz. Place de l'enseignement du vocabulaire en FLE : apprentissages incidents et enseignement progressif. Didactique du FLES : Recherches et pratiques, 2022, Didactique de la catastrophe en formation FLES, 2022/1 (2), pp.51-71. près de site <https://hal.science/>.

³ le Cadre européen commun de référence pour les langues : APPRENDRE, ENSEIGNER, ÉVALUER Volume complémentaire (CECR) de 2001, près de site <https://www.coe.int/>

⁴ JEAN-PIERRE CUQ ISABELLE GRUCA *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* : PUG COLLECTION : DIDACTIQUE SEPTEMBRE 2017 P403-409

2. La place du lexique dans l'enseignement /apprentissage du FLE au cycle primaire en Algérie

Dans l'éducation et l'apprentissage du français au primaire, le lexique joue un rôle crucial, étant donné qu'il est le fondement de toute communication. L'apprenant est incapable de saisir les consignes ou de formuler des phrases sans un vocabulaire minimal.

L'importance de cette question est soulignée dans les documents officiels du Ministère de l'Éducation Nationale. Celui-ci intègre le vocabulaire comme un aspect des acquisitions linguistiques, en s'intéressant à la signification, à la construction et à l'utilisation des mots

Par ailleurs, le document d'accompagnement mentionne que l'assimilation du lexique se réalise de façon progressive et contextualisée, en utilisant des sujets en lien avec l'univers de l'élève, dans le but de simplifier la compréhension et la réutilisation des termes.¹

3. Définition des mangas

Le manga est une bande dessinée d'origine japonaise qui représente aujourd'hui un phénomène culturel, artistique et médiatique à portée mondiale. Il se caractérise par un style graphique spécifique, une narration séquentielle et une organisation particulière de la mise en page, avec une lecture généralement de droite à gauche. Le manga associe étroitement le texte et l'image afin de construire le sens, ce qui facilite la compréhension du message et favorise l'implication du lecteur.

Dans une perspective didactique, le manga peut être considéré comme un support authentique ou semi-authentique, capable de transmettre des contenus linguistiques et culturels de manière contextualisée. Sa richesse narrative et visuelle en fait un outil pertinent pour l'enseignement du français langue étrangère, notamment auprès d'un public jeune ou adolescent, sensible aux supports visuels et narratifs.²

3.1. La relation entre les mangas et l'enseignement du FLE

L'intégration des mangas dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) s'inscrit dans une approche pédagogique innovante visant à adapter l'apprentissage aux centres d'intérêt des apprenants et à diversifier les supports didactiques. En tant que forme

¹ Ministère de l'Éducation Nationale, Document d'accompagnement du programme de français, 2016, p. 39.

² Gravett, P. (2004). Manga : 60 ans de bande dessinée japonaise. Paris : Éditions du Seuil.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

de narration multimodale combinant texte et image, le manga constitue un outil pertinent pour favoriser l'apprentissage linguistique, culturel et communicatif.

3.1.1. Le manga comme support authentique et motivant

Le manga est avant tout un document authentique, au sens didactique du terme, car il n'est pas conçu initialement à des fins pédagogiques mais pour un public réel. Son utilisation en classe de FLE permet de rapprocher l'apprenant de pratiques culturelles contemporaines et de renforcer sa motivation.

Selon Cuq et Gruca (2005), la motivation joue un rôle central dans l'acquisition d'une langue étrangère. Or, le manga, très apprécié par les jeunes publics, favorise l'implication active des apprenants et réduit l'anxiété liée à l'apprentissage du français. Il transforme la lecture en une activité ludique et attractive, ce qui facilite l'entrée dans la langue.¹

3.1.2. L'articulation texte-image au service de la compréhension

Le manga repose sur une interaction constante entre l'image et le texte, ce qui en fait un support particulièrement adapté aux apprenants de FLE. Les images permettent d'inférer le sens des mots et des expressions, même lorsque le niveau linguistique est limité.

Cette caractéristique rejoint les principes de l'approche communicative et de l'approche actionnelle, qui privilégient la compréhension globale du message avant l'analyse formelle de la langue. Comme le souligne Gaonac'h (1990), l'apprentissage lexical est plus efficace lorsque les mots sont rencontrés dans un contexte signifiant.

Le manga offre précisément ce contexte grâce aux situations visuelles et dialoguées.

3.1.3. Le développement des compétences linguistiques

L'utilisation du manga en classe de FLE contribue au développement de plusieurs compétences :

¹ Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence* Clevedon: Multilingual Matters.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

- La compréhension écrite : les dialogues courts et contextualisés facilitent l'accès au sens.
- L'enrichissement du lexique : le vocabulaire est présenté en situation, ce qui favorise la mémorisation.
- La production orale et écrite : les apprenants peuvent reformuler les dialogues, imaginer la suite de l'histoire ou créer leurs propres bulles.
- L'interaction orale : les scènes de manga servent de base à des jeux de rôles ou à des mises en situation communicatives.

Ainsi, le manga devient un support polyvalent permettant de travailler l'ensemble des compétences langagières définies par le CECRL.¹

3.1.4. Le manga et la dimension interculturelle en FLE

L'enseignement du FLE ne se limite pas à la langue, mais inclut également la dimension culturelle et interculturelle. Le manga, en tant que produit culturel japonais, expose les apprenants à d'autres modes de vie, valeurs sociales et formes de communication.

Selon Byram (1997), la compétence interculturelle consiste à comprendre l'autre tout en prenant conscience de sa propre culture.

L'analyse des comportements, des relations sociales et des expressions culturelles présentes dans les mangas permet aux apprenants de développer cette compétence, essentielle dans l'apprentissage des langues étrangères.²

3.1.5. Enjeux didactiques et limites

Malgré ses nombreux avantages, l'utilisation du manga en classe de FLE doit être encadrée pédagogiquement. Le choix des extraits doit tenir compte :

Du niveau linguistique des apprenants, des objectifs du cours, du contenu culturel et linguistique.

De plus, certains mangas utilisent un registre familier ou des expressions idiomatiques qui nécessitent un accompagnement de

¹ Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble : PUG.

² Gaonac'h, D. (1990). Les stratégies attentionnelles dans l'apprentissage des langues. Paris : Hachette.

L'enseignant afin d'éviter les malentendus linguistiques ou culturels.

La relation entre les mangas et l'enseignement du FLE est fondée sur leur capacité à motiver les apprenants, à faciliter la compréhension grâce à l'image et à favoriser l'apprentissage du lexique et de la communication en contexte. Intégrés de manière réfléchie, les mangas constituent un support didactique efficace, en adéquation avec les approches modernes de l'enseignement des langues étrangères.

3.2. Les types des mangas

Les mangas constituent un champ éditorial très vaste, caractérisé par une grande diversité de formes, de thèmes et de publics.

Contrairement à la bande dessinée occidentale, la classification des mangas repose principalement sur le public visé, mais aussi sur les genres narratifs et parfois sur la finalité éducative ou culturelle.

Cette typologie est essentielle, notamment dans un contexte pédagogique comme l'enseignement du FLE, afin d'adapter le support aux apprenants.

3.2.1. Classification des mangas selon le public cible

a. Le shōnen (少年) : Le shōnen est destiné principalement aux jeunes garçons et adolescents. Il met en scène des récits dynamiques centrés sur :

- l'aventure,
- l'amitié,
- le courage,
- le dépassement de soi.

Sur le plan linguistique, le shōnen se caractérise par des dialogues courts, un lexique simple et un rythme rapide, ce qui le rend accessible aux apprenants de niveau débutant ou intermédiaire en FLE.¹

¹ Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King

² Bouissou, J.-M. (2010). *Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Paris : Picquier.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

Exemples : Naruto, One Piece, Dragon Ball.

b. Le shōjo (少女) : Le shōjo s'adresse principalement aux jeunes filles adolescentes. Il se distingue par une forte dimension émotionnelle et relationnelle, abordant :

- Les sentiments,
- les relations amicales et amoureuses,
- la vie scolaire et familiale.

Ce type de manga est particulièrement utile pour travailler le lexique des émotions, la description psychologique et l'expression subjective en FLE.¹

Exemples : Sailor Moon, Fruits Basket.

c. Le seinen (青年): Le seinen est destiné à un public adulte. Il aborde des thématiques complexes telles que :

- les problématiques sociales,
- la violence,
- la politique,
- la psychologie.

Le niveau de langue y est plus élaboré, avec des structures syntaxiques plus complexes, ce qui le rend adapté à des apprenants avancés en FLE.²

d. Le josei (女性): Le josei cible un public féminin adulte et traite de sujets réalistes liés à:

- la vie professionnelle,
- les relations conjugales,
- les enjeux sociaux contemporains.

Il se rapproche du roman réaliste et permet d'analyser des discours authentiques et nuancés en classe de FLE.³

¹ Bouissou, J.-M. (2010). Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise. Paris : Picquier.

² Schodt, F. L. (1983). Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Tokyo: Kodansha.

³ Kinsella, S. (2000). Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Honolulu: University of Hawai'i Press.

3.2.2. Classification des mangas selon les genres thématiques

Outre le public cible, les mangas se déclinent en plusieurs genres :

- Manga d'aventure et de fantasy : mondes imaginaires, quêtes héroïques.
- Manga réaliste (slice of life) : vie quotidienne, école, travail.
- Manga historique : événements ou périodes historiques.
- Manga sportif (spokon) : esprit d'équipe, compétition, persévérance.

Ces genres offrent des situations de communication variées, utiles pour l'enseignement du FLE.¹

3.2.3. Les mangas à vocation éducative

Certains mangas sont conçus explicitement à des fins pédagogiques (histoire, sciences, citoyenneté). Ils facilitent la transmission des savoirs grâce à la narration visuelle et au contexte culturel.²

3.3. L'impact des mangas sur l'enseignement du FLE :

L'impact des mangas sur les élèves de la cinquième année primaire (9–11 ans)

Cas de l'apprentissage du FLE (français langue étrangère)

3.3.1. Les mangas et les enfants de 9 à 11 ans

Les élèves de la cinquième année primaire, âgés de 9 à 11 ans, se situent à une étape importante de leur développement cognitif et linguistique. À cet âge, ils sont capables de comprendre des récits illustrés, de mémoriser un vocabulaire nouveau et d'interpréter le sens à partir du contexte.

Les mangas occupent une place importante dans l'univers des enfants, car ils associent images, texte, narration et émotions, ce qui capte fortement leur attention.

Lorsqu'ils sont proposés en langue française, les mangas constituent un support authentique et motivant pour l'apprentissage du FLE, en complément de l'enseignement scolaire.

¹ Brenner, R. (2007). Understanding Manga and Anime. Westport: Libraries Unlimited.

² Toku, M. (2001). Japanese Manga and Anime in Education. Journal of Aesthetic Education.

3.3.2. Impact positif des mangas sur l'apprentissage du FLE

a. Enrichissement du vocabulaire

Les mangas présentent un lexique simple, fréquent et contextualisé. Les mots et expressions sont intégrés dans des situations communicatives concrètes et soutenus par l'image, ce qui facilite leur compréhension et leur mémorisation.

Comme l'explique Jean Piaget: « *L'enfant apprend en agissant sur le réel et en l'interprétant à travers ses expériences.* »

La lecture des mangas constitue ainsi une expérience linguistique active pour l'enfant.

b. Amélioration de la compréhension écrite

Grâce à l'association du texte et de l'image, les élèves peuvent comprendre le sens global du récit même lorsqu'ils ne maîtrisent pas tous les mots. Les illustrations, les expressions faciales des personnages et les situations narratives aident à l'inférence lexicale.

Selon Lev Vygotsky: « *Le langage se développe par l'interaction sociale et les outils culturels.* »

Le manga peut donc être considéré comme un outil culturel favorisant l'accès à une langue vivante.

c. Motivation et plaisir d'apprendre

Le caractère ludique et narratif des mangas suscite l'intérêt des élèves et renforce leur motivation. La lecture devient un moment de plaisir, ce qui réduit l'anxiété liée à l'apprentissage d'une langue étrangère.

D'après Stephen Krashen : « *L'acquisition d'une langue est plus efficace lorsque l'apprenant est exposé à un langage compréhensible dans un contexte non stressant.* »

Les mangas créent ainsi un climat affectif favorable à l'acquisition du lexique.

d. Développement des compétences linguistiques

La lecture régulière de mangas en français permet aux élèves de s'approprier progressivement des structures grammaticales simples, des expressions courantes et

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

différentes registres de langue. La répétition des formes linguistiques contribue à une acquisition naturelle et implicite de la langue.

3.3.3 Impact négatif des mangas sur les élèves

Malgré leurs nombreux avantages, les mangas peuvent présenter certaines limites s'ils sont utilisés sans encadrement pédagogique.

a. Lecture passive

Une lecture non accompagnée peut conduire à une consommation passive du contenu, sans réflexion ni exploitation linguistique.

Comme le souligne Philippe Meirieu : « *Regarder ou lire ne suffit pas pour apprendre ; apprendre suppose une activité intellectuelle.* »

b. Langage familier ou inadapté

Certains mangas contiennent un vocabulaire familier, argotique ou peu conforme à la norme scolaire, ce qui peut entraîner des confusions linguistiques chez les élèves.

c. Références culturelles complexes

Les mangas peuvent véhiculer des références culturelles implicites liées au contexte japonais, parfois difficiles à comprendre pour les jeunes apprenants.

3.3.4. Rôle de l'enseignant dans l'exploitation des mangas

Le rôle de l'enseignant est essentiel pour tirer profit des mangas en classe de FLE. Il doit sélectionner des mangas adaptés à l'âge et au niveau des élèves, guider la lecture à travers des activités pédagogiques (questions de compréhension, reformulation, jeux de rôle) et transformer le manga en véritable support d'apprentissage.

Comme l'affirme Jerome Bruner : « *Tout savoir peut être enseigné à tout âge, à condition de l'adapter intelligemment.* »

Conclusion

Les mangas exercent un impact significatif sur les élèves de la cinquième année primaire dans l'apprentissage du FLE. Ils favorisent l'enrichissement du vocabulaire, la compréhension écrite et la motivation des apprenants, à condition d'un usage pédagogique

encadré. Sans accompagnement, ils risquent de rester un simple divertissement plutôt qu'un outil d'apprentissage efficace.

4. Définition des animés

Le dessin animé est une technique d'animation et un genre de film constitué d'une suite d'images qui en défilant très vite, donne l'illusion de mouvement. Ces images peuvent être dessinées, peintes, photographiées ou réalisées à l'aide d'un ordinateur gravées sur la bobine. Le dessin animé n'est donc pas un film avec des acteurs, en fait oui, des acteurs font la voix des Personnages ¹

- Selon **BRIGITTE LECOCQ** : ANIMÉS (histoire et univers de l'animation japonaise)

L'anime est un style d'animation né au Japon, caractérisé par des codes visuels spécifiques (design, couleurs, mouvements), des thématiques variées et une production pensée pour différents publics (enfants, adolescents, adultes).

- Selon **SUSAN NAPIER** : Anime (le monde de l'animation japonaise _édition français)

L'anime est un moyen d'expression artistique complet, capable d'explorer des thèmes philosophiques, sociaux, psychologiques et fantastiques.

- Selon **PAUL LÉCOART** : Anime (un monde en expansion)

L'anime désigne l'ensemble des productions animées japonaises, qu'il s'agisse de séries TV, films, OVA

A partir de ces définitions on constate que le dessin animé désigne une technique d'animation où l'on dessine chaque image.

Traditionnellement, on dessinait sur une pellicule Translucide, chaque image. Aujourd'hui les dessins sont souvent réalisés à l'ordinateur, à l'aide de logiciels sophistiqués qui permettent toutes sortes d'effets spectaculaires. Dans le dessin animé réalisé à partir de dessins traditionnels, la création a lieu surtout avant le tournage et le montage.

Une fois les dessins réalisés, le tournage est plutôt automatique. C'est moins vrai en ce qui a trait aux dessins animés réalisés à l'ordinateur où la création est plutôt en continu.

¹ http://fr.wikimini.org/wiki/Dessin_anim%C3%A9, consulté le 08/03/2017.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

Cette technique d'enseignement – apprentissage présente deux fonctions socio éducatifs. Mais en analysant ce support ludique et animé constitue de trois composantes importantes Sont :

- L'action : qui agit sur la réflexion.
- Le langage qui permet l'acquisition de vocabulaires.
- L'échange (gestuel ou verbal) entre les enfants groupés.

4.1. La relation entre les animes et l'enseignement du fle

a. Le cinéma, un support adéquat pour atteindre le niveau

Dans le sillage des travaux sur l'utilisation des supports filmiques en classe de langue et tente de proposer de nouvelles pistes en menant une réflexion sur l'équilibre entre les objectifs d'apprentissage de la langue et des études filmiques. Je vais pour cela utiliser principalement les apports des recherches sur l'approche par tâches et, dans une moindre mesure, sur « l'enseignement à contenu intégré ».

Afin d'explorer les points de convergence entre les objectifs propres aux deux disciplines.

Il s'agit ici d'exposer une nouvelle démarche pour l'apprentissage de la langue permettant aux étudiants d'acquérir des connaissances.

b. d'analyse filmique et d'histoire du cinéma

L'utilisation du cinéma se justifie aussi parfaitement pour aider les étudiants à améliorer leur maîtrise de la langue, et à passer du stade d' « utilisateur indépendant » (B2) à celui d'« utilisateur expérimenté » ¹

Ce passage est surtout marqué par un élargissement des domaines d'utilisation de la langue. En réception, on passe de la compréhension d'une « langue orale standard [...] sur des sujets familiers et non familiers se rencontrant normalement dans la vie personnelle, sociale, universitaire ou professionnelle » (CERCL2001,55), à la compréhension d'interventions « d'une certaine longueur sur des sujets abstraits ou complexes même hors de son domaine » (idem) au niveau C16. En production, on a affaire à la même

¹ Gendron, Catherine. (2019) L'atelier slam comme exemple de relation d'interdépendance et de complémentarité entre l'écriture et l'oralité. *Pratiques*, 183-184. DOI : 10.4000/pratiques.7708

délimitation¹. de son domaine » (idem) au niveau C16. En production, on a affaire à la même délimitation².

On passe de la capacité à s'exprimer sur « une grande gamme de sujets » plutôt « relatifs [au] domaine d'intérêt » (ibidem : 49) et à l'actualité, à des « sujets complexes » de la « vie sociale, professionnelle ou académique » (ibid. : 25) au niveau C1. A ce niveau, la maîtrise de la langue dépasse la sphère immédiate des locuteurs. Elle va même bien au-delà de leur domaine de spécialité. Dans ce contexte, le choix du cinéma, divertissement de masse, comme dénominateur commun semble pertinent pour susciter l'intérêt et créer la motivation pour l'apprentissage de l'anglais. On peut tirer parti de cet intérêt pour que le cinéma passe du statut de divertissement à celui d'objet d'étude.

c. Les vidéos audiovisuel et les images améliorer les compétences langagières des apprenants :

La présence des images dans environnement quotidien n'est plus à démontrer et contrairement et un opinion très répandu, regarder et saisir le sens de ce qu'on voit n'est une activité ni naturelle ni évident pour les apprenants en langue : image n'est jamais immédiatement décodable, elle doit être objet d'étude. Il est important d'aider les apprenants étrangers à « décoder », à comprendre, saisir le sens...d'autant que l'image montre de manière plus évidente les aspects culturels d'une société. La vidéo est le moyen de susciter chez l'apprenant des réactions. Ils focaliseront leur attention sur un support encore relativement peu usité, et bien plus attractif. Toute vidéo peut être utilisée, étant entendu que ce n'est pas tant le degré de difficulté linguistique du document qui compte que la complexité de la tâche que l'on demande à l'apprenant lors du visionnement de la séquence.

Son utilisation, tout comme tout autre support, suppose une variation des exercices proposés, afin d'éviter des habitudes routinières chez l'apprenant. Nous privilégions des types d'exercices qui peuvent convenir à un grand nombre de vidéos différentes, mais il est évident que nous ne pourrions rendre compte de la totalité des exercices ³.

¹ Bacor, Nadia. (2020) Appropriation multisensorielle du rythme du français : codage rythmique visuel d'extraits filmiques au sein d'un dispositif hybride. Corela. DOI : 10.4000/corela.10837

² Bacor, Nadia. (2020) Appropriation multisensorielle du rythme du français : codage rythmique visuel d'extraits filmiques au sein d'un dispositif hybride. Corela. DOI : 10.4000/corela.10837

³ BOUCHEMAL Djihane Khadidja, HAMIDA Bochra

Dessin animé appréhendé en tant qu'outil audiovisuel est jugé captivant, attrayant et appétissant au point de servir tout à fait l'apprentissage, la mémorisation ainsi que la production orale en FLE. Pour les enfants scolarisés. Ainsi, nous ambitionnons, à travers ce mémoire, de mettre en évidence l'effet positif du recours à la vidéo dans la classe de FLE lors des activités orales liées à la fois à la compréhension et la production, afin de déclencher la mémorisation et susciter la motivation du public scolaire. Ceci est rendu possible à partir d'une étude comparative que nous avons conduite auprès, où nous avons pu démontrer l'apport d'élèves de 5^e année primaire du dessin animé audiovisuel dans l'acquisition d'une compétence au niveau de la production orale au sein d'une classe de FLE en mettant en place deux dispositifs servant les séquences orales traitées en classe.

L'un, classique, se basant sur la pratique de l'oral sans recours aux moyens technologiques et l'autre, moderne, faisant appel au support audiovisuel à travers le dessin animé. En somme, nos résultats reflètent l'apport du dessin animé comme support audiovisuel pour les élèves de 11 à 12 ans affirmant, ainsi, la primauté du dessin animé audiovisuel en tant qu'outil qui tout en favorisant le stockage et la réutilisation du lexique oralement motive les enfants en les encourageant à participer et à prendre la parole¹.

Apport du dessin animé comme support audiovisuel dans l'acquisition d'une compétence de production orale en classe de FLE en 5AP

4.2. Les types des animes

Les animes se classent principalement par public cible (Shônen pour jeunes garçons, Shôjo pour jeunes filles, Seinen pour jeunes adultes hommes, Josei pour jeunes femmes adultes, Kodomo pour enfants), mais aussi par genre narratif (action, romance, science-fiction, etc.) et format (série TV, film, OVA), avec des références majeures comme Dragon Ball, Naruto, One Piece (Shônen), Sailor Moon (Shôjo), Death Note (Seinen), etc., explorant des thèmes variés du fantastique à la tranche de vie réaliste².

- Kodomo (子供) : Pour les jeunes enfants (ex : Doraemon, Hamtaro).
- Shônen (少年) : Pour adolescents masculins, axé sur l'aventure, l'action (ex : Dragon Ball, Naruto, One Piece).

¹ <http://dspace.univ-guelma.dz:8080/xmlui/handle/123456789/4267>

² Source : YouTube <https://share.google/uVAo80Ja8kAHJyDbM>

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

- Shôjo (少女) : Pour adolescentes féminines, axé sur romance, amitié (ex : Sailor Moon, Fruits Basket).
- Seinen (青年) : Pour jeunes adultes masculins (18-30 ans), thèmes plus matures (ex : Berserk, Ghost in the Shell, Death Note).
- Josei (女性) : Pour jeunes femmes adultes, relations réalistes, vie quotidienne (ex : Paradise Kiss, Usagi Drop).
- Seijin (成人) : Pour adultes, contenu explicite.

4.2.1. Types par genre narratif

- Action/Aventure : Dragon Ball, Attack on Titan.
- Comédie : Souvent mélangée à d'autres genres.
- Science-Fiction/Fantastique : Neon Genesis Evangelion, Cowboy Bebop.
- Romance/Tranche de vie : Kimi ni Todoke (Shôjo/Josei).
- Horreur/Mystère : Death Note.
- Mecha : Gundam.
- Slice of Life (Tranche de vie) : K-On !.
- Isekai : Personnage transporté dans un autre monde (ex : Sword Art Online).

4.2.2. Genres spécifiques (par thèmes)

- Ecchi : Contenu à connotation sexuelle légère, comique (ciblant souvent masculin).

4.3. L'impact des animés sur l'enseignement du fle

L'impact des dessins animés sur les élèves
Regarder des dessins animés en français permet aux élèves d'enrichir progressivement leur vocabulaire de base.

Les dessins animés facilitent la compréhension orale grâce à :

- L'association entre l'image et la parole.
- L'exposition régulière au français à travers les dessins animés améliore la reconnaissance des sons de la langue.
- Les élèves développent une meilleure prononciation en imitant les personnages francophones.
- Les dessins animés aident les apprenants à acquérir naturellement l'intonation et le rythme de la langue française.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

- Le caractère ludique des dessins animés augmente la motivation des élèves à apprendre le FLE.
- Les dessins animés réduisent l'anxiété linguistique et encouragent les élèves à écouter la langue sans peur de l'erreur.
- Les situations communicatives présentées dans les dessins animés aident les élèves à comprendre l'usage réel du français.
- Les élèves mémorisent plus facilement les expressions courantes grâce à la répétition des dialogues.
- Les dessins animés favorisent le développement de la compréhension globale avant la compréhension détaillée.
- Le visionnage de dessins animés en français stimule la curiosité linguistique des élèves.
- Les dessins animés encouragent l'apprentissage implicite de la grammaire à travers des structures simples et répétées.

Es élèves développent une attitude positive envers la langue française grâce à une exposition agréable.

Les dessins animés constituent un support pédagogique motivant qui complète efficacement le cours de FLE.

Le visionnage encadré de dessins animés en français favorise l'autonomie de l'élève dans l'apprentissage de la langue.

4.3.1. L'impact des dessins animés sur les élèves de la cinquième année primaire (9–11 ans) ¹

Cas de l'apprentissage du FLE (français langue étrangère)

a. Dessins animés et enfants de 9 à 11 ans

Les enfants de la cinquième année primaire, âgés entre 9 et 11 ans, se trouvent dans une phase clé de développement cognitif et linguistique. À cet âge, ils sont capables de comprendre des récits structurés, d'imiter des modèles linguistiques et de mémoriser un vocabulaire nouveau. Les dessins animés occupent une place importante dans leur

¹ Saim -haddache L'enseignant du français langue étrangère (maître en lycée du OUALHASSA)) ; Majeur de promotion en Master de didactique du français langue étrangère ;Université belhadj bouchaib Ain Témouchent .

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

quotidien, car ils associent image, son, mouvement et émotion, ce qui attire fortement leur attention.

Lorsqu'ils sont diffusés en langue française, les dessins animés peuvent devenir un outil d'exposition naturelle au FLE, complémentaire à l'enseignement scolaire.

4.3.2. Impact positif des dessins animés sur l'apprentissage du FLE

a. Enrichissement du vocabulaire

Les dessins animés présentent un langage simple, répétitif et contextualisé, ce qui facilite la mémorisation des mots et expressions.

Jean Piaget affirme : « *L'enfant apprend en agissant sur le réel et en l'interprétant à travers ses expériences.* »

Les dessins animés constituent ainsi une expérience linguistique concrète pour l'enfant.

b. Amélioration de la compréhension orale

Les images soutiennent le sens du message, ce qui aide l'élève à comprendre même lorsqu'il ne maîtrise pas encore toute la langue.

Lev Vygotsky souligne: « *Le langage se développe par l'interaction sociale et les outils culturels.* »

Les dessins animés sont donc des outils culturels qui exposent l'enfant à une langue vivante.

c. Motivation et plaisir d'apprendre

L'apprentissage devient ludique, ce qui réduit l'anxiété liée à la langue étrangère.

Selon Stephen Krashen : « *L'acquisition d'une langue est plus efficace lorsque l'apprenant est exposé à un langage compréhensible dans un contexte non stressant.* »

Les dessins animés créent ainsi un climat affectif favorable à l'apprentissage.

d. Amélioration de la prononciation et de l'intonation

Les enfants imitent spontanément les voix des personnages, ce qui favorise une prononciation plus naturelle et une meilleure intonation en langue française.

4.3.3. Impact négatif des dessins animés sur les élèves

Malgré leurs avantages, les dessins animés peuvent aussi avoir des effets négatifs s'ils ne sont pas utilisés correctement.

a. Passivité de l'élève

Une consommation excessive rend l'enfant spectateur passif, sans réflexion ni interaction.

Philippe Meirieu avertit : « *Regarder ne suffit pas pour apprendre ; apprendre suppose une activité intellectuelle.* »

b. Langage incorrect ou pauvre

Certains dessins animés utilisent un français familier, incorrect ou trop simplifié, ce qui peut nuire à l'apprentissage scolaire de la langue.

c. Dépendance et perte de concentration

Un usage excessif peut diminuer la capacité de concentration des élèves en classe et réduire le temps consacré aux devoirs.

d. Confusion culturelle

Certains contenus véhiculent des valeurs ou des comportements éloignés du contexte éducatif et culturel de l'enfant.

4.3.4. Rôle de l'enseignant et de l'école

Pour maximiser les effets positifs des dessins animés, l'enseignant doit sélectionner des dessins animés éducatifs en français, accompagner le visionnage par des activités pédagogiques (questions, résumé, jeux de rôle) et transformer le dessin animé en support pédagogique actif.

Jerome Bruner précise : « Tout savoir peut être enseigné à tout âge, à condition de l'adapter intelligemment.

Les dessins animés ont un impact important sur les élèves de la cinquième année primaire, notamment dans l'apprentissage du FLE. Ils peuvent enrichir le vocabulaire, améliorer la compréhension orale et renforcer la motivation des élèves, à condition d'un usage

pédagogique encadré. Sans accompagnement, ils risquent de devenir un simple divertissement, voire un obstacle à l'apprentissage.¹

5. Déférence entre mangas et animes :

Les mangas et les animés constituent deux piliers majeurs de la culture populaire japonaise. Bien qu'ils soient étroitement liés et souvent complémentaires, ils présentent des différences notables sur les plans du support, du mode de narration, de la production, du rapport au public et de leur utilisation pédagogique, notamment dans l'enseignement du FLE.

5.1 Différence de support et de nature médiatique

La différence fondamentale entre le manga et l'animé réside dans leur support de diffusion.

Le manga est une œuvre graphique imprimée, généralement publiée sous forme de chapitres dans des magazines spécialisés (Shōnen Jump, Shōjo Beat, etc.), puis regroupée en volumes appelés tankōbon. Il se lit traditionnellement de droite à gauche, conformément à la convention japonaise. Le lecteur contrôle le rythme de lecture et interprète librement les images et les dialogues.

En revanche, l'animé est une œuvre audiovisuelle animée, diffusée à la télévision, au cinéma ou sur des plateformes numériques. Il combine images animées, voix, musique, effets sonores et parfois chansons (opening et ending). Le rythme narratif est imposé par la durée de l'épisode ou du film.

Ainsi, le manga sollicite davantage l'imagination du lecteur, tandis que l'animé propose une expérience sensorielle complète.

5.2. Différence dans le mode de narration

Le manga se caractérise par une narration souvent plus détaillée et progressive. Les auteurs peuvent développer les personnages, les émotions et les intrigues sur un grand nombre de volumes. Les silences, les expressions faciales et la disposition des cases jouent un rôle narratif essentiel.²

¹ Majeur de promotion en Master de didactique du français langue étrangère.

² Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

L'animé, quant à lui, doit s'adapter à des contraintes temporelles. Il procède parfois à des coupes, des résumés ou à l'ajout d'épisodes dits fillers afin de ne pas dépasser le manga original. La narration est plus dynamique et repose fortement sur le mouvement et le son.

Le manga privilégie la profondeur narrative, alors que l'animé favorise l'action et l'immersion visuelle.

5.3. Différence dans le processus de production

La production d'un manga repose principalement sur le travail du mangaka, souvent assisté par une équipe restreinte. L'auteur conserve une grande liberté artistique et un contrôle direct sur l'œuvre.

À l'inverse, l'animé est le résultat d'un travail collectif impliquant des studios d'animation, des réalisateurs, des scénaristes, des doubleurs (seiyū), des compositeurs et des producteurs. Ce processus est plus coûteux et soumis à des impératifs commerciaux.¹

Le manga est une création plus personnelle, tandis que l'animé est une production industrielle.

5.4. Différence dans la réception et le public.

Le manga est souvent perçu comme un support de lecture, favorisant la concentration et l'analyse. Il est apprécié par des lecteurs de tous âges et peut aborder des thèmes complexes (philosophie, politique, psychologie).

L'animé touche un public plus large et international grâce à sa diffusion audiovisuelle. Il est parfois considéré comme plus accessible, notamment pour les jeunes ou les apprenants débutants en langue étrangère.

Les deux médias ne s'opposent pas mais se complètent dans la transmission culturelle.²

5.5. Différence dans l'usage pédagogique (notamment en FLE)

Dans le cadre de l'enseignement du FLE : Le manga est particulièrement utile pour : le développement de la compréhension écrite ; l'apprentissage du vocabulaire et des structures grammaticales ; l'analyse narrative et culturelle.

¹ Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: Palgrave Macmillan.

² Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

L'animé est davantage exploité pour : la compréhension orale ; la prononciation et l'intonation ; la découverte du langage familier et des registres de langue.

L'utilisation conjointe des mangas et des animés constitue un outil pédagogique efficace et motivant.

En somme, bien que mangas et animés racontent souvent les mêmes histoires, ils se distinguent par leur support, leur narration, leur production et leur réception. Leur complémentarité en fait des ressources culturelles et pédagogiques précieuses, notamment dans l'enseignement du français langue étrangère.¹

6. Comment peut-elle les mangas et les animés influencer le développement lexical des apprenants de fle

L'enseignement du français langue étrangère (FLE) connaît aujourd'hui une diversification de ses supports pédagogiques afin de répondre aux besoins et aux centres d'intérêt des apprenants. Dans ce contexte, les mangas et les animés apparaissent comme des ressources authentiques et motivantes, capables de favoriser le développement lexical grâce à leur richesse linguistique, culturelle et contextuelle.²

6.1. L'exposition à un vocabulaire authentique et contextualisé

Les mangas et les animés proposent un langage authentique, proche de l'usage réel, contrairement aux manuels scolaires souvent normés. Les mots et expressions sont présentés dans des situations communicatives concrètes, ce qui facilite leur compréhension et leur mémorisation.

Dans les mangas, le vocabulaire est soutenu par l'image, les bulles, les onomatopées et les expressions faciales des personnages. Cette association texte-image favorise l'inférence lexicale, permettant à l'apprenant de deviner le sens des mots nouveaux sans passer systématiquement par la traduction.

Dans les animés, le lexique est renforcé par le canal auditif (intonation, accent, rythme), ce qui contribue à une meilleure acquisition des mots et expressions. L'apprentissage lexical devient ainsi plus naturel et implicite.

¹ Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. London: Bloomsbury.

² Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

6.2. L'enrichissement du vocabulaire courant et familier

Les mangas et les animés exposent les apprenants à différents registres de langue, notamment le langage courant et familier, peu représenté dans les supports didactiques traditionnels. Les dialogues contiennent : des expressions idiomatiques ; des interjections ; des formules de politesse ; du vocabulaire émotionnel et expressif.

Cette diversité lexicale permet aux apprenants de développer une compétence lexicale pragmatique, essentielle à la communication orale réelle.

Les apprenants acquièrent non seulement des mots, mais aussi leur usage social.¹

6.3. Le rôle de la répétition et de la fréquence lexicale.

Dans les séries animées et les mangas à épisodes, le lexique clé est souvent répété d'un épisode ou d'un chapitre à l'autre. Cette répétition favorise la mémorisation à long terme selon les principes de l'input fréquent et compréhensible.

Les expressions récurrentes, les formules de salutation ou les mots liés aux actions quotidiennes renforcent l'automatisation du lexique.

La fréquence d'exposition est un facteur déterminant dans l'acquisition du vocabulaire en langue étrangère.

6.4. La motivation et l'engagement affectif dans l'apprentissage lexical.

L'un des apports majeurs des mangas et des animés réside dans leur fort pouvoir motivationnel. L'identification aux personnages, l'intrigue narrative et l'univers culturel suscitent l'intérêt et l'implication émotionnelle des apprenants.

Selon les théories de l'apprentissage, l'émotion et la motivation jouent un rôle essentiel dans la rétention lexicale. Un apprenant motivé est plus disposé à prêter attention aux mots nouveaux et à les réutiliser.

Le plaisir de lecture ou de visionnage devient un moteur d'apprentissage lexical.

6.5. Le développement des stratégies d'apprentissage lexical

L'utilisation des mangas et des animés encourage les apprenants à développer des stratégies autonomes d'apprentissage du vocabulaire, telles que : l'inférence à partir du

¹ Krashen, S. (1985). The Input Hypothesis: Issues and Implications. London: Longman.

Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE

contexte visuel et narratif ; la comparaison entre langue maternelle et langue cible ; la prise de notes lexicales ; la reformulation et la réutilisation des mots appris.

Ces supports favorisent également l'apprentissage incident, c'est-à-dire l'acquisition du lexique sans intention consciente d'apprentissage. L'apprenant devient acteur de son propre enrichissement lexical.

6.6. Les limites et précautions pédagogiques

Malgré leurs avantages, les mangas et les animés doivent être utilisés avec précaution.

Certains contiennent un lexique trop familier ou argotique ; le débit rapide des dialogues peut gêner les débutants ; des références culturelles implicites peuvent freiner la compréhension.¹

Le rôle de l'enseignant est donc crucial pour sélectionner, adapter et exploiter pédagogiquement ces supports en fonction du niveau des apprenants.²

En conclusion, les mangas et les animés constituent des outils pédagogiques efficaces pour le développement lexical des apprenants de FLE. Grâce à leur caractère authentique, leur richesse contextuelle et leur pouvoir motivationnel, ils favorisent une acquisition progressive, durable et fonctionnelle du vocabulaire français, à condition d'une exploitation didactique réfléchie.

¹ Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble: PUG.

² Boutin, P. (2012). « La bande dessinée comme support d'apprentissage du lexique ». Le Français dans le Monde, n°381.

Conclusion

D'après les définitions précédentes, nous avons compris que le lexique occupe une place centrale dans l'apprentissage du FLE, comme élément essentielle de la communication et de la compétence langagière. Les différentes définitions et caractéristiques relevées montrent que l'apprentissage du vocabulaire est un processus difficile, qui dépasse la simple mémorisation et s'ancore dans des contextes significatifs. Dans ce cadre, les mangas et les animés apparaissent comme des supports authentiques et motivants, capables d'exposer les apprenants à un lexique riche et contextualisé, tout en suscitant leur engagement affectif. Cependant, leur utilisation en classe demande un bon choix et l'aide de l'enseignant. Ces notions théoriques nous serviront pour la partie pratique de notre recherche, où nous vérifierons sur le terrain leur impact sur le vocabulaire des apprenants de 5^{ème} année primaire.

Chapitre II : Enquête par observation et questionnaire :

Analyse et interprétation des résultats

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

Chapitre II : Enquête par observation et questionnaire : Analyse et interprétation des résultats.

Introduction :

La partie théorique nous a permis de présenter les notions essentielles liées à l'enseignement du lexique en FLE ainsi que l'importance des supports audiovisuels dans l'apprentissage du vocabulaire. Cette deuxième partie constitue la phase pratique de notre recherche et vient compléter les éléments développés dans le cadre théorique.

Elle a pour objectif de vérifier l'impact des mangas et des animés sur le développement lexical des élèves de 5^e année primaire. Pour cela, nous avons réalisé une expérimentation à l'école primaire Mbarek M'Lili, dans la wilaya d'Aïn Témouchent, auprès d'une classe composée de 38 élèves âgés de 10 à 11 ans.

Cette partie comprend la présentation du cadre expérimental, le déroulement des séances réalisées, l'analyse des résultats obtenus selon différents critères, ainsi qu'une comparaison entre les deux groupes. Elle inclut également l'analyse des réponses recueillies auprès des enseignants à travers un questionnaire.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

1. Cadre expérimentale

1.1. Présentation de l'établissement scolaire

Dans le cadre de ce travail de recherche, notre étude a été réalisée au sein de l'établissement scolaire Mbarek M'Lili, situé dans la commune d'El Maleh, wilaya d'Aïn Témouchent. Cet établissement public relève du secteur de l'Éducation nationale et accueille des élèves du cycle primaire, allant de la 1^{re} à la 5^{ème} année.

Sur le plan organisationnel, l'établissement est dirigé par une directrice. Le corps enseignant est composé d'enseignants qualifiés, chargés de dispenser les différents enseignements conformément aux programmes officiels.

Cet établissement constitue ainsi un terrain d'étude pertinent pour analyser les pratiques pédagogiques et les processus d'apprentissage chez les élèves du cycle primaire.

Il comprend 11 classes : 2 classes pour chaque niveau, une classe préparatoire, ainsi qu'une large cour dotée d'un terrain de sport.

L'établissement dispose également d'un ensemble de moyens didactiques audiovisuels : CD-ROM, cassettes et vidéoprojecteur (Data show).

1.2. Présentation des méthodes de travail

Dans le cadre de cette recherche, nous avons adopté une démarche pédagogique active et motivante, basée sur l'intégration des mangas et des animes comme supports didactiques dans l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE), auprès des élèves de 5^e année primaire.

L'utilisation des mangas et des animes comme méthode de travail pour l'enseignement du FLE en 5^e année primaire s'appuie sur une approche ludique et audiovisuelle. Ce support permet de transformer l'apprentissage de l'oral en une expérience interactive et motivante pour des élèves de 10 à 11 ans.

La méthode utilisée repose sur une approche communicative et actionnelle, centrée sur l'apprenant. L'objectif est de placer l'élève dans des situations d'apprentissage concrètes où il peut utiliser la langue française de manière naturelle, à travers des supports visuels et narratifs attractifs.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

1.3. Présentation du matériel

a. Le PC portable : Le PC portable constitue l'outil principal de préparation et de diffusion des contenus pédagogiques. Il permet :

- de stocker les extraits d'animes sélectionnés ;
- de projeter des vidéos et des images en classe ;
- de présenter des activités interactives (diaporamas, exercices) ;
- d'accéder à des ressources numériques (si connexion disponible).

Cet outil facilite également l'organisation des séances et la gestion du temps pédagogique.

b. Le vidéoprojecteur (Data show) : Le vidéoprojecteur est utilisé pour projeter les supports visuels à l'ensemble de la classe. Il joue un rôle essentiel dans :

- la diffusion collective des extraits d'animes ;
- la visualisation claire des images et des dialogues ;
- le maintien de l'attention des élèves grâce au support visuel dynamique.



**Figure n°1 : Disposition du matériel dans la salle de classe
(PC portable et vidéoprojecteur)**

1.4. Présentation des mangas

Les images et les dialogues permettent aux élèves de comprendre le sens global, même avec un niveau linguistique limité. C'est pourquoi nous avons utilisé des vidéos de

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

mangas en lien avec le thème de la séance et adaptées au niveau des élèves du cycle primaire. Ces vidéos sont intitulées : Dragon Ball, Ham taro et One Piece à l'école.

1.5. Présentation des animes

Les animes constituent un outil pédagogique innovant et motivant dans l'enseignement du FLE, notamment chez les élèves de 5e année primaire. Leur intégration en classe, accompagnée d'une exploitation pédagogique adaptée, permet d'améliorer efficacement les compétences linguistiques des apprenants.

Les animes retenus sont : Dragon Ball (Goku), One Piece (Luffy) et Ham taro.



**Figure n° 2 : Les personnages des animes utilisés en classe
Luffy (One Piece) et Goku (Dragon Ball)**

Nous allons décrire le déroulement des séances d'expérimentation que nous avons menées au sein de l'école primaire M'Barak M'Lili, avec les élèves de la cinquième année primaire. Nous avons assisté à deux séances que nous décrirons ci-après : la première présentée sans mangas ni animes, la seconde en utilisant différents épisodes du dessin animé choisi, en veillant à transmettre aux apprenants les mêmes informations programmées par la tutelle.

1.6. Les grilles d'observations

Ces grilles d'observation abordent notamment la préparation matérielle en classe, la démarche pédagogique ainsi que les attitudes des apprenants durant le déroulement des cours.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

1.4.1. Grille d'observation d'une séance ordinaire.

Tableau n° 1 : Grille d'Observation d'une séance ordinaire.

Critères	Éléments observés	Oui	Non	Parfois
Climat d'ambiance en classe	1. Les échanges entre élèves se font sur un mode amical et respectueux	✓		
	2. Les échanges entre élèves et enseignant se font sur un mode éducatif et respectueux	✓		
	3. L'enseignant(e) s'adresse aux élèves sur un mode valorisant et encourageant	✓		
La richesse lexicale	1. Le lexique est limité et répétitif		✓	
	2. Le lexique est varié et bien adapté	✓		
Compétences transversales	1. Compétences sociales (entraide, travail en équipe, politesse, respect)	✓		
	2. Compétence linguistique (l'enseignant s'efforce d'obtenir des élèves une expression correcte et juste)	✓		
	3. Confiance en soi et contrôle de soi (autonomie, stratégies d'apprentissage)	✓		
	4. Compétence interculturelle (perception et valorisation de la langue et de la culture étrangères)			✓

2. Analyse et interprétation des résultats.

Cette partie sera consacrée à l'analyse et à l'interprétation des résultats de l'expérimentation. Pour clarifier notre recherche, nous avons eu recours à un questionnaire destiné à un groupe d'enseignants du primaire de la wilaya d'Aïn Témouchent, afin de recueillir un ensemble d'informations concernant le travail sur le terrain à l'aide du dessin

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

animé et des mangas : leurs influences, leur rôle, et pour confirmer l'idée qu'ils peuvent enrichir le lexique et favoriser la mémorisation du vocabulaire. Nous cherchons également à déterminer si ce support est attractif lors de son emploi dans une séance de vocabulaire (le lexique) et quelle est son importance dans la classe de FLE.

3. Déroulement des deux séances

3.1. Description de la séance du groupe témoin (sans mangas ni animes)

Tableau n°2 : Fiche pédagogique – Séance 1

Champ	Contenu
Niveau	5e année primaire
Projet	Projet 2 – J'aime voyager
Séquence	Séquence 2 – En train
Activité	Vocabulaire
Titre	Le lexique thématique de la visite
Composante de compétence	Acquérir et utiliser les ressources linguistiques

3.1.1. Déroulement de la séance

Rappel : Quels sont les moyens de transport ?

- Les transports qui roulent sur les rails.
- Les transports qui roulent sur les routes.
- Les transports qui volent dans les airs.

Mise en situation : « La semaine passée, je suis allé au musée du Moudjahid, puis au parc d'attractions. Au musée, j'ai vu des tableaux et des armes. Au parc, j'ai aimé la grande roue »

a. Moment d'analyse et de lecture

Relevez les objets vus au parc et au musée.

b. Enrichissement

Au musée, on peut voir aussi (montrer des photos) :

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

- des statues ;
- des portraits ;
- des dessins ;
- des tableaux de peinture ;
- des armes anciennes ;

Au parc (zoo), montrer des photos :

- d'animaux sauvages ;
- de jeux : le toboggan, le train fantôme, le poteau des pirates.

Questions posées aux élèves :

- Quels sont les jeux que vous avez aimés ?
- Qu'est-ce qu'on peut trouver dans le parc et le musée ?

Des réponses libres, guidées par la maîtresse.

c. Évaluation

Classez ces mots dans le tableau suivant :

Portrait, manège, statues, vendeur de glaces, clowns, restaurants.

Tableau n° 3 : classement des mots.

Au parc	Au musée
manège, vendeur de glaces, clowns, restaurants	portrait, statues

3.2. Observations de la séance témoin (sans mangas ni animes)

Pendant le déroulement de la séance, l'enseignant a essayé de motiver ses apprenants à travers des cartes bleues : les élèves qui en cumulent le plus reçoivent un cadeau à la fin du semestre. Il procédait également à la reformulation des questions, à la correction des erreurs, et aidait et encourageait les élèves à trouver et à formuler des réponses correctes.

Nous avons remarqué que la plupart des apprenants étaient actifs et motivés pour répondre aux questions posées par l'enseignant. En revanche, quelques élèves ne se concentraient pas, car ils ne comprenaient pas les consignes données.

Nous avons constaté que les élèves s'exprimaient en français avec leur enseignant, malgré le fait qu'il s'agisse de leurs cinq premières années d'apprentissage de cette langue

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

étrangère. Ils utilisaient des phrases correctes, à l'image de : « La date d'aujourd'hui, c'est : lundi 09 février 2026. »

Nous avons ainsi pu observer des élèves actifs et intelligents côtoyant des élèves plus en difficulté. Nous avons également remarqué que les élèves apprécient beaucoup leur enseignant et le respectent ; c'est pourquoi ils étaient concentrés lors de la présentation du cours.

Ce chapitre était consacré au déroulement des séances de compréhension orale avec et sans support « dessin animé et mangas ». Nous avons constaté que l'apprentissage de cette compétence reste difficile pour les élèves de la cinquième année primaire, malgré le fait qu'il s'agisse de leur troisième année d'apprentissage du FLE.

D'après notre expérimentation et l'analyse des séances avec la classe, nous pouvons affirmer que l'intégration du support audiovisuel — dessin animé et mangas — influe positivement sur le niveau de compréhension des apprenants, dans la mesure où il leur permettrait d'élargir et d'enrichir leur vocabulaire.

Tableau n°4 : Fiche pédagogique – 2e séance (avec mangas et animes)

Champ	Contenu
Niveau	5e année primaire
Projet	Projet 2 – J'aime voyager
Séquence	Séquence 2 – En train
Activité	Vocabulaire
Titre	Les verbes d'action et les verbes de sentiment
Composante de compétence	Faire la différence entre un verbe d'action et un verbe de sentiment

Rappel : Quel moyen de transport utilise-t-on pour voyager au Japon ?

3.2.1. Mise en situation – Titre : Mes animes préférés et le Japon

Au Japon, j'aime regarder des animes comme Dragon Ball, Naruto, One Piece et Hamtaro. Dans Dragon Ball, Goku se bat et protège ses amis. Je me sens courageux quand je le regarde. Dans Naruto, les ninjas courent, sautent et apprennent de nouvelles

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

techniques. Je me sens heureux quand ils réussissent leurs missions. Dans One Piece, Luffy et son équipage voyagent et trouvent des trésors. Je rêve d'aventures comme eux. Dans Hamtaro, les petits hamsters jouent et explorent partout. Je souris en les regardant.

a. Moment d'analyse et de lecture

Quelle est la classe grammaticale des mots que vous avez déjà étudiés ?

b. Enrichissement

Montrer aux élèves :

1. Les monuments les plus célèbres du Japon :

- le mont Fuji (volcan sacré du Japon) ;
- le palais d'Osaka ;
- le Mémorial de la paix d'Hiroshima ;
- le Grand Bouddha de Kamakura.

2. Les anime utilisés dans le support : One Piece (Luffy), Hamtaro, Dragon Ball (Goku).

Une vidéo des mangas projetée sur le vidéoprojecteur.

Questions posées aux élèves :

- Quels types de mangas et d'animes aimez-vous regarder ?
- Connaissez-vous ces animes ?

c. Évaluation

Classez les verbes suivants dans le tableau :

Sauter, préférer, pleurer, nager, détester, marcher, aller, adorer.

Tableau n° 5 : classement des verbes

Verbes d'action	Verbes de sentiment
sauter, nager, marcher, aller	préférer, pleurer, détester, adorer

4. Analyse et interprétation des résultats (par critères)

Grâce aux grilles d'observation et aux prises de notes lors des deux cours de vocabulaire avec la classe de 5e année primaire, nous avons pu remarquer la différence entre un cours

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

ordinaire — utilisant comme support le manuel scolaire, le tableau noir et les ardoises — et un cours utilisant le dessin animé et les mangas comme support didactique.

4.1 Capacité à identifier les animes et les mangas à travers les images

Tableau n°6 : Reconnaissance des mangas et des animes

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Reconnaissent les mangas et les animes	30	79 %
Ne les reconnaissent pas	8	21 %

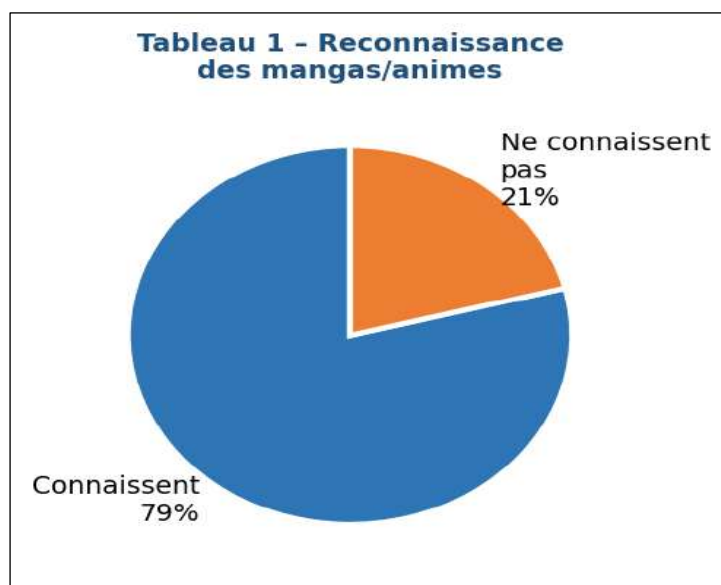


Figure n° 3 : Répartition des élèves selon la reconnaissance des animes et des mangas

Notre objectif était de présenter aux apprenants un cours de vocabulaire à l'aide de supports visuels — dessins animés et mangas — afin d'évaluer l'impact de cet enseignement (positif ou négatif) et de vérifier si ce support facilite réellement l'acquisition du vocabulaire. Après la projection de l'épisode « Mes animes préférés et le Japon », nous avons pu confirmer que les apprenants étaient bien concentrés et attirés par le dessin animé et les mangas, et que la séance s'est déroulée dans des conditions favorables et positives.

Nous avons également remarqué que les apprenants réagissaient de différentes façons : les images, les vidéos audiovisuelles, les personnages, les couleurs et même l'écoute ont suscité leur intérêt. Il est important de signaler que ce dessin animé propose des activités aux élèves pour vérifier leur niveau de vocabulaire. Le procédé des jeux utilisé dans ce dessin animé a permis aux apprenants de mémoriser des mots et de les

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

employer ensuite dans des phrases. Ces activités ont ainsi eu un effet positif sur le développement du lexique des apprenants.

4.2 La richesse lexicale

a. séance 1 – sans support anime

Tableau n°7 : Richesse lexicale – séance 1 (sans animés)

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Richesse lexicale	18	40 %
Manque lexical	23	60 %

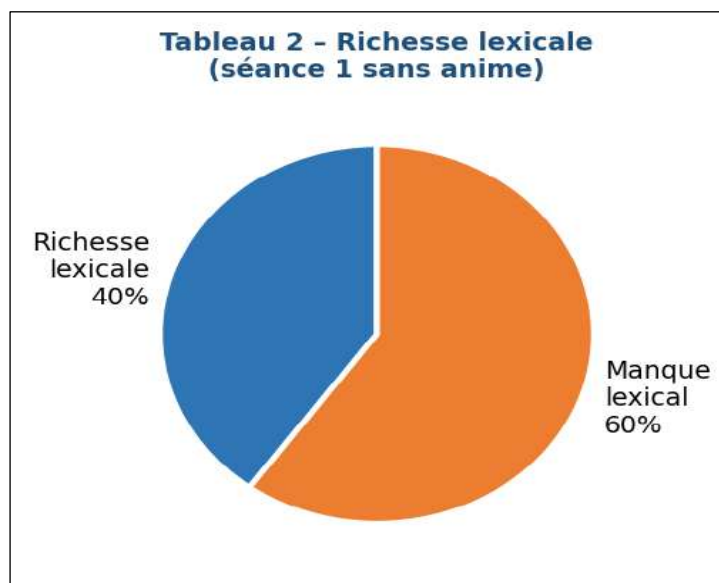


Figure n° 4 : Répartition des élèves selon la richesse lexicale (séance 1)

Pour cette compétence, la mémorisation des mots nouveaux , ou même anciens ,joue un rôle essentiel pour faciliter le processus d'acquisition du vocabulaire chez les enfants, d'autant plus qu'il s'agit de leur troisième année d'apprentissage du FLE. Durant sa séance ordinaire, l'enseignant a essayé de solliciter tout ce qui était disponible en classe, en dehors du manuel : il répétait régulièrement ses explications pour favoriser la mémorisation, en proposant des champs lexicaux, des mots entretenant des rapports d'opposition ou de synonymie, ainsi que des familles de mots.

Nous avons constaté que la majorité des élèves , soit 60 % éprouvaient des difficultés en vocabulaire et ne disposaient pas d'un bagage linguistique et lexical suffisant. En revanche, les 40 % restants présentaient un vocabulaire acceptable.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

b. séance 2 – avec support anime

Tableau n° 8 : Richesse lexicale – séance 2 (avec animes)

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Richesse lexicale	30	92 %
Manque lexical	8	7,9 %

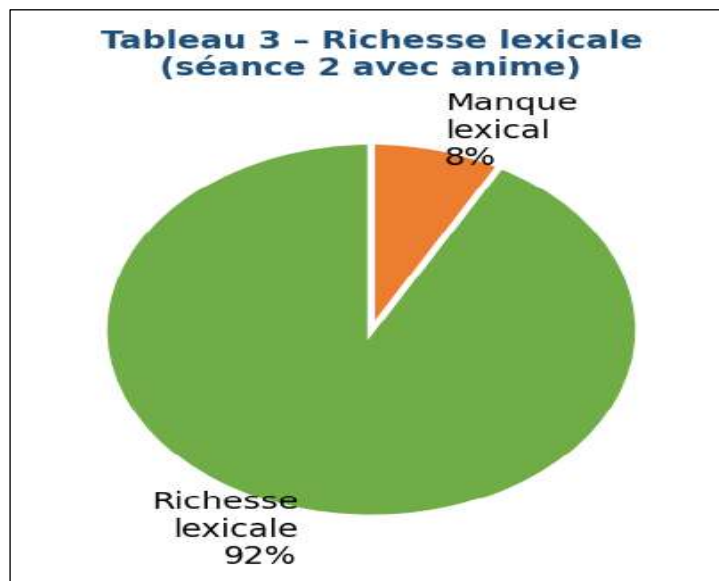


Figure n° 5 : Répartition des élèves selon la richesse lexicale (séance 2)

Lors de la deuxième séance, nous avons centré notre objectif sur la transposition et le transfert des points de langue, c'est-à-dire l'enseignement/apprentissage du code de la langue, à travers les activités suivantes : vocabulaire, conjugaison, grammaire et orthographe, dans un contexte qui se rapproche d'une situation authentique et plausible dans la vie quotidienne de ces jeunes apprenants.

Nous avons essayé, grâce au dessin animé, de faire comprendre aux élèves les paroles, les termes, les consignes et les questions posées. Après la projection de l'épisode, nous avons remarqué que la majorité des élèves (92 %) étaient concentrés et cherchaient à mémoriser afin de pouvoir répondre ultérieurement. Seuls 8 % rencontraient encore des difficultés.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

4.3 Compétence de compréhension du sens des mots

a. séance 1 – sans support anime

Tableau n°9 : Compréhension du sens des mots – séance 1 (sans animes)

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Comprennent le sens des mots	11	29 %
Ne comprennent pas le sens des mots	27	71 %

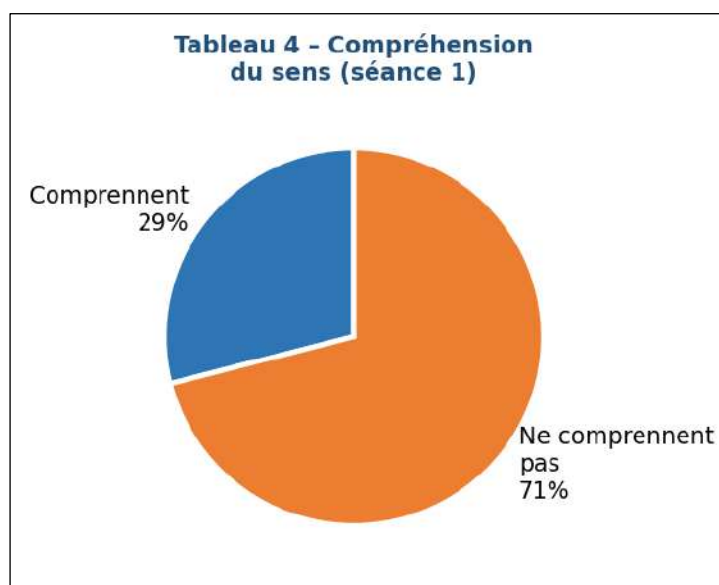


Figure n° 6 : Répartition des élèves selon la compréhension du sens des mots (séance 1)

Durant le troisième quart de la deuxième séance, nous avons demandé aux élèves d'entourer les mots relatifs à chaque anime dans le texte donné (« Mes animes préférés et le Japon »). Nous avons observé que la plupart des apprenants connaissaient la prononciation correcte des mots, mais accordaient peu d'importance à leur sens. La preuve en est que seuls 29 % des élèves connaissaient le sens des mots, alors que 71 % n'en avaient aucune idée.

Nous avons également intégré implicitement une activité complémentaire portant sur le champ lexical, celui-ci faisant partie de la compréhension du sens des mots. Dans l'ensemble du support, les élèves n'ont reconnu qu'un seul mot : « courageux ». Il est donc apparu nécessaire d'utiliser des mots simples et courants, comme le mot « heureux ».

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

b. séance 2 – avec support anime.

Tableau 10 : Compréhension du sens des mots – séance 2 (avec animes)

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Comprennent le sens des mots	30	92 %
Ne comprennent pas le sens des mots	8	8 %

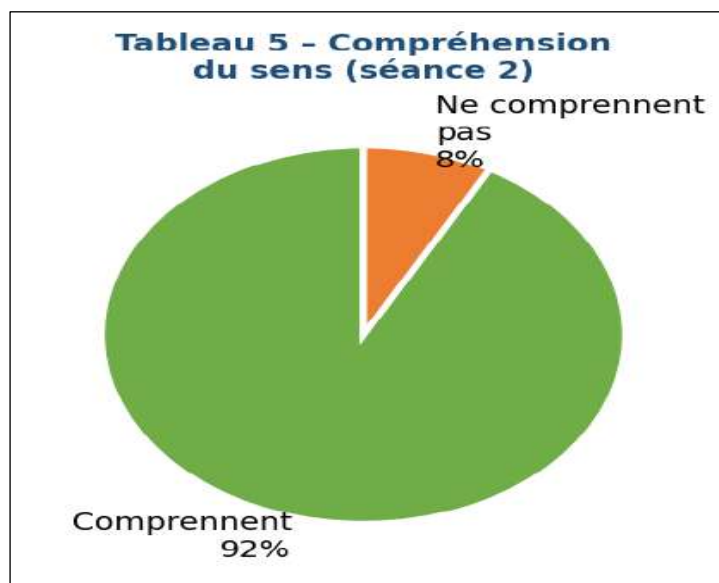


Figure n° 7 : Répartition des élèves selon la compréhension du sens des mots (séance 2)

Nous avons proposé une liste de mots ainsi qu'un paragraphe à trous pour vérifier la capacité d'association entre les mots et leur sens. Grâce au support fourni et au thème proposé — les verbes d'action et les verbes de sentiment —, les apprenants ont commencé à établir une relation réelle entre les animes et les verbes, à travers les gestes et les émotions véhiculés par les personnages.

La majorité des élèves (92 %) ont réussi à comprendre l'ensemble des mots employés. Les 8 % restants présentaient des difficultés générales de langue. La dernière activité portait sur le champ lexical, lequel est une leçon programmée dans le manuel scolaire. C'est à travers ces activités que notre hypothèse de départ sera confirmée ou infirmée.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

4.4. La forme des mots

a. séance 1 – sans support anime

Tableau 11 : Forme des mots – séance 1 (sans animes)

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Maîtrisent la forme des mots	13	34 %
Ne maîtrisent pas la forme des mots	25	66 %

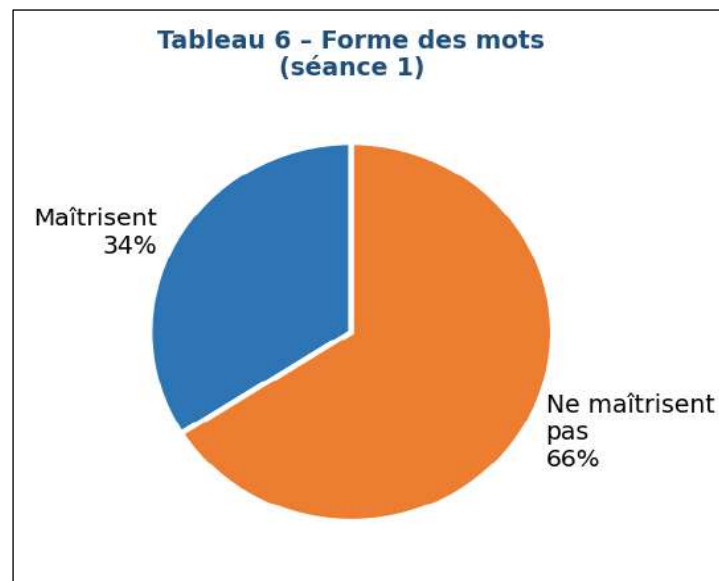


Figure n° 8 : Répartition des élèves selon la maîtrise de la forme des mots (séance 1)

Sans recours aux animes ni aux mangas, les résultats obtenus se révèlent faibles. Seuls 34 % des élèves savent décomposer les mots en leurs composantes (radical, préfixe, suffixe), tandis que 66 % en sont incapables. Ce constat nous a fortement incités à explorer l'utilisation des animes et des mangas pour développer cette compétence.

Après vérification par le biais d'exercices et d'évaluations, nous avons pu confirmer l'efficacité de cette méthode.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

b. séance 2 – avec support anime

Tableau 12 : Forme des mots – séance 2 (avec animes)

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Maîtrisent la forme des mots	34	94 %
Ne maîtrisent pas la forme des mots	4	6 %

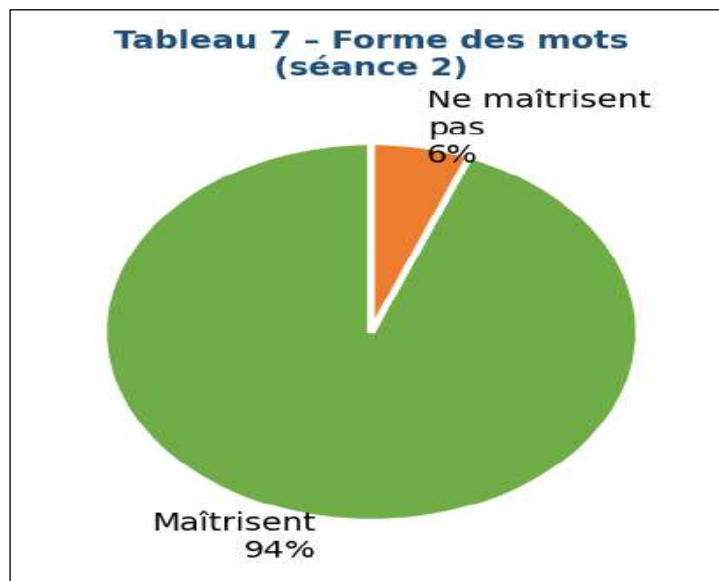


Figure n° 9 : Répartition des élèves selon la maîtrise de la forme des mots (séance 2)

L'utilisation des mangas et des animes s'avère un moyen motivant et très efficace pour améliorer les aptitudes des apprenants de 5e année primaire, notamment pour le thème étudié : les verbes d'action et les verbes de sentiment. La compétence liée à la connaissance de la forme des mots (radical, préfixe, suffixe) est devenue beaucoup plus accessible grâce à ce support : les apprenants ont commencé à maîtriser ce concept dès la première image et la première action de la vidéo audiovisuelle.

Les résultats obtenus confirment ce constat : 94 % des apprenants ont réussi dans cette compétence, contre seulement 6 % qui n'ont pas encore trouvé la clé pour analyser ce concept. Pour valider n'importe quel concept ou sujet didactique, il convient de proposer des exercices et des évaluations. Nous avons ainsi pu vérifier que la grande majorité des apprenants maîtrisait la décomposition des mots en toutes leurs composantes.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

4.5. Analyse des exercices et des évaluations finales

Tableau 13 : Analyse des exercices et des évaluations finales

Critères	Nombre d'élèves	Taux (%)
Réponses justes	37	99 %
Réponses fausses	1	1 %

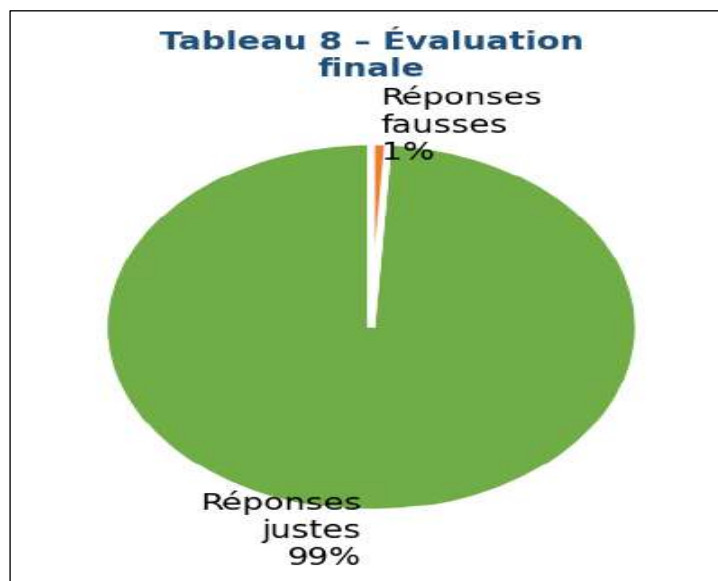


Figure n° 10 : Répartition des élèves selon les résultats de l'évaluation finale

À la fin de la séance, nous avons diffusé une courte vidéo de mangas intitulée « Mes animes préférés et le Japon ». L'impact positif de ce support a été très clairement visible et très efficace pour les élèves. Dès la première vue, la majorité des élèves a commencé à répondre rapidement, grâce au déroulement des mangas dans la vidéo projetée.

Dans tout programme du système éducatif algérien, l'enseignant propose des exercices pour vérifier si la leçon a été efficace et s'il est sur la bonne voie, ou s'il a besoin de séances supplémentaires pour consolider son plan d'apprentissage. Nous avons donc distribué les exercices aux élèves ; après cinq minutes de travail, nous avons ramassé les réponses pour analyser les résultats concernant le thème du cours (verbes d'action et verbes de sentiment). Les apprenants ont répondu calmement et sereinement, et la grande majorité d'entre eux ont fourni des réponses correctes.

Pour rester dans le thème qui était les verbes d'actions et les verbes de sentiments et pour orienter les apprenants aux meilleures positions on propose une autre exercices qui est un relation beaucoup plus a intitulé du thème.

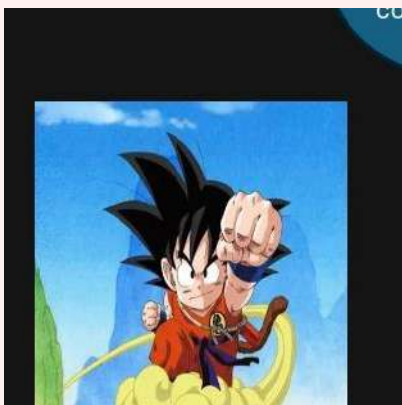
Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

Le consigne (travaille en binôme) , c'est chaque deux élèves crée un discours entré eux (comme si sont des animes pas des apprenants) en employant deux verbes de sentiments et deux verbes d'actions.

Exemple :

Le dialogue — Les verbes d'action et de sentiment

Goku



Je vole sur mon nuage et j'explore de nouvelles terres. J'adore voyager !

Je sens que tu es courageux comme moi. Tu combats pour tes amis ?

Moi, je m'entraîne tous les jours parce que j'aime devenir plus fort.

Luffy



Moi aussi, j'aime naviguer sur les mers. Je déteste rester immobile !

Oui ! Je protège mes amis et je combats les ennemis. Ça me rend heureux !

Et moi, je rêve de trouver le trésor. Je cours, je saute, je n'abandonne jamais !

Figure n° 11 : montre un exemple de anime

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

5. Synthèse d'expérimentation

Au terme de cette activité de terrain, nous pouvons affirmer que nos hypothèses ont été confirmées, soutenues par l'ensemble des enseignants consultés.

L'exploitation des animes et des mangas enrichit le bagage lexical des apprenants de 5e année primaire. Les réponses émises par les enseignants concernant l'efficacité et le rôle du dessin animé dans le domaine de l'apprentissage des langues nous encouragent à poursuivre dans cette voie.

Il est donc primordial d'utiliser le dessin animé comme support lors de l'acte d'enseignement et d'apprentissage du vocabulaire, afin de :

- favoriser la motivation et la curiosité des apprenants ;
- faciliter le processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE ;
- transmettre aux apprenants des savoirs et des connaissances durables.

6. Analyse et interprétation de l'enquête par questionnaire

6.1. Présentation du questionnaire

Dans le cadre de ce travail de recherche, un questionnaire a été élaboré et distribué à un groupe d'enseignants du cycle primaire de différents établissements dans la wilaya d'Aïn Témouchent. L'objectif est de recueillir leurs avis et leurs pratiques concernant l'utilisation des mangas et animés francophones en classe de Français Langue Étrangère (FLE), et d'évaluer leur impact sur le développement du bagage lexical des apprenants de 5ème année primaire.

Le questionnaire a été diffusé via Google Forms et a recueilli 20 réponses au total, dont 19 réponses complètes retenues pour l'analyse. Il comprend treize questions organisées en cinq parties : le profil de l'enseignant, la connaissance et l'utilisation des supports, l'impact sur le vocabulaire, la motivation et la participation des apprenants, et la recommandation d'intégration de ces supports.

6.2. Analyse statistique des résultats

Les résultats sont présentés question par question, sous forme de tableaux statistiques, accompagnés d'une interprétation pour chaque item.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

6.2.1. Profil des enseignants interrogés

Question 1 — Quelle est votre ancienneté dans l'enseignement du FLE ?

Ancienneté	Effectif	Pourcentage
Moins de 5 ans	7	36,8 %
5 à 10 ans	8	42,1 %
Plus de 10 ans	4	21,1 %
Total	19	100 %

Tableau n° 14 : ancienneté dans l'enseignement du FLE

Interprétation : Les résultats indiquent que les enseignants débutants représentent 36,8 %, ceux ayant entre 5 et 10 ans d'expérience 42,1 %, et les enseignants expérimentés 21,1 %. Cette diversité de profils enrichit les données recueillies, car elle montre différentes pratiques et opinions selon l'expérience.

Question 2 — Enseignez-vous actuellement en 5ème année primaire ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	17	89,5 %
Non	2	10,5 %
Total	19	100 %

Tableau n°15 : Enseignez-vous actuellement en 5ème année primaire

Interprétation : La grande majorité des répondants (89,5 %) enseignent actuellement en 5ème année primaire. Ce résultat confirme que les données recueillies sont directement liées au niveau scolaire visé par la recherche, ce qui rend les résultats de l'enquête plus fiables.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

6.2.2. Connaissance et utilisation des supports

Question 3 — Connaissez-vous les mangas et animés francophones comme supports pédagogiques ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	18	94,7 %
Non	1	5,3 %
Total	19	100 %

Tableau n°16 : Connaissez-vous les mangas et animés francophones comme supports pédagogiques.

Interprétation : 94,7 % des enseignants connaissent les mangas et animés francophones comme supports pédagogiques. Ce taux élevé montre que ces supports sont bien connus sur le terrain et que les enseignants peuvent évaluer clairement leur utilité pédagogique.

Question 4 — Utilisez-vous les mangas ou animés en classe de FLE ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	17	94,4 %
Non	1	5,6 %
Total	18	100 %

Tableau n°17 : Utilisez-vous les mangas ou animés en classe de FLE.

Interprétation : 94,4 % des enseignants déclarent utiliser ces supports en classe. Ce résultat est très important car il montre que l'utilisation de ces supports dépasse le cadre théorique pour s'installer dans la pratique réelle de la classe.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

Question 5 — À quelle fréquence les utilisez-vous ?

Fréquence	Effectif	Pourcentage
Souvent	6	31,6 %
Parfois	12	63,2 %
Rarement	1	5,3 %
Jamais	0	0 %
Total	19	100 %

Tableau n°18 : À quelle fréquence les utilisez-vous.

Interprétation : La majorité des enseignants (63,2 %) utilisent ces supports parfois, et 31,6 % les utilisent souvent. Aucun enseignant ne déclare ne jamais les utiliser. Cela montre un intérêt important pour ces supports, même si leur utilisation reste encore ponctuelle, probablement en raison des difficultés du programme officiel.

Question 6 — Quels supports utilisez-vous le plus ?

Support	Effectif	Pourcentage
Vidéos pédagogiques anime	13	68,4 %
Mangas imprimés	5	26,3 %
Extraits d'animés francophones	1	5,3 %
Total	19	100 %

Tableau n°19 : Quels supports utilisez-vous le plus

Interprétation : Les vidéos pédagogiques anime sont largement privilégiées (68,4 %). Leur format audiovisuel permet à l'apprenant d'associer les mots au son et à l'image simultanément, ce qui facilite la mémorisation du vocabulaire de façon naturelle et agréable.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

6.2.3. Impact sur le développement du vocabulaire

Question 7 : L'exposition aux mangas et animés favorise-t-elle le développement du lexique ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui beaucoup	16	84,2 %
Oui moyennement	3	15,8 %
Faiblement	0	0 %
Pas du tout	0	0 %
Total	19	100 %

Tableau n° 20 : L'exposition aux mangas et animés favorise le développement du lexique

Interprétation : 100 % des enseignants reconnaissent un impact positif sur le développement du vocabulaire, dont 84,2 % le jugent très important. Ce résultat partagé par tous, est l'un des plus importants de l'enquête et renforcent fortement l'hypothèse de départ.

Question 8 : Quels types d'activités pédagogiques peut-on concevoir à partir des mangas/animés ?

Catégorie d'activité	Exemples cités par les enseignants
Activités variées et ludiques	Exercices d'application, travaux de groupe, jeux éducatifs, jeux de rôle
Compréhension et expression	Écoute active, compréhension orale, expression orale et écrite, débat
Activités lexicales	Apprentissage du vocabulaire, activités linguistiques, dialogues
Analyse narrative	Analyse de l'intrigue et des personnages
Création	Création artistique, dessin, scénario, imaginer des histoires

Tableau n° 21 : types d'activités pédagogiques peut-on concevoir à partir des mangas/animés

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

Interprétation : *La diversité des activités proposées montre que les mangas et animés peuvent être exploités de multiples façons en classe. Ces supports donnent un cadre riche et adaptable qui favorise l'apprentissage du vocabulaire dans des plusieurs contextes.*

Question 9 — Quels types de vocabulaire sont le plus développés grâce à ces supports?

Type de vocabulaire	Effectif	Pourcentage
Lexique des actions	10	52,6 %
Lexique courant	4	21,1 %
Expressions orales	3	15,8 %
Lexique des émotions	2	10,5 %
Total	19	100 %

Tableau n° 22 : types de vocabulaire sont le plus développés grâce à ces supports

Interprétation : *Le lexique des actions domine largement (52,6 %). Cela s'explique par la nature dynamique et narrative des animés, où les personnages sont en mouvement constant. Les apprenants relient facilement les verbes d'action aux scènes qu'ils voient, ce qui favorise une bonne mémorisation.*

6.2.4. Motivation et participation des apprenants

Question 10 — Avez-vous observé une amélioration de la motivation des apprenants ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	18	94,7 %
Non	1	5,3 %
Total	19	100 %

Tableau n° 23 : amélioration de la motivation des apprenants

Interprétation : *94,7 % des enseignants ont observé une amélioration de la motivation. Ce résultat remarquable confirme que les mangas et animés créent un climat de classe*

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

plus engageant. La motivation est un facteur clé dans l'apprentissage d'une langue étrangère : un apprenant motivé apprend plus facilement et retient mieux le vocabulaire.

Question 11 — Les mangas et animés facilitent-ils la compréhension du sens des mots?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	13	68,4 %
Partiellement	6	31,6 %
Non	0	0 %
Total	19	100 %

Tableau n° 24 : Les mangas et animés facilitent-ils la compréhension du sens des mots

Interprétation : 100 % des enseignants confirment que ces supports aident à comprendre le sens des mots (68,4 % totalement, 31,6 % partiellement). Le contexte visuel et narratif permet à l'apprenant de déduire le sens des mots nouveaux grâce aux images, sans recourir toujours à la traduction.

Question 12 — Ces supports encouragent-ils la participation orale en classe ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	18	94,7 %
Non	1	5,3 %
Total	19	100 %

Tableau n° 25 : Ces supports encouragent-ils la participation orale en classe

Interprétation : 94,7 % des enseignants constatent que ces supports stimulent la prise de parole en classe. Les histoires et les personnages des animés provoquent naturellement des échanges et des discussions entre les élèves, créant des occasions réelles de pratiquer le vocabulaire à l'oral.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

6.2.5. Recommandation d'intégration officielle

Question 13 — Recommanderiez-vous l'intégration des mangas et animés en classe de FLE ?

Réponse	Effectif	Pourcentage
Oui	18	94,7 %
Non	1	5,3 %
Total	19	100 %

Tableau n° 26 : Recommanderiez-vous l'intégration des mangas et animés en classe de FLE

Interprétation : *Le taux de recommandation de 94,7 % est particulièrement fort. Il montre que les enseignants, forts de leur expérience directe avec ces supports, sont convaincus de leur valeur pédagogique et souhaitent les voir intégrés officiellement dans les programmes de FLE.*

6.3. Synthèse des principaux résultats

Indicateur mesuré	Résultat obtenu	Niveau de consensus
Impact positif sur le vocabulaire	100 % (84,2 % beaucoup)	Unanimité totale
Facilitation de la compréhension des mots	100 % (68,4 % totalement)	Unanimité totale
Amélioration de la motivation	94,7 % Oui	Très fort consensus
Encouragement de la participation orale	94,7 % Oui	Très fort consensus
Recommandation d'intégration officielle	94,7 % Oui	Très fort consensus
Connaissance des supports	94,7 % Oui	Très fort consensus
Utilisation effective en classe	94,4 % Oui	Très fort consensus
Support le plus utilisé	Vidéo pédagogique (68,4 %)	Préférence marquée
Vocabulaire le plus développé	Lexique des actions (52,6 %)	Tendance dominante

Tableau n° 27 : Synthèse des principaux résultats

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

6.4. Réponse aux hypothèses de recherche

À partir des résultats obtenus, nous pouvons répondre aux trois hypothèses formulées au début de cette recherche.

6.4.1. Vérification de la première hypothèse

H1 : ✓ Confirmée — L'exploitation des animés et mangas enrichirait le bagage lexical des apprenants de 5ème année primaire.

Les données recueillies montrent clairement que les mangas et animés francophones ont un effet positif sur le développement du vocabulaire des apprenants. En effet, 100 % des enseignants interrogés reconnaissent cet impact, dont 84,2 % le qualifient de très important. Par ailleurs, la totalité des répondants confirme que ces supports facilitent la compréhension du sens des mots. Ces résultats indiquent que l'exposition à ces supports enrichit le vocabulaire des apprenants, surtout en développant le lexique des actions (52,6 %), le lexique courant (21,1 %) et les expressions orales (15,8 %).

6.4.2. Vérification de la deuxième hypothèse

H2 : ✓ Confirmée — Leur utilisation améliorerait les compétences individuelles des apprenants et développerait leur niveau lexical.

Les résultats apportent des éléments concrets qui confirment cette hypothèse à travers deux aspects complémentaires. D'une part, sur le plan de la motivation : 94,7 % des enseignants ont observé une amélioration de la motivation des apprenants lors de l'utilisation de ces supports. Un apprenant motivé s'engage davantage dans les activités, participe plus activement et, par conséquent, développe mieux ses compétences linguistiques. D'autre part, sur le plan de la participation orale : 94,7 % des enseignants constatent que ces supports encouragent la prise de parole en classe. Or, la pratique orale est l'un des principaux vecteurs de l'acquisition et de la consolidation du vocabulaire.

6.4.3. Vérification de la troisième hypothèse

H3 : ✓ Confirmée — Les animés et mangas pourraient constituer un facteur de motivation chez les apprenants, notamment dans l'enrichissement de leur vocabulaire.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

Les résultats de l'enquête confirment clairement que les mangas et animés francophones constituent un puissant facteur de motivation pour les apprenants, lequel se traduit directement par un enrichissement de leur vocabulaire. En effet, 94,7 % des enseignants interrogés ont observé une amélioration de la motivation. Cette motivation accrue agit comme un levier : elle pousse l'apprenant à s'engager davantage dans les activités proposées, à participer plus activement à l'oral et à mémoriser plus facilement les mots nouveaux. Le format audiovisuel des animés permet en outre à l'apprenant d'associer naturellement les mots aux images et aux situations, facilitant une acquisition durable du vocabulaire.

Cette enquête, menée auprès de dix-neuf enseignants du FLE au cycle primaire, apporte des éléments concrets et fiables qui permettent de répondre à notre problématique de départ. Les résultats se rejoignent tous dans le même sens : les mangas et animés francophones ont un impact positif et significatif sur le développement lexical des apprenants de 5ème année primaire.

Les trois hypothèses formulées au début sont confirmées par les données obtenues. L'utilisation des mangas et des animés permet d'enrichir le bagage lexical des apprenants en leur montrant un vocabulaire varié, inclus dans des images et des histoires riches. Ces supports aident également le développement des compétences individuelles, en augmentant la motivation et en encourageant la participation orale. Enfin, ils apparaissent comme un facteur de motivation important, car ils encouragent une pratique fréquente de la langue et facilitent l'apprentissage du vocabulaire.

Il faut toutefois nuancer ces résultats en rappelant que cette étude repose sur les déclarations des enseignants et non sur des tests de vocabulaire directement administrés aux apprenants. Pour aller plus loin, une étude de terrain combinant observations de classe et évaluations des apprenants permettrait de confirmer ces conclusions de façon plus précise et sérieuse.

Chapitre II : Enquête par Observation et Questionnaire Analyse et Interprétation des Résultats

Conclusion :

Les résultats de cette enquête montrent que les mangas et l'animé francophones peuvent être utilisés de manière réfléchie dans l'enseignement du FLE au primaire en Algérie : ils intéressent les apprenants, enrichissent le vocabulaire dans des contextes précis et favorisent la communication en classe.

Grâce à l'expérimentation et aux questionnaires réalisés dans le cadre de notre recherche, nous avons pu confirmer nos hypothèses selon lesquelles les mangas et animés jouent un rôle important dans le développement du vocabulaire et contribuent efficacement à l'enseignement et à l'apprentissage du FLE chez les élèves du primaire.

Conclusion générale

Conclusion Générale

Conclusion Générale :

Au terme de ce travail de recherche, nous pouvons affirmer que notre démarche nous a permis d'apporter des éléments de réponse concrets et fondés à la problématique que nous avons posée au départ, à savoir dans quelle mesure l'exposition aux mangas et aux animés d'expression française peut favoriser le développement du lexique chez les apprenants de 5^{ème} année primaire en classe de FLE. Cette question, qui peut paraître inhabituelle dans le paysage didactique algérien, s'est révélée porteuse d'un potentiel pédagogique réel, que nous avons tenté de mettre en lumière à travers une démarche à la fois théorique et empirique.

La première partie de notre travail nous a permis de poser la base théorique nécessaire à la compréhension de notre sujet. En définissant les éléments du manga, d'animé et de lexique, et en explorant leur relation avec l'enseignement du FLE, nous avons constaté que ces supports ne sont pas de simples divertissements, mais de véritables outils culturels et linguistiques. Leur richesse en images, en histoire et en émotions en fait des supports très adaptés aux jeunes apprenants, qui apprennent mieux lorsqu'ils sont appliqués sur le plan émotionnel et intellectuel dans une activité. Les travaux des spécialistes de la didactique du vocabulaire, notamment ceux qui insistent sur l'importance du contexte et de la répétition dans l'acquisition lexicale, ont confirmé la pertinence de notre démarche.

La deuxième partie, consacrée au cadre pratique de notre recherche, nous a donné l'occasion de confronter nos hypothèses à la réalité du terrain. Nous avons mené notre expérimentation auprès d'élèves de 5^{ème} année primaire, en proposant des séances de lexique en matières du français intégrant des extraits de mangas et d'animés d'expression française soigneusement sélectionnés. Les résultats obtenus ont été particulièrement encourageants. Les élèves exposés à ces supports ont montré une participation plus active, une meilleure rétention des mots nouveaux et une plus grande aisance dans la réutilisation du vocabulaire appris. Le simple fait de reconnaître un personnage ou une situation familière dans un animé a suffi, dans de nombreux cas, à déclencher chez l'apprenant un désir spontané de comprendre et d'apprendre.

Nous avons également constaté que le lien entre l'image et le mot, typique des mangas et des animés, facilite fortement la compréhension du vocabulaire. Les apprenants peuvent deviner le sens d'un mot nouveau grâce au contexte visuel, sans avoir besoin de le traduire dans leur langue maternelle. Cette approche, appuyée par les méthodes

Conclusion Générale

communicatives et actionnelles , représente une avancée importante dans le développement de l'autonomie lexicale des apprenants. Elle montre aussi que ces supports permettent de créer des situations d'apprentissage proches de l'usage réel de la langue

L'enquête par questionnaire menée auprès des enseignants du cycle primaire a apporté un apport supplémentaire à notre étude. Les réponses obtenues ont révélé que la plupart des enseignants interrogés reconnaissent l'importance de varier les supports pédagogiques et expriment un intérêt certain pour l'intégration de ressources visuelles et audiovisuelles dans leurs pratiques de classe. Cependant, beaucoup soulignent le manque de formation spécifique et de ressources adaptées comme principaux obstacles à cette intégration. Ces résultats montrent qu'il est nécessaire d'accompagner les enseignants dans cette démarche, notamment par des formations continues et la mise à disposition de supports pédagogiques basés sur les mangas et les animés.

Sur le plan des hypothèses, l'analyse des données recueillies a permis de valider l'ensemble des hypothèses formulées. En premier lieu, l'exploitation pédagogique des mangas et des animés s'est révélée particulièrement efficace dans l'enrichissement du bagage lexical des apprenants de 5^{ème} année primaire, en raison d'une exposition constante, contextualisée et signifiante à un lexique diversifié et authentique. En second lieu, leur utilisation en classe a permis de développer certaines compétences chez les apprenants comme la confiance en soi , la curiosité pour la langue et la confiance à parler en français. En outre, les mangas et les animés apparaissent comme un levier motivationnel non négligeable chez les apprenants, notamment dans le processus d'acquisition du vocabulaire, en contribuant à rendre les situations d'apprentissage plus motivantes et dynamiques. Dès lors, ces résultats convergent vers une conclusion commune : les mangas et les animés constituent des supports didactiques pertinents, innovants et efficaces pour l'enseignement du lexique en français au cycle primaire.

Il faut néanmoins nuancer ces résultats en rappelant que l'efficacité de ces supports n'est pas toujours évidente. Elle dépend surtout la façon dont ils sont utilisés en classe. Un visionnage ou une lecture sans encadrement peuvent rester de simples divertissement, sans engendrer de bénéfices linguistiques durables. C'est pourquoi le rôle de l'enseignant reste essentiel dans cette démarche pédagogique. Il lui revient de choisir des extraits adaptés au niveau et aux objectifs de la séance, de proposer des activités de compréhension et d'expressions qui aident les apprenants à s'approprier le vocabulaire rencontré et de créer

Conclusion Générale

un climat de classe favorable à l'expression sans peur de l'erreur. Les manga et l'animé sont des outils au service d'une pédagogie réfléchie, et non une fin en soi.

Cette recherche présente certes certaines limites qu'il convient de reconnaître honnêtement. La taille réduite de notre échantillon, le manque de temps lié au calendrier scolaire et le nombre limité de séances nous incitent à la prudence dans la généralisation de nos résultats. Il serait donc souhaitable de reproduire cette expérience sur une plus longue durée, avec un échantillon plus large et dans des contextes scolaires variés, afin de mesurer avec plus de précision l'impact réel de ces supports sur le développement lexical des apprenants.

Enfin, cette étude ouvre plusieurs pistes de recherche que nous jugeons intéressantes à étudier. Il serait bénéfique, dans un premier temps, d'étendre l'utilisation des mangas et des animés à d'autres niveaux scolaires, notamment au cycle moyen et secondaire, pour observer si les effets observés se continuent ou augmentent avec l'âge. Ensuite, il serait intéressant d'étudier l'impact de ces supports sur d'autres compétences linguistiques, telles que la compréhension orale, la production écrite ou la phonétique. Enfin, une réflexion sur la formation des enseignants à l'utilisation des supports numériques et visuels est nécessaire pour améliorer l'enseignement du FLE en Algérie.

En conclusion, nous souhaitons que ce travail, bien que modeste dans ses dimensions, aura contribué à enrichir la réflexion didactique autour de l'enseignement du lexique en FLE et à encourager une ouverture vers des pratiques pédagogiques innovantes, ancrées dans la réalité culturelle et affective des jeunes apprenants algériens. Les mangas et les animés francophones ont toute leur place dans la classe de FLE, non pas pour remplacer les méthodes existantes, mais pour les compléter et les rendre plus dynamique, en faisant de l'apprentissage du français une expérience à la fois enrichissante et plaisante.

Bibliographie

Liste Bibliographique :

1. Bacor, Nadia. (2020) Appropriation multisensorielle du rythme du français : codage rythmique visuel d'extraits filmiques au sein d'un dispositif hybride. Corela. DOI : 10.4000/corela.10837
2. BALLI N, l'enseignement du lexique en classe de langue. P 18.
3. BERRENDONNER, A. (2023). L'opposition grammatical / lexical. Encyclopédie Grammaticale du Français. Près de site <http://encyclogram.fr>.
4. BOUCHEMAL Djihane Khadidja, HAMIDA Bochra
5. Bouissou, J.-M. (2010). Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise. Paris : Picquier..
6. Boutin, P. (2012). « La bande dessinée comme support d'apprentissage du lexique ». Le Français dans le Monde, n°381.
7. Brenner, R. (2007). Understanding Manga and Anime. Westport: Libraries Unlimited.
8. Byram, M. (1997). Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence Clevedon: Multilingual Matters.
9. Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble : PUG.
10. Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble: PUG.
11. CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, Paris, 2003, p.155
12. Denison, R. (2015). Anime: A Critical Introduction. London: Bloomsbury.
13. Dictionnaire Le robert pour tous, 1992.
14. Duquette, L et M, C, Treville, (1996). Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Hachette. Paris.
15. Gaonac'h, D. (1990). Les stratégies attentionnelles dans l'apprentissage des langues. Paris : Hachette.
16. Gendron, Catherine. (2019) L'atelier slam comme exemple de relation d'interdépendance et de complémentarité entre l'écriture et l'oralité. Pratiques, 183-184. DOI : 10.4000/pratiques.7708
17. Gravett, P. (2004). Manga : 60 ans de bande dessinée japonaise. Paris : Éditions du Seuil.

Bibliographie

18. Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King
19. Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing.
20. Grossmann, Francis, « Didactique du lexique : état des lieux et nouvelles orientations », *Pratiques*, n°149-150, 2011, pp.163-183.
21. <http://dspace.univ-guelma.dz:8080/xmlui/handle/123456789/4267>.
22. http://fr.wikimini.org/wiki/Dessin_anim%C3%A9, consulté le 08/03/2017.
23. JEAN-PIERRE CUQ ISABELLE GRUCA Cours de didactique du français langue étrangère et seconde : PUG COLLECTION : DIDACTIQUE SEPTEMBRE 2017 P403-409.
24. KHELEF, Hanane Les erreurs interférentielles dans le lexique des étudiants du français langue étrangère à l'université d'El-Oued, *Revue El-Quari'e d'Etudes Littéraires, Critiques et Linguistiques 2022* , université d'ElOued.
25. Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
26. Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman.
27. le Cadre européen commun de référence pour les langues : APPRENDRE, ENSEIGNER, ÉVALUER Volume complémentaire (CECR) de 2001,prés de site <https://www.coe.int/>.
28. Majeur de promotion en Master de didactique du français langue étrangère.
29. Mémoire d'AISSI Melissa, AYAD Feriel, L'enseignement du vocabulaire dans le manuel scolaires de français :cas de la 4ème année moyenne, université Abderrahmane MIRA Béjaia. 2021/2022.
30. Ministère de l'Éducation Nationale, Document d'accompagnement du programme de français, 2016, p. 39.
31. Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: Palgrave Macmillan.
32. Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
33. Olha .L-C,(2009). Les acquisitions lexicales en Français langue seconde : conceptions et applications, thèse de doctorat, université Paul Verlaine-Metz . Page 124.
34. Prés de site <https://www.larousse.fr>.
35. Prés de site <https://eduscol.education.gouv.fr>.

Bibliographie

36. Raha Bidarmaghz. Place de l'enseignement du vocabulaire en FLE : apprentissages incidents et enseignement progressif. Didactique du FLES : Recherches et pratiques, 2022, Didactique de la catastrophe en formation FLES, 2022/1 (2), pp.51-71. près de site <https://hal.science/>.
37. Saim -haddache L'enseignant du français langue étrangère (maître en lycée du OUALHASSA)) ; Majeur de promotion en Master de didactique du français langue étrangère ;Université belhadj bouchaib Ain Témouchent .
38. Schodt, F. L. (1983). Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Tokyo: Kodansha..
39. Source : YouTube <https://share.google/uVAo80Ja8kAHJyDbM>
40. Toku, M. (2001). Japanese Manga and Anime in Education. Journal of Aesthetic Education.

Table des Matières

Table des Matières

Table des matières :

Introduction générale :	8
Chapitre I : Les Mangas, les Animés et l'Enseignement du FLE	12
Introduction :	12
1. Qu'est -ce que le lexique	12
a. Définition	12
b. Les caractéristique du lexique	13
c. Type de lexique	14
1.1 Qu'est-ce qu'une compétence lexicale :.....	14
1.1.1. Les composantes de la compétence lexicale.....	15
1.2. Lexique ou vocabulaire	16
1.3. Difficultés liées à l'acquisition du lexique.....	16
2. La place du lexique dans l'enseignement /apprentissage du FLE au cycle primaire en Algérie	18
3. Définition des mangas	18
3.1. La relation entre les mangas et l'enseignement du FLE	18
3.1.1. Le manga comme support authentique et motivant.....	19
3.1.2. L'articulation texte-image au service de la compréhension	19
3.1.3. Le développement des compétences linguistiques	19
3.1.4. Le manga et la dimension interculturelle en FLE.....	20
3.1.5. Enjeux didactiques et limites.....	20
3.2. Les types des mangas	21
3.2.1. Classification des mangas selon le public cible.....	21
3.2.2. Classification des mangas selon les genres thématiques	23
3.2.3. Les mangas à vocation éducative	23
3.3. L'impact des mangas sur l'enseignement du FLE :	23
3.3.1. Les mangas et les enfants de 9 à 11 ans	23
3.3.2. Impact positif des mangas sur l'apprentissage du FLE	24
4. Définition des animés	26
4.1. La relation entre les animés et l'enseignement du fle	27
4.2. Les types des animés	29
4.2.1. Types par genre narratif.....	30

Table des Matières

4.2.2. Genres spécifiques (par thèmes).....	30
4.3. L'impact des animes sur l'enseignement du fle	30
4.3.1. L'impact des dessins animés sur les élèves de la cinquième année primaire (9–11 ans)	31
4.3.2. Impact positif des dessins animés sur l'apprentissage du FLE	32
4.3.3. Impact négatif des dessins animés sur les élèves	33
4.3.4. Rôle de l'enseignant et de l'école.....	33
5. Déférence entre mangas et animes :	34
5.1 Différence de support et de nature médiatique.....	34
5.2. Différence dans le mode de narration	34
5.3. Différence dans le processus de production.....	35
5.4. Différence dans la réception et le public.....	35
6. Comment peut elle les mangas et les animes influence sur le développement lexicale des apprenants de fle	36
6.1. L'exposition à un vocabulaire authentique et contextualisé	36
6.2. L'enrichissement du vocabulaire courant et familier.....	37
6.3. Le rôle de la répétition et de la fréquence lexicale.....	37
6.4. La motivation et l'engagement affectif dans l'apprentissage lexical.....	37
6.5. Le développement des stratégies d'apprentissage lexical	37
6.6. Les limites et précautions pédagogiques	38
Conclusion	39
Chapitre II : Enquête par observation et questionnaire : Analyse et interprétation des résultats.....	41
Introduction :	41
1. Cadre expérimentale.....	42
1.1. Présentation de l'établissement scolaire	42
1.2. Présentation des méthodes de travail	42
1.3. Présentation du matériel.....	43
.....	43
1.4. Présentation des mangas.....	43
1.5. Présentation des animes	44
1.6. Les grilles d'observations	44
1.4.1. Grille d'observation d'une séance ordinaire.....	45
2. Analyse et interprétation des résultats.....	45

Table des Matières

3. Déroulement des deux séances	46
3.1. Description de la séance du groupe témoin (sans mangas ni animes)	46
3.2. Observations de la séance témoin (sans mangas ni animes)	47
4. Analyse et interprétation des résultats (par critères)	49
4.1 Capacité à identifier les animes et les mangas à travers les images.....	50
4.2 La richesse lexicale	51
a. séance 1 – sans support anime.....	51
4.3 Compétence de compréhension du sens des mots.....	53
4.4. La forme des mots	55
4.5. Analyse des exercices et des évaluations finales	57
5. Synthèse d'expérimentation	59
6. Analyse et interprétation de l'enquête par questionnaire	59
6.1. Présentation du questionnaire.....	59
6.2. Analyse statistique des résultats	59
6.2.1. Profil des enseignants interrogés	60
6.2.2. Connaissance et utilisation des supports	61
6.2.3. Impact sur le développement du vocabulaire	63
6.2.4. Motivation et participation des apprenants.....	64
6.2.5. Recommandation d'intégration officielle.....	66
6.3. Synthèse des principaux résultats.....	66
6.4. Réponse aux hypothèses de recherche	67
6.4.1. Vérification de la première hypothèse.....	67
6.4.2. Vérification de la deuxième hypothèse	67
6.4.3. Vérification de la troisième hypothèse	67
Conclusion :	69
Conclusion Générale :	71
Liste Bibliographique :	75
Table des matières :	79
Liste des tableaux :	82
Liste des figures :	84
Annexe :	86
Résume	93

Table des Matières

Liste des tableaux :

Tableau n°1 : Grille d'Observation d'une séance ordinaire

Tableau n°2 : Fiche pédagogique – Séance 1

Tableau n°3 : classement des mots.

Tableau n°4 : Fiche pédagogique – 2e séance (avec mangas et animes)

Tableau n°5 : classement des verbes

Tableau n°6 : Reconnaissance des mangas et des animes

Tableau n°7 : Richesse lexicale – séance 1 (sans animes)

Tableau n° 8 : Richesse lexicale – séance 2 (avec animes)

Tableau n°9 : Compréhension du sens des mots – séance 1 (sans animes)

Tableau n°10 : Compréhension du sens des mots – séance 2 (avec animes)

Tableau n°11 : Forme des mots – séance 1 (sans animes)

Tableau n°12 : Forme des mots – séance 2 (avec animes)

Tableau n°13 : Analyse des exercices et des évaluations finales

Tableau n° 14 : ancienneté dans l'enseignement du FLE

Tableau n°15 : Enseignez-vous actuellement en 5ème année primaire

Tableau n°16 : Connaissez-vous les mangas et animés francophones comme supports pédagogiques.

Tableau n°17 : Utilisez-vous les mangas ou animés en classe de FLE.

Tableau n°18 : À quelle fréquence les utilisez-vous.

Tableau n°19 : Quels supports utilisez-vous le plus

Tableau n° 20 : L'exposition aux mangas et animés favorise le développement du lexique

Tableau n° 21 : types d'activités pédagogiques peut-on concevoir à partir des mangas/animés

Table des Matières

Tableau n° 22 : types de vocabulaire sont le plus développés grâce à ces supports

Tableau n° 23 : amélioration de la motivation des apprenants

Tableau n° 24 : Les mangas et animés facilitent-ils la compréhension du sens des mots

Tableau n° 25 : Ces supports encouragent-ils la participation orale en classe

Tableau n° 26 : Recommanderiez-vous l'intégration des mangas et animés en classe de FLE

Tableau n° 27 : Synthèse des principaux résultats

Table des Matières

Liste des figures :

Figure n°1 : Disposition du matériel dans la salle de classe (PC portable et vidéoprojecteur)

Figure n°2 : Les personnages des animes utilisés en classe - Luffy (One Piece) et Goku (Dragon Ball)

Figure n°3 : Répartition des élèves selon la reconnaissance des animes et des mangas

Figure n°4 : Répartition des élèves selon la richesse lexicale (séance 1)

Figure n°5 : Répartition des élèves selon la richesse lexicale (séance 2)

Figure n°6 : Répartition des élèves selon la compréhension du sens des mots (séance 1)

Figure n°7 : Répartition des élèves selon la compréhension du sens des mots (séance 2)

Figure n°8 : Répartition des élèves selon la maîtrise de la forme des mots (séance 1)

Figure n°9 : Répartition des élèves selon la maîtrise de la forme des mots (séance 2)

Figure n°10 : Répartition des élèves selon les résultats de l'évaluation finale

Figure n°11 : montre un exemple de anime

Annexe

Annexe

Annexe :

Annexe n° 01 : questionnaire

1) Quelle est votre ancienneté dans l'enseignement du FLE ?

- ☐ Moins de 5 ans
- ☐ 5-10 ans
- ☐ Plus de 10 ans

2) Enseignez-vous actuellement en 5^{ème} année primaire

- ☐ Oui
- ☐ Non

3) Connaissez-vous les mangas et animes francophones comme supports pédagogiques ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

4) Utilisez-vous les mangas ou animes en classe de FLE ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

5) À quelle fréquence les utilisez-vous

- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Rarement
- ☐ Jamais

6) Quels supports utilisez-vous le plus ?

- ☐ Mangas imprimés
- ☐ vidéos pédagogiques animes
- ☐ Extraits d'animés francophones
- ☐ Sans titre

7) Selon vous , l'exposition aux mangas et animes favorise-t-elle le développement du lexique ?

- ☐ Oui beaucoup
- ☐ Oui moyennement
- ☐ Faiblement
- ☐ Pas du tout

8) **Quels types d'activités pédagogiques peut-on concevoir à partir des mangas/animes ?**

☐

9) **Quels types de vocabulaire sont le plus développés grâce à ces supports ?**

☐ Lexique courant

☐ Lexique des actions

☐ Lexique des émotions

☐ Expressions orales

10) **Avez-vous observé une amélioration de la motivation des apprenants lorsque vous avez utilisé ces supports?**

☐ Oui

☐ Non

11) **Les mangas et animes facilitent-ils la compréhension du sens des mots chez les apprenants ?**

☐ Oui

☐ Partiellement

☐ Non

12) **Selon vous, ces supports encouragent-ils la participation orale en classe ?**

☐ Oui

☐ Non

13) **Recommanderiez-vous l'intégration des mangas et animes en classe de FLE ?**

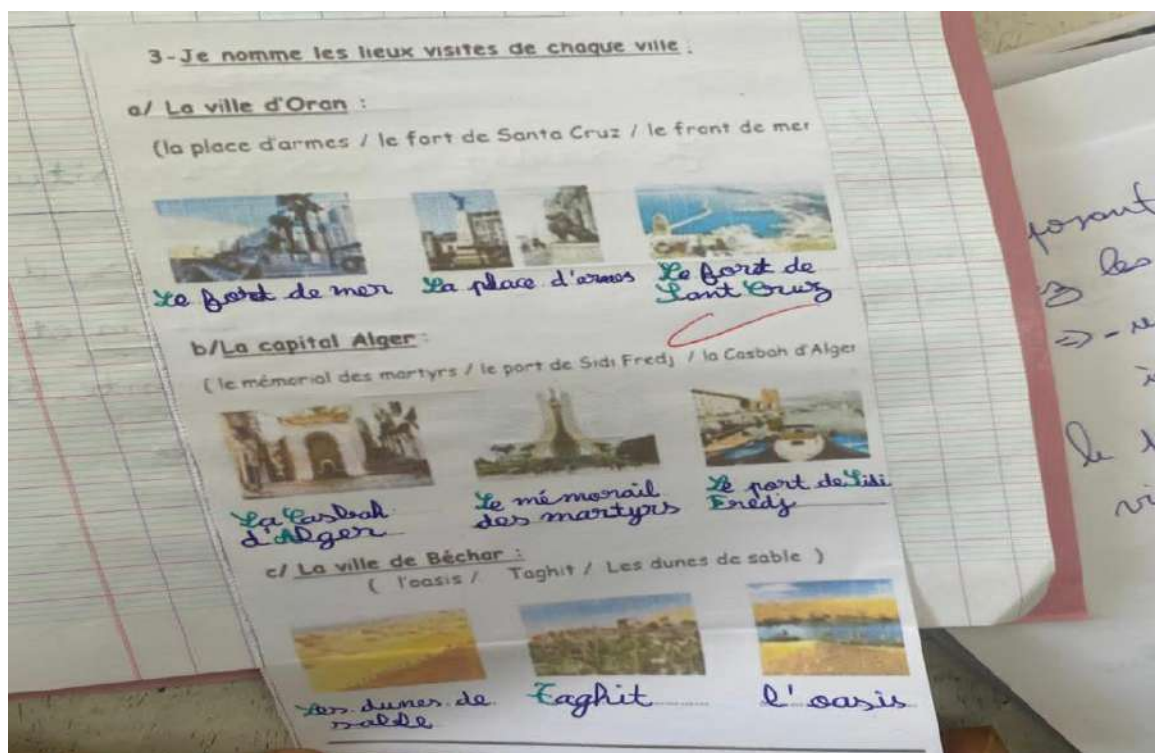
☐ Oui

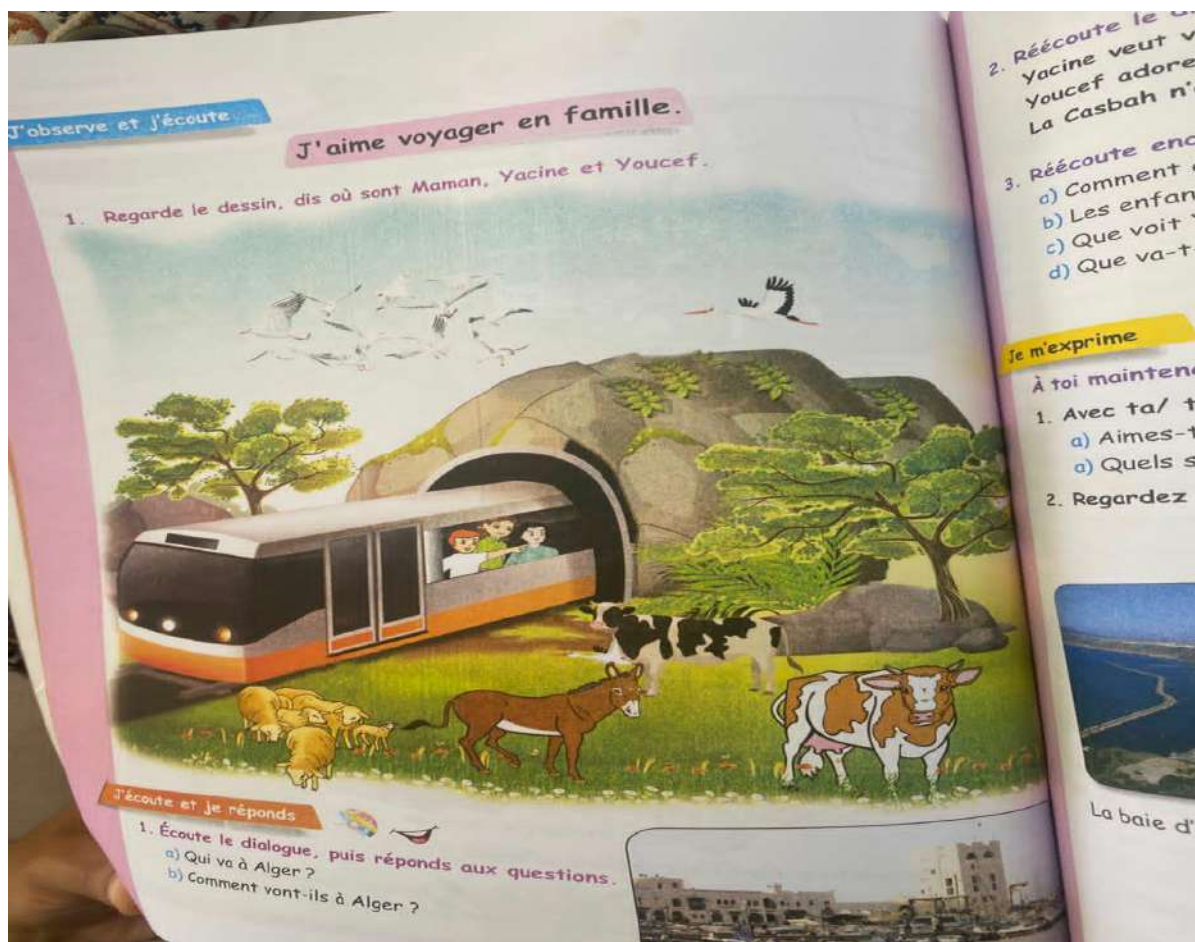
☐ Non

Annexe

Annexe n° 02 : image de support







Annexe

Annexe n° 3 : déroulement de séance





Résumé

Les mangas et les animés francophones, grâce à leur contenu imagé et contextualisé, facilitent l'acquisition et la mémorisation du vocabulaire chez les apprenants de cinquième année primaire en FLE. Leur exploitation en classe enrichit le bagage lexical des élèves et renforce leur motivation, à condition d'une sélection adaptée et d'un encadrement pédagogique approprié.

Les mots clés : l'enseignement, Les mangas et animés, lexique

المخلص :

المانغا والأنمي الفرنكوفونيان، بفضل محتوَاهما المصوّر والمُقَدّم في سياق واضح، يسهلان اكتساب وحفظ المفردات لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي في مادة اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. كما أن توظيفهما في القسم يُثري الرصيد اللغوي للتلاميذ ويعزز دافعتهم، بشرط اختيار مناسب وإشراف بيداغوجي ملائم.

الكلمات المفتاحية : المانغا ، الأنمي ، الرصيد اللغوي ، بيداغوجي

Abstract

French-language manga and anime, thanks to their visual and contextual content, facilitate vocabulary acquisition and memorization among fifth-grade primary school learners in FLE (French as a Foreign Language). Their use in the classroom enriches students' lexical knowledge and increases their motivation, provided that they are carefully selected and properly guided within an appropriate pedagogical framework.

Keywords: teaching, manga and anime, glossary



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عين تموشنت بلحاج بوشعيب
كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

التصريح الشرفي

الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لانجاز بحث علمي

(القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها)

أنا الممضي أسفله،

الطالب (ة): محمد بن

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: ٥٥٧٥٤٦٤٨٨ الصادرة في تاريخ: ٢٠٢٣/٠٩/٢٥

دائرة: جمال بوججر ولاية: عين تموشنت

والمسجل بكلية الآداب و اللغات و العلوم الاجتماعية

قسم: اللغات

شعبة: اللغة الفرنسية تخصص: تعليمات لغة فرنسية

والمكلف بإنجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر أكاديمي، الموسومة بعنوان:

L'impact des mangas et animees sur le developpement lexical
des apprenant de 1ere année primaire

أصح بشرفي أن ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقية المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في انجاز مذكرة الماستر المذكورة أعلاه.

30 جوان 2026

نظرا لتصديق الإستاذ

السيد: جمال بوججر

عن الرئيس وبتشويش من

السيد: ورد بسلامة

متصرف إقليم

عين تموشنت في: ٢٠٢٣/٠٦/٣٠

امضاء المعني

[Signature]





وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عين تموشنت بلحاج بوشعيب
كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

التصريح الشرفي

الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لانجاز بحث علمي
القرار رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية
ومكافحتها)

أنا الممضي أسفله،

الطالب (ة): موسى جلال جلال
الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 1.19377468 الصادرة في تاريخ: 14/04/2021

دائرة: الآداب واللغات ولاية عين تموشنت
والمسجل بكلية الآداب و اللغات و العلوم الاجتماعية

قسم: لغات
شعبة: لغة فرنسية تخصص: تعليمات لغة فرنسية
والمكلف بإنجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر أكاديمي، الموسومة بعنوان:

L'impacte des mangas et des animees sur le developpement
lexical des apprenants de 5^{em} année primaire

أصرح بشرفي أن ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقية المهنية والنزاهة
الأكاديمية المطلوبة في انجاز مذكرة الماستر المذكورة أعلاه.

عين تموشنت في: 24/06/2026

امضاء المعني

الامضاءات
موسى جلال جلال
1.19377468

2021/04/14

24 جوان 2026

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de L'enseignement Supérieur et de La
Recherche Scientifique

Université Ain Temouchent - Belhadj Bouchaib -

Faculté des lettres, langues et sciences sociales



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عين تموشنت - بلحاج بوشعيب

كلية الآداب واللغات والعلوم الاجتماعية

الترخيص بإيداع مذكرة الماستر

أنا الأستاذ(ة) المشرف(ة):

عربي صارة

على مذكرة التخرج في الماستر والموسومة بـ
(La culture arabe dans le monde arabe)
aux environs de l'impact des mangas et animees sur
le developpement social des apprenants de l'AP en FLE

من انجاز الطالب (ين):

1. بكريال محمد

2. موحيد جلال

ميدان: اللغات الأجنبية

شعبة: اللغة الفرنسية

تخصص: Didactique de la langue

أشهد أن الطالب(ين) قد قام(ا) برفع كل التحفظات المطلوبة من طرف لجنة المناقشة.
وبإمكانه(ها) إيداع النسخة الالكترونية المصححة على مستوى المستودع الرقمي لجامعة عين تموشنت.

امضاء رئيس اللجنة

الاسم واللقب

عين تموشنت في: 24/04/2026

امضاء المشرف

الاسم واللقب

عربي صارة
Dr. Sarah
Maître de Conférences
de Langue Française

