



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



UNIVERSITÉ MOHAMED EI-BACHIR EI-IBRAHIMI
BORDJ BOU-ARRÉRIDJ
FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES
DÉPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ÉTRANGÈRES

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique du FLE

Thème :

***Le Jeu Éducatif Comme Support Didactique dans
l'enseignement /apprentissage de l'oral. Cas des apprenants
de 4AP. École de LAAYADI LAKHDER - Bordj Bou
Arreridj.***

Présenté par :

MOHAMADI Nour El Houda

TABET Seghira

Encadré par :

GHOUMAZI Khalissa

Soutenu publiquement le 09/10/2019

Devant le jury composé de :

- | | | |
|---------------------|-----|-------------------------|
| - BENSALÉM Djemâa | MCB | Président |
| - GHOUMAZI Khalissa | MMA | Directrice de recherche |
| - NEDJAR Aroua | MCB | Examinatrice |

Année universitaire : 2018-2019

Remerciements

Nous tenons, tout d'abord, à remercier Dieu le Tout Puissant de nous avoir donné la foi, la volonté et le courage afin d'arriver à réaliser ce travail de recherche.

Nous tenons également à exprimer notre profonde gratitude à notre encadreur madame *Ghoumazi Khalissa* pour toutes les informations et les conseils qu'elle nous a donné.

Nos vifs remerciements vont aussi à nos enseignants qui nous ont accompagnés durant notre parcours universitaire.

Nous remercions également tous les membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce travail de recherche.

Nous remercions tous nos amis pour leur soutien.

Nous tenons également à remercier tous ceux qui, de près ou de loin, ont collaboré autant à l'élaboration de ce mémoire de fin d'étude.

Merci

Nour El Houda & Seghira

Dédicaces

Je dédie ce mémoire à mes très chers parents *Ghania* et *Abdennour* qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérance. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour.

A mon très cher frère *Oussama* et *Mohamed*.

A mes très chères sœurs *Aya*, *Hadjer* et *Batoul*.

A mon binôme *NOUR EL HOUDA*

A mes amies *Souhila* , *Sana*, *Amira*, *Abdelhak*, *Fateh*, *Sabrina*, *Chafia*, *khadidja* *Ibtissam* et *Rima*

Seghira

Dédicaces

Je dédie ce travail

A mes très chers parents qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont soutenue et encouragée dans tout mon parcours.

A mes chères sœurs : *AMEL* et *FOUZIA*.

A mes chers frères : *NABIL* et *FAROUK*.

A mon petit neveu : *ADEM*.

A ma belle-sœur : *AICHA*.

A mes amies : *ASMA ET DJAMILA*.

A *SEGHIRA*, mon binôme.

C'est à tous mes amis que je dédie ce mémoire de fin d'études.

Nour el houda

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements

Dédicaces

Introduction générale

Partie théorique

Chapitre I : Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

Introduction.....	08
1. le notion de l'oral.....	08
1.1. Définition de l'oral.....	08
1.2. Les caractéristiques du langage.....	09
1.3. La compréhension orale.....	11
1.4. La production orale.....	12
2. L'enseignement /apprentissage de l'oral en didactique du FLE.....	13
2.1. La didactique de l'oral.....	13
2.2. La démarche de L'enseignement de l'oral.....	16
2.3. Les stratégies d'apprentissage de l'oral.....	17
2.4. Importance de L'enseignement / apprentissage de l'oral.....	18
2.5. Les difficultés de l'enseignement/apprentissage de l'oral.....	19
2.6. L'enseignement/apprentissage de l'oral à l'école algérienne.....	20
2.7. L'évaluation de la production orale.....	22
Conclusion.....	24

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE

Introduction.....	26
1. Qu'est-ce que le jeu ?.....	27
1.1. Histoire du mot " jeu".....	27
1.2. Quelques définitions du mot " jeu".....	27
1.3. Les caractéristiques du jeu.....	29
1.4. La progression du concept " jeu" en pédagogie.....	30
2. Les fonctions du jeu en classe du FLE.....	32
2.1. La communication.....	32
2.2. L'évaluation.....	32
2.3. La découverte et la recherche.....	32
2.4. L'entraînement de la consolidation.....	32
2.5. L'entraînement et la création.....	33
3. La classification du jeu selon certains auteurs.....	33
4. Les jeux les plus utilisés en classe du FLE.....	34
4.1. Les jeux communicatifs.....	34
4.2. Les jeux linguistiques.....	34
4.3. Les jeux de créativité.....	35
4.4. Les jeux culturels.....	36
4.5. Les jeux dérivés du théâtre.....	36
5. La méthode pédagogique utilisée afin d'introduire un jeu en classe du FLE.....	37
5.1. Avant le jeu.....	38
5.2. Pendant le jeu.....	39
5.3. Après le jeu.....	41

6. Les apports du jeu en classe de FLE.....	41
6.1. Le jeu est une source de motivation.....	43
6.2. Le jeu pour l'amélioration de l'oral.....	43
7. L'utilisation des jeux à l'école algérienne.....	44.
Conclusion.....	45
Partie pratique	
Cadre expérimental	47
Chapitre I : Déroulement de l'expérimentation	
Introduction.....	54
1. Déroulement des séances de la compréhension orale.....	55
1.1. Déroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe témoin.....	56
1.2 .Déroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe expérimentation.....	58
2. Déroulement des séances de la production orale.....	63
2.1. Déroulement de la séance de la production orale avec le groupe témoin.....	64
2.2. Déroulement de la séance de la production orale avec le groupe expérimental.....	66
Conclusion.....	70
Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation	
Introduction.....	72
1. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation.....	73
1.1. Analyse et interprétation des résultats des séances de la compréhension orale.....	73
1.2. Analyse et interprétation des résultats des séances de la production orale.....	80
Conclusion.....	86

Chapitre III: Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

1. Présentation du questionnaire.....	88
1.1. Identification du public questionné.....	88
1.2. Type des questions.....	88
2. Analyse et interprétation des résultats obtenus.....	88
2.1. Le volume horaire accordé à l'école algérienne.	88
2.2. Les difficultés rencontrées lors de l'enseignement/apprentissage de l'oral en Algérie.....	89
2.3. L'utilisation des jeux comme support didactique dans l'enseignement/ Apprentissage de l'oral en Algérie.....	90
2.4. L'efficacité des jeux dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en Algérie.....	92
2.5. L'apport du jeu dans l'amélioration de la compréhension et de la production Orale.....	93
2.6. Comment mieux exploiter les jeux dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en Algérie.....	93
Synthèse	94
Conclusion générale.....	95
Bibliographie.	99
Annexes.....	103

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement/apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) au primaire a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adaptée à leurs développements. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit.

Actuellement, la didactique et surtout la pédagogie sont centrées sur l'apprenant (ses besoins, ses attentes, ses préoccupations, sa motivation, son style d'apprentissage...). La méthode communicative a comme objet principal d'apprendre à l'élève de devenir un acteur actif dans son acte d'apprentissage chez les apprenants et de parler dans une langue étrangère, en utilisant une pédagogie qui s'appuie sur la motivation comme un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE tout en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs et psychologiques des apprenants.

Les activités ludiques permettent à l'enfant d'apprendre avec plaisir la langue. Il trouverait assez d'espace pour la créativité, l'affection, la détente et l'imaginaire. C'est un monde à part où s'engage l'apprenant sans limite. En effet, c'est le monde réel en miniature pour lui.

Pour cela, l'école primaire pourrait intégrer et exploiter les pratiques ludiques comme : le dessin, le chant, le théâtre, le jeu...etc. pour rendre les cours de français plus variés et ludiques tout en maintenant les mêmes objectifs pédagogiques.

Aujourd'hui de nombreuses recherches effectuées par des spécialistes (pédagogues, linguistes, psychologues) apprécient et préconisent l'importance des jeux comme l'un des moyens pédagogiques qui devrait être toujours présent dans l'enseignement/apprentissage de la langue et le considèrent comme un outil susceptible de rendre les apprenants plus motivés et de leur assurer un climat d'apprentissage favorable en créant une bonne interaction élève/élève et élève/enseignant.

Dans le cadre d'une pré-enquête que nous avons menée avant cette étude, nous avons constaté que les apprenants de 4AP éprouvent des difficultés durant les séances de la compréhension et la production orales. Une insuffisance qui nous semble être due au manque des moyens ou des techniques qui motivent les apprenants pour apprendre et pour s'exprimer

Introduction générale

librement. Chose qui nous a incitées à penser à l'intégration du jeu comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral comme thème de recherche. Un choix qui été fait également partant de l'expérience de certains pays dont les systèmes éducatifs sont mondialement classés les premiers à savoir la Finlande où les écoles primaires ont réussi à appliquer un programme jugé très efficace qui se base sur l'utilisation des jeux comme support didactique.

[Ce support ludique est toujours en place dans nos écoles, après plus de dix ans, c'est bien que son efficacité est prouvée à l'échelle national]¹

Pourquoi ne pas donc utiliser le jeu comme support didactique à l'école algérienne pour résoudre certains problèmes d'apprentissage et voir son efficacité dans l'enseignement/apprentissage de l'oral aux jeunes apprenants ?

Par surcroit, le jeu éducatif en tant qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec ses camarades et avec son enseignant. Il pourrait donc être une technique qui aiderait le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Le jeu, conduit de façon méthodique, pourrait développer chez l'apprenant la capacité à maîtriser peu à peu la production et la compréhension orales.

L'utilisation des jeux éducatifs en classe de 4ème année primaire, en Algérie, aide-t-elle les apprenants à mieux comprendre un énoncé oral et à mieux s'exprimer? Comment peut-on faire des jeux un support didactique fructueux à l'école algérienne ?

Une problématique à laquelle nous essayerons de répondre à la fin de cette recherche partant du fait que

Nous supposons que l'utilisation des jeux éducatifs dans l'enseignement/apprentissage de l'oral assurerait une très bonne interaction élève/élève et élève/enseignant. Elle permettrait aux jeunes apprenants de développer leur compétence langagière et de mémoriser les connaissances acquises tout en s'amusant. C'est une démarche qui permettrait donc d'associer

¹ Benjamin,C , *grâce à des jeux de rôle à l'école, la Finlande a quasiment éradiqué le harcèlement scolaire*. Le 30 novembre 2018, lahjoita, disponible sur le site : <https://dailygeekshow.com/finlande-harcelement-scolaire/>. Consulté le 18/09/2019 à 17 h.

Introduction générale

la notion de plaisir à l'apprentissage et de bénéficier de l'envie inévitable à jouer chez l'enfant.

Notre travail de recherche vise essentiellement à mettre en évidence l'importance et le rôle des jeux éducatifs, comme support didactique, dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en Algérie.

Pour répondre à notre problématique et atteindre nos objectifs, une expérimentation, au sein d'une école primaire, a été menée. Deux groupes d'apprenants de quatrième année primaire, l'un témoin et l'autre expérimental, ont été choisis. Avec le premier, nous présenterons ordinairement les deux séances de compréhension et de production orales, c'est-à-dire sans utiliser des jeux. Avec le deuxième, nous présenterons les mêmes leçons mais cette fois-ci en utilisant des jeux éducatifs portant sur les sujets programmés officiellement par la tutelle. A la fin, à l'aide d'une grille d'observation, nous essayerons de faire une comparaison entre les résultats obtenus. C'est une analyse qui nous permettra de valider ou invalider nos hypothèses. Afin d'appuyer les résultats de notre expérimentation, un deuxième outil d'investigation sera utilisé. Il s'agit d'un questionnaire destiné essentiellement aux enseignants et aux inspecteurs.

Le présent mémoire est divisé en deux grandes parties :

1. Une partie théorique composée de deux chapitres :

- Le premier, intitulé : «Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE », sera consacré aux concepts clés de notre recherche. On commencera d'abord par la définition de l'oral, les caractéristiques du langage, la compréhension et la production orale. Puis, nous allons aborder l'enseignement/apprentissage de l'oral en didactique du FLE tout en mettant l'accent sur la didactique, la démarche et les stratégies d'apprentissage de l'oral à côté de son importance , de ses difficultés et de son état à l'école algérienne.
- Le deuxième chapitre, intitulé « le jeu éducatif comme support didactique en FLE », sera consacré au jeu. Nous essayerons de répondre à la question suivante : « qu'est-ce que le jeu ? ». Une question qui nous permettra d'avoir un aperçu historique et théorique du mot « jeu » en passant par ses définitions, ses caractéristiques, la progression de son concept en pédagogie, ses fonctions et ses types. Nous présenterons également les jeux les plus utilisés en classe de FLE et

Introduction générale

nous expliquerons la méthode pédagogique utilisée pour introduire un jeu en classe de FLE, tout en mettant, d'une manière générale, l'accent sur le rôle du jeu en classe sans oublier son statut à l'école algérienne.

2. Une partie pratique, introduite par le cadre expérimental, est constituée de trois chapitres :

- Le premier chapitre traite du (déroulement de l'expérimentation). Il contient deux sous-chapitres comportant la description des séances de la production orale et celles de la compréhension orale auxquelles nous avons assistés avec le groupe témoin et le groupe expérimental.
- Le deuxième chapitre est réservé pour (l'analyse et l'interprétation des résultats de l'expérimentation).
- Le dernier chapitre est consacré à (l'analyse et l'interprétation des résultats de l'enquête), que nous avons menée comme un deuxième outil d'investigation appuyant les résultats de l'expérimentation.

Nous concluons notre travail de recherche par une conclusion synthétisant tous les résultats obtenus.

Partie théorique

**Chapitre I : Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral
en FLE.**

Introduction partielle

L'apprentissage du français langue étrangère, et notamment l'oral, constitue un obstacle aux apprenants. En effet, chaque langue possède un accent, une intonation et un rythme qui lui sont propres. Surtout que le but principal dans l'enseignement/apprentissage de l'oral n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

Pour cela, notre premier chapitre va porter sur les concepts théoriques autour l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE. Nous allons mettre en place des définitions sur : l'oral, les caractéristiques du langage, la compréhension et la production orale.

Ensuite, nous allons expliquer : la didactique de l'oral, la démarche et les stratégies de l'enseignement/apprentissage de l'oral, l'importance et les difficultés de ce domaine.

Et pour finaliser le chapitre, on va citer l'enseignement/apprentissage de l'oral à l'école algérienne.

1. Le notion de l'oral

1.1. Définition de l'oral

L'oral occupe une place primordiale dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère, il désigne la capacité à s'exprimer, à passer un message à travers la parole.

La langue orale permet de transmettre des connaissances et des savoirs, elle est la manifestation de la pensée car c'est le moyen par lequel l'individu extériorise son appréhension des notions et des entités.

Si nous référons au Robert de poche, l'oral est « opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole, qui est verbal »², tandis que l'oral dans le dictionnaire petit Larousse illustré le : « fait de vive voix, transmis par la voix « par opposition a écrit ». Témoignage orale. Tradition orale, qui appartient à la langue parlée ».³

Le dictionnaire HACHETTE encyclopédique, définit l'oral, comme « le message transmis ou exprimé par la bouche, la voix « par opposition a écrit » qui a rapport à la bouche ».⁴

Ces définitions assurent que l'oral est l'articulation qui permet de transposer un savoir ou un savoir-faire. En outre, « Le Guide Belin de l'enseignement » précise que : « L'oral implique un travail sur les sons, sur le rythme, sur l'intonation et il s'agit pour l'apprenant de sa familiariser avec ces différents moyens, de les s'approprier peu à peu ».⁵

F. Gadet et S.lureau distinguent entre deux types d'oraux :

a. Loral institutionnalisé : C'est un oral qui est précédé par une préparation préalable C'est-à-dire l'orateur se base sur des notes pour s'exprimer, il lit ou il récite une trace écrite. « L'oralisation de l'écrit » on trouve ce type dans les classes de FLE sous différentes pratiques telles que la présentation de l'exposé oral.

b. L'oral spontané : ce type se base essentiellement sur l'expression libre de l'individu selon la situation de communication qu'il est appelé à affronter, ou bien répondre à une question ou de mener un débat ; cet oral développe chez l'étudiant l'aspect de l'autonomie. Et met en jeu un oral basé sur les interactions.

En effet, l'oral est défini comme un moyen privilégié de communication permettant l'échange entre les individus, et comme un moyen d'expression de la pensée et des affects.

1.2. Les caractéristique du langage oral

²Alain R., Daniel M., Gilles F., *le Robert de poche*, Canada, 2008, p501.

³Le Petite Larousse illustré, *Larousse*, paris, 1995, p720.

⁴Halté J.F. & Rispaill M., *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, paris, 2005, p12.

⁵Théry B. (dire), *Guidede Belin de l'enseignement de français*, Belin, 1985, p30.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

L'oral est un terme polysémique, une activité complexe, ce qui exige aux enseignants de savoir les connaissances de ses propres caractéristique pour une meilleure utilisation et manipulation.

Il se caractérise par :

- Son propre métalangage, raccourcis, intonation, forme verbale et répétitions.
- Les pauses : sont des éléments spécifiques de l'oral, elles facilitent la compréhension en laissant du temps pour le traitement de l'information; par exemple dans un exposé oral, l'apprenant fait des pauses afin de faciliter la compréhension des auditeurs.
- La présence de différents niveaux et registres de langue, aussi la domination des fautes.
- Son style fragmenté, entrecoupé de nombre « Et », « ou », « mais », les phrases aussi sont incomplètes.
- L'oral permet à une grande implication des locuteurs et auditeurs dans la mesure où ceux-ci font souvent usage d'une style direct, d'autofinances (moi, je pense que ...), d'expressions populaires, d'évidences, d'imprécision...etc.

1.3. La compréhension orale

La compréhension orale est l'une des cinq activités langagières, telles que définies par le C.E.C.R.L, elle figure également parmi les compétences qui conduisent à l'acquisition d'une langue étrangère.

Plusieurs définitions ont été données à la compréhension orale par des dictionnaires et des auteurs. D'après le dictionnaire pratique de didactique du F.L.E, « En didactique des langues, la compréhension est l'opération mentale du décodage d'un message oral par un auditeur « compréhension orale » ou d'un message écrit par un lecteur « compréhension écrite ». Cette opération nécessite la connaissance du code oral ou écrit d'une langue (...) et s'inscrit dans un objet d'écoute/ de lecteur ».⁶

Dans les années 1970, avec l'introduction des documents dits authentiques en classe de langue, la compréhension de l'oral a commencé à occuper un rôle primordial. Celle-ci est considérée aujourd'hui comme un objectif d'apprentissage à part entière. CHRESTINE

⁶ ROBERT, J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris, collection l'essentiel français, Ophrys, 2002, p56.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

TAGLIANTE remarque que : « les documents sonores authentiques sont utilisés dès le début de l'apprentissage, dès la leçon zéro. La prise de contact avec la langue cible, parlée par différents locuteurs natifs, est immédiate ».⁷

a. Les étapes de la compréhension orale

« Pour faciliter l'apprentissage, la segmentation de la tâche de compréhension, les didacticiens (ROST, MENDELSON) proposent une démarche de trois temps : pré-écoute, l'écoute et après écoute :

- **La pré-écoute** : dans cette première phase, l'apprenant est appelé à mettre en œuvre les connaissances déjà acquises dans le domaine particulier; C'est le moment où il pose des questions, formule des hypothèses, donc avant de proposer le texte; le professeur s'assure que l'apprenant a quelque connaissance sur le sujet traité.
- **L'écoute** : c'est l'étape de l'exploitation, l'apprenant met en œuvre les stratégies appropriées, permettant de gérer son écoute et d'orienter celle-ci en fonction de son intention de communication. La première écoute vise à repérer et connaître la nature du document, les paramètres de la situation de communication, la vérification des hypothèses émises auparavant, la deuxième écoute est souvent indispensable pour rassurer les apprenants de niveaux faibles et de compléter les réponses pour les apprenants de niveaux avancés.

Dans notre vie quotidienne on n'écoute pas de la même manière tout ce que l'entend, on peut relever différentes formes d'écoutes :

1. **Écoute globale** : permet de saisir la signification générale du texte sans s'embrasser de détails, et pour faciliter la tâche, l'enseignant commence à poser des questions simples.
2. **Écoute en veille** : une écoute qui se déroule d'une manière inconsciente et qui ne vise pas la compréhension, mais un indice entendu pour attirer l'attention ; écouter la radio pendant qu'on fait quelque chose.
3. **Écoute sélective** : l'auditeur sait ce qu'il cherche, il n'écoute que les passages où il trouve l'information demandée.
4. **Écoute détaillée** : rétablir le document mot à mot après l'écoute.

⁷ TAGLIANTE, C, *la classe de langue*, paris, CLE International, Coll. Techniques de Classe, 2006, p99.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

Il est nécessaire de placer l'apprenant dans une situation d'écoute, en lui donnant des tâches précises avant d'écouter un document; afin d'arriver à déclencher sa motivation et focaliser son attention sur un objectif précis, aussi, vérifier les types de documents choisis et les activités pour mettre les apprenants en contact avec les différents types de discours, les amener à développer une bonne stratégie de compréhension pour les conduire à l'autonomie.

- **L'après écoute :** dans cette dernière étape de la compréhension orale, les apprenants doivent connaître leur rôle réel après l'écoute, c'est -à-dire quelles tâches ils seront amenés à réaliser, dans ce cas l'apprenant doit pratiquer une écoute sélective qui ramène à éliminer l'information inutile, elle doit être une écoute avec intention critique et évaluative. »⁸

1.4. La production orale

La production orale joue un rôle très important dans la maîtrise de la langue. C'est pourquoi les enseignants doivent organiser des séances dans lesquelles ils assurent des objectifs linguistiques et de communication.

« Opération qui consiste à produire un message oral ou écrit, en utilisant les signes sonores ou graphique. »⁹

« L'expression elle-même peut être considérée (...) sous deux aspects : comme une substance, sonore ou visuelle selon qu'il s'agit de l'expression sous sa forme orale et écrite, c'est -à-dire comme une masse phonique ou graphique »¹⁰

JEAN PIERRE CUQ, la définit comme suit, « L'expression sous sa forme orale et écrite constitue avec la compréhension orale ou écrite un objectif fondamental de l'enseignement des langues bien que l'importance relative accordée à la mise en place de ses quatre aptitudes (en anglais skills, ou habiletés), ainsi que les moyens pour y parvenir aient varié selon les courants méthodologiques. Les activités de la classe de langue qui développent la compétence de l'expression visent tous les types de production langagière et incluent, sans toutefois s'y limiter, le développement de la fonction émotive/expressive du langage. »

La production ou l'expression orale est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer en français dans toutes les situations de

⁹GALISSON, R. & COSTE, D, *dictionnaire didactique des langues*, ED HACHETTE, France, 1976, p208.

¹⁰ DUBOIS, J et al, *Dictionnaire de linguistique*, Librairie Larousse, Paris, 1984 p202.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

communication et qui constitue un objectif fondamental de l'enseignement des langues étrangères, c'est par le biais de l'expression orale que nos apprenants seront appelés à prendre la parole en français pour exprimer leur opinion, elle est considérée comme une tâche difficile, donc, les apprenants doivent fournir des efforts pour apprendre à maîtriser la langue orale « exprimer leur opinion, formuler des hypothèses, organiser une argumentation... ».

Le rôle principal de l'enseignant c'est faire parler ses apprenants, il peut utiliser des activités ludiques, organiser des débats de deux à trois, il les encourage à prendre la parole en classe et valorise leurs productions : faire des exposés, jeux de rôle, parler spontanément, lecteur à haute voix, etc.

a. Les composantes à développer lors de la production orale

La nécessité de la collaboration entre plusieurs compétences dans la production orale est une réalité qu'on ne peut pas nier.

Selon Sophie Moirand, « la compétence de communication orale comporte quatre composantes : linguistique, discursive, référentielle et socio-culturelle. »¹¹

D'abord, **la composante discursive**, cette compétence demande que le récepteur soit conscient des différents types de discours (le repérage des types et des genres textuels) car chaque type a ses spécificités et ses caractéristiques. L'orateur va choisir le type qui l'aide à accomplir une communication réussie et qui convient à la situation de communication.

Ensuite, **la composante référentielle** a une grande importance; l'orateur dans une situation de communication se réfère toujours à ses ressources et ses informations sur lesquelles il va se baser ensuite.

Finalement, une communication ne peut être réalisée qu'avec **une composante socioculturelle** qui renvoie à des paramètres socio-culturels et qui permet de réagir conformément aux différentes situations de communication.

2. L'enseignement/apprentissage de l'oral en didactique du FLE

2.1. Didactique de l'oral

La détermination du « parler des élèves » est évoquée à la place du terme « oral », qui jusqu'aux années soixante n'a pas eu une place dans les institutions officielles.

¹¹ Sophie Moirand , enseigné à communiquer en langue étrangère ,hachette , 1982 , P:20

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

* Sophie Moirand, *enseigné à communiquer en langue étrangère*, hachette, 1982, p : 20

L'oral a donc été pendant longtemps négligé en tant que compétence à enseigner et n'était pas considéré comme un outil didactique : « l'oral a été depuis longtemps considéré comme un non objet, ni didactique ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement.

Cependant, l'oral est aujourd'hui un domaine pas clairement identifié où l'on emmène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre ».¹²

Au fil des années la didactique a prouvé que l'oral a une place importante, il désigne : « le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possibles authentique ».¹³

Il n'est donc pas pauvre mais plus riche et plus complexe. De même, la nécessité de développer une pédagogie pour l'oral s'accroît de plus en plus et une connaissance préalable de l'oral à enseigner demeure primordiale pour bien situer une telle orientation.

Ainsi on différencie les situations et les activités orales en classe en fonction des objectifs, on en distingue cinq types :

a. L'oral moyen d'expression

Il s'agit d'accorder aux apprenants des moments de paroles et de leur permettre de s'exprimer librement sans trop se soucier des contraintes scolaires dans le but de développer leur personnalité en tant que citoyen.

b. l'oral moyen d'enseignement

En ce cas, le maître prend la parole et se charge de véhiculer des savoirs disciplinaires. Ainsi, il est appelé à remplir un double rôle. D'une part, il doit gérer les échanges verbaux, d'une part il veille à les orienter vers l'objectif disciplinaire tout en évitant les connivences.

c. l'oral objet d'apprentissage

La visée première d'un tel apprentissage est formative. Il s'agit de développer des compétences communicationnelles, linguistiques et locutoires par la transposition de certaines pratiques sociales telles que le débat et l'interview menés en petits et en grands groupes

¹² Halté J.F. & Rispaïl M., *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, paris, 2005.

¹³ Charraudeau. P et D. Mangonseau, *Dictionnaire d'analyse du discours*, paris, seuil, 2002.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

d. l'oral moyen d'apprentissage

Aborder l'oral comme un outil d'apprentissage par lequel l'apprenant peut développer sa pensée, effectuer des transferts et reconstruire sa compréhension du monde. Il s'agit de faire participer les apprenantes à des activités orales qui font appel à la pensée complexe dans le but d'enrichir leurs savoirs et de développer leur compétence discursive et communicative.

e. l'oral objet d'enseignement

Il s'agit de faire dans des diverses situations d'interactions et de verbalisation un objet d'enseignement permettant aux prenants de développer à la fois des compétences linguistiques et communicatives appropriées. L. Lafontaine estime que l'on peut organiser des débats dont la visée première est formative. À ce titre, S. Plane ajoute :

[Un tel cadre peut avoir une double fonction, une d'aide à la préparation des situations en classe, et surtout une fonction d'outil d'analyse aidant à sélectionner des informations et repérer des séquences dans l'ensemble foisonnant et hétérogène des situations, en général composites, mettant en jeu du langage et des apprentissage].¹⁴

L'enseignement du français est présent le long du cursus scolaire de l'apprenant. Désigné comme un outil d'apprentissage, le français permettrait à un apprenant d'opérer à l'aide de l'oral pour acquérir un savoir véhiculé dans la langue étrangère d'où la formule, « apprendre à parler pour apprendre »¹⁵. Cependant, l'oral n'est pas seulement un outil d'apprentissage, mais c'est aussi un moyen de communication et devrait être enseigné comme tel, c'est-à-dire en fonction des fins pratiques, qui sont visées à savoir; la communication et devrait être enseigné comme tel, c'est-à-dire en fonction des fins pratiques qui sont visées à savoir; la communication, l'interaction et l'ouverture sur l'autre. Il s'agirait donc de définir et de développer l'oral dans ses diverses possibilités pratiques, de distinguer les différentes matières de l'oral et leur didactique. En effet, la constitution de l'oral comme objet légitime d'enseignement exige une clarification des pratiques langagières orales comme référence pour une exploitation pédagogique une caractérisation des spécificités linguistiques et des savoir-faire impliqués dans ses pratiques.

¹⁴ S.PLANE, *Comment enseigner l'oral à l'école primaire ?*, paris, 2004, p36.

¹⁵ B. SCHNEUWLY, « *Enseignes la parole publique ; une approche socio-historique* », L'oral à l'école et sa didactique.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

L'oral dans le cadre scolaire a besoin d'être travaillé en liaison avec la communication dans la société. D'ailleurs, pourrait-il en être autrement, sachant qu'on apprend la langue pour communication entre l'enseignant et les apprenants et le déroulement de l'acte pédagogique dans de bonnes conditions.

2.2. La démarche de l'enseignement de l'oral

Selon Halte et Rispaïl, « L'oral a été depuis longtemps considéré comme un non objet, ni didactique ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement, Cependant, l'oral est aujourd'hui Un domaine pas clairement identifié ou l'on emmène avec soi ses préoccupations et quel l'on a du mal à Comprendre ». ¹⁶

C'est-à-dire que l'oral est un objet de communication pas seulement dans le domaine de didactique mais aussi dans la société. Dans notre cas, il s'agit d'une activité scolaire, on parle pour expliquer, informer, donner un point de vue, interroger et pour travailler en coopération dans un groupe dans l cadre de production collective :

a. La mise en situation

L'objectif est que l'apprenant soit capable d'utiliser ses connaissances pour faire toutes les activités, ce qui signifie définitivement mettre en œuvre le projet de communication pour participer à la réalisation de la production final. Cette phase permettre aux apprenants d'apporter toutes les informations nécessaires pour déterminer l'apprentissage langagier qui est liée au projet communicatif visé.

b. La production initiale

L'enseignants pilote ses apprenants en cherchant à clarifier et vérifier la situation de communication dans laquelle ils vont travailler, les interventions soigneusement articulées et comprennent de longues pauses qui permettent d'en assimilées le sens. Donc, il sera facile que tous les apprenants arrivent à participer, à s'exprimé oralement, par conséquent, à produire une situation initiale.

Ce qui est enseignable : il y a quatre paramètres pouvant être envisagés dans les séquences :

- Construire du sens en identifiant les cirières de communication.
- Choisir des contenus.
- L'intégration des activités orales (organisées et planifiés).
- Sélectionner les moyens langagiers les plus efficaces.

¹⁶ Halte. Jean-François, *RISPAÏL. M, l'oral dans la classe (compétence, enlignement, activités)*, paris, 2005, p12.

c. La production finale

La séquence didactique peut apporter une progression dans les apprentissages, ce qui explique une évaluation relative à la production finale.

L'apprenant doit utiliser un vocabulaire varié pour qu'il arrive à prendre une place dans son apprentissage. Il doit savoir se justifier, savoir d'utiliser indicateurs spatiales pour organiser sa description et savoir varier les constructions verbales (il y'a, on voit, on remarque...).

Donc, la séquence didactique permet à l'apprenant de conduire les compétences orales développer t identifier les paramètres d'une situation d communications, afin d'aboutir à une production orale qui traduit ses propres stratégies et ses manières.

2.3. Les stratégies d'apprentissage

Les stratégies d'apprentissage sont un concept abordé dans le cadre des travaux en psychologie cognitive afin d'expliquer les différents mécanismes utilisés par les étudiants dans l'enseignement chaque apprenant a une manière spécifique à lui pour la construction de ses savoirs et le traitement de ses informations.

Selon Para mentir et Romainville, « les stratégies sont des activités dans lesquelles l'apprenant s'engage de manière consciente ».

Pour classer ces stratégies nous avons choisi le système d'Oxford ¹⁷ qui sont les plus utilisés.

2.3.1. Stratégies directes

Les stratégies directes impliquent la manipulation directe de la matière linguistique et sont censées améliorer directement l'acquisition e la langue. Elles sont de trois types :

¹⁷ Cité in P. Martinez, la didactique des langues étrangères, ED : PUF « que sais-je ? ».

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

- a. **Stratégies de rappel** : touchant la mémoire tell les associations mentales pour faciliter le rappel de vocabulaire.
- b. **Stratégies cognitives** : il s'agit des opérations la manipulation ou transformation (traitement l'information linguistique, et la production d la parole).
- c. **Stratégies de compensation** : elles peuvent être utilisé dans les cas de demander l'aide, inventer ou éviter une information (deviner le sens des mots, inventer des mots, utiliser la circonlocution).

2.3.2. Stratégie indirectes : dans ces stratégies on n'implique pas la manipulation directe de la matière linguistique; elles sont aussi de trois types :

- a. **Stratégies métacognitives** : l'apprenant gère le processus d'apprentissage, c'est une façon d'organiser son apprentissage.
- b. **Stratégies affectives** : il s'agit d'un technique qui avec laquelle on peut gérer les émotions, verbaliser les difficultés ou essayer d se d étendre.
- c. **Stratégies sociales** : il s'agit de contacter avec les autres pour apprendre (poser des questions, coopérer, demander à être corrigé... »).

Kramsch . distingue de sa part des stratégies d'interaction en classe de langue :

- a. **Des stratégies d'interaction** : par lesquelles l'apprenant peut saisir le sens des discours parlés et écrits.
- b. **Des Stratégies d'expression** : par lesquelles l'individu crée et exprime son propre sens.
- c. **Des Stratégies de négociation** : par lesquelles deux ou plusieurs individus travaillent à établir l'échange et la compréhension mutuelle.¹⁷

2.4. Importance de l'enseignement /apprentissage de l'oral

« L'oral est un outil au service des apprentissages (structure la pensée commune), nous enseignons l'oral car il est un objet d'apprentissage : s'exprimer dans différents contextes. Les objectifs de l'oral sont spécifiques, les compétences visées sont communicationnelles, langagières orales ; nous entamons à étudier seulement le cadre théorique de l'expression oral

¹⁸ C.Kramsch, *interaction et discours dans la classe de langue*, HATIER-CREDIF ; « LAL »,2003. p99.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

est une partie de la langue, aussi l'oral une composante de langage. Nous considérons que le langage est un fait social »¹⁹

L'enfant accède au langage dans le cadre d'une communication avec l'adulte puis avec d'autres enfants. Aussi le langage est lié à la socialisation, il ne peut y avoir l'apprentissage sans la médiation permet la transmission savoir mais l'étayage selon, BRUMER, il ne s'agit pas seulement de la transmission mais de soutenir l'enfant et construire ses savoirs, on prouve aussi que le langage contribue beaucoup à la construction de l'identité personnelle de l'enfant.

Quand nous parlons de l'enseignement de l'oral avec la mise en place des interactions orales, cela va permettre à l'enfant de construire son langage, l'utilité de langage pour VYGOTSKY permet de développer l'intelligence du jeune enfant, aussi le langage est un savoir de la pensée logique ; autrement dit, pensée du jeune enfant se construit comme un langage intérieur à partir de conversation, verbalisation et d'interactions orales.

Il est évident de dire que l'acquisition du langage commence très tôt avant l'école et par le biais des premiers contacts échangés entre l'enfant et sa mère, ce qui indique de l'intérêt ou l'importance de l'entourage social, donc les enfants sont en situation inégale quant à la maîtrise de la langue et quant aux compétences langagières orales, ainsi il est du devoir de l'école de reconnaître les différentes manières de s'exprimer (liées à la famille, au quartier...); nous le considérons comme un moyen facilitateur; qui permet à l'être humain de s'intégrer dans la vie sociale professionnelle. Nous trouvons que l'oral a une grande place dans notre société; c'est-à-dire au-delà de l'école.

2.5. Les difficultés d'enseigner l'oral

Les nouvelles orientations didactiques, les institutions officielles ainsi que les nouveaux programmes affirment l'importance de l'oral en lui accordant une place équivalente à celle de l'écriture et de la lecture. Or, son enseignement pose des problèmes spécifiques, nous citons à titre illustratif :

a. Sur le plan matériel

Les paramètres qui interviennent dans l'interprétation d'un énoncé oral sont nombreux et liés aux éléments syntaxiques et sémantiques, il faut ajouter notamment l'intonation, la prosodie, les variations de débit, les pauses...etc.

¹⁹ SAMUELLE, A, *Comment enseigner l'oral au cycle3*, I.U.F.M de l'académie de Montpellier, centre de MNDE, 2002-2003, p08.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

On voit difficilement comment évaluer à chaud, en classe, une interaction orale dans sa complexité et ses implications affectives. D'une part, l'oral ne laisse pas de trace et requiert pour son étude des enregistrements techniques exigeants. D'autre part, son évaluation nécessite beaucoup de temps, à la fois dans le temps de la classe et dans le travail personnel de l'enseignant. Les effectifs moyens actuels des classes ne permettent qu'une évaluation très occasionnelle des performances de chacun des apprenants.

b. Obstacles à l'apprentissage

L'oral met en jeu l'ensemble de la personne, le verbal et le non verbal (gestes, postures, regards, intonations etc.). Ainsi, il est souvent évalué selon les normes de l'écrit vue les difficultés à gérer de paroles spontanées et à définir des normes pour les évaluer : « on a recours quand on vise à améliorer l'oral de l'apprenant à des modèles décalqués de l'écrit et des critères décalés, donc in opératoires pour la langue ou l'organisation des discours »²⁰ Même si nous concevons l'oral comme objet autonome d'enseignement, ceci nécessite un détour par l'écrit par le biais de la transcription.

Mettre en place un tel enseignement nécessite une formation des enseignants du fait que les dispositifs pédagogiques et les recherches didactiques sur l'oral ne se sont développés que récemment. Dans un tel enseignement, l'enseignant est confronté à des freins multiples tels que les difficultés à faire parler toute la classe d'un côté et d'un autre coté il peut faire à des apprenants qui n'ont pas envie de parler ou qui parlent difficilement. Cette attitude est due à un sentiment d'insécurité linguistique engendré par la norme. Selon Daniel COSTE, « Il y a insécurité chaque fois que je me perçois dans ma prestation comme inadéquat au Regard d'un standard, d'un niveau d'exigence, d'une norme que d'autres, plus d'autres, plus compétents, plus légitimes sont à même de respecter. La question est donc elle de la relation posée entre un jugement de normativité et une auto-évaluation ».²¹

2.6. La place de l'oral à l'école algérienne

En Algérie, la langue française a une place très importante, cette langue est présente partout en contexte algérien : à la télévision, à la radio, dans les endroits publics (hôpitaux, administrations...) et au sein de quelques familles.

²⁰ E. NONON, *L'enseignement de l'oral et les interactions verbales en classe : champ de référence et problématiques*. Revue française de pédagogie, n°127, octobre-novembre-décembre 1999, p87-131. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rfp_0556_1991_1_1067.(Consulté le 8/03/2019).a 16 :10h.

²¹ D.COSTE, *Compétence bi/plurilingue t (in) sécurité linguistique*. Disponible sur : <http://www.scoule.vda.It/Ecole/Ati/05.htm>. Consulté le 02/03/2019.à 12 :00h

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

C'est à partir de la troisième année du cycle primaire que l'apprentissage du français apparaît dans les programmes, étudié ensuite durant tout le cursus scolaire, cette langue étrangère devient.

Un médium d'enseignement dans certaines filières de l'enseignement supérieur et technique : médecine, sciences vétérinaires, pharmacie, informatique...etc.

« L'enseignement du FLE en Algérie doit permettre l'acquisition d'un outil de communication permettant aux apprenants d'accéder aux savoirs mais aussi vise la sensibilisation aux technologies modernes de la communication ». ²²

Cette maîtrise de l'outil de communication va permettre alors l'accès à la vie moderne.

a. Objectifs et compétences de l'oral, Réception et production

L'objectif intermédiaire d'intégration sera ainsi défini : au terme de la 4AP l'élève sera capable d'insérer, en respectant les paramètres de la situation de communication, sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné.

Les activités d'apprentissage : oral réception /production, des activités d'intégration et des moments d'évaluation intégrée.

Les activités varieront de 20 à 45 min à l'intérieur d'une séance en fonction :

- Des objectifs à atteindre.
- Du niveau des élèves.
- De l'effectif de la classe.
- De la place du projet dans l'année scolaire (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} trimestre).

La gestion du temps scolaire, pour être efficace, doit prendre en considération :

- Des impératifs pédagogiques.
- Des impératifs d'ordre psychopédagogique.
- Des impératifs de contenus.

Dans le cadre du projet déroulé, les enseignants procéderont d'abord à des activités orales. Ainsi l'élève aurait-il l'occasion d'écouter et de s'exprimer à chaque séance.

- Le projet se déroule en séquence. La séquence, qui est une étape d'un projet vise l'atteinte des objectifs d'apprentissage qui se réalisent à travers des activités d'oral. Et la préparation du projet par l'enseignant qui doit :

²² BNAMAR, R, *Valorisation de l'oral dans les nouveaux programmes d FLE au secondaire Algérie. Enjeux et perspectives*, Thèse de Doctorat d didactique, pôle Ouest Antenne d Tlemcen, Ecole doctorale de français. Année de soutenance 2018

- Sélectionner.
- Déterminer.
- Prévoir.

En classe l'enseignant' avec les élèves, déroulera le projet d'une oral réception /production selon les étapes suivantes : **(voir l'annexe F)**

2.7. L'évaluation de la production orale

L'évaluation est un moyen de suivre les progrès : une formation à des objectifs à atteindre, un terme de transmission de savoir (connaissances), savoir-faire (pratiques) ou savoir être (attitudes). Elle permet dans de situer les apprenants vis-à-vis de ces objectifs. Elle repose Sur l'observation, le décommet réalisé par l'apprenant et les échanges que l'enseignant peut avoir avec ce dernier.

« Le problème d'évaluation est qu'elle constitue un moment important et qu'elle dépend de beaucoup des détails matériels (...) penser à tout, c'est faire en sorte que la consigne ne soit pas un obstacle mais bien un guide qui permet de réaliser correctement ce qui es demandé ».²³

Tout acte d'enseignement / apprentissage déité être accompagné par une évaluation, on peut distinguer trois types selon les buts et les objectifs :

- **Evaluation diagnostique** : faite au début d'une période d'apprentissage, elle a pour but de mobiliser les connaissances préalables des apprenants et faire le point sur les connaissances acquises.
- **Evaluation sommative** : cette forme d'évaluation permet aux élèves et à l'enseignant de faire le point sur le degré de développement des compétences .Ces dernières s'évaluent à ,la faveur de situation qui font que chaque élève peut témoigne ses acquis, permettant ainsi d'établir des bilans individualisés de compétences.

Évaluer l'expression oral, pour un enseignant, n'est pas une chose facile, vu le caractère éphémère de l'orale, et contrairement à l'écrite, l'oral ne se prête pas à un réexamen attentif, sauf dans le cas d'un enregistrement sonore, ce qui n'est pas toujours facile à mettre en place les raisons qui rendent l'oral difficile à enseigner sont : Tout d'abord, le problème de

²³ VELTCHEFF, C & HILTON, S, *L'évaluation en FLE*, Hilton, Hachette, paris, 2003, p58.

Chapitre I: Autour de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE

l'évaluation ; même si l'enseignant évalue l'apprenant , il le fait d'une manière intuitive, et très variable d'une classe à une autre et même d'un apprenant à un autre .Ensuite , les moyens officiels .En plus, la formation des maitres est très lacunaire dans ce domaine (langue orale et communication).

Les travaux faits sur la didactique de l'oral soulignent cette difficulté à évaluer les apprenants en classe de FLE :

- Le problème du temps obsède le professeur (nombre réduit d'heure de cours et un programme à faire).
- La surcharge des classes empêche les enseignants d'établir une évaluation et la production orale.
- L'hésitation des apprenants de prendre la parole à cause d'un sentiment de peur ; de timidité ; d'insécurité linguistique.
- Le programme chargé.
- La complexité de l'oral et la difficulté de l'évaluation.

Conclusion partielle

Dans ce chapitre nous avons présenté la première tranche de notre partie théorique, laquelle nous avons démontré que l'oral désigne la capacité à s'exprimer, à passer un message à travers la parole. C'est un terme polysémique qui se caractérise par son propre métalangage, raccourcis, intonation, forme verbale et répétition.

Ce qui dit oral, dit la compréhension et la production.

- la compréhension est définie comme étant l'opération mentale du décodage d'un message oral par un auditeur, selon plusieurs étapes : pré-écoute, écoute et après écoute.
- La production, c'est l'opération qui consiste à produire un message oral, en utilisant les signes sonores et en maîtrisant les quatre composantes : linguistique, discursive, référentielle et socio-culturelle.

Ensuite, nous avons expliqué la nécessité de développer une pédagogie pour l'oral. Avec la démarche de l'enseignement et les stratégies d'apprentissages. Et malgré les types de difficultés rencontrées dans l'école algérienne, l'oral occupe une place prépondérante dans l'apprentissage de la langue française où l'apprenant développe ses compétences communicatives.

A la fin, comme tout acte d'enseignement/apprentissage doit être accompagné par une évaluation.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

Introduction partielle

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. En jouant, on s'entraîne à mettre en valeur ses connaissances. En effet, le jeu peut être la recherche d'une solution correcte dans les diverses situations de la vie. Comment donc l'utiliser pour améliorer une situation d'apprentissage ? Une question à laquelle nous essayerons de répondre dans ce chapitre. Nous allons d'abord définir le jeu en citant ses caractéristiques, présenter la progression de son en pédagogie, montrer les différents types des activités ludiques tout en soulignant leur apport dans la didactique de l'oral en FLE.

1. Qu'est-ce le jeu ?

1.1. Histoire du mot « jeu »

Le jeu est un terme vaste qu'il convient de comprendre à travers son histoire pour ensuite l'appliquer comme il se doit à l'école. Il est depuis toujours ancré dans nos mœurs. Si l'on parcourt l'historique du jeu en se référant aux propos de Gilles Brougère, un professeur de sciences de l'éducation à l'université de Paris XIII où il est responsable du DESS sciences et jeux, en 2000, nous constatons que ce dernier existait déjà au sein de la Rome antique soit plus de 500 ans avant notre ère.

C'est à la renaissance que le jeu est mis en pratique dans les écoles religieuses et dans l'éducation des petits princes : ou les éducateurs s'appuyaient sur le jeu comme méthode pédagogique pour assurer l'apprentissage difficile du latin.

Avant le XIX^{ème} siècle, pour la majorité des Hommes, le jeu ne pouvait être éducatif. Cette transformation du jeu néfaste en un jeu éducatif a pu s'effectuer grâce à la pensée romantique.

C'est alors à l'époque romantique qu'on a abandonné la représentation dévalorisation du jeu c'est là où il est devenu une activité sérieuse et Une nouvelle façon de penser l'enfance voit le jour

Au XIX^o et aux XX^o siècles, les pistes empiriques des biologistes et des psychologues justifient la nécessité biologique du jeu et insistent sur la valeur éducative des activités ludiques.

1.2. Quelques définitions du mot " jeu "

Le jeu a été l'objet d'étude de nombreux chercheurs dans de multiples domaines (psychologique, pédagogique, éthologique, sociologique, philosophique...). C'est la raison pour laquelle il n'existe pas une définition du jeu mais des définitions tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le mot.

Selon le petit Robert, « le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure ».²⁴

Désormais nous pouvons mieux expliquer la définition du Robert :

²⁴ Le petit Robert, *dictionnaire de français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

- ❖ « Le jeu est une activité physique ou mentale » comme nous avons pu le constater depuis l'Antiquité à travers les combats, les jeux d'argents, les jeux éducatifs.
- ❖ « Dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure », cette formulation montre bien à travers l'exemple du jeu éducatif (les jeux de rôle, les jeux de couleurs) que le jeu est un outil motivant, de plaisir permettant notamment à l'élève d'apprendre tout en jouant.

Selon le dictionnaire didactique, « Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication, interactif entre deux ou plusieurs participants pour développer une compétence ». ²⁵

Selon J. Huizinga (historien) , « le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'un fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courant. »²⁶.

C'est-à-dire que l'apprenant joue librement et pour son plaisir il suit certaines règles implicites ou explicites il se crée un monde personnel, un monde différent de son monde réel.

Selon J-P CUQ (linguiste et didacticien), « le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève ». ²⁷

Selon Jean Piaget, psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique. « Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels ». ²⁸

Et J. Château, ajoute une autre définition, écrite le jeu que comme « un remède contre l'ennui ou contre la fatigue ». ²⁹

²⁵GUQ, Jean pierre, *dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreanch, paris, 2003, p.106

²⁶ Huizga, J, *homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, paris, Gallimard, 1951, p : 107.

²⁷ CUQ, J, Pierre Op.cit.p.457

²⁸ CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, 1990, Gaetan Morin, *psychologie de l'enfant*, p208.

²⁹ CHATEAU, J, *l'enfant et le jeu*, éd, Scarabée, Paris, 1967, p37.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

D'après ces définitions on peut dire que le jeu n'est pas seulement une source de loisir et plaisir seulement mais aussi un moyen de communication. C'est un médiateur des compétences dans des situations didactique.

A la fin nous pouvons constater que L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, et l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui. Puisque le jeu fait partie de notre vie. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux,...

Donc le terme jeu se résume en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et découverte de l'individu.

1.3. La caractéristique du jeu

Nous remarquons la difficulté de saisir une définition vu qu'elles sont nombreuses mais il est bien de savoir qu'il existe des critères pour que nous considérons qu'un jeu soit un jeu.

En effet, l'un des points pour approcher le jeu en tant qu'outil, en didactique des langages ou dans d'autres disciplines, est de préciser les caractéristiques qui permettent de le distinguer des autres pratiques humaines. Dans ce contexte,

R. Caillois, sociologue français, propose le jeu comme une activité :³⁰

- Libre : si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- Séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance.
- Incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventive étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- Improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- Régulée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- Fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Ces points sont confirmé par des auteurs tel ; pierre Ferran, François Mairet et Louis Porcher.

³⁰ R.Caillois, ' *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p.42-43.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

1.4. La progression du concept « jeu » en pédagogie

Dans son ouvrage « pédagogie du jeu », N de Grandmont parle d'une progression dans le jeu jusqu'à sa transformation. Les étapes par lesquels passe cette progression sont : le jeu ludique, le jeu éducatif, et jeu pédagogique.

Et d'après J- L Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux :

« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogique soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique « 1 .Niveau ludique [...] .2.Niveau éducatif [...].3. Niveau pédagogique [...] ».³¹

Suite à cette citation nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

- a. Le jeu ludique :** est libre, spontané, imaginatif, il ne comporte pas de règles fixes et a pour objectif le plaisir. Ce type de jeu n'impose pas de règles. Selon Christine Renard, « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ».³²

Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

Synthèse des qualités du jeu Ludique

- **N'impose pas des règles.**
- **Le produit du jeu n'est obligatoirement :**
 - Esthétique.
 - Prédéterminé.
 - Perfectionné.
- **Notion de plaisir**
- **Nécessaire au développement de tout individu :**
 - Permet d'organiser.
 - Structurer.
 - Et d'élaborer le monde extérieur.
- **Crée des liens égaux avec :**
 - le psychisme.
 - L'émotif-affectif.
 - Le sensoriel.
 - Le cognitif.

Tableau 1 : Synthèse des qualités du jeu Ludique.

³¹ HARKOU Lilia, In Mémoire de magistère, *la mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7à8 ans parle jeu*, Didactique, Constantine, 2008. p : 112.

³² Christine Renard, *les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*.

Disponible sur :

https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf. Consulté le 23/09/2019. A 15 :34 h.

Tableau¹ : AHLEM Taghezout, in Mémoire de magistère, *l'activité ludique dans l'apprentissage des mots français langue étrangère*, didactique, Oran, 2009, p : 31.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

- b. **Le jeu éducatif** : qui tend vers un apprentissage par la répétition, permet d'acquérir des structures linguistiques. Nicole De Grandmont déclare : « [...] c'est le premier pas vers la structure, prétexte agréable, il cache l'aspect éducatif au joueur car sans contrainte perceptible. Il permet l'observation du comportement d'apprentissages. ».³³

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

Nicol de Grandmont propose un tableau² synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu éducatif.

Synthèse des qualités du jeu éducatif
<ul style="list-style-type: none">• Le premier pas vers la structure.• Sert de contrôle aux acquis• Permet d'évaluer les appris• Permet d'observer les comportements du joueur.• Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque.• Le jeu éducatif devrait être :<ul style="list-style-type: none">➤ Distrayant.➤ Sous contraintes perceptibles.➤ Axé sur les apprentissages.• Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur.

Tableau 2 : Synthèse des qualités du jeu éducatif

- c. **Le jeu pédagogique** : permet de vérifier les acquis des élèves ou de revenir sur des connaissances ou des objectifs déjà travaillés.

Selon Nicole De Grandmont, « le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances ».³⁴

Donc, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages.

³³Nicole de G, pédagogie du jeu, Montréal, Québec, 1995, p134.

Tableau²: Ahlem Taghezout, op.cit.p: 33.

³⁴S.N. Pédagogie et philosophie de jeu, disponible

sur :<http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-il.html?m=1>[En ligne]. Consulté le 25/01/2019. A 16 :00 h.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

Nicol de Grandmont propose un tableau³ synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu pédagogique.

Synthèse des qualités du jeu pédagogique
<ul style="list-style-type: none">• Axé sur le devoir d'apprendre.• Le jeu pédagogique génère habituellement.<ul style="list-style-type: none">➤ Un apprentissage précis.➤ Un appel aux connaissances du joueur.➤ Un constat des habilités a généralisé.• Le jeu pédagogique est souvent mécanique.• Le jeu pédagogique est un moyen de testing.• Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque.

Tableau 3 : Synthèse des qualités du jeu pédagogique.

2. Les fonctions du jeu en classe du FLE

Le jeu est une activité très importante pour l'apprenant. Pour lui c'est la vie réelle en miniature .il est considéré comme une méthode d'apprentissage essentiel sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe qui sont :

2.1. La communication

La communication écrite ou orale est toujours présente pendant le jeu, qu'elle que soit collective ou individuelle ; l'élève s'exprime en participant pour monter sa satisfaction ou bien ses difficultés.

2.2. L'évaluation

L'enseignant à l' occasion d'évaluer son apprenant en l'observant lorsqu'il est en train de jouer. Le jeu permet à l'enseignant de s'informer sur le degré de leurs acquisitions et de leurs compétences acquises. On évaluant ses élèves l'enseignant peut savoir si ses objectifs visés dès le début sont atteints ou pas.

2.3. La découverte et la recherche

Pour l'apprenant le jeu est un nouveau monde à découvrir. L'enfant est censé de tracer des objectifs dès le début et de réussir à atteindre aux solutions de ces derniers.

2.4. L'entraînement et de la consolidation

Le jeu aide l'élève à développer sa capacité de mémorisation grâce a son aspect ludique, il l'aide à acquérir de nouvelles compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

Tableau³: Ahlem Taghezout, op.cit. p: 35.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

2.5. L'entraînement et la création

Le jeu est un outil d'apprentissage en classe afin d'acquérir de nouvelles compétences, et aussi c'est la mise en œuvre des compétences que l'apprenant a déjà acquises et qui va les utiliser pendant le jeu et pour cela il doit être créatif.

3. La classification du jeu selon certains auteurs

Plusieurs auteurs ont essayé de proposer un classement au jeu, mais cela semblait difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes selon les perspectives de leurs auteurs

C'est pourquoi on a choisi des classements selon quelques auteurs :

Jean Piaget, dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin classe les jeux de la façon suivants :

- Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés aussi jeux de fonctionnement : représente le côté de l'intelligence sensorimotrice permettant à l'élève de progresser au niveau moteur et cognitif.
- Les jeux de fictions, symboliques et de représentation : il représente le stade préopératoire.
- Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale) : à l'âge de 7 à 8 ans c'est l'adulte qui impose les règles, c'est qu'à l'âge de 9 à 10 ans que l'élève comprenne qu'il peut les modifier avec l'accord de ses pairs.³⁵

André Michlet, (psychopédagogue) pour ce dernier, il existe trois types de jeux :

- Les jeux à règles et les jeux à fantaisies.
- Les jeux d'expérimentations (là, il s'agit des jeux éducatifs).
- Les jeux de structurations et de relation.³⁶

Roget Caillois, écrivain et sociologue classe les jeux dans son ouvrage les jeux et les hommes (1958) en quatre catégories :

- Les jeux de compétitions (agôn) : le joueur lance un défi à un adversaire ou à soi-même dans une situation qui suppose une égalité de chances au début.
- Les jeux de hasard (aléa) ; dans ce type de jeu le joueur est incapable de décider ou d'intervenir sur le sort ou la fin de la partie, exemple : les jeux de pile ou face, les paris sportifs...etc.

³⁵Mohamed Benhammoud Doctorant, Université de Jijel, 2010, *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE*, N09, P : 67, 68, 69, disponible sur le site : [http : //gerflint.fr/Base/Algerie9/benhammoud.pdf](http://gerflint.fr/Base/Algerie9/benhammoud.pdf) consulté le 26/02/2019 à : 12h.

³⁶ibid. p : 77

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

- Les jeux de vertige (ilinx) ; ce sont des jeux qu'on ne trouve pas à l'école mais dans la vie quotidienne de l'élève et qui permettent une sensation forte. Exemple : les manèges, les parcs d'attractions.³⁷

4. les jeux les plus utilisés en classe du FLE

4.1. Les jeux communicatifs :

Ses dernières années la didactique des langues étrangères a vu qu'il faut surpasser l'appui sur les jeux linguistiques pour passer à un univers d'interaction(s). Selon LOPEZ Javier Suso, « (...) toute activité didactique caractérisée par deux composants : l'installation de l'activité dans la sphère de l'utilisation de la parole et du langage comme moyen d'interaction authentique».³⁸

On peut parler de jeu communicatif lorsqu'il y ait une communication entre les élèves eux même ou avec leur enseignant, chaque apprenant doit s'exprimer lui-même dans le jeu. C'est pour cela il faut savoir choisir les jeux qu'on propose à l'élève dans le but de provoquer son intuition et ses capacités. Parmi les jeux communicatifs on cite :

- Créer un dialogue entre deux marionnettes ou les jeunes apprenants ont pour mission d'imaginer une situation sensée dans laquelle ils sont tenus d'échanger des propos.
- Jouer au téléphone avec un correspondant : répondre correctement à des questions et savoir en poser.
- Jouer au facteur et prendre connaissance d'un message, dramatiser une histoire, et jeu de piste.

Ces jeux permettent aux enfants de découvrir plusieurs situations de communication fictives, qui ont pour but de les aider à s'intégrer sans problèmes dans des situations réelles, ils impliquent une certaine liberté d'expression qui engendre une autonomisation.

4.2. Les jeux linguistiques

« langage était prisonnier de la linguistique structuraliste et fonctionnelle : ainsi ; n'étaient considérés les jeux linguistiques que s'ils étaient sublimés par leur élévation au rang de la

³⁷ S.N, *Le jeu en pédagogie*, disponible sur le site : http://www.acnice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/le_jeu_en_pedagogie.pdf, consulté le : 26/02/2019 à 14 :30.

³⁸ LOPEZ, Javier, Suso, jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères, université de Granada, disponible sur le site : http://www.ugr.es/_jsuso/publication/Jeux%20communicatifs.pdf. Consulté le : 26/02/2017 à 16 :00.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

fonction poétique : seront objet de vénération la poésie surréaliste, et d'une manière général tout ce qui a l'air de style (Raymond Queneau). Selon cette logique, seront méprisés comme sous-culture et catalogués-par l'institution sociale qu'est la littérature-comme sous-culture et catalogués-par l'institution sociale qu'est la littérature-comme divertissements langagiers déviant, subversifs, bizarres ou pervers, d'autres jeux linguistiques populaires tels que le calembour, l'histoire drôle, la peu- près, la pataquès, le contrepet, les perles des cancre, ou les jeux de mots de Son Antonio, parfois très brillants ! ».³⁹

J .LOPEZ veut dire par cela que les jeux linguistiques étaient mis à coté par les linguistes. Les jeux linguistiques sont des jeux pour apprendre et non pas pour se détendre. L'élève est l'appelé à mettre sa compréhension linguistique avec celle des autres et parfois même à dépasser ses difficultés langagières. Les jeux linguistiques sont tout ce qui sert à développer la langue et ses composantes : « les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques »⁴⁰ C'est-à-dire l'apprenant va développer ses capacités de mémorisation, d'apprendre à former des phrases et de composer des lettres et améliore la prononciation de ses derniers.

Reboulet, propose quelques jeux qui sont utilisés plus particulièrement pour l'apprentissage des langues, comme les jeux de mots croisés, le rebut, les devinettes,(comme de exercices de compréhension et qui servent à apprendre le vocabulaire et encourage les interactivités) ; des jeux sur les rimes, poèmes, comptines, mots valises(qui enrichissent le vocabulaire) ; des jeux sur les sons : « identifier le même son dans plusieurs mots, ces mots étant suggérés par l'image »⁴¹ ; il propose aussi plusieurs autres jeux qui consistent à détecter sur une image l'ensemble des mots qui commencent par une certaine lettre ou qui s'achèvent tous par les quatre même lettres....etc.²⁰

En conclusion le jeu linguistique facilite l'acquisition et l'apprentissage de la langue. Mais il doit être structurés par niveau et ajustés selon les objectifs pédagogiques fixés au préalable.

4.3. Les jeux de créativité

En didactique la créativité est définie comme une capacité d'imaginer d'inventer de crée, de s'exprimer et de produire autrement dit c'est d'engager l'apprenant dans des situations de jeu où il doit utiliser son imaginaire et sa créativité et d'inventer, s'exprimer et même développer

³⁹LOPEZ, J, Suso, op.cit.p04.

⁴⁰CUQ, J, Pierre, Op.cit., p.457.

⁴¹ Ibid. P: 33.

21. WINNICOTT, D.W, *jeu et réalité*, l'espace potentiel, Claude Monod.1971, p : 50.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

ses compétences langagières. Selon WINNCOTT D. W, « c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. »²¹

C'est -à-dire que l'objet des jeux de créativité c'est de pousser l'élève à utiliser ses capacités d'imagination et de créativité et même de découvrir celles que lui-même ne connaît pas tout en jouant. De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle. Comme jeux de créativité, il y a le jeu de « l'image, l'histoire », à partir de ces images l'élève doit créer une histoire.

4.4. Les jeux culturels

L'apprentissage d'une langue n'est pas seulement savoir ses codes langagiers et ses structures grammaticales mais aussi avoir une vue culturelle sur cette dernière c'est -à- dire connaître le ou les pays où la langue est parlée, s'intéresser aux populations, à leurs coutumes et traditions, cela permet à l'apprenant de s'ouvrir sur le monde pour s'enrichir et découvrir en faisant appel à ses connaissances culturelles.

Pour illustrer cette catégorie, nous présentons l'exemple des jeux du Baccalauréat :

Ce jeu, dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau en fonction de lettre initiale imposée par les cases, la forme du tableau est comme suit :

Lettre	Paye	Ville	Musicien	Métier
F	France	Franconville	J. Ferrat	facteur

4.5. Les jeux dérivés du théâtre

Sont « les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] la directivité, [...] la dramatisation ». ⁴²

Ces jeux à caractère théâtral ont comme fondement la stimulation des apprenants ou la constatation.

D'un univers fictif et le plus authentique possible afin d'investir les connaissances des apprenants. Les activités du théâtre varient selon les principes suivant :

⁴²Cuq, J. Pierre, Gruca, I, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.418

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

- Dans ce cas de l'improvisation, l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de l'enseignant. En effet la situation n'est pas élaborée au préalable, à noter qu'il est préférable de commencer par des situations banales :
- Par exemple : le projet de vacances en famille.
- Ce principe de directivité : renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).
- La dramatisation : est une reproduction des dialogues, de textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatique.

Nous citons à titre d'exemple : les jeux de rôles, « Un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique ». ⁴³

Dans cette interaction fictive et simulée, l'apprenant doit mobiliser tous les moyens expressifs de la langue en corrélation avec le verbal et le gestuel, la phonétique et la mimique où il doit se comporter et communiquer comme dans une situation authentique. Autrement dit, l'apprenant est impliqué dans l'échange linguistique, sociolinguistique et même pragmatique, il est en face d'une situation communicative où il est appelé à prendre la parole et se comporter dans un groupe.

5. La méthode pédagogique utilisée d'introduire un jeu en classe FLE

Afin de présenter un jeu en classe, l'enseignant doit être guidé par une démarche pédagogique qui prendra en considération au premier lieu le niveau et les compétences d'apprentissage de ces apprenants et aussi il est important de choisir les jeux qu'il va présenter dans le but d'atteindre ses objectifs visés dès le début.

En présentant le jeu l'enseignant est donc le seul à gérer l'activité, la réussite de ce dernier est surtout focalisée sur sa présentation. Il est donc obligé de s'informer très bien de ses activités et de la démarche à défilier.

⁴³ Ibid. p. 221.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

5.1. Avant le jeu

La base de la méthode efficace est une préparation précise et de qualité. Pour cette raison, cette étape exige beaucoup de temps. Le choix du jeu ne doit pas être aléatoire et il faut rechercher avec soin. L'enseignant se concentre sur l'organisation, le contenu, la préparation du matériel, l'état des apprenants, la sélection des groupes.

a. comment choisir un jeu ?

L'enseignant lors de présenter un jeu en classe doit connaître son groupe et cela pour diminuer les risques de situations gênantes. Il doit se poser des questions qui sont simples mais aussi importantes afin de choisir le jeu et aussi la méthode pour l'utiliser. L'enseignant est alors incité à se poser six questions qui sont :

a.1. Combien ai-je d'apprenants dans ce groupe ?

C'est une question essentielle car il faut connaître le nombre des élèves pour savoir si vous allez jouer en groupe ou individuellement. Cela peut poser un problème concernant les jeux individuels dans des classes nombreuses et le contraire pour les jeux en équipes dans des petits groupes.

a.2. Quel est leur niveau d'apprentissage et leur personnalité ?

Dans ce cas il ne faut pas confondre les deux notions car un élève d'un bas niveau d'apprentissage mais d'un esprit ouvert et actif en classe peut mieux vous aider à faire introduire le jeu au groupe contrairement aux élèves de haut niveau d'apprentissage mais peuvent ne pas avoir l'esprit réceptif au jeu. Alors il faut bien adapter une méthode bien déterminée, en prenant en considération vos connaissances et celles de votre groupe.

a.3. De quel espace je dispose ?

Est-ce que je dispose d'une petite ou grande classe ? Est-ce que je peux utiliser la cour de l'école ? Est-ce que l'activité doit se faire à l'intérieur ou à l'extérieur ? Est-ce que les tables sont-elles mobiles ? Tous cela dépendent du mouvement de l'apprenant de l'apprenant. Travailler sur le gestuel, faire lever....etc.

a. 4. De combien de temps je dispose ?

On doit bien calculer notre temps consacré au jeu en choisissant des jeux qui ne prennent pas beaucoup de temps pour l'explication et cela dépend aussi du niveau des élèves. Il faut

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

aussi faire attention au comptage des points et aux corrections qui souvent sont plus longue qu'on ne peut imaginer.

a.5. Est-ce que je participe au jeu ?

Jouez avec vos élèves autant que dirigeant du jeu peut être très utile soit pour augmenter le challenge ou le simplifier. Aussi lorsque il s'agit d'un jeu de nombre paire et il manque de les barrières entre eux même s'ils sont minimales.

5.2. Pendant le jeu :

L'utilisation et la pratique du jeu de la langue étrangère à l'oral et à l'écrit constituent le pivot sur lequel repose le développement des compétences langagières et la conscience linguistique (dans notre cas de français langue étrangère). Pour rendre ce fait possible, il faut prendre en considération les points suivants :

a. Le climat de classe :

De **Graeve** appelle un « climat pédagogique », c'est-à-dire une ambiance détendue où il fait bon de jouer et apprendre.

Le climat de classe doit inciter l'élève à s'exprimer en français, lui donner le goût d'enrichir ses connaissances, l'encourage à prendre des risques et l'amener à réfléchir sur sa démarche et ses acquis.

Donc, il faut qu'il y ait un climat de confiance, dans lequel les élèves se sentent assez à l'aise pour s'exprimer (un climat propice à l'apprentissage).²²

b. L'utilisation de l'activité brise-glace :

Cette activité est utilisée comme appuis psychopédagogique essentiel pour une présentation de jeu en classe

« Le terme Brise – glace est directement inspiré des navires du même nom dont la mission est de casser la glace dans régions arctiques afin d'ouvrir la voie à d'autres navires ». ⁴⁴

La première séance de cours est un moment très importante pour l'enseignant et ses élèves.

L'enseignant vise à créer une ambiance agréable dans la classe permettant aux élèves de tisser des liens et des complicités indispensables et à leur donner une image représentative de

⁴⁴ S.N, *Activités pour faire connaissance, consolider une équipe et dynamiser un group*, disponible sur le site : <http://www.lionsclubs.org/resources/FR/pdfs/icebreakers.pdf>. visité le : 26/02/2019 à 17H.

22. **Sabine de Graeve**, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck, 2006. P : 18.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

sa pédagogie. Exemple en les laissant se présenter à tour de rôle au reste de la classe puis répondre à deux ou trois questions sur même liée ou non au cours aussi l'enseignant peut faire circuler dans la classe un bol ou une boîte à la fin de la séance qui contient une certaine quantité d'items identiques (ex. bonbons, cure-dents, trombones, etc.)

À tour de rôle, chaque élève prend la quantité qu'il désire. Tous cela pour préparer une atmosphère de détente et de confiance en brisant la glace entre lui et ses élèves.

c. pourquoi utiliser cette activité en classe de FLE

1. Pour éveiller l'intérêt des élèves et les encourager à parler.
2. Pour diminuer le stress dû à la nouvelle situation d'apprentissage.
3. Pour découvrir le nouveau groupe et permettre aux apprenants de faire la connaissance de leurs camarades et coopérer.
4. Pour créer un environnement d'apprentissage positif qui favorise l'utilisation du français (en dépit des erreurs)
5. Pour évaluer le niveau des élèves.

d. Le rôle de l'élève

L'élève est un apprenant actif de mieux en mieux organisé, qui adopte un comportement stratégique et une attitude réflexive à l'égard de ses apprentissages linguistiques et culturels.

C'est-à-dire qu'il faut que les élèves disposent des moyens linguistiques, aussi que culturels, nécessaires pour mener à bien la tâche à accomplir.

e. Le rôle de l'enseignant

Le maître, animateur et facilitateur des échanges, continuera cependant à transmettre des éléments culturels.⁴⁵

L'enseignant sera de guide à l'élève pour le développement de ses compétences langagières et de sa conscience linguistique, culturelle et stratégique. L'enseignant a un rôle important à jouer pour stimuler la curiosité de ses élèves à l'égard de la langue français et de la culture qui s'y rattache. Il doit donc varier ses pratiques pédagogiques et faire de l'enseignement différencié, pour donner à tous les apprenants une chance égale d'utiliser leur plein potentiel.

⁴⁵S, N, *Le rôle de l'enseignant*, disponible

sur : <http://francois.muller.free.fr/diversifier/ecole/organisation2.htm>, [En ligne]. consulté le 1-03-2019. à 18 :00h

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

5.3. Après le jeu

Il faut finir le jeu par l'évaluation. Il s'agit non seulement de la proclamation du résultat mais aussi du résumé de travail des apprenants et du résumé de l'apport pédagogique.

Cette partie peut être réalisée par les apprenants. Ils peuvent exprimer leurs impressions. L'enseignant reçoit le retour sur les règles, le déroulement, la pénibilité pour son utilisation prochaine.

Des élèves peuvent noter des faits importants qu'ils ont rencontrés. Ce moment est une bonne occasion de corriger des fautes qui sont apparues pendant le jeu. Pour ne pas les oublier, il est conseillé que l'enseignant les note sur un papier parce que la correction immédiate trouble l'activité.⁴⁶

Ce bilan final est vraiment nécessaire pour l'effet en retour. L'école conduit des apprenants à l'autoévaluation et c'est une bonne occasion de l'exercer. Pour ces raisons, l'enseignant doit espacer bien son activité ludique. Déjà au début, les étudiants veulent savoir quel est le prix en cas de la victoire. Le prix est l'une des sources de la motivation. L'enseignant deux possibilités, ranger les chaises, soit récompenser les vainqueurs. Il s'agit de petits cadeaux (p.ex. autocollant), du diplôme, applaudissements. Il n'est pas convenable de leur donner des cadeaux chers, d'argent ou de note. Le jeu serait attirant parce qu'il n'influence pas le moyenne d'étude. Bien sûr, les prix et les punitions dépendent de l'équipe des apprenants.⁴⁷

6. Les apports de JEU en classe de FLE

Le jeu permet de créer un contexte favorable à l'apprentissage. Actuellement, l'activité ludique comme méthode d'apprentissage, devient une activité pédagogique instructive à part entière.

Elle est associée au développement intellectuel, en plus de rendre le cours plus interactif et communicatif, elle fait en sorte que l'apprenant s'implique davantage. Elle constitue un instrument précieux parce qu'elle présente moins de contraintes qu'un exercice systématique, l'apprentissage se fait davantage dans le plaisir. Elle permet souvent aux apprenants en difficultés de reprendre part de manière active aux pratiques de classe. Elle permet de libérer la parole de l'apprenant, de dépasser ses inquiétudes et la peur de commettre des fautes. Quelles que soient leurs formes ou leurs fonctions, les jeux collectifs, les jeux de plateaux,

⁴⁶ HRUSKOVA, Dana. *Jeux dans l'enseignement des langues. Portail méthodologique RVP* [en ligne]. 2010. Disponible à : <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/J/7873/hry-vyucovani-jazyku.html/120>. (Consulté le 01-03-2019). à 14 :00h.

⁴⁷ SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, 2008. techniques et pratiques de classe. P89.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

les jeux de cartes ou autres, amènent les apprenants à interagir verbalement à travers des règles dans un but de réussite et de découverte. Ainsi, nous citerons quelques apports des règles dans un but de réussite et de découverte. Ainsi, nous citerons quelques apports pédagogiques de l'utilisation de jeu dans le processus éducationnel.

D'une part, les jeux rendent le cours moins astreignant, instaurent des relations plus authentiques dans les interactions, dynamisent les échanges verbaux entre les apprenants et permettent notamment de dépasser la relation traditionnelle maître/élèves⁴⁸

D'autre part, les jeux rendent possible une certaine socialisation et permettent à l'apprenant de se familiariser avec les autres acteurs de son apprentissage : les Co-apprenants et l'enseignant.

De même, les jeux pourraient contribuer à l'apprentissage, une « Co-construction des connaissances » (entre Co-apprenants).

Pour finir, à la suite de J-P Cuq et d'I. GRUCA, nous dirons « d'un côté, le jeu peut être un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue, car un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue. »^{47*}

De l'autre, la majeure partie des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs et au niveau des apprenants.

Le jeu permet à l'enfant de contrôler ses émotions, et de développer son intelligence. Il importe aussi de souligner que le jeu :

- Dynamise le besoin d'apprendre.
- Permet de développer la créativité de l'apprenant.
- Développe l'autonomie du sujet.
- Favorise les apprentissages de tous ordres.
- Est un support d'apprentissage très motivant.
- Développe les acquisitions dans tous les domaines.
- Renforce les compétences et les apprentissages.
- Permet plus de temps à l'observation.

En somme, le jeu participerait positivement dans l'apprentissage des langues. À la lumière de ce qui précède et suite aux avantages de l'utilisation du jeu en pédagogie, nous montrons qu'il est utile de recourir aux jeux dans l'apprentissage. Le jeu peut devenir l'un des meilleurs supports pédagogiques pour faciliter l'acquisition d'une langue.

⁴⁸CUQ, J, P, GRUCA, op .cit, p: 418.

^{47*} ibid. p: 420.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

6.1. Le jeu est une source de motivation

D'une manière générale, le jeu favorise la motivation, il fait appel à l'imagination, la réactivité, le corps, la spontanéité, l'intelligence, l'observation et élabore les capacités cognitives et affectives.

Dans la classe de langue, le jeu permet de proposer une grande variété de situations motivantes et familières, de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants. Dans cette vision nous reprenons les propos d'H. Vauthier, spécialiste en didactique des langues :

Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant. »⁴⁹

Selon l'auteur, le jeu permet de répondre à des besoins réels et authentiques de communication qui permettront à l'apprenant de s'investir dans l'apprentissage de la langue.

En outre, le jeu est un moment de détente aussi bien émotionnelle, intellectuelle que physique. Le jeu donne aux apprenants des occasions pour être motivés et ainsi favoriser leur réussite scolaire.

6.2. Le jeu pour l'amélioration de l'oral

Selon SILVA « il y a trois grands types d'avantages couramment associés au jeu :

- a. **Moteur** : le jeu exerce la motricité fine et globale, favorise un comportement communicatif global en sollicitant corps, sensibilité et intellect.
- b. **Affectif** : le jeu est un instrument de socialisation, il permet de s'ouvrir au monde, de s'intéresser à d'autres cultures, tout en évoluant dans un cadre sécurisé et familier. En effet, d'une part le jeu favorise la détente émotionnelle, physique et intellectuelle des participants et d'autre part, il est garant d'une émulsion des idées dans un contexte où l'erreur est dédramatisée.

⁴⁹ VATHIER H, *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, 2009, p82.

⁵⁰ SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*, CLE International, paris, 2008, P25.

Chapitre II : Le jeu éducatif comme support didactique en FLE.

- c. **Cognitif** : le jeu permet de travailler l'expression, la compréhension, la réplétion, il favorise les mécanismes de classification, d'ordination, de structuration du temps. »⁴⁹

Pour tirer tous les effets bénéfiques de jeu, il faut qu'elle soit le fruit d'une analyse pré-pédagogique et d'une réflexion préalable. Il s'agit ainsi de ne pas faire du jeu une activité de dernière minute, une activité " bouche-trous" mais de lui assigner un rôle central dans la classe de langue.

7. L'utilisation des jeux à l'école algérienne

La réforme du système éducatif algérien, mise en place en 2003, grâce à un programme d'appui de l'UNESCO, est à l'origine d'un processus de refonte pédagogique des contenus notionnels et des méthodes pédagogiques, du préscolaire à la terminale de lycée, D'un ancien référentiel inspiré de la pédagogie par Objectifs(PPO), nous sommes actuellement en présence de curricula axés sur l'approche par compétences(APC), En effet, les connaissances, tout comme les compétences, s'élaborent en contexte, plus précisément dans celui de situations éducatives variées à l'intérieur desquelles les élèves construisent leur savoir.⁵¹

Même si aujourd'hui, on constate que le jeu une méthode souple d'enseignement, et d'apprentissage du FLE en répondant à les besoins des apprenants d'une manière « flexible », et moins lassant et de la manière dont ils veulent et préfèrent. Mais il reste encore peu utilisé, voire mal utilisé dans les écoles algériennes, sa légitimité comme support pédagogique reste toujours problématique. A cause de plusieurs obstacles comme : l'enceinté des classes, le manques des matérielles ludique, l'insuffisance du temps, le nombre d'élèves qui n'aide pas à varier entre les types des jeux, et a bien organiser les activités ludiques pour atteindre la compétence globale à la fin de la séquence. Malgré que cette méthode a connu une bonne réussite dans les autres pays qui renouveler leur écoles ans toutes les dimensions pour assurer une classe ou il fait une bonne atmosphère d'apprentissage.

⁵¹S.N. *La réforme du système éducatif en Algérie : quels changements dans les pratiques des enseignants?* [En ligne] Disponible à : <http://journals.openedition.org/insaniyat/14002>. Consulté le 25/4/2019. à 16 :00h.

Conclusion partielle

Comme nous avons évoqué dans ce chapitre, les jeux apparaissent donc un outil pédagogique à part entière et commence à trouver sa place dans la classe de langue pour améliorer le processus d'apprentissage. Ses avantages sont multiples autant au niveau personnel (développement des qualités comme la confiance en soi, sens du partage, socialisation) que pédagogique en permettant de travailler sur toutes les activités langagières d'une manière plaisante et amusante.

Les jeux représentent également un moyen d'expression qui sollicite l'échange de connaissances, de propos et de mots. L'enseignant y trouve également un appui qui l'aidera dans son enseignement. Le recours aux jeux dans l'enseignement/apprentissage du français suscite chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.

Partie pratique

Cadre expérimental

Cadre expérimental

En didactique du français langue étrangère, l'apprenant est un pôle très important qui prend une place centrale dans le triangle didactique et dans toute situation pédagogique, c'est l'acteur qui doit participer à la construction de son savoir et adopter une posture active.

Surtout que l'apprenant dans cette étape d'enfance, il est très énergique et curieux d'apprendre à travers ses propres expériences. Ce qui nous donne l'occasion de profiter de la règle que dit que « les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons. »

Et le meilleur outil didactique qui mélange entre l'enthousiasme, la détente et la joie de l'apprentissage. C'est « le jeu », et d'après ce que nous avons abordé dans les notions théoriques concernant l'enseignement/apprentissage de l'oral et les jeux, nous allons mener une expérimentation, au sein d'un établissement scolaire algérien pour essayer de prouver que le jeu pourrait être un support didactique efficace aidant l'apprenant à améliorer son niveau à l'oral.

1. Le terrain de l'expérimentation

Pour effectuer notre expérimentation, nous avons choisi l'établissement scolaire **LAAYADI Lakhdar**, situé à Bordj Bou Arreridj, où nous avons assisté aux séances de l'oral. Nous avons choisi cette école car elle est située dans un quartier au centre-ville, les élèves vivent dans un environnement social favorisant l'apprentissage de la langue française.

C'est une école primaire qui a ouvert ses portes en 1987. Elle est composée de deux étages et dispose de 19 salles de cours, un bureau de la directrice, un stade tracé dans la cour et un très beau jardin.

La classe réservée aux apprenants de 4AP est très grande, d'une surface d'environ de 50 m² pour environ 42 apprenants, elle est peinte en vert. La disposition de ses tables est ordinaire : on y compte 4 rangées. Les autres salles sont joliment décorées : des proverbes en arabe et en français, des dessins, des tables de multiplication et de conjugaison sont affichés sur les murs. L'école est munie de : un microordinateur, un data show et des baffles.

Cet établissement compte 798 élèves. Cinq enseignants titulaires leur assurent l'enseignement de la langue française.

L'enseignante, chargée des deux groupes de l'expérimentation, est titulaire. Elle enseigne la langue française depuis 20ans. Sa relation avec ses élèves est très bonne.

Cadre expérimental

2. L'échantillon

Afin d'atteindre nos objectifs et de vérifier nos hypothèses, nous avons veillé à ce que notre public soit jeune et ait une certaine connaissance de la langue française. Comme c'est leur deuxième année d'étude de la langue française, les élèves de quatrième année primaire, âgés de 8 à 9 ans, nous semblent l'échantillon le plus convenable à notre étude. Nous avons donc opté pour ce niveau et avons travaillé avec deux groupes de 84 apprenants dont l'âge varie entre 9 et 11 ans :

- Le groupe témoin se compose de 20 garçons et 22 filles.
- Le groupe expérimental se compose de 19 garçons et 23 filles.

3. La méthode de travail

Notre objectif de recherche est de montrer l'efficacité/la non efficacité des jeux comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral. Pour ce faire, nous avons mis l'accent sur les deux compétences langagières : la compréhension et la production orales partant du fait que la production orale n'est qu'un signe montrant la bonne compréhension. Notre expérimentation donc s'est déroulée dans deux étapes, partant de la compréhension et arrivant à la production orale. Deux séances ont été consacrées à chaque compétence.

Pour répondre à notre problématique, nous avons opté pour une approche comparative analytique se basant essentiellement sur l'observation. Deux groupes, l'un expérimental et l'autre témoin, contenant 42 apprenants chacun, ont été donc choisis.

Avec l'enseignante chargée de la matière « langue française » à l'école choisie, nous avons formé des groupes hétérogènes dont les membres ont presque le même niveau. Notre but est de faire participer tous les éléments des groupes, même ceux éprouvant des difficultés en langue française, de les encourager à interagir pour mieux s'exprimer et se communiquer.

4. Outils de recherche

4.1. L'observation

Afin de recueillir des informations sur les leçons présentées, les comportements verbaux et non verbaux des apprenants, la conduite et le climat de classe, l'attitude des apprenants, le type de la participation et les interactions entre les apprenants, la prise de parole au sein de la classe, l'engagement et réalisation de l'activité, la motivation, etc... , nous avons opté pour l'observation. Nous avons donc fait recours à **une grille d'observation (voir annexe A)**,

Cadre expérimental

élaborée à partir de diverses grilles trouvées sur internet, dont les critères tournent autour des points suivants :

a. Les modalités d'organisation de la classe

Il s'agit de décrire l'organisation matérielle de la classe observée, l'environnement général de la classe et le nombre des élèves. En effet, ces éléments nous fournissent des informations pouvant nous aider à mieux comprendre certaines données relatives à la production et à la compréhension orale.

b. Les relations pédagogiques

Il s'agit de la collecte des données en relation avec les deux protagonistes de l'acte pédagogique : leurs rôles, les attitudes qu'ils adoptent à l'intérieur de la classe ainsi que les relations qu'ils entretiennent. Nous insisterons sur celles de l'enseignant car nous estimons qu'il tient entre ses mains le fil conducteur de tout le processus d'enseignement /apprentissage enclenché : la gestion de la classe, sa place et ses déplacements, la motivation, la présence ou l'absence des pratiques caractérisant l'approche par compétences.

4.2. Le questionnaire

Pour appuyer les résultats de notre recherche, nous avons opté pour un questionnaire (voir Annexe E) Basé essentiellement sur l'impact des jeux durant l'enseignement/apprentissage de l'oral cas des apprenants de 4 AP.

Ce questionnaire est composé de 6 questions, adressé à 21 enseignants et 3 inspecteurs, auxquels ils ont une longue expérience dans ce domaine éducatif, pour affirmer notre expérimentation et la renforcer à travers leurs réponses. Afin d'avoir une image claire sur l'utilisation des jeux comme un support didactique dans la classe de FLE.

Donc chaque question était pour un objectif bien déterminé. Mais d'une manière générale, ils sont tous pour le but de voir comment les jeux peuvent être un moyen didactique utile pour traiter les obstacles et les difficultés rencontrés lors de l'enseignement/apprentissage de l'oral, dans le programme de 4 AP. Et surtout savoir quelle est la meilleure exploitation de cet outil efficace en Algérie.

5. Supports didactiques utilisés

L'enseignement/apprentissage de l'oral par les jeux vise à assurer à l'apprenant un nouveau contact avec la langue : un contact de plaisir et de signification qui lui permet d'utiliser la langue étrangère de façon naturelle.

Nous supposons que le jeu motive l'apprenant, facilite sa concentration, lui permet d'acquérir de nouveaux mots, enrichit son vocabulaire et renforce son recours à la mémoire. Grâce aux jeux, l'apprenant serait actif. En étant partenaire et en voulant faire gagner son groupe, il assumerait une sorte de responsabilité, il découvrirait le plaisir de partage. Il apprendrait à échanger et à renforcer sa compétence de communication.

Dans le but d'affirmer ou infirmer nos hypothèses et d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants quatre jeux ayant des objectifs et des règles différentes.

5.1. Jeux proposés dans la séance de la compréhension orale

5.1.1. Jeu de Tirez des clés

C'est un jeu qui vise essentiellement à préparer les apprenants et à tester leur intérêt et leur motivation.

Deux clés en carton ont été utilisées, le premier contient des verbes alors que le deuxième est consacré aux pronoms personnels. Les apprenants sont appelés à conjuguer convenablement les verbes proposés au présent de l'indicatif.

5.1.2. Jeu d'enveloppes

Il consiste à distribuer des enveloppes contenant des cartes. Les élèves sont appelés à construire des phrases simples en remettant en ordre les mots trouvés sur les cartes.

5.1.3. Jeu «top chrono »

Nous avons donné une lettre d'alphabet à un apprenant de chaque groupe et ils sont censés de trouver le plus grand nombre des mots corrects qui commencent par la même lettre.

5.2. Jeu proposé dans la séance de la production orale

5.2.1. Le jeu de rôle

Pour aider les apprenants à mieux s'exprimer par des mimiques, des gestes, des attitudes, des comportements, des cris, des langages verbaux, nous avons opté pour un « jeu de rôle » leur permettant d'animer des scènes et les interpréter.

Chapitre I : Déroulement de l'expérimentation

Introduction partielle

Dans le but de recueillir des données relatives à notre thème de recherche, et afin de répondre à notre problématique qui se base essentiellement sur l'utilisation des jeux éducatifs comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral.

Ce chapitre présente le déroulement de notre expérimentation, où on va appliquer les jeux éducatif de notre choix dans une classe de 4 AP, et comparer les résultats avec autre classe classique. En utilisant les grilles d'observation pour décrire les principaux moments dans les séances de la compréhension et la production orale entre le groupe témoin et le groupe expérimental. Afin de pouvoir analyser et interpréter les donner de l'expérience dans le chapitre suivant. Pour arriver à des résultats qui répondre soit positivement ou négativement à notre problématique.

1. Déroulement des séances de la compréhension orale

Chaque projet didactique commence par une séance d'oral (Compréhension / expression) qui dure 45 minutes.

Pour prouver l'efficacité/la non efficacité des jeux comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral, une même leçon a été présentée aux apprenants des deux groupes choisis mais de deux manières différentes :

- Avec le premier groupe, dit « témoin », l'enseignante a présenté traditionnellement sa leçon c'est-à-dire sans utiliser le jeu comme support didactique.
- Avec le deuxième groupe, dit « expérimental », elle a utilisé les jeux comme support didactique.

Les étapes suivies dans la présentation classique des séances de la compréhension orale pour l'enseignante sont presque les mêmes. L'enseignante commence sa leçon par une phase de « mise en situation » puis elle passe à l'exploitation du support choisi (un texte oralisé lu par l'enseignante elle-même ou un support sonore à côté des images ou bien des objets qu'elle apporte avec elle. C'est une phase d'observation et d'analyse qui se repose sur des questions testant la compréhension globale du thème et d'autres visant l'enrichissement du vocabulaire des apprenants. Enfin, elle termine par une phase de récapitulation où elle demande aux élèves de résumer le texte lu ou écouté oralement.

Pour notre expérimentation, nous avons veillé à ce que ces grandes lignes à côté du programme officiel de 4ème année primaire soient respectées. Avec les jeux proposés, une autre démarche a été adoptée.

Après avoir effectué l'expérimentation, notre travail a été réparti sur deux parties :

1. Le déroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe témoin.
2. Le déroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe expérimental.

1.1 Dérroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe témoin

1.1.1 Dérroulement de la leçon

Nous avons choisis d'assister avec le groupe témoin à la première séance de la séquence³ du projet 2, intitulé « c'est la fête ». La leçon a pour sujet l'anniversaire, elle est intitulée « Joyeux anniversaire ». Elle a pour objectifs d'identifier les interlocuteurs et leur statut, et d'exercer sa vigilance auditive. Ses compétences visées sont les suivantes : Construire le sens d'un message oral en réception, adopter une attitude d'écoute sélective et communiquer de manière efficace dans les diverses situations de communication. Notre support didactique utilisé est le manuel de français 4 AP, p. 62, et des images relatives au thème abordé. (Voir l'annexe B.1).

Après avoir salué ses apprenants, l'enseignante entre a commencé la leçon par un rappel sur l'intitulé du projet et le thème de la séquence précédente. Après, elle a collé au tableau les illustrations pour demander aux élèves par la suite d'en deviner le sujet. Certains ont dit que les photos représentent un anniversaire car il y avait les bougies d'une fête. Ensuite elle demande aux apprenants d'écouter le dialogue, pour répondre à cette question :

- Yacine et Massinissa parle de quelle fête ?

Les élèves répondent :

- Yacine et Massinissa parlent d'une fête d'anniversaire.
- Yacine et Massinissa parle de Lina.
- Yacine et Massinissa parle de l'anniversaire de Lina.

L'enseignante corrige la prononciation à ses apprenants puis elle relie le dialogue pour la deuxième fois, précédé de la consigne suivante : c'est la fête de qui ?

Les apprenants participent (les réponses) :

- C'est La fête de Lina.
- C'est l'anniversaire de Lina.
- C'est l'anniversaire de Yacine.

Et pour la troisième écoute, elle a posé la question suivante : Lina à quel âge ?

Les apprenants répondent :

- Lina a 09 ans.
- Lina a 11ans.
- Lina a 12ans.

A la fin, l'enseignante termine la séance par une évaluation sur les ardoises (P.L.M).

Elle demande de répondre par vrai ou faux à ces questions :

- Yacine et Masinissa fête l'anniversaires de Lina.
- Yacine prépare la fête de laid.
- Lina a 12 ans.

1.1.2. Quelques remarques sur la séance de la compréhension orale avec le groupe témoin

Pendant l'observation de cette séance et grâce à la grille d'observation utilisée (voir Annexe A.1), nous avons remarqué que la gestion de temps de cette séance de 45 minutes était moyenne et ça s'est passé comme suit : l'enseignante a consacré 10 minutes à la préparation du climat de la classe et 25 minutes à l'analyse du support. Les apprenants avaient assez de temps pour participer. Les dernières 10 minutes sont pour l'évaluation. La gestion de l'espace était ordinaire, l'enseignante garde la forme linéaire des 4 rangées.

Pour les autres critères relatifs aux relations pédagogiques, nous avons fait les constatations suivantes :

Pour l'interaction, l'observation nous a permis de voir que la plupart des apprenants sont arrivés à répondre aux questions de la compréhension orale avec une participation active et coopération surtout que l'enseignante a fourni des gros efforts pour provoquer la parole et inciter les apprenants a créé un réel échange langagier entre eux. En même temps elle les a écouté avec un véritable intérêt, faire un rappel à l'ordre et corrige les fautes. Cependant quelques apprenants essayaient de faire preuve d'autonomie.

Pour le critère de la prise de parole nous avons remarqué que la majorité des apprenants qui ont participé, ils avaient des difficultés de conjugaison et de grammaire pour formuler des phrases correctes, l'enseignante insiste surtout sur l'organisation et malgré que les apprenants connaissent le vocabulaire de l'anniversaire mais ils ont des doutes sur les mots à utiliser. Pour la prononciation, la plupart des apprenants ont mal de prononcer correctement les phonèmes car l'influence de la langue maternelle est toujours présente, et parfois ça change automatiquement le mot et le sens de ce mot.

Pour le critère de l'engagement et la réalisation de l'activité, au début les apprenants étaient peu actifs, font les exercices d'une manière désintéressée et ils ont des difficultés dans la compréhension orale. Donc ils ne sont pas immédiatement à l'activité mais après ils ont sollicité l'aide de l'enseignante et de ses camarades.

A la fin, nous avons constaté que la motivation n'était pas présente que chez quelques apprenants et que les bons apprenants prenaient des initiatives pour participer durant le cours. La plupart des élèves étaient inattentifs et désintéressés. En effet, la leçon a été présentée d'une manière peu motivante qui n'a pas réussi à attirer leur attention.

1.2. Déroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe expérimental

1.2.1. Déroulement de la leçon

Afin d'atteindre l'objectif de notre travail, nous avons présenté aux élèves du groupe expérimental la même leçon déjà proposée au groupe témoin. Il est à signaler que ce sont des apprenants du même niveau. C'est juste que le support didactique soit différent : pour cette fois-ci, nous avons trois jeux : « tirez des clés », « Jeu d'enveloppe » et « Top chrono ».

1.2.1.1. Le jeu de « Tirez des clés »

- a- **Matériel** : Deux clés en carton, l'un avec les verbes du 1^{er} groupe à l'infinitif (un verbe sur chaque face) et l'autre avec les pronoms de conjugaison (*voir l'annexe C.1.*)
- b- **Règle du jeu** : conjuguer le verbe correctement avec le pronom au présent de l'indicatif.
- c- **Objectif du jeu** : A la fin de cette séance l'élève sera capable de maîtriser la conjugaison des verbes les plus fréquents (être, avoir, faire...) on les conjuguant au présent de l'indicatif...

- d- **Principes du jeu** : Répartition des élèves en groupes, chaque groupe contient 4 élèves. A chaque fois, on choisit deux élèves. Un joueur (un représentant de l'équipe A ou B) lance les clés et le 1^{er} qui conjugue convenablement le verbe proposé porte la réponse sur le tableau. Son équipe gagne donc un point Les verbes proposés sont : décorer, danser, chanter, inviter, célébrer et fêter. L'équipe gagnante est celle qui aura plus de points.
- e- **Temps consacré au jeu** : 20 minutes.
- f- **Temps consacré à la correction collective sur le tableau**: 10 minutes.
- g- **Résultats obtenus** :

D'après les résultats obtenus dans le premier tableau, nous constatons que le niveau de la conjugaison des verbes entre des groupes est rapproché. Puisque il y avait trois groupes ont complété le challenge et ils ont égalisé. Ce qui nous a obligés de faire autre compétition entre ces groupes gagnants comme nous voyons dans le tableau deux.

Tableau 1

L'équipe A	Les points		L'équipe B
Groupe1	2/4	4/4	Groupe5
Groupe2	3/4	2/4	Groupe6
Groupe3	4/4	3/4	Groupe7
Groupe4	3/4	4/4	Groupe8

Entre les groupes gagnants : groupe 3, groupe 5 et le groupe 8.

Tableau 2

L'équipe A	Les points		L'équipe B
Groupe5	4/4	3/4	Groupe8
Groupe9	2/4	3/4	Groupe3

Donc le groupe gagnant : c'est le groupe 5

1.2.1.2. Le jeu d'enveloppe.

- a. **Matériel** : des enveloppes et des petites cartes.

(Voir l'annexe C.2.)

- b. **Règle du jeu** : Ouvrir les enveloppes et construire une phrase correcte à partir des mots qui se trouvent dans les enveloppes.

c. Objectif du jeu : Amener les apprenants à lire des mots et les comprendre pour construire des phrases correctes dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier le sens des mots et le contexte.

d. Principe du jeu : Répartition des élèves en groupes chaque groupe contient 4 élèves. Après nous avons distribué des enveloppes et chaque enveloppe contient 7 phrases et chaque phrase dans des cartes de couleurs différentes sur chaque carte s'écrit un mot nous avons demandé aux apprenants à remettre en ordre les mots pour construire une phrase correcte. En suite chaque groupe lit à haute voix ses phrases et les autres groupes disent si elles sont correctes ou non. Donc c'est une forme auto-évaluation qui permet les apprenants d'évaluer leur progrès (maîtrise de soi, raisonnement de notions apprises...)

e. Les phrases proposées :

- Papa achète des bougies.
- Lina décore le salon pour l'anniversaire.
- Ma tante offre un cadeau à ma sœur.
- Ma copine invite ses camarades à la fête.
- Mon frère chante avec ses amis.
- Maman prépare des gâteaux.
- Ma sœur souffle les bougies.

f. Temps consacré au jeu : 20 minutes.

g. Temps consacré à la correction collective sur le tableau : 10 minutes.

h. Résultats obtenus :

A travers ce tableau, nous constatons qu'il y avait des phrases simples et faciles à organiser à la portée de tous les groupes, mais pas la même chose pour les autres phrases, celle qui a été plus compliquée. Afin de classer les groupes selon leur capacité de structurer les phrases.

Et comme nous voyons, il y avait deux groupes gagnants : le groupe 1 et le groupe 5.

Le tableau

Les phrases	Les groupes								
	Grp1	Grp2	Grp3	Grp4	Grp5	Grp6	Grp7	Grp8	Grp9
Phrase1	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Phrase2	*	×	×	*	*	*	*	×	*
Phrase3	*	*	*	*	*	×	*	*	*
Phrase4	*	*	×	×	*	×	*	*	*
Phrase5	*	*	×	*	*	*	×	*	*
Phrase6	*	*	*	×	*	×	*	*	×
Phrase7	*	*	*	*	*	*	*	×	*
Les points	7/7	6/7	4/7	5/7	7/7	4/7	6/7	5/7	6/7

1.2.1.3. Le jeu « Top chrono »

a. **Matériel** : des lettres d'alphabet en plastique.

(Voir l'annexe C.3.)

b. **Règle du jeu** : trouver le plus grand nombre des mots corrects qui commencent par la même lettre.

c. **Objectif du jeu** :

- enrichir le vocabulaire.
- Rafraichir la mémoire des élèves.
- Prendre soin de l'orthographe du nom.

d. **Principes du jeu** :

Répartition des élèves en groupe de 4 élèves. Chaque groupe tire au sort une lettre de l'alphabet et les élèves sont censés de trouver un nom de garçon, de fille, de pays, d'animale, de fruit, de légume. Et s'ils ne trouvent pas une catégorie proposée, ils pouvant trouver le plus grand nombre des mots corrects pour obtenir plus des notes.

e. **Temps consacré au jeu** : 20 minutes.

f. **Temps consacré à la correction collective sur le tableau** : 10 minutes.

g. **Résultats obtenus** :

Dans ce tableau, nous avons incéré les différentes catégories demandées aux apprenants à remplir durant les jeux pour collecter le maximum des points. Avec une colonne destinée au nombre des mots trouver qui commence par le même lettre. A la fin du tableau, il y a le cumule des points collectés pour chaque groupe.

Mais les résultats étaient rapprochés.

Tableau

Grp	Lettre	Catégories proposés						Les mots	Les points
		Garçon	Fille	Pays	animale	fruit	légume		
01	C	Chouaib	Cylia	Coria	congru	Cerise	courgette	4	10
02	M	Moloud	Marama	Malaisie	×	mangue	×	7	11
03	Z	Zouhir	Zineb	Zombai	zèbre	×	×	2	6
04	B	Basil	Bahia	Brasil	×	banane	×	7	11
05	A	Amine	Amira	Amérique	Anne	ananas	Aubergine	6	12
06	T	Tamer	Talia	Tunisie	Tortue	×	tomate	6	11
07	F	Farouk	Farida	France	×	fraise	×	6	10
08	R	Raouf	Rania	Russie	×	×	×	5	8
09	N	Nassime	Narimen	Norvège	×	×	×	4	7

1.2.2. Quelques remarques sur la séance de la compréhension orale avec le groupe expérimental. (Voir l'annexe A.2)

Durant le déroulement des jeux, nous avons remarqué que la répartition des élèves en groupes (4 élèves par groupe) nous a bien aidées dans la gestion de l'espace. Pour la gestion de temps, nous avons consacré 30 minutes à chaque jeu : 20 minutes pour jouer et 10 minutes pour corriger. Donc, les trois jeux se sont passés dans une séance d'une heure et 30 minutes.

Pour les autres critères relatifs aux relations pédagogiques, nous avons fait les constatations suivantes :

Pour l'interaction, nous étions vraiment surpris durant le déroulement des jeux puisque toute la classe avait participé et même les apprenants qui sont d'habitude désintéressés, d'après leur enseignante, étaient les premiers à vouloir participer. Le travail collaboratif a eu un effet sur l'interaction et la dynamique des échanges au sein des groupes. Nous ne pouvons pas nier les efforts fournis par l'enseignante ; cette dernière a bien géré les interactions entre les apprenants et elle a essayé de vérifier s'ils ont bien compris et tiré profit des jeux dans tous leurs aspects. Même les apprenants ont fait preuve d'autonomie et ont essayé de corriger leurs erreurs.

Pour le critère de la prise de parole et d'après nos observations concernant le premier jeu «Tirez des clés», nous pouvons dire que les apprenants étaient intéressés par les clés. En effet, le déroulement de la séance, les illustrations, les couleurs, tout était nouveaux pour eux. Ce

qui a bien les aider à apprendre la règle de conjugaison des verbes de premier groupe au présent de l'indicatif. Presque toutes les réponses étaient justes.

Durant le déroulement du deuxième jeu « jeu d'enveloppe », nous avons remarqué que les enveloppes utilisées ont fasciné les élèves et ont attiré leur attention. Ils ont tous participé pour construire des phrases simples et cohérentes avec une émulation saine entre les groupes. Ils ont essayé de comprendre les mots et ils font des efforts pour comprendre celui des phrases.

Durant le déroulement du troisième jeu « top chrono », Nous avons remarqué que les apprenants développent une attitude positive vis-à-vis de leur vocabulaire, Ils répondaient facilement avec grand esprit pour collecter le maximum des points. Et il y avait un échange de mots et un enrichissement de vocabulaire très remarquable.

Nous avons constaté aussi que ces jeux proposés ont permis aux élèves d'avoir une bonne prononciation des mots et de savoir comment articuler les lettres correctement. Et les moqueries se sont rapidement transformées en des encouragements mutuels.

Pour le critère de l'engagement et la réalisation de l'activité, nous avons remarqué que lorsque l'enseignante a commencé à expliquer les différents concepts et illustration, les apprenants ont très vite rentré dans le jeu et ont commencé pratiquement tous à participer et à répondre facilement aux règles. Ils étaient impliqués. Ils ont participé de manière active à la réalisation des activités avec l'enthousiasme à accomplir les tâches demandées à temps. Il y avait une gestion simultanée des tâches et une coopération entre eux surtout lorsque nous leur avons annoncé qu'il y aurait des gagnants et des perdants. De notre part, nous avons joué le rôle d'un guide, d'un facilitateur afin de faciliter la tâche aux apprenants. Nous n'intervenons qu'en cas de difficulté.

Pour la motivation, Les comportements observables témoignent une grande adhésion. Les attitudes des apprenants reflètent une grande motivation. Les apprenants avaient la capacité de comprendre la consigne et de l'appliquer facilement, la capacité de se concentrer, de mémoriser et même d'anticiper. Ils étaient émerveillés par les couleurs et les images. Ils étaient intéressés et motivés. Ils ont travaillé avec plaisir dans une atmosphère dynamique.

2. Déroutement des séances de la production orale

Chaque projet pédagogique est réparti en trois séquences. La séquence s'étale sur des séances, d'une durée moyenne de 1h 30 pour chacune et à raison de trois séances par semaine. (Voir l'annexe B.2)

Les cinq premières d'entre elles seront consacrées à la réception/production : orale et écrite, et à l'introduction de nouvelles règles d'orthographe, de grammaire ou de conjugaison, la dernière est censée être celle de l'évaluation / remédiation.

Pour la séance de la production orale, l'enseignante a procédé deux méthodologies différentes :

- Avec le groupe témoin : la méthodologie classique.
- Avec le groupe expérimental : l'utilisation de « jeu de rôle » comme activité ludique pour inciter les apprenants à s'exprimer oralement.

Nous allons voir le déroulement de chaque séance et comparer entre les deux groupes pour prouver l'efficacité des jeux dans la production orale.

2.1. Déroutement de la séance de la production orale avec le groupe témoin

Pour cette compétence, nous avons suivi la même méthode que celle adoptée dans la première étape de notre expérimentation. Nous avons donc assisté à une séance de production orale, présentée, d'une façon ordinaire, au groupe témoin. La leçon, ayant pour titre « joyeux anniversaire » relève toujours du projet 2, intitulé « C'est la fête », et de la séquence³, et porte sur l'anniversaire. Son domaine, c'est savoir parler. Elle a pour objectifs de parler de son environnement immédiat (école, maison, quartier) et d'intervenir dans un échange pour répondre à une question. Ses compétences visées sont : prendre la parole pour s'exprimer, prendre sa place dans un échange pour communiquer et communiquer de manière efficace dans les diverses situations de communication. Les valeurs à tirer de cette séance sont : le civisme, le respect, la solidarité, l'amitié. Le support utilisé par l'enseignante dans cette première séance est le manuel de français de 4 AP, p. 63, à côté de quelques images choisies.

Dans le but d'amasser le maximum d'information concernant la capacité de la production orale chez nos apprenants, nous avons utilisé une grille d'observation (voir annexe A.3).

2.1.1. Déroulement de la leçon

L'enseignante a commencé sa leçon par un rappel sur le thème du projet et l'intitulé de la séquence. Elle a ensuite demandé aux apprenants d'ouvrir le manuel scolaire à la page 62. Puis, elle leur a posé la question suivante : qui sont les personnages dans cette photo ?

Les apprenants participent en levant leurs doigts pour répondre à la question :

- Les personnages de cette photo sont Majid et Yacine.
- Les personnages de ce dialogue sont Lina et Yacine.

L'enseignante corrige les erreurs de ces apprenants en insistant sur la bonne prononciation.

- Puis elle pose la question : « Que font les personnages ? »
- Les apprenants lèvent le doigt et répondent en disant : « les personnages parlent ». « Yacine et Madjid sont en train de discuter ».

Puis elle pose une autre question : ils sont en train de discuter sur quoi ?

Les apprenants répondent :

- « ils sont en train de discuter sur l'anniversaire de Lina ».

A la fin, l'enseignante a formé des groupes de 3 apprenants, elle les a fait sortir groupe par groupe aux tableaux pour s'exprimer et construire un mini dialogue d'au moins trois phrases ou quatre. Pour aider ses apprenants, l'enseignante leur posait des questions sur leurs propres dates de naissance et autres. Elle a joué le rôle d'émetteur et a essayé de guider les apprenants. Elle a veillé à ce que tout le monde participe.

2.1.2. Quelques remarques sur le déroulement de la séance de la production orale avec le groupe témoin

Nos remarques sur la gestion de temps et la gestion de l'espace pour cette séance ne sont pas si différentes de celle faites sur le déroulement de la séance de la compréhension orale avec le groupe témoin : Une conduite traditionnelle qui a permis à l'enseignante de bien répartir les 45 minutes sur les activités et de gérer la classe.

Pour les autres critères relatifs aux relations pédagogiques, nous avons fait les constatations suivantes :

Pour le critère de l'interaction, nous avons remarqué que la participation était médiocre et la plupart des apprenants étaient lassés et stressés. Ils n'intervenaient que si l'enseignante les interrogeait par le recours à l'étayage, ainsi qu'aux moyens pédagogiques utilisés pour ne pas monopoliser seul la parole et déclencher les propos de ses apprenants. Mais malgré ça ils n'ont pris la parole que pour répéter les termes étudiés et répondre aux questions de l'enseignante. Des réponses qui sont souvent guidées de manière à donner celles attendues par l'enseignante et il y avait même des réponses en langue maternelle.

Et d'après ces observations, nous pouvons dire que la prise de parole n'était pas suffisante et ce qui nous a plus marqué que dans les réponses des apprenants, le fait qu'ils ne maîtrisent par la structure phrastique, ils répondent par des fragments des mots, cela infirme que les apprenants comprennent ce qui leur demandé mais n'arrivent pas à s'exprimer oralement . Ils répondent à voix basse, avec un manque d'assurance total sur la prononciation des mots.

Autre point, nous n'avons remarqué que l'engagement et la réalisation des activités se limite seulement sur les excellents apprenants malgré que l'enseignante a passé dans les rangs, s'approcher le plus de ses élèves, susciter leur intérêts, favoriser les interactions et l'échange entre les apprenants afin de les inciter à s'engager dans les activités mais la majorité n'a pas réagis à ses efforts.

Dans ce constat, nous pouvons synthétiser que la motivation était le rôle primordiale de l'enseignante face à ses apprenants à cause au sentiment d'insécurité de s'exprimer en français. Donc il n'y avait pas de communication, pas de participation, pas d'échange et surtout pas de motivation.

2.2. Déroulement de la séance de la production orale avec le groupe expérimental

2.2.1. Déroulement du « jeu de rôle »

[L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, l'attitude du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe des relations interindividuelles (...). L'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole.]⁵

Cette citation a résumé que on peut transmettre un message tout autant la gestuelle, qui permet aux apprenants de s'exprimer par un langage non verbale.

Dire l'oral, c'est dire des mots accompagner des gestes et des mimiques. C'est le verbale plus le non-verbale, donc à travers le jeu l'apprenant peut s'exprimer non seulement par les mots mais aussi par le regard, l'écoute, le gestuelle.

a. Nature du jeu

Le jeu consiste en une animation des scènes interprétées par les apprenants.

b. Objectif du jeu

Déclencher une communication authentique et impliquer les apprenants dans une situation d'interaction et les responsabiliser dans leur rôle. Les apprenants sont censés s'exprimer en français et réaliser des actes de parole pertinents dans une situation d'échange.

c. Principe du jeu

Nous avons présenté aux apprenants une saynète qui contient des personnages, des paroles et des vignettes sur la fête d'anniversaire de leur camarade pour lui acheter des cadeaux. Ensuite nous avons diffusé la vidéo 3 fois pour assurer la compréhension de son contenu. Les apprenants sont appelés à mémoriser et à répéter les conversations menées par les personnages (voir annexe...), à jouer en groupes la même scène ou même une autre imaginée.

5. Halté J.F. & Rispaïl M., L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités), Paris, 2005. P. 30

Le groupe gagnant est celui qui arrive à bien joué la scène.

- d. Temps consacré au jeu :** 1h et demi.
- e. Temps consacré à la correction collective sur le tableau :** en même temps que le déroulement des temps.
- f. Résultat obtenus**

A travers ce tableau, nous voyons que chaque groupe choisit un thème différent, et arrive à interpréter les scènes à différents niveaux. Donc chaque groupe a obtenu une note au vu de ses capacités.

Tableau

Les groupes	01	02	03	04	05	06	07	08	09
Les thèmes	Fête d'anniver Saire	Fête de tahara	Fête Aide sghire	Fête de la fin d'année	Fête d'anniver saire	Fête du père Noël	Fête des mères	Fête aide kbir	Fête mouloud
Les notes	8/10	6/10	7/10	7/10	9/10	5/10	8/10	6/10	9/10

2.2.2. Quelques remarques sur le déroulement de la séance de la production orale avec le groupe expérimental

Au début de la séance, l'enseignante a changé la disposition de la classe à une forme de demi-cercle «la forme U», c'est une autre façon de gestion d'espace. Et pour la gestion de temps, on n'a pas trouvé un problème tous les groupes sont passés dans une séance de 1h :30. Ceci est peut-être dû au fait qu'ils ont eu le temps de la préparer à la maison avant de le faire en classe.

Pour les autres critères relatifs aux relations pédagogiques, nous avons fait les constatations suivantes :

Concernant l'engagement et la réalisation de l'activité, nous avons remarqué que après avoir terminé les préparations, l'enseignante a demandé aux apprenants de commencer l'interprétation des rôles, au début personne ne voulait passer en premier, Par la suite après les premiers instants de timidité l'ensemble des présents ont réclamé leurs passage et se sont acquittés de leur rôle dans des conditions acceptables.

En effet, ce support a suscité l'interaction des apprenants qui sont réellement investis, à notre avis, de faire jouer les personnages. Nous avons remarqué que tous les apprenants veulent jouer les différentes scènes de jeu en imitant les personnages. Tous les apprenants

sans exception ont participé et le rôle de l'enseignante c'est limité à l'observation et l'évaluation. Puisque l'association du langage et de l'action ont suscité l'enthousiasme des enfants et leur ont donné la possibilité de se servir de la langue de façon autonome et la plupart des apprenants retenaient avec facilité leurs textes.

Cependant pour la prise de parole, on a pu constater que les lacunes des apprenants ont résidé dans la prononciation, le ton souvent inadapté, et dans la lenteur du débit des phrases. Mais cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter davantage le désir d'apprendre et de réussir et solliciter l'imaginaire est donc un moyen de stimuler l'attention et d'optimiser les capacités intellectuelles des apprenants, surtout que les dialogues faisaient appel au vocabulaire et des structures grammaticales préparés auparavant. Ces pièces ont permis de les réinvestir dans un contexte défini.

En général, pour la motivation cette activité a très bien marché et a créé encore plus le désir d'apprendre chez les apprenants même si beaucoup d'apprenants ont été frustrés de ne pas pouvoir rejouer. Mais nous croyons aussi que c'est l'activité qui leur a plu le plus parmi toutes celles que nous avons pu mener avec eux. Ils ont été très enthousiastes à la fin de l'activité et la répartition des rôles a suscité quelques fois quelques éclats de rires.

Conclusion partielle

Dans ce premier chapitre de la partie pratique, nous avons pu collecter le maximum de données concernant l'utilisation des jeux éducatifs comme support didactique en Algérie, prenant comme échantillon les apprenants de 4 AP.

Comme une première constatation, nous pouvons dire que « les jeux éducatifs » sont toujours applicables en classe. En les utilisant, nous pouvons clairement remarquer la différence entre les deux séances notamment en ce qui concerne la motivation chez les élèves. Ce qui prouve que le jeu éducatif a apporté de plus aux leçons présentées. Chose que nous allons confirmer ou infirmer à travers l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus dans le chapitre suivant.

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation.

Introduction partielle

L'analyse et l'interprétation des résultats de notre expérimentation se fera par une description détaillée des réponses des apprenants, illustrée par les statistiques obtenues suite à la collecte de données par le biais des grilles d'observation, pendant les jeux et durant les séances de la compréhension et de la production orales présentées avec le groupe témoin et le groupe expérimental.

Notre objectif majeur dans cette étude comparative est de pour pouvoir vérifier l'utilité du jeu comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral dans les classes de langues à l'école algérienne.

Nous allons donc analyser les données collectées, par séance et par critère, pour arriver à la fin à faire une synthèse nous permettant la généralisation des résultats de notre étude.

1. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

1.1. Analyse et interprétation des résultats des séances de la compréhension orale

1.1.1. La conduite et le climat de classe

En ce qui concerne la gestion d'espace dans la séance classique, l'enseignante a essayé de bien gérer la classe mais elle est restée en face de ses apprenants pendant tout le temps consacrée à cette séance. Elle a enseigné de manière frontale et cette méthode a des inconvénients comme :

- La grande distance entre l'enseignant et l'apprenant.
- La marginalisation de quelques élèves.

Par contre lorsqu'elle a rassemblé deux tables pour chaque groupe, cette disposition a facilité pour l'enseignante de s'approcher le plus de ses apprenants, susciter leur intérêts, être une animatrice en classe, passer entre les groupes, attirer l'attention des apprenants. Et c'est ça les nouveaux rôles attribués à l'enseignant par l'approche par compétences et par la pédagogie du projet, l'obligent à être très proche de ses élèves, à apprendre à les connaître davantage et à connaître leurs besoins et leurs capacités pour pouvoir leur venir en aide à chaque obstacle rencontré.

Pour la gestion de temps, l'enseignante était impliquée dans une double tâche, elle a essayé de bien partager le temps entre les activités et de réaliser les objectifs avec les deux groupes.

1.1.2. L'interaction

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenu les résultats suivants :

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
la participation active des apprenants	27	40	66%	95%
la coopération et le partage des connaissances	22	38	52%	90%
les échanges entre l'enseignante et les apprenants	24	36	54%	86%
Les apprenants qui font preuve d'autonomie	18	38	42%	90%

En analysant ce tableau, nous concluons qu'avec la séance classique la participation des apprenants étaient active **66%** entre eux. Qui sont arrivés à répondre aux questions malgré que l'anniversaire c'est un sujet claire, facile et très intéressant pour eux. Mais le reste de la classe semble désintéressé par le cours : certains dessinent sur la table ou le cahier, les autres regardent leur enseignante sans parler.

Par contre avec le groupe expérimental, le nombre des apprenants qui ont participé activement était très élevé **95%** donc presque toute la classe avait participé. Et ils ont bien respecté règles des jeux, ils ont répondu avec un grand enthousiasme sans avoir des contraintes d'intervention et de communication en langue française. Ils s'exprimaient avec une certaine fluidité et simplicité.

Pour la coopération et le partage des connaissances, **90%** des apprenants qui ont fait un grand effort en participant et en communiquant oralement entre eux en français pour prouver leurs compétences dans une atmosphère de compétition, il y a même certains apprenants qui ont essayés de trouver les synonymes des mots choisis par les autres groupes pour prouver qu'ils sont les meilleurs de la classe.

Quant à la séance classique, **52 %** des apprenants parmi eux les excellents qui veulent donner leurs opinions et aider leurs camarades. Donc il y avait un échange langagier moyen dans la classe, dirigée par l'enseignante pour créer une communication entre les élèves.

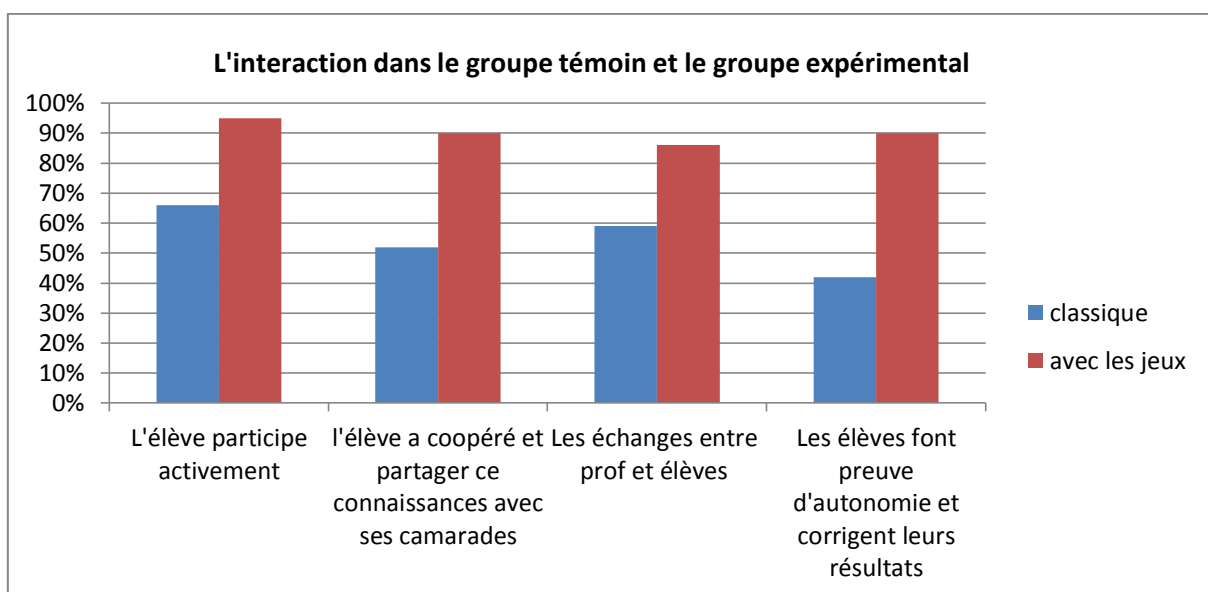
Des que un échange entre l'enseignante et les apprenants, a été **54 %** garantit. En effet, l'enseignante écoutait avec véritable intérêt. Elle faisait à chaque fois des rappels. Leurs permettant de corriger leurs erreurs.

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

On utilisant les jeux, le taux des échanges a atteint **86%**. Même les apprenants qui sont habituellement désintéressés étaient les premiers à vouloir participer. L'enseignante a vérifié à chaque fois si les objectifs des jeux, notamment ceux relatifs à la grammaire, vocabulaire. Et la structure de phrase a été atteinte.

Mais cette échange a vraiment influencé l'esprit autonome dans la classe et **90%** des apprenants font preuve d'autonomie et corrigent leurs résultats, par exemple durant les jeux ils nous ont appelé que pour voir si leurs réponses étaient justes ou pas et ils ont essayé de les corriger seule jusqu'à ce qu'ils ont fait le reste des mots, et des phrases seules.

Mais durant la séance classique seulement **42%** des apprenants qui font preuve d'autonomie, surtout les excellents aimants travaillés seuls et même leurs niveaux de langue est bon par rapport leurs âges.



1.1.3. Prise de parole au sein de la classe

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
utilisé un vocabulaire riche et varié.	20	32	47%	76%
faire des phrases simples	25	35	60%	83%
la bonne prononciation des mots	15	25	36%	60%

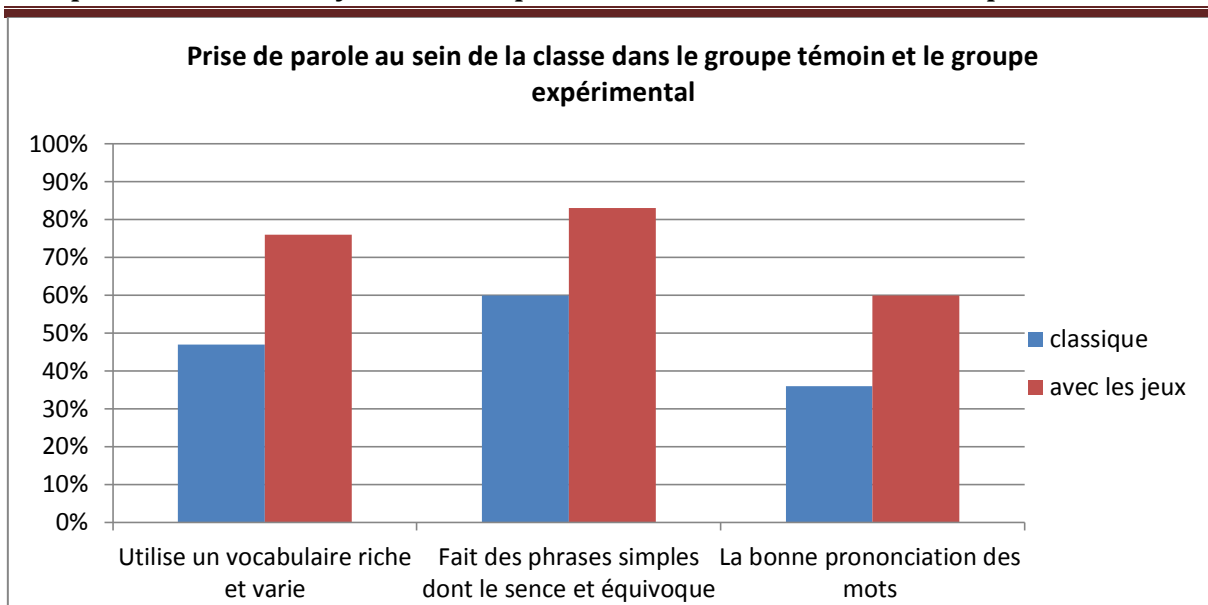
Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

En observant ce tableau, nous constatons que l'impact des jeux est très remarquable et la majorité des apprenants ont bien amélioré leurs niveaux de langue. Puisque **76%** des apprenants ont utilisé un vocabulaire riche et varié. Malgré qu'il fût juste **47%** avec l'autre classe et ça c'est grâce au jeu du « TOP CHRONO », qu'il les a aidés à s'approprier beaucoup de nouveaux mots sur l'anniversaire. Et le travail en groupe leur facilite l'échange des mots, la compétition entre eux pour trouver le maximum des mots et de prouver leurs compétences orales sans aucun trac ou peur de s'exprimer durant l'ambiance du jeu.

Ce qui justifie qu'il y avait **83%** des apprenants qu'ils ont même arrivé à faire des phrases simples dont le sens est équivoque avec des mots de niveau moyen mais très agréable par rapport à leur apprentissage, surtout durant le « JEU D'ENVLOPPE » qui les a aidés à bien comprendre la construction de la phrase mais d'une façon ludique et le « JEU DE TIRES LES CLES » leur permet de savoir conjuguer les verbes avec le sujet correctement et avec une émulation saine entre les groupes.

Dans l'autre côté avec le groupe témoin, il y avait que **60%** des apprenants qui ont fait des phrases simples, correctes mais sous la correction de l'enseignante qui a fourni de gros efforts pour les faire respecter la structure et la grammaire de la phrase.

En ce qui concerne la bonne prononciation des mots, nous pouvons dire que les résultats sont presque doublés. On a **36%** avec le groupe témoin et **60%** avec le groupe expérimental, mais cette diversité est justifiée par l'influence des jeux qui leur permet d'élever le taux de participation donc dépassé la peur de mal faire, la timidité de s'exprimer oralement, d'être mal jugé devant ses camarades, le manque de confiance en soi surtout pour un apprenant de 4 AP, d'améliorer leurs lacunes de prononciation surtout entre les lettres B et P, les sons nasaux et les voyelles et l'impact de la langue maternelle dans leurs accents. Qui sont trouvés chez les apprenants à cause de l'insuffisance du temps consacré aux activités de l'oral, donc l'enseignante ne peut pas insister à chaque apprenant individuellement parce qu'elle avait 42 apprenants. Et même si elle veut, le temps est insuffisant pour corriger les fautes un par un, et apprenant par apprenant. Mais les jeux facilitent la tâche et donnent plus d'opportunités de s'exprimer et de pratiquer la langue dans une atmosphère d'encouragement, de décontraction et de spontanéité.



1.1.3. Engagement et réalisation de l'activité

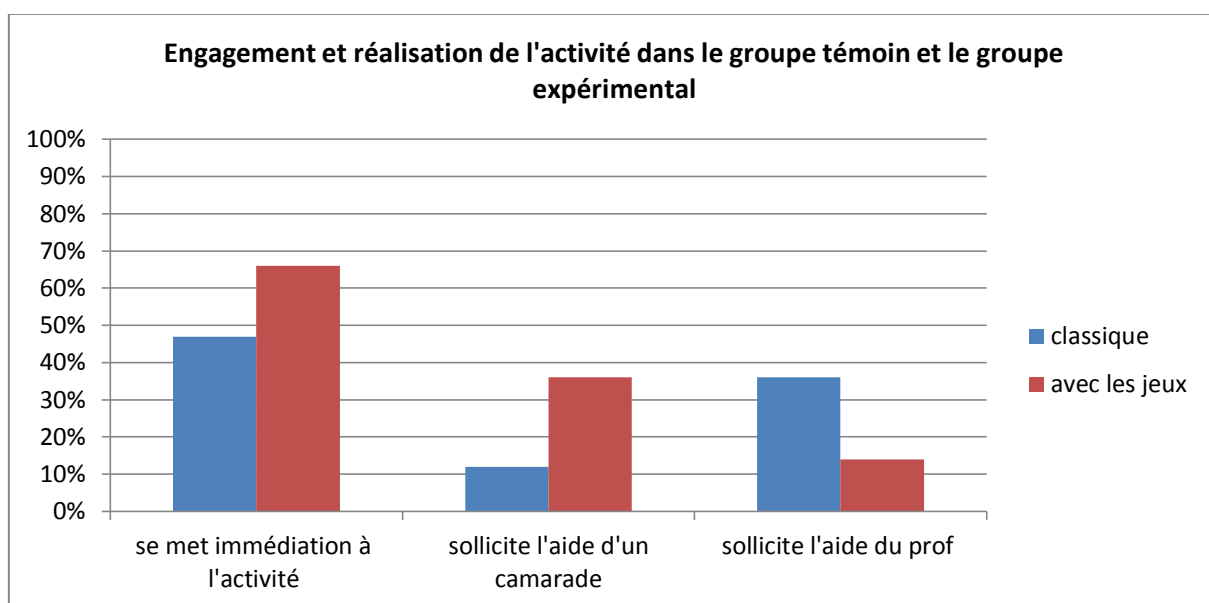
Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
Ils se mettent immédiatement à l'activité	20	26	47%	66%
Sollicite l'aide de l'enseignante	15	21	36%	48%
Sollicite l'aide d'un camarade	6	15	12%	36%

A travers ce tableau, nous pouvons voir que le nombre des apprenants qui se mettent immédiatement à l'activité a clairement augmenté avec le groupe expérimental, c'est **66%** des apprenants qui ont très vite rentré dans le jeu pour ne pas perdre du temps et ils ont commencé pratiquement tous à participer et à vouloir gagner plus des points. Juste après que l'enseignante a commencé à expliquer les différents concepts et illustrations des règles de jeux avec enthousiasme puisque notre méthode était nouvelle et très excitant pour eux. Par contre avec la méthode traditionnelle, les apprenants étaient ennuyeux et peu actifs seulement **47%** qui se met à l'exercice et le reste de la classe avait un petit blocage au début puis ils ont réalisé l'activité, à l'aide de l'enseignante comme le cas de **36 %** des apprenants qui ont demandé à l'enseignante de réexpliqué les mots difficiles, les questions incomprises pour eux.

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

Mais il y a avait **12%** des apprenants qui ont sollicité l'aide d'un camarade par timidité et facilité d'approche. Et ce n'est pas le cas avec le groupe expérimental, puisque durant les jeux, **36%** apprenants ont sollicité l'aide d'un camarade à cause du travail en groupe et la coopération entre eux pour achever le challenge dans le temps et le gagnera. Donc le rôle de l'enseignante était de passer entre les groupes pour les guider et elle intervient lorsque les apprenants se bloquent ou mal compris la règle du jeu et **48%** d'apprenants ont sollicité l'aide de l'enseignante durant le déroulement des trois jeux.



1.1.4. La motivation

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

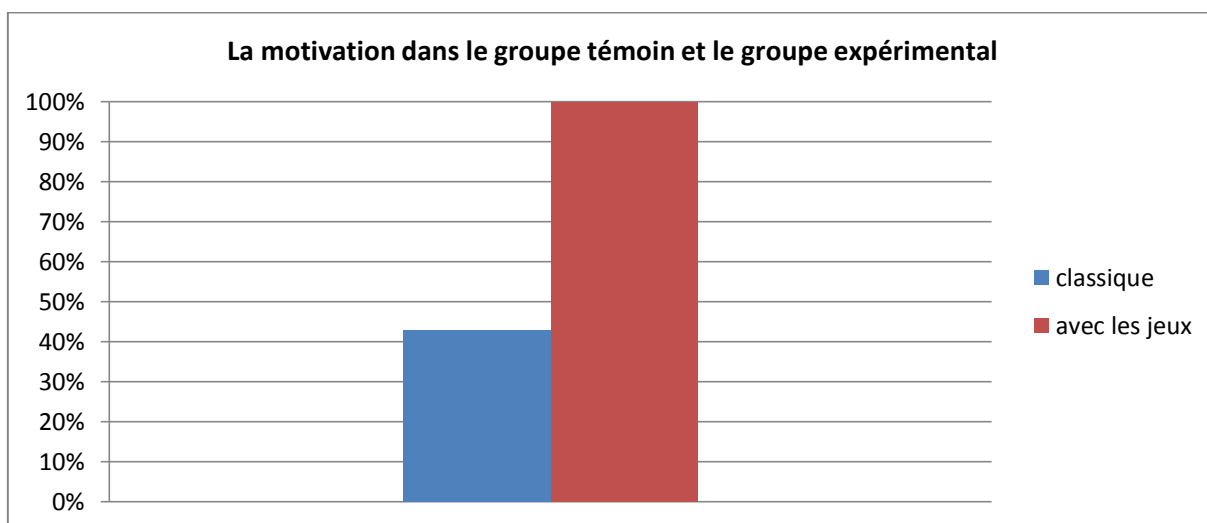
Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
La motivation	18	42	43%	100%

Selon ce tableau, nous pouvons conclure que les jeux ont élevé la motivation à **100%** avec le groupe expérimental puisque tous les apprenants voulant gagner les jeux en réagissant avec

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

notre méthode positivement. Donc l'atmosphère de la classe était dynamique, ou les apprenants étaient désireux, sérieux, moins timides et motivés. Même ceux qui ne sont pas habituellement intéressés rentré dans ce climat de concurrence et participent dans la construction de leurs savoirs d'une façon amusante, ludique, mais éducative **100%**.

A l'autre côté avec le groupe témoin, il y a que **43 %** des apprenants qui étaient vraiment motivé, la plupart d'eux sont des excellents. Mais le resté du classe étaient indifférents, démotivés, désintéressés et inattentifs malgré les gros efforts de l'enseignante pour attirer leurs attentions et les faire parler puisque la méthode traditionnelle était peu dynamique.



1.2. Analyse et interprétation des résultats des séances de la production orale

1.2.1. Conduite et climat de classe

Pour la gestion du temps et la gestion d'espace, l'enseignante ne les a pas gérés de la même façon puisque chaque méthode demande une gestion différente.

Avec le groupe témoin, elle a gardé la même gestion comme la séance de la compréhension orale et les mêmes stratégies pédagogique pour avoir une bonne conduite de temps et d'espace.

Mais avec le groupe expérimental, elle a changé la disposition de la classe à une forme de demi-cercle «la forme U» pour garantir un bon visionnement de vidéo, ouvre des relations intimes entre les apprenants, entre eux et avec l'enseignante. Pour qu'elle soit plus proche à ses élèves, susciter leurs intérêts et être une animatrice dans sa classe.

Et concernant la gestion de temps, on n'a pas trouvé un problème et tous les groupes sont passés puisque ils ont bien préparé à la maison.

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

1.2.2. L'interaction

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

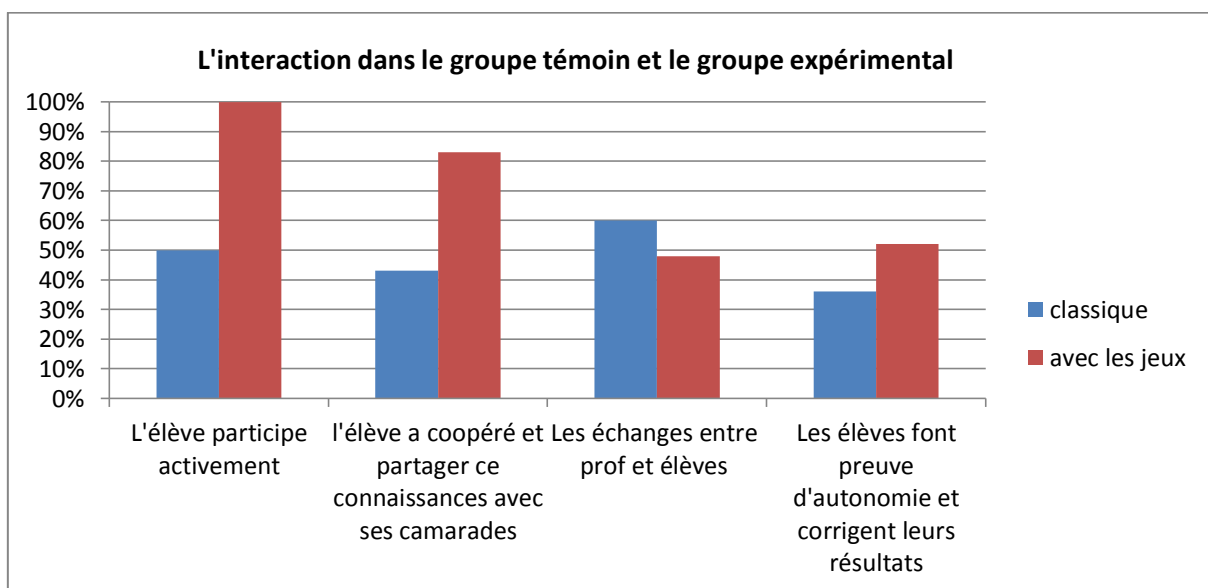
Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
L'apprenant participe activement	21	42	50%	100%
La coopération entre les apprenants.	18	35	43%	83%
Les échanges avec l'enseignante	25	20	60%	48%
Les apprenants font preuves d'autonomie	15	23	36%	54%

En faisant l'analyse de ce tableau, nous pouvons dire que l'interaction était très élevée avec le groupe expérimental par rapport à la séance classique. C'est **100%** donc tous les apprenants même ceux qui ne réagissent pas habituellement ont pris goût au jeu et ont participé activement à la mise en scène. La coopération entre les apprenants, c'est **83%** à cause de l'interaction qui était entre les membres et surtout entre les groupes pour commenter les scènes présentées par leurs camarades. Ce qui a limité le rôle de l'enseignante à seulement suivre les personnages de chaque scène et intervenir que dans les cas d'erreurs manifestées de la part des élèves, donc que **48%** des apprenants qui ont échangés la parole avec l'enseignante, et les autres **54%** apprenants font preuve d'autonomie. Car ils étaient exaltés et très dynamiques vu qu'ils avaient préparé les scènes chez eux et ça leur donne une certaine confiance à s'exprimer en public, la spontanéité et l'autonomie pour faire preuve qu'ils ont préparé la meilleure scène devant leurs camarades.

A l'autre côté avec le groupe témoin, les chiffres nous indiquent que seulement **50%** qui ont pris la parole et ce n'était pas facile pour les apprenants puisque ils ont des difficultés à interpréter les questions devant leurs camarades par peur, timidité et manque de communication en classe. Il y avait que **43%** apprenants qui ont coopéré et partagé les connaissances entre eux, c'est insuffisant et très diminuée car chaque apprenant essaie d'éviter les moqueries des autres. Même les échanges avec l'enseignante étaient que **60%** des apprenants malgré que l'enseignante a essayé de faire participer toute la classe par le recours à l'étayage, ainsi qu'aux moyens pédagogiques utilisés pour déclencher les propos des

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

apprenants pour créer un climat de communication au moins entre les excellents qui sont presque 36 % des apprenants qui font preuve d'autonomie, mais il y avait des difficultés bien sûr pendant la séance de la production orale et c'est l'enseignante qui corrige les fautes et encourage la prise de parole.



1.2.3. Prise de parole au sein de la classe

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
utilisé un vocabulaire riche et varie	20	37	47%	88%
Ils font des phrases simples	18	36	43%	84%
La bonne prononciation des mots	14	30	33%	70%

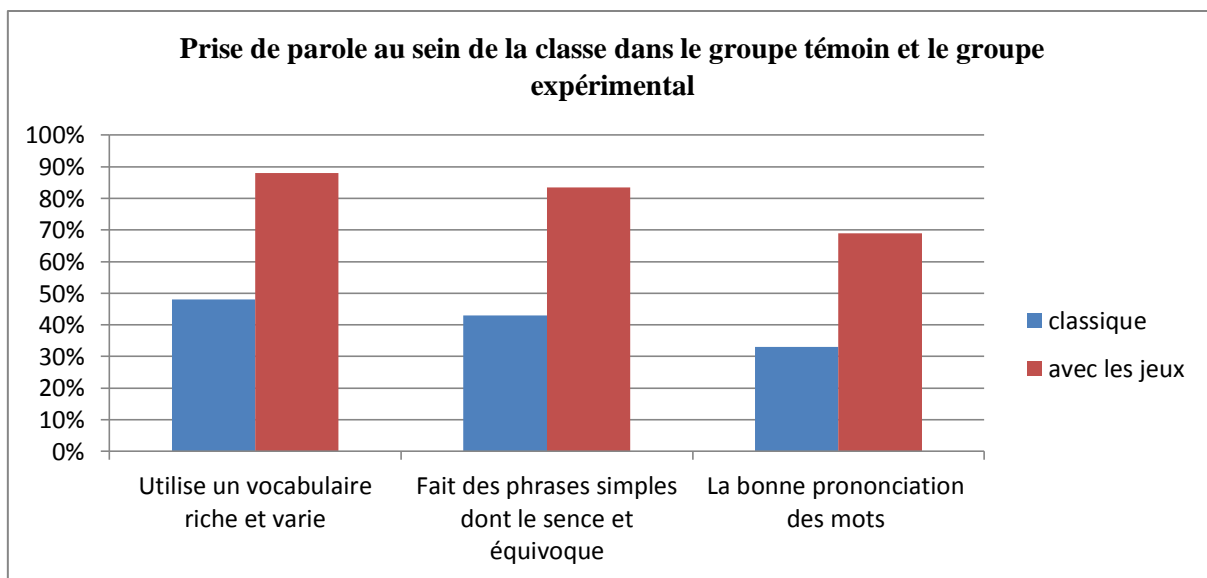
En voyant les chiffres de ce tableau, nous constatons qu'il y a une grande différence entre la prise de parole avec le groupe expérimental et le groupe témoin.

Durant la séance traditionnelle, seulement 47% apprenants qui ont utilisé un vocabulaire riche et varie et le reste n'ont pas pris la parole que pour répéter les termes étudiés et répondre

Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

aux questions de l'enseignante, des réponses qui sont souvent guidées de manière à donner celles attendues par l'enseignante. Par contre avec l'autre groupe le pourcentage est très élevé **88%** grâce à les précédent jeux de la séance de compréhension orale qui ont permis a les apprenants d'acquérir un vocabulaire plus riche, les habitués à s'exprimer en public et leurs facilité de jouer des scènes complets.

La même chose pour les phrases avec le groupe témoin, il y avait que **43%** apprenants qui font des phrases simples dont le sens et équivoque, le reste ils ne prononcent que des bribes de mots et non des énoncés lorsque on leurs donne la parole puisque ils étaient timides, perturbés et n'oser pas à prendre la parole en public. Mais avec les jeux le pourcentage est devenu **84%** des apprenants qui parviennent à construire des scènes avec un vrai échange langagier harmonieux entre eux. Et ce climat a aidé les apprenants d'avoir une bonne prononciation des mots, comme nous voyons **70%** des apprenants se familiariser avec la prononciation et la rythmicité des phrases et des énoncés français. Au lieu de **33 %** apprenants qu'ils ont prononcé mal les mots dans la séance classique.



1.2.4. L'engagement et la réalisation de l'activité

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

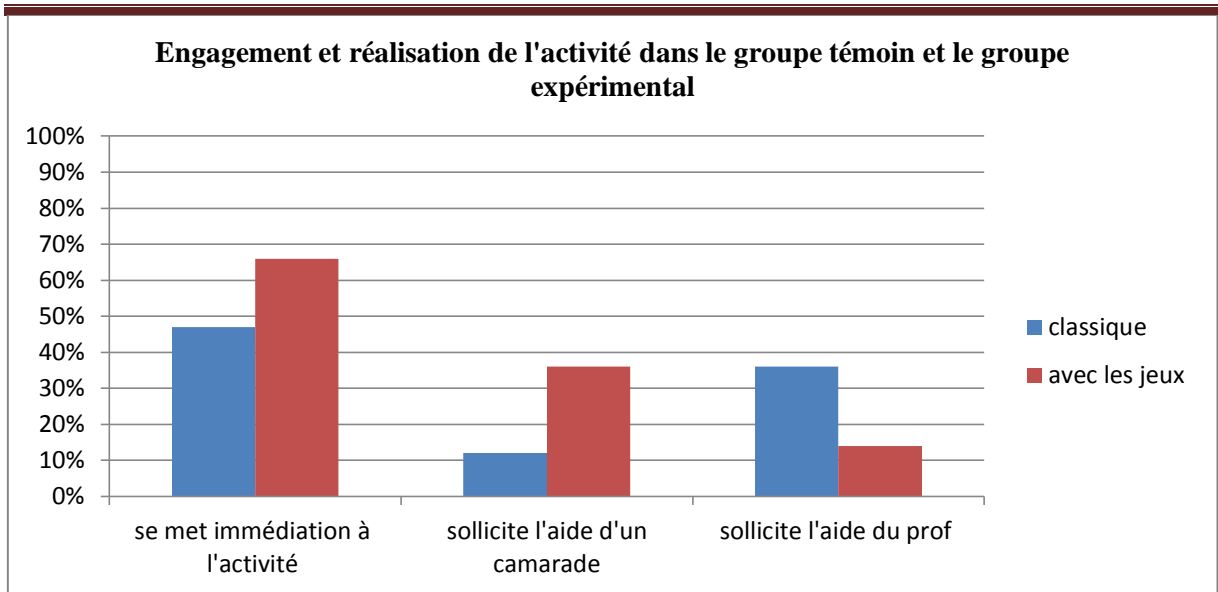
Chapitre II : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
Ils se mettent immédiatement à l'activité	17	38	40%	90%
Sollicite l'aide de l'enseignante	20	10	48%	24%
Sollicite l'aide d'un camarade	6	16	14%	36%

A partir de ce tableau, nous pouvons dire que les apprenants ont réagi différemment avec les deux méthodes puisque durant la séance classique seulement **40%** d'apprenants qui se mettent immédiatement à l'activité, mais durant les activités ludiques **90%** des apprenants se mettent à faire l'activité avec beaucoup d'entrain car elle était nouvel pour eux et excitant.

Même la sollicitation de l'aide d'un camarade était que **36%** apprenants au moment de l'interprétation des rôles pour ne pas bloquer et tout ça dans un esprit compétitif. Sauf lorsqu'entre eux n'arrivent pas à les aider, ils sollicitent l'aide du prof directement et c'était le cas de **24%** apprenants.

Par contre durant la séance traditionnelle, les apprenants sollicitent toujours l'aide de l'enseignante pour les encourager a parlé et s'exprimer. Et c'est très rare que les apprenants sollicitent l'aide d'un camarade, c'est juste **14%** puisqu' il n'y a pas un vrai échange langagier entre eux, car ils ont les mêmes obstacles et le même niveau. Donc ils sollicitent toujours l'aide de l'enseignante, comme nous voyons le cas de **48%**. Et surtout qu'elle intervient dans leurs expressions pour terminer une phrase ou donner le mot convenable exacte a l'énoncé. Cette interruption a une fonction positive car l'enseignante porte secours à l'élève dans certaines pannes.



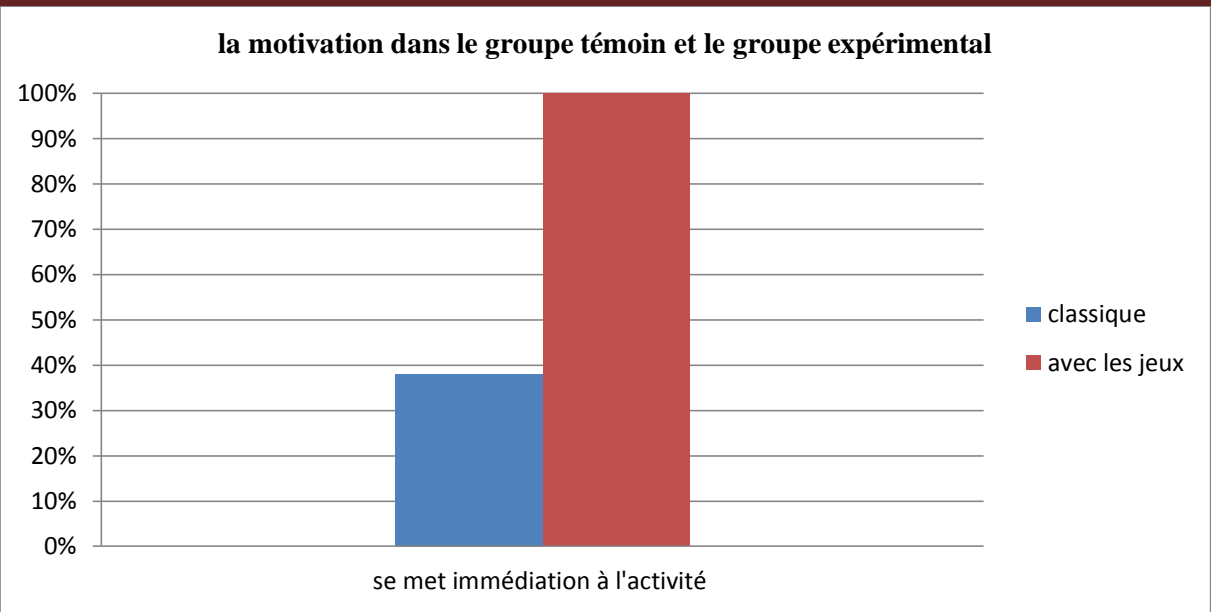
1.2.5. La motivation

Après avoir assisté aux deux séances présentées, nous avons obtenus les résultats suivants :

Le critère	Le nombre des apprenants		Le pourcentage	
	Le groupe témoin	Le groupe expérimental	Le groupe témoin	Le groupe expérimental
La motivation	16	42	38%	100%

En observant ce tableau, nous pouvons voir clairement que la motivation était à **100%** durant l'utilisation de jeu rôle, et nous avons travaillé dans un climat de sympathie, de dynamique et d'aisance dans la classe. Pendant la réalisation des scènes. Il n'y avait pas des perturbations psychologiques chez les apprenants, comme le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux, spontanées et très concentrés dans ses rôles.

Donc le contraire de ce que nous avons constaté avec le groupe témoin, puisque seulement **38%** des apprenants qui ont été un peu intéressé par la leçon et l'atmosphère de la classe était peu dynamique ou la plupart des apprenants étaient indifférents et préfère faire autre chose que de concentré avec l'enseignante.



Conclusion partielle

Après avoir analysé les résultats obtenus, nous pouvons dire que l'utilisation des jeux éducatifs comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral aux jeunes apprenants a été fructueuse.

Les élèves de 4AP, notre échantillon, ont été motivés et impliqués dans toutes les activités. Leurs réactions et leurs comportements étaient positifs. Les jeux éducatifs proposés ont donc influencé positivement la compréhension et la production de l'oral chez eux. Les apprenants comptaient sur eux-mêmes pour pouvoir parler. Leurs compétences (linguistiques, cognitives, l'autoévaluation,..) ont été spontanément mobilisées. Ils essayaient à chaque fois d'exploiter ce qu'ils ont déjà appris. Ces jeux étaient vraiment un outil efficace dans le développement des connaissances linguistiques et cognitives chez les apprenants. Quant à l'interaction élève/élève, nous pouvons dire qu'elle était magnifique notamment dans « le jeu de rôle » où nous avons souligné un progrès considérable chez les apprenants qui ont utilisé non seulement le verbal pour s'exprimer mais le non verbal aussi. Chose qui nous permet de dire que les jeux sont un moyen efficace et fructueux qui donne à l'apprenant la liberté de travailler en classe, de commettre des erreurs et de s'auto évaluer pour bien s'exprimer et mieux comprendre un énoncé oral.

Chapitre III: Analyse et interprétation des résultats de
l'enquête.

Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

1. Présentation du questionnaire

Afin de vérifier nos hypothèses concernant l'importance de l'utilisation des jeux dans l'enseignement /apprentissage de la production orale dans les classes de FLE et de vérifier les résultats de notre expérimentation, un questionnaire, de six questions, a été destiné aux enseignants et aux inspecteurs.

1.1. Identification du public questionné

Notre public est constitué de 21 enseignants de langue française et 3 inspecteurs ayant une grande expérience professionnelle (de 8 à 36 ans d'exercice dans le domaine de l'enseignement au cycle primaire).

1.2. Type des questions

Ce questionnaire comporte deux questions ouvertes, qui nous permettent de faire l'état de lieu de l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe algérienne, et quatre autres fermées, qui donnent aux questionnés la chance de commenter, justifier, suggérer ou même recommander des pratiques utiles pour l'amélioration de la compétence langagière chez l'apprenant, en se focalisant sur les jeux.

2. Analyse et interprétation des résultats obtenus

2.1. Le volume horaire accordé à l'oral à l'école algérienne

Question1 :Trouvez-vous que le volume horaire accordé à la production /compréhension orale est suffisant ?

Nombre des enseignants	Les réponses		Pourcentage	
	Oui	Non	Oui	Non
24	2	22	8%	92%

Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

D'après les résultats obtenus, nous constatons que 91.66% d'enseignants sont insatisfaits à propos du volume horaire réservé à la production orale.

Nous avons demandé des justifications concernant leurs réponses par une sous question qui est « Pourquoi ? »

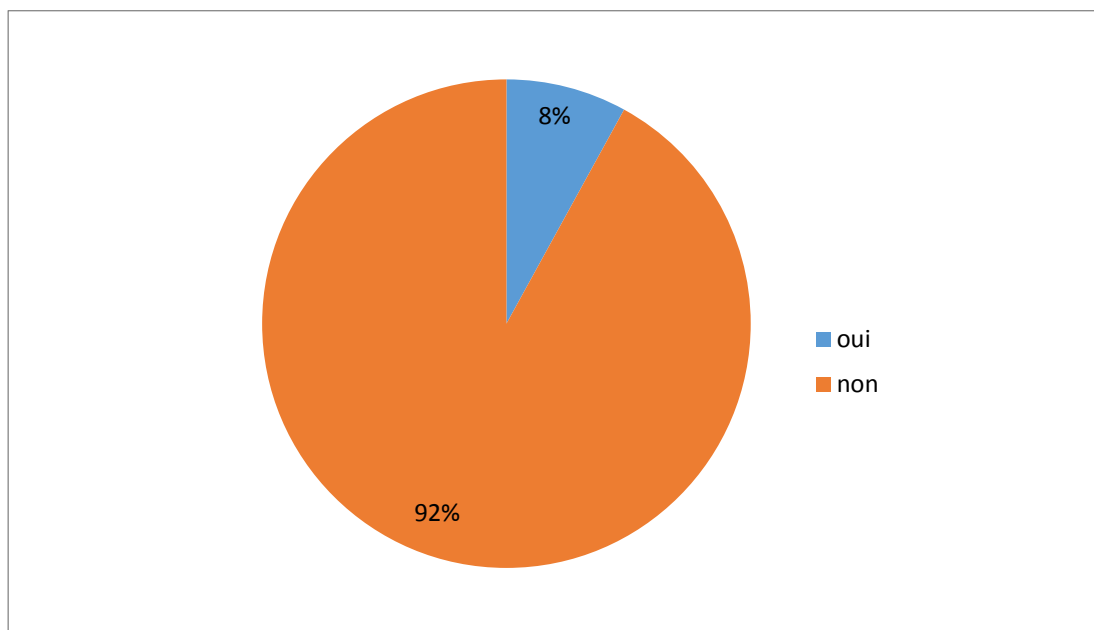


Figure 1 : Le volume horaire accordé à l'oral à l'école algérienne

Les réponses étaient presque identiques:

- Le programme algérien n'accorde pas une place suffisante pour cette compétence soit quantitativement, ou bien qualitativement.
- Cette compétence demande un volume horaire plus vaste pas rapport l'actuel.
- Le niveau lexical des apprenants est faible.
- Le manque du matériel audiovisuel qui facilite la compréhension.
- Les enseignants n'arrivent pas à solliciter tous ou la majorité des apprenants durent une seule séance de 45min.

2.2 Les difficultés rencontrées dans l'enseignement /apprentissage de l'oral.

Question2 : Est-ce que vous rencontrez des difficultés pendant l'enseignement/apprentissage de l'oral ?

Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

Nombre des enseignants	Les réponses			Pourcentage		
	Oui	Non	Parfois	Oui	Non	parfois
24	18	0	06	75%	0%	25%

Ces résultats montrent que 75% des enseignants trouvent des difficultés dans l'acte de l'enseignement/apprentissage de l'oral, par contre il y'a 25% qui ne trouvent pas des difficultés.

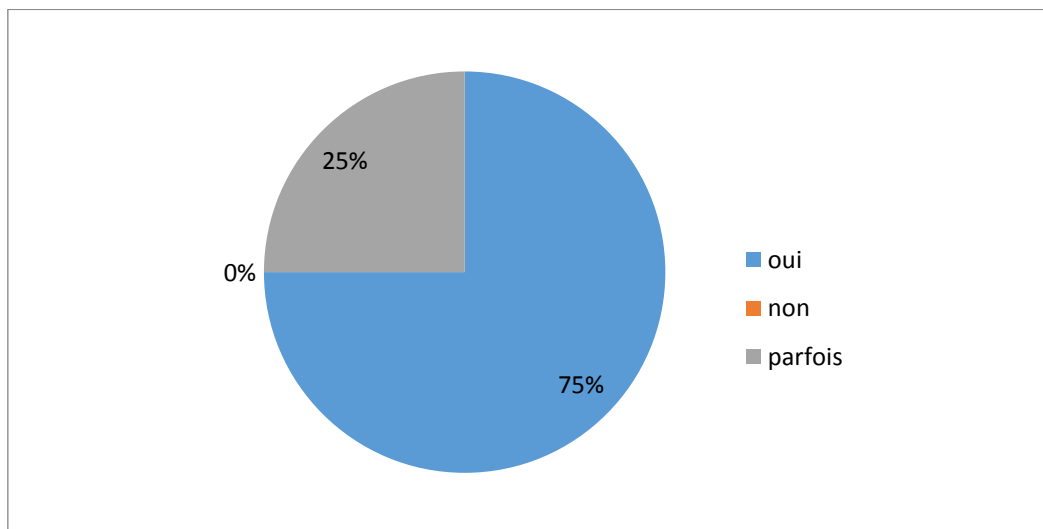


Figure 2 : Les difficultés rencontrées dans l'enseignement /apprentissage de l'oral.

Quel genre de difficultés :

Les réponses ont parallèles par la suite :

- Le bagage linguistique des apprenants est insuffisant.
- Le volume horaire accordé pour cette activité est insuffisant.
- La mauvaise utilisation des techniques d'informations et de communication (la technologie).
- L'absence des guides pédagogiques qui illustre l'utilisation de ce document dans l'établissement algérienne.
- Manque des supports didactique (audio –visuel).

2.3. L'utilisation des jeux comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral :

Question3 : Utilisez-vous les jeux dans l'enseignement/apprentissage de l'oral ?1

Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

Nombre des enseignants	Les réponses			Pourcentage		
	Oui	Non	Parfois	Oui	Non	parfois
24	12	8	04	50%	33%	16%

Nous avons constaté que la majorité des enseignants sont intéressés par l'utilisation des jeux d'une part, qui traduit par 50% qui ont répondu par oui, et 16.66% ont répondu par parfois, d'autre part il y'avait 33.33% d'enseignants qui avaient répondu négativement.

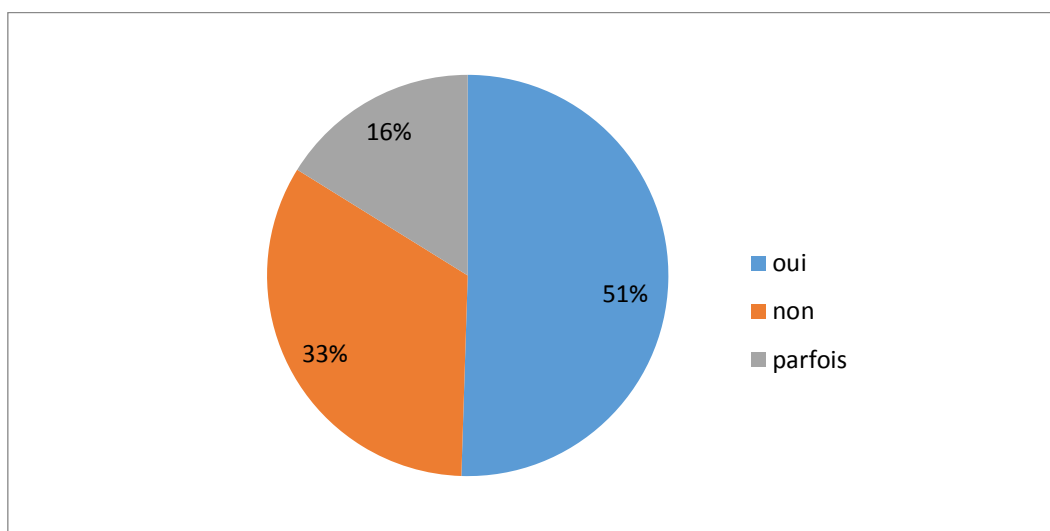


Figure3 : L'utilisation des jeux comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral.

2.3.1. Les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des jeux en classe dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en Algérie.

-Si oui, est-ce que vous rencontrez des difficultés dans leur utilisation ?

Nombre des enseignants	Les réponses			Pourcentage		
	Oui	Non	Parfois	Oui	Non	Parfois
24	18	0	06	75%	0%	25%

D'après les réponses des enseignants on trouve que 75% rencontrent des difficultés pendant l'utilisation des jeux ; et n'oublions pas que le taux de 25% de réponses par (parfois).

Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

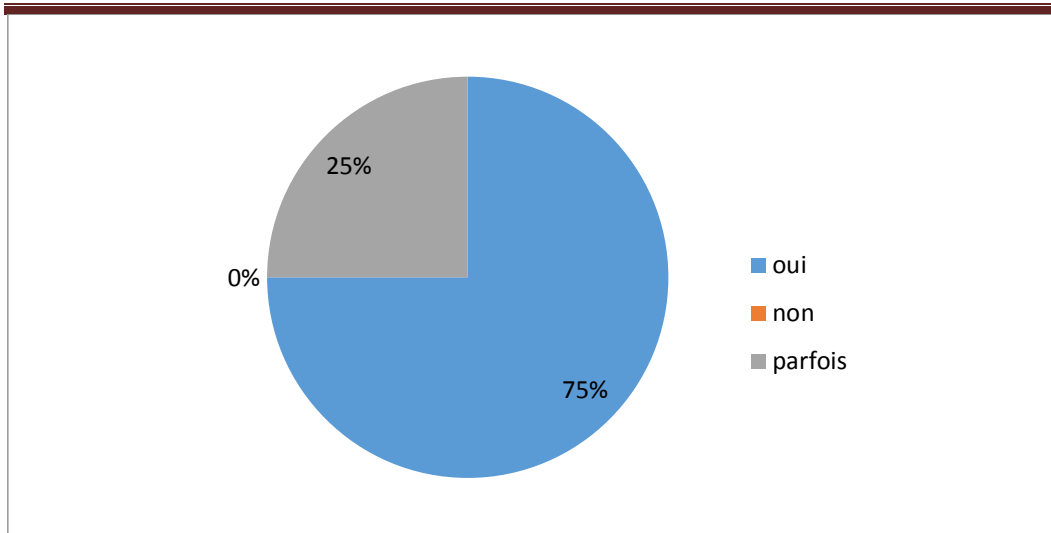


Figure 3.1 : Les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des jeux en classe dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en Algérie.

Les difficultés :

- Absence des documents qui proposent ce genre d'activités et leurs raretés dans les manuelles scolaire.
- La durée 45 min est insuffisante pour une séance d'orale.
- Absence de moyens techniques.
- Effectifs pléthorique des classes (surcharge des classes).
- Les salles ne sont qualifiées à ce genre d'activités.

2.4. L'efficacité des jeux dans l'enseignement /apprentissage de l'oral en Algérie

Question 4 : Pensez –vous que les jeux seraient efficaces dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en Algérie ?

Nombre des enseignants	Les réponses		Pourcentage	
	Oui	Non	Oui	Non
24	20	04	84%	16%

Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats de l'enquête

La majorité des enseignants supportent l'utilisation des jeux et 84%. Permet eux, ceux qui affirment que les jeux pourraient être efficace dans l'enseignement /apprentissage de l'oral, en équivalent 16% qui non supportent pas.

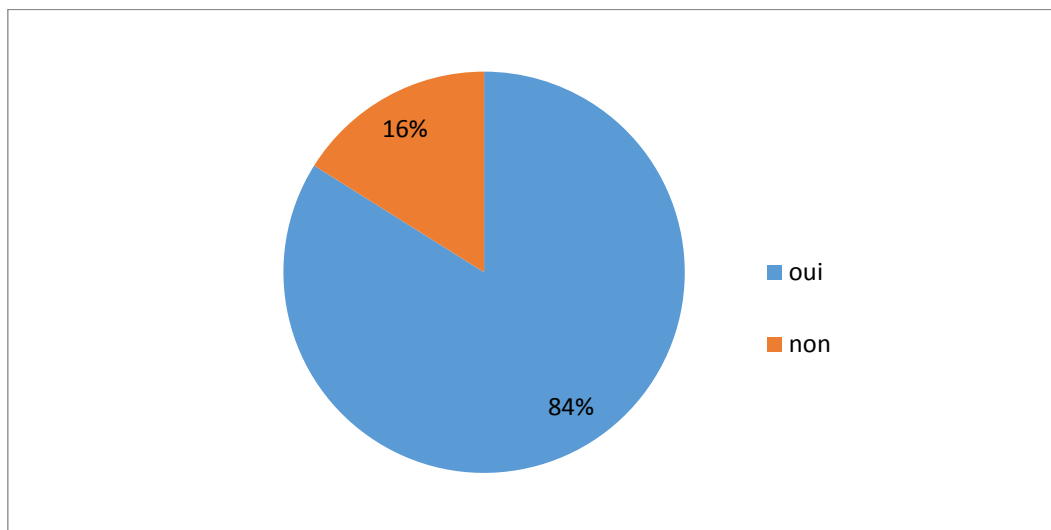


Figure 4 : L'efficacité des jeux dans l'enseignement /apprentissage de l'oral en Algérie.

2.5 L'apport des jeux dans l'amélioration de la production/compréhension orale

Question5 : Comment pourraient-ils améliorer la production/compréhension orale ?

Les réponses parallèles par la suite :

- Les jeux aident les élèves à mémoriser des nouveaux mots d'une façon amusante, parce qu'ils facilitent l'apprentissage.
- Améliorer la production orale à travers la motivation
- Brise la routine et capter l'intérêt de l'apprenant
- Les jeux permettent de créer une atmosphère de détente qui encourage un grand nombre d'élèves et double progressivement les interactions orales et aussi la communication.
- Facilite le processus de compréhension des mots difficiles pour l'exploitation para scolaire.
- Distinguez facilement les mots, les verbes, et les outils de liaison.
- Facilite la division de la phrase et la création de phrases correctes, également les articulateurs de temps et de lieux dans les paragraphes.

Question 5.1 : Qu'est –ce qu'elles apportent à l'apprenant ?

Les réponses étaient comme suit :

- Avant tout, l'enseignant qui utilise les jeux en classe, il donne une preuve de respect à ses élèves.
- Le jeu éducatif facilite l'apprentissage et développer l'esprit de l'imagination, il aide psychologiquement les apprenants pour une meilleure mémorisation et bon acquisition de la langue et facilite aussi l'expression.
- Apporte de la joie en classe (casse la routine).
- Jouer, écouter, apprendre ou même temps c'est le plaisir des élèves.
- Encourage le travail en groupe et de produire positivement en classe.
- Renforce le lien de confiance entre l'enseignant et l'apprenant.
- Les jeux brisent la barrière de peur et de tension chez l'apprenant et renforce en lui l'esprit de compétition et l'envie de l'acquisition de la langue française.
- Capte l'attention des apprenants d'une manière implicite.

2.6. Comment mieux exploiter les jeux dans l'enseignement /apprentissage de l'oral en Algérie.

Question 6 : Comment peut-on assurer une meilleure exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en Algérie ?

Pour assurer une meilleure exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en Algérie il faut :

- Valoriser le rôle des jeux en classe.
- Exploiter et appliquer de nouvelles méthodes d'apprentissage basées sur les nouveaux supports didactiques modernes qui répondent aux besoins pédagogiques de l'élève.
- Enrichir les programmes scolaires avec des jeux qui répondent au besoin des élèves.
- Enrichir les bibliothèques des écoles par les guides qui expliquent l'utilisation des jeux.
- Les inspecteurs doivent former et sensibiliser les enseignants pour une meilleure exploitation des jeux en classe.
- Fournir les moyens et l'atmosphère appropriés à l'utilisation des jeux.

Synthèse

Après l'analyse des réponses, nous avons constaté que les enseignants rencontrent des obstacles qui leur empêchent de bien enseigner l'oral à leurs apprenants, à savoir : le manque des moyens pédagogiques, l'insuffisance de temps et la surcharge des classes (42 élèves par classe). Ce qui les incite à accepter l'idée de l'utilisation des jeux éducatifs comme support didactique pour améliorer la compréhension/production orale, vu qu'il aide l'élève à apprendre en s'amusant et qu'il donne lieu au travail en groupe, jugé également fructueux par les inspecteurs. Ils les recommandent comme support en attendant qu'ils soient imposés dans le programme officiel du cycle primaire.

Les jeux éducatifs motivent les apprenants, leur apportent de la joie et leur crée une bonne ambiance et une très bonne atmosphère d'apprentissage. Ils aident l'élève à vaincre sa peur et à corriger ses fautes en échangeant avec ses collègues et son enseignant. C'est un support qui favorise l'interaction apprenant-apprenant et enseignant-apprenant, qui augmente la prise de parole et qui facilite la compréhension et la production orale.

En conclusion, nous disons que les jeux éducatifs ont prouvé leur efficacité dans l'enseignement/apprentissage de l'oral. Il est temps donc de les utiliser comme supports didactiques pour une meilleure maîtrise de la compréhension et la production orales en classe de langues en Algérie.

Conclusion générale

Ce travail de recherche relevant de la didactique de l'oral, traite de l'utilisation des jeux éducatifs comme supports didactiques dans l'enseignement/apprentissage de l'oral. Il vise essentiellement à mettre en évidence l'efficacité des jeux éducatifs dans l'enseignement/apprentissage de l'oral et répond à la problématique suivante : Les jeux éducatifs, comment aident-ils les apprenants de 4 AP à mieux comprendre un énoncé oral et à mieux s'exprimer ? Une question à laquelle nous avons essayé de répondre par cette recherche.

Partant du fait que les élèves éprouvent des difficultés à l'oral, une expérimentation a été menée au sein d'une école primaire où nous avons assisté à une mise en pratique des jeux en classe de 4^{ème} année primaire. Les jeux proposés étaient de notre choix. Nous avons partagé avec les apprenants des moments riches en réflexion et en création grâce aux jeux de langue utilisés et qui étaient d'un caractère évocateur, riche de sonorités, de sens et d'humour. Nous avons proposé ces jeux aux apprenants en impliquant leur enseignante qui a réussi à leur faire vivre l'expérience.

En vue d'assurer plus de crédibilité à nos résultats de recherche, un deuxième outil d'investigation a été adopté. Il s'agit d'un questionnaire qui a été distribué aux enseignants et aux inspecteurs du cycle primaire.

Après avoir analysé les données de notre expérimentation et celles du questionnaire, nous pouvons dire que les résultats de notre recherche ont confirmé nos hypothèses:

- Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral doit avoir une qualité pédagogique importante qui permet l'interaction, le développement et la mémorisation des connaissances en classe de 4^{ème} année primaire.
- L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée à l'enseignement/ apprentissage du FLE puisqu'elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre.
- L'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire. Cette dernière est considérée dernièrement comme une pédagogie d'enseignement/ apprentissage nécessaire qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie et le désir de l'enfant à jouer pour apprendre.

Finalement, les résultats nous ont confirmé que le jeu est un outil très important dans l'acquisition de la langue française et facilite l'apprentissage surtout au cycle primaire.

Ils aident à améliorer les capacités de compréhension/production oral pour les apprenants de 4 AP. Ils font beaucoup de plaisir aux apprenants et grâce à ce plaisir, les apprenants ont pu comprendre les phrases durant « le jeu d'enveloppe », participer dans la conjugaison des verbes durant « le jeu de tirer des clés », et enrichir leurs vocabulaire à travers le jeu de « top chrono ».

Les jeux permettent d'acquérir la compétence langagière et celle de la communication. Surtout « le jeu de rôle » qu'elle présente pour l'apprenant la vie réelle en miniature où il est plus libre de s'exprimer et d'imaginer et de créer. Il est basé sur l'esprit de compétition amicale avec les autres apprenants, par la joie et le sens de la compétition, l'apprenant s'intègre sans aucun problème avec les autres, il se trouve motivé et cherche à apprendre rapidement.

Puisque l'avantage est que l'apprenant n'est soumis à aucune pression et progresse à son rythme. Il ressent une grande confiance en soi, il a le désir et le plaisir d'accomplir les tâches et favorise la motivation dans son apprentissage.

En effet les jeux éducatifs restent toujours nécessaires quand les enseignants savent bien l'utiliser et le gérer.

Et d'après notre expérimentation, nous pouvons recommander la méthode pédagogique proposée au côté théorique pour assurer une bonne application des jeux éducatif en classe de FLE.

Cette méthode est divisée en trois étapes :

➤ La première étape : c'est avant le jeu.

Elle est basée sur le choix du jeu, durant cette étape l'enseignant doit se concentrer sur le niveau et l'état des apprenants, l'organisation de la classe, la préparation du matériel et calculer le temps consacré au jeu.

➤ La deuxième étape : c'est pendant le jeu.

Au début, l'enseignant doit préparer un climat propice à l'apprentissage, une ambiance détendue qui encourage les apprenants. Et c'est réalisable grâce à l'utilisation de l'activité brise-glace.

Après, vient le rôle de l'élève à développer une attitude de réflexion dans la construction de son savoir, avec l'enseignant qui sera le guide de ses apprenants.

➤ La troisième étape : c'est après le jeu.

Il faut finir le jeu par l'évaluation de l'enseignant où l'auto-évaluation entre les apprenants et l'enseignant reçoit le retour sur les règles, le déroulement, la pénibilité pour son utilisation prochaine.

Concernant le climat de class, nous avons trouvé que la réorganisations des apprenants dans des groupes hétérogènes dont les membres ont presque le même niveau, ce qui facilite à accomplir les taches puisque l'enfant aiment de manière naturelle à parler et travailler ensemble.

D'après le questionnaire, nous avons constaté que les enseignants préfèrent travailler les jeux éducatifs parce que pour eux, ces jeux aident à transmettre et acquérir les connaissances. Ils ont un rôle efficace dans l'enseignement/apprentissage de l'orale. Ils motivent les apprenants positivement, et développe certain compétences tels que l'attraction d'attention et la mémorisation des apprenants en plus. Ils représentent un moyen qui apporte la joie en classe, et qui pousse à l'apprentissage avec le plaisir.

Les enseignants nous affirme que les jeux éducatifs aident d'une manière implicite les apprenants a participé et à produire spontanément et réagir positivement durant les activités.

Pour cela tous les enquêteurs que ce soit les enseignants ou bien les inspecteurs insistent sur l'utilisation correcte de ce types d'activités car il faut soigner le programme scolaire algérienne pour l'enrichir par des jeux varié qui marche avec l'âge et les besoins des apprenants pour assurer la meilleure méthode pédagogique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral.

Pour conclure, nous pouvons dire que les jeux éducatifs représentent un support didactique très efficace dans l'enseignement/apprentissage de l'oral. Il sera bien d'apporter certaine innovation dans ce domaine tout en apportant des nouveaux supports qui permettront la facilitation de la transmission du savoir.

Bibliographie

a. Ouvrages

1. Alain R., Daniel M., Gilles F., *Le Robert de poche*, Canada, 2008.
2. André R, et al .*La Méthode Orange*, Paris, Hachette, 1978..
3. Cuq. J. Pierre ; Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Pug, Grenoble, 2003.
4. Cloutier, R, Renaud, André, Gaetan Morin, *psychologie de l'enfant*, 1990
5. Chateau, J, *l'enfant et le jeu*, éd, Scarabée, Paris, 1967.
6. E. CHARMEUX, *Apprendre la parole : l'oral aussi ça s'apprend*. Ed. SEDRAP, 1997.
7. Gadet F. &Lureau S., *Norme(s) et pratiques de l'oral*, In *Le français aujourd'hui*, n°101, 3-5, AFEF, Paris, 1993.
8. Halté J.F. &Rispaill M., *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, 2005.
9. Johan H, Homo I. *Essai sur la fonction sociale du jeu* Première parution en 1951 Trad. du néerlandais par Cécile Seresia Collection Tel (n° 130), Gallimard Parution : 05-04-1988.
10. J. PEYTARD, *des signes et des phrases : Grammaire, nouveau programme*. Ed. BORDAS, 1978.
11. Martinez P, *la didactique des langues étrangères*, ED : PUF « Que sais-je ? » .Paris1996
12. Caillois. R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.
13. Plane .S, *Comment enseigner l'oral à l'école primaire ?*, Paris, 2004.
14. Sabine de Graeve, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck, 2006.
15. SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. Techniques et pratiques de classe.
16. SAMUELLE, A, *Comment enseigner l'oral au cycle3*, I.U.F.M de l'académie de Montpellier, centre de MENDE, 2002-2003.
17. TAGLIANTE, C, *La classe de langue*, Paris, CLE International, Coll. Techniques de Classe, 2006.
18. Théry B. (dir), *Guide de Belin de l'enseignement de français*, Belin, 1985.
19. VANTHIER H., *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, 2009.
20. VELTCHEFF, C &HILTON, S, *l'évaluation en FLE*, Hilton, Hachette, paris, 2003.
21. WINNICOTT, D.W., 1971, *jeu et réalité*, l'espace potentiel, Claude Monode.

b. Mémoires et thèses

1. AHLEM Taghezout, in Mémoire de magistère, *l'activité ludique dans l'apprentissage des mots français langue étrangère*, didactique, Oran, 2009.
2. BNAMAR, R, Thèse de Doctorat en didactique, *Valorisation de l'oral dans les nouveaux programmes d FLE au secondaire Algérie. Enjeux t perspectives*, pôle Ouest Antenne d Tlemcen, Ecole doctorale de français, 2013.
3. HARKOU Lilia, In Mémoire de magistère, *la mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7à8 ans parle jeu*, Didactique, Constantine, 2008.
4. Hzaïleh asma, meguedemi ahlem, in mémoire de master 2, *la prise de parole en classe de FLE, chez les apprenants de 4 AM*, didactique, université de bordj, 2017.

c. Dictionnaire

1. Charraudeau. P et D. Maingnneau, *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, seuil, 2002.
2. DUBOIS, J et all, *Dictionnaire de linguistique*, Librairie Larousse, Paris, 1984.
3. GALISSON, R, &, COSTE, D, *dictionnaire didactique des langues*, Ed HACHETTE, France, 1976.
4. Le petit Robert, *dictionnaire de français*, EDIF 2000, Paris, 2005.
5. Le Petit Larousse illustré, *Larousse*, Paris, 1995.
6. ROBERT, J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris, olletio l'essentiel français, Ophrys, 2002.

d. Sitographie

1. D.COSTE, *Compétence bi/plurilingue et (in) sécurité linguistique*.
[Http://www.scuole.vda.it/Ecole/Atti/05.htm](http://www.scuole.vda.it/Ecole/Atti/05.htm).
2. Document PDF, *Activités pour faire connaissance, consolider une équipe et dynamiser un groupe*, disponible sur le site :
<http://www.lionsclubs.org/resources/FR/pdfs/icebreakers.pdf>.
3. E. NONON, *L'enseignement de l'oral et les interactions verbales en classe : champ de référence et Problématiques*. Revue française de pédagogie, n°127,

octobre-novembre-décembre 1999,87-131. Disponible à :

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rfp_0556_1991_1_1067.

4. HRUŠKOVÁ, Dana. *Jeux dans l'enseignement des langues*. Portail méthodologique RVP [en ligne]. 2010. Disponible à:
<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/J/7873/hry-ve-vyucovani-jazyku.html/120>.
5. LOPEZ, Javier, Suso, *jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, université de Granada, disponible sur le site
<http://www.ugr.es/~jsuso/publications/Jeux%20communicatifs.pdf>.
6. Mohamed Benhammoud Doctorant, Université de Jijel, 2010, *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE*, N09, P67, 68, 69 disponible sur le site: <https://gerflint.fr/Base/Algerie9/benhammoud.pdf>.
7. S, N, *le jeu en pédagogie*, disponible sur le site :
http://www.acnice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf.

Annexe

A. La grille d'observation utilisée pour collecter les informations durant tous les séances.

Les Critères d'observation	Les indications	oui	non	N°	%	Remarques
Conduite et climat de classe	Gestion de l'espace					
	Gestion de temps					
L'interaction	L'élève participe activement					
	L'élève a coopéré et partager ces connaissances avec ses camarades					
	Les échanges entre prof et élèves					
	Les élèves font preuve d'autonomie et corrigent leurs résultats					
Prise de parole au sein de la classe	Utilise un vocabulaire riche et varie					
	Fait des phrases simples dont le sens et équivoque					
	La bonne prononciation des mots					
Engagement et réalisation de l'activité	se met immédiatement à l'activité					
	sollicite l'aide d'un camarade					
	sollicite l'aide du prof					
La motivation	l'élève est motivé par les activités proposées					

A.1. La grille d'observation de la séance de compréhension orale avec le groupe témoin.

Les Critères d'observation	Les indications	oui	non	N°	%	Remarques
Conduite et climat de classe	Gestion de l'espace	*				L'enseignante garde la forme linéaire des 4 rangées et les élèves sont nombreux 42 par rapport à l'espace.
	Gestion de temps	*				Nous avons remarqué que Malgré l'expérience de l'enseignante elle était en course avec le temps pour terminer les activités.
L'interaction	L'élève participe activement	*		28	66%	Nous avons remarqué que La plupart des élèves sont arrivés à répondre à des questions de compréhension orale car les questions étaient claires et faciles. Et même le sujet était très intéressant pour eux.
	L'élève a coopéré et partager ces connaissances avec ses camarades	*		22	52%	nous avons remarqué qu'il y a un réel échange langagier entre les élèves, surtout les excellents qui veulent donner leurs opinions et aider leurs camarades.
	Les échanges entre prof et élèves	*		25	59%	Nous avons remarqué que l'enseignante écoute ses apprenants. quand ils parlent avec un véritable intérêt,

						mettre les apprenants en relation, faire un rappel à l'ordre. et contrôle leurs connaissances. Et parfois corrige les fautes.
	Les élèves font preuve d'autonomie et corrigent leurs résultats	*		18	42%	nous avons remarqué que les élèves de niveaux excellent et moyen aiment à travailler seule et même corrigent les résultats de leurs camarades.
Prise de parole au sein de la classe	Utilise un vocabulaire riche et varie	*		20	47%	nous avons remarqué que les élèves connaissent beaucoup d'informations sur l'anniversaire puisque c'est un sujet motivant pour eux. donc ils utilisent un vocabulaire riche.
	Fait des phrases simples dont le sens et équivoque	*		25	60%	nous avons remarqué que la partie qui a participé, arrive à produire des phrases correctes, et l'enseignante insiste à chaque fois sur l'organisation des phrases. Elle fournit de gros efforts pour provoquer la parole chez ses apprenants.
	La bonne prononciation des mots	*		15	36%	-La majorité des apprenants ont des problèmes de prononciation. Ils ont mal à distinguer entre le B et le P, les sons nasals. Les apprenants ont presque les mêmes lacunes de

						prononciations
Engagement et réalisation de l'activité	se met immédiatement à l'activité	*		20	47%	Nous avons remarqué que les apprenants étaient peu actifs, ils ont trouvé des difficultés au début de l'activité
	sollicite l'aide d'un camarade	*		5	12%	Nous avons remarqué que quelques élèves préfèrent l'aide de leur camarade que l'aide de l'enseignante.
	sollicite l'aide du prof	*		15	36%	L'enseignante a essayé de jouer le rôle d'un guide et réexpliqué les mots difficiles et les questions pour les élèves qui n'ont pas compris.
La motivation	l'élève est motivé par les activités proposées		*	18	43%	. * Les apprenants étaient démotivés désintéressés et inattentifs. * L'atmosphère de la classe était peu dynamique, où les apprenants étaient indifférents

A.2. La grille d'observation de la séance de compréhension orale avec le groupe expérimental.

Les Critères d'observation	Les indications	oui	non	N°	%	Remarques
Conduite et climat de classe	Gestion de l'espace	*				La répartition des élèves en groupes, chaque groupe contient 4 élèves .donc l'enseignante rassemble deux tables pour chaque groupe.
	Gestion de temps	*				Pour chaque jeu nous avons consacré 30 minutes. 20 minutes pour le déroulement du jeu et 10 minutes pour la correction.
L'interaction	L'élève participe activement	*		40	95%	. Nous avons remarqué que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs ; ils répondent facilement aux règles des jeux avec un grand enthousiasme sans avoir des contraintes d'intervention et de communication en langue française.
	L'élève a coopéré et partager ces connaissances avec ses camarades	*		38	90%	Le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant oralement entre eux en français ;
	Les échanges entre prof et élèves	*		28	66%	L'enseignante était surprise par l'interaction entre les apprenants, et même les garçons habituellement désintéressés étaient les premiers à vouloir participer. Et l'enseignante a

						vérifié s'ils ont bien acquis les objectives des jeux dans leur aspect grammaire et vocabulaire.
	Les élèves font preuve d'autonomie et corrigent leurs résultats	*		38	90%	Nous avons remarqué que les élèves commencent à jouer et à nous appeler pour voir si leurs réponses étaient justes ou pas pour essayer de les corriger seule jusqu'à ce qu'ils ont fait le reste des mots, et des phrases seules sont attendre leur enseignante pour les lire.
Prise de parole au sein de la classe	Utilise un vocabulaire riche et varie	*		32	76%	Nous avons remarqué que les jeux aident les apprenants à acquérir un vocabulaire riche et varier surtout le jeu du TOP CHRONO , ou ils s'approprient beaucoup de nouveaux mots sur l'anniversaire. Et le travail en groupe leurs facilite l'échange des mots et l'enrichissement du vocabulaire.
	Fait des phrases simples dont le sens est équivoque	*		35	83%	Nous avons remarqué que le JEU D'ENVLOPPE leur permet de construire des phrases avec des mots simples de façon ludique avec une émulation saine. Et le JEU DE TIRES LES CLES leur permet de savoir conjuguer les verbes avec le sujet pour faire une phrase correcte.
	La bonne prononciation des mots	*		25	60%	Nous avons remarqué que ces jeux leur permettent d'oublier leurs phobies de parler, de mal prononcer les mots français. et la peur de mal faire, surtout les

						moqueries de leurs camarades. Quelle est transformé a l'encouragement les un pour les autres
Engagement et réalisation de l'activité	se met immédiatement à l'activité	*		28	66%	Nous avons remarqué que lorsque l'enseignante a commencé à expliquer les différents concepts et illustrations des règles de jeu, les élèves ont très vite rentré dans le jeu et ont commencé pratiquement tous à participer et à vouloir gagner plus des points.
	sollicite l'aide d'un camarade	*		15	36%	Nous avons remarqué que puisque les apprenants travaillent en groupe, ils coopèrent entre eux pour achever le jeu dans le temps et être correcte.
	sollicite l'aide du prof	*		6	14%	-L'enseignante est passée entre les groupes pour les guider .elle gère bien sa classe. – et elle intervient lorsque les apprenants se bloquent ou mal compris la règle du jeu..
La motivation	l'élève est motivé par les activités proposées		*	42	100%	*Le comportement des élèves reflète une certaine motivation. Tous les élèves voulant gagner les jeux. *L'atmosphère de la classe était dynamique, où les apprenants étaient désireux, sérieux, moins timides et motivés

A.3. La grille d'observation de la séance de production orale avec le groupe témoin.

Les Critères d'observation	Les indications	oui	non	N°	%	Remarques
Conduit et climat de classe	Gestion de l'espace	*				L'enseignante garde la forme linéaire des 4 rangées malgré que les élèves soient nombreux « 42 » par rapport à l'espace. Elle ne gère pas bien l'espace, et reste en face de ses élèves pendant tout le temps consacré à cette séance
	Gestion de temps	*				L'enseignante était pressé entre donné le temps a les élèves pour s'exprimer, parler la langue française, corriger leurs fautes et entre terminer la leçon dans le temps.
L'interaction	L'élève participe activement	*		21	50%	Nous avons remarqué que prendre la parole n'était pas facile pour les apprenants. ils ont des difficultés à interpréter les questions devant leurs camarades, ils étaient timides et peur.
	L'élève a coopéré et partager ces connaissances avec ses camarades	*		18	43%	Nous avons remarqué que l'interaction entre les élèves est diminuée car chaque apprenant essaye d'inviter les moqueries de leurs camarades.
	Les échanges entre prof et élèves	*		25	76%	Nous avons remarqué que L'enseignante a essayé de faire participer tous les apprenants par le recours à l'étayage, ainsi qu'aux moyens pédagogiques

						utilisés pour déclencher les propos des élèves.
	Les élèves font prévues d'autonomie et corrigent leurs résultats	*		15	36%	Nous avons remarqué que même les excellents élèves ont des difficultés pendant la séance de la production orale et c'est l'enseignante qui corrige les fautes.
Prise de parole au sein du classe	Utilise un vocabulaire riche et varie	*		18	43%	Nous avons remarqué que Les élèves n'ont pris la parole que pour répéter les termes étudiés et répondre aux questions de l'enseignante, Des réponses qui sont souvent guidées de manière à donner celles attendues par l'enseignante
	Fait des phrases simples dont le sens et équivoque	*		22	52%	nous avons remarqué que les élèves éprouvent des difficultés, en effet, ils ne prononcent que des bribes de mots et non des énoncés lorsque on leurs donne la parole ils étaient timides et perturbés. .
	La bonne prononciation des mots	*		14	33%	Nous avons remarqué que presque la majorité des apprenants prononce mal les mots soit par peur de parler et surtout qu'ils ont déjà des problèmes phonétiques.
Engagement et réalisation de l'activité	se met immédiatement à l'activité	*		20	48%	Nous avons remarqué que les apprenants n'osent pas a parlé, ils sollicitent toujours l'aide du prof pour les encourager.
	sollicite l'aide d'un camarade	*		6	14%	Nous avons remarqué qu'il n'y'a pas un vrai échange langagier entre les élèves car ils ont les mêmes obstacles et presque

						le même niveau.
	sollicite l'aide du prof	*		15	36%	.nous avons remarqué que l'enseignante intervient dans l'expression orale des apprenants pour terminer une phrase ou donner le terme inconnu de l'élève. Cette interruption a une fonction positive car l'enseignante porte secours à l'élève dans certaines pannes.
La motivation	l'élève est motivé par les activités proposées		*	16	38%	Nous avons remarqué que Les apprenants étaient démotivés désintéressés et inattentifs. * L'atmosphère de la classe était peu dynamique, où les apprenants étaient indifférents

A.4. La grille d'observation de la séance de production orale avec le groupe expérimental.

Les Critères d'observation	Les indications	oui	non	N°	%	Remarques
Conduit et climat de classe	Gestion de l'espace	*				l'enseignante a changé la disposition de la classe à une forme de demicercle « la forme U » pour garantir un bon visionnement de vidéo, et ouvre des relations intime entre les élèves entre eux, et entre les élèves avec leur enseignante. elle s'approche le plus de ses élèves, susciter leur intérêts, être un animateur en classe.
	Gestion de temps	*				Puisque l'enseignante leurs explique le déroulement de la séance avec le jeu, et elle leur demande de préparer les scènes entre eux. Donc elle n'a pas trouvé un problème avec le temps et tous les groupes sont passés.
L'interaction	L'élève participe activement	*		42	100%	Nous avons remarqué que tous Les élèves ont pris gout au jeu et ont activement participé à la mise en scène.
	L'élève a coopéré et partager ces connaissances avec ses camarades	*		35	83%	Nous avons remarqué qu'il y'a une interaction entre les membres et même entre les groupes. Pour commenter les

						scènes.
	Les échanges entre prof et élèves	*		15	36%	Nous avons remarqué que L'enseignante c'est limité à un rôle d'observation n'intervenant que dans les cas d'erreurs manifeste de la part des élèves.
	Les élèves font preuves d'autonomie et corrigent leurs résultats	*		38	90%	Nous avons remarqué qu'ils étaient Exaltés et faire preuve de dynamisme vu qu'ils avaient préparé le sujet donc ils étaient trop autonomes.
Prise de parole au sein de la classe	Utilise un vocabulaire riche et varie	*		37	88%	Nous avons remarqué que Les précédent jeux leurs ont permis d'acquérir un vocabulaire plus riche qui leur facilite de jouer des scènes complexes
	Fait des phrases simples dont le sens et équivoque	*		35	83.4%	Nous avons remarqué que Malgré leur jeune âge ils parviennent à construire des scènes complètes. Avec des phrases simples et correctes.
	La bonne prononciation des mots	*		29	69%	Nous avons remarqué que le jeu aidé les apprenants à familiariser avec la prononciation et la rythmicité des phrases et énoncés français.
Engagement et réalisation de l'activité	se met immédiatement à l'activité	*		38	90.5%	Nous avons remarqué que les élèves Se mette à faire l'activité avec beaucoup d'entrain car elle était nouvel pour eux et excitant.
	sollicite l'aide d'un camarade	*		15	36%	Nous avons remarqué qu'à la cour des scènes certains élèves sollicitent l'aide

						d'un camarade pour ne pas bloquer
	sollicite l'aide du prof	*		10	24%	Nous avons remarqué que Certain élèves préfère demande de l'aide au prof directement et lorsque leurs camarade n'arrivent pas à les aider.
La motivation	l'élève est motivé par les activités proposées		*	42	100%	Nous avons remarqué un comportement de sympathie, de dynamisme et d'aisance dans la classe. Pendant la réalisation de ses scènes, nous avons remarqué aussi qu'il n'y a pas de perturbations psychologiques chez eux, comme le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux. Et spontanées.

B. Les fiches pédagogiques.

B.1. La fiche pédagogique de la séance de compréhension orale.

Groupe : Trésor enseignement de Ilyess Gladiator

Séance de : **Oral Compréhension**

Projet 2 : C'est la fête .

Séquence 3 : joyeux anniversaire

Tâche finale : **fabriquons une affiche pour annoncer l'anniversaire des élèves de classes.**

Domaine : Savoir écouter

Compétences terminale : Produire à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole dans une situation de communication contraignante.

Compétences visée : 1) Construire le sens d'un message oral en réception.
2) Adopter une attitude d'écoute sélective.

Objectifs : - Identifier les interlocuteurs et leur statut.
-Exercer sa vigilance auditive.

Compétences Transversale : Communiquer de manière efficace dans les diverses situations de communication.

Acte de parole : se situer dans le temps - le mois -.

Titre : joyeux anniversaire .

Matériel (Support) : Manuel de français 4^{ème} AP, p.62, images authentiques à la séquence,.....

Durée : 45'

Démarche:

1)- Moment de découverte :

A- Mise en contact avec le texte oral :

Dire le dialogue précédé par la question : Yacine et Massinissa parle de quelle fête

?

Les apprenants écoutent.

2)- Moment d'observation méthodique :

B- J'écoute et je comprends

2^{ème} écoute : Dire le texte précédé de la consigne suivante : « la fête de qui ? »

Répondre à la question à haute voix, et Accepter toutes les réponses.

3^{ème} écoute: précédée de la question: Lina a quel l 'âge ?

Répéter le dialogue pour la dernière fois.

3)- Moment de reformulation personnelle :

• Dis vrai ou faux :

▪ Yacine prépare la fête de l 'aid

▪ l anniversaire de Madjid .

Évaluation : Citer d'autres fêtes (Accompagner de photos).

B.2. La fiche pédagogique de la séance de production orale.

4^{ème} AP

Séance de : **ORAL PRODUCTION**

Projet 2 : C'est la fête .

Séquence 3 : joyeux anniversaire

Tâche finale : **fabriquons une affiche pour annoncer l'anniversaire des élèves de classes.**

Domaine : Savoir parler

Compétences terminale : Produire à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole dans une situation de communication contraignante.

Compétences visée : 1) Prendre la parole pour s'exprimer

2) Prendre sa place dans un échange pour communiquer.

Objectifs : - Parler de son environnement immédiat (école, maison, quartier).

- Intervenir dans un échange pour répondre à une question.

Compétences Transversale : Communiquer de manière efficace dans les diverses situations de communication. ?

Valeur : le civisme ,le respect, la solidarité , l'amitié.

Acte de parole : Demander son chemin / un itinéraire.

Matériel (Support) : Manuel de français 4^{ème} AP, p.63, images authentiques à la séquence,....

Durée : 45'

Démarche :

I- Moment de découverte : Mise en contrat avec le texte oral

- Diction magistrale du texte: « l'anniversaire de Nassima ca sera le 08 avril»: Les apprenants écoutent.
- Le faire répéter.

II- Moment d'observation méthodique : J'écoute et je comprends

- Attirer l'attention des apprenants par une image authentique à la séquence.
- Poser une question de contrôle : Quel est le jour de l anniversaire de Nassima ?

- Les apprenants répondent par des phrases complètes.
- Corriger et redresser les réponses.
- Explication avec mimiques et dessins.
- Faire répéter La question en changeant le lieu.

III- Moment de reformulation personnelle:

- Même démarche pour notre école :



Restitution libre :

- Quel est votre date de naissance ?

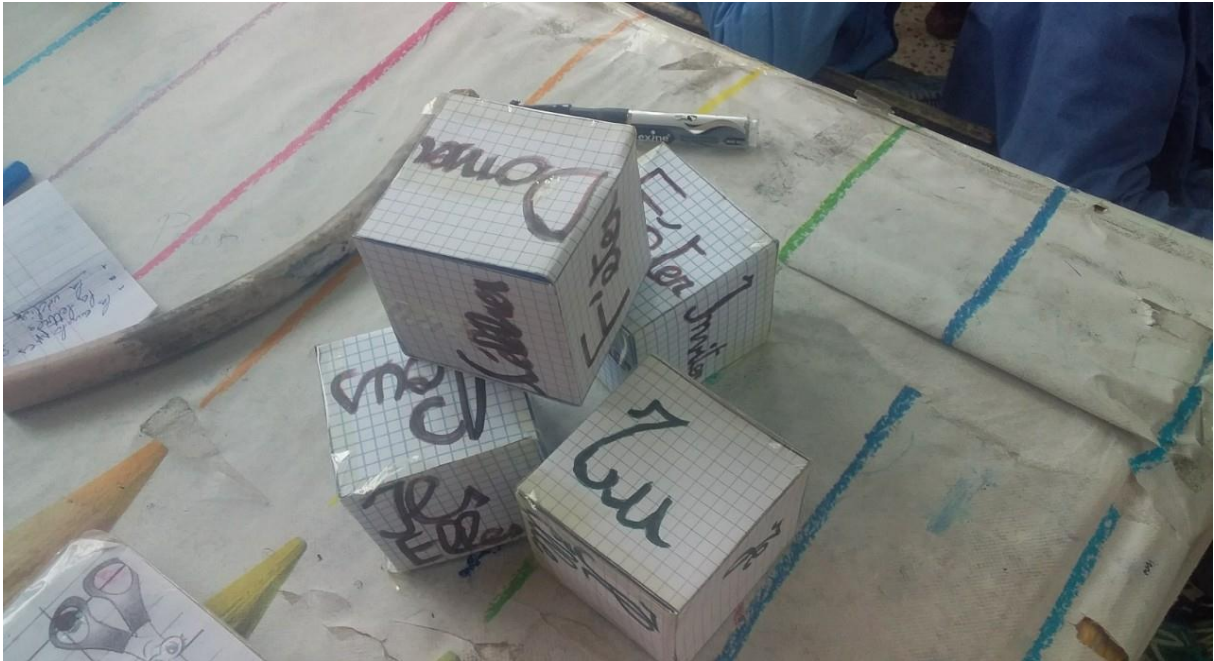
IV- Évaluation :

- Faire le point.
- Faire l'activité sur le cahier d'activités .

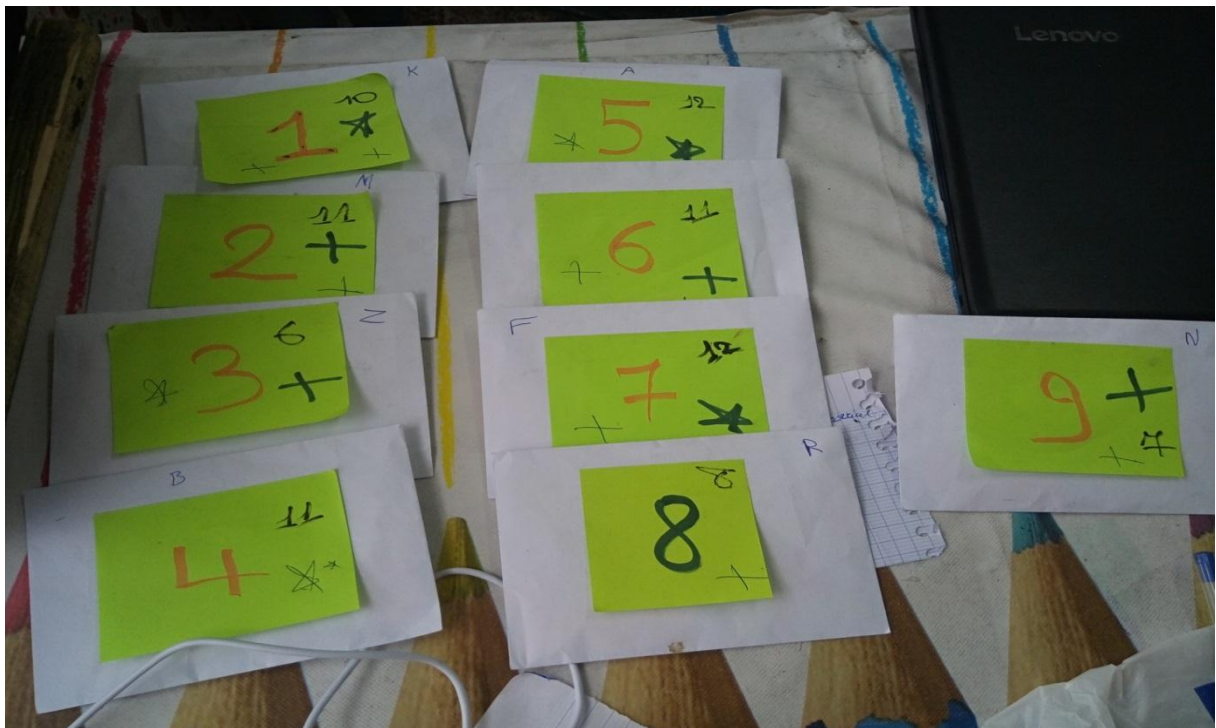
C. Les photos de stage pratique.

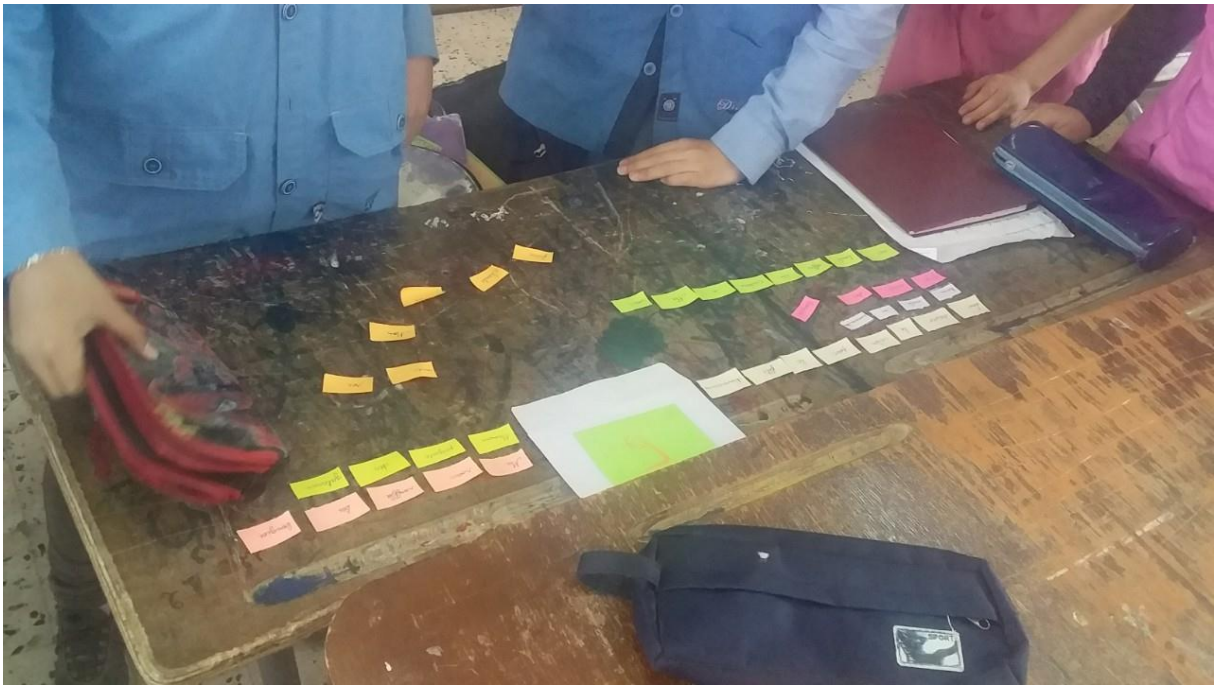


C.1.Photo sur le jeu de Tirez des clés.

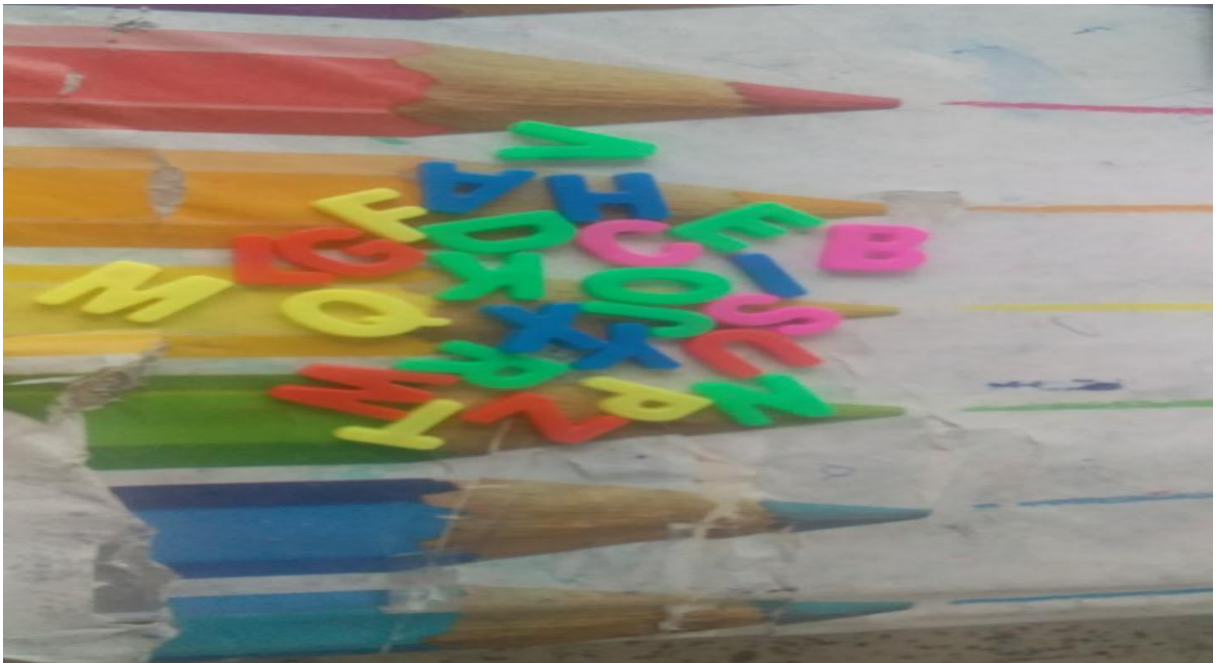


C.2.Photo sur le jeu d'enveloppe.





C.3.Photo sur le jeu de Top Chrono.



C.4.Photo sur l'évaluation en tableau.

Lundi, 22 avril 2019

G07	G06	G05	G04	G03
Ph01 ✓	Ph01 ✓	Ph01 ✓	Ph01: X	Ph01: ✓
Ph02 ✓	Ph02 ✓	Ph02 ✓	Ph02: ✓	Ph02: X
Ph03 ✓	Ph03 X	Ph03 ✓	Ph03: X	Ph03: ✓
Ph04 ✓	Ph04 ✓	Ph04 ✓	Ph04: ✓	Ph04: ✓
Ph05 ✓	Ph05 ✓	Ph05 ✓	Ph05: ✓	Ph05: ✓
Ph06 ✓	Ph06 ✓	Ph06 ✓	Ph06: ✓	Ph06: ✓
Ph07 ✓	Ph07 ✓	Ph07 ✓	Ph07: ✓	Ph07: ✓

C.5.Photo sur le jeu de rôle.







D. Les rôles de scène

Yacine : Nous préparons la fête d'anniversaire de Lina.

Massinissa : C'est aujourd'hui son anniversaire ?

Yacine : Non ; C'est demain, le 5mars.

Tanina : Amira vient à la fête ?

Yacine : Oui, nous invitons tous les amis du quartier.

Massinissa : Lina quel âge ?

Yacine : Elle a neuf ans ?

Madjid : Je vais offrir un livre a Lina .Et toi ?

Yacine : Je ne sais pas ! Moi, j'aime dessiner.

Tanina : Tu fais un joli dessin .C'est une idée formidable !

Madjid : Lina est amie géniale.

E. Questionnaire

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed El-Bachir El-Ibrahimi- Bordj Bou Arreridj
Faculté des lettres et des langues étrangères



QUESTIONNAIRE SUR LES JEUX COMME UN SUPPORT DIDACTIQUE

Dans le cadre de l'élaboration d'un mémoire de fin d'études en didactique de FLE, portant sur l'utilisation des jeux dans l'enseignement de l'oral , et pour valider nos résultats de recherche , ce questionnaire vous a été proposé.

- Nous tenons à vous remercier par avance pour votre collaboration.
- Prière de répondre honnêtement aux questions en mettant(x) devant la bonne réponse.

Année universitaire : 2018/2019

A/ Informations générales :

1- Le statut professionnel : - Enseignant In inspecteur

Expérience :

B/ Les jeux comme un support didactique :

1) Trouvez-vous que le volume horaire accordé à la production orale suffisant ?

Oui Non

- Pourquoi ?

.....
.....
.....

2) Est-ce-que vous rencontrez des difficultés pendant l'enseignement de l'oral ?

Oui Non Parfois

- Quel genre de difficultés ?

.....
.....
.....

3) Utilisez-vous les jeux dans l'enseignement de l'oral ?

Oui Non Parfois

- Si oui, est-ce-que vous rencontrez des difficultés dans leur utilisation ?

Oui Non Parfois

- Citez-en quelque unes :

.....
.....
.....

4) Pensez-vous que les jeux seraient efficaces dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en Algérie

Oui Non

5) Comment pourraient-ils améliorer la production orale ?

.....
.....
.....

- Qui est-ce-qui-ils pourraient apporter à l'élève ?

.....
.....
.....

6) A votre avis comment peut – on assurer une meilleure exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en Algérie ?

.....
.....
.....

E.1. Exemple sur le questionnaire d'un enseignant

A/ Information générales :

1- Le statut professionnel : - Enseignant, F Inspecteur

Expérience :

B/ Les jeux comme un support didactique :

1) Trouvez-vous que le volume horaire accordé à la production orale est suffisant ?

Oui Non

- Pourquoi ?

Le volume horaire est insuffisant, parce que les apprenants rencontrent des difficultés diverses et ignorent plusieurs facteurs : Les traits de l'oralité, L'expression non-verbale (la kinésique et la prosodique), Les facteurs psychologiques (l'anxiété et la motivation)

2) Est-ce que vous rencontrez des difficultés pendant l'enseignement de l'oral ?

Oui Non Parfois

- Quel genre de difficultés ?

(L'anxiété langagière) La peur des apprenants de faire des erreurs, sont réticent à s'exprimer en classe, la panique et l'inquiétude de l'apprenant, (le manque de répétition et de clarté et stratégie efficace, le vocabulaire utilisé, la peur d'être évalué négativement, le type de conversation)

3) Utilisez-vous les jeux dans l'enseignement de l'oral ?
Oui Non Parfois

- Si oui, est-ce que vous rencontrez des difficultés dans leur utilisation ?

Oui Non Parfois

- Citez-en quelque unes :

*Nous rencontrons des difficultés dans leur utilisation comme :
... Les apprenants ne mémorisent pas bien leurs rôles, n'utilisent pas mieux le non-verbale... Les traits de l'oralité... (Les traits prosodiques).....*

4) Pensez-vous que les jeux seraient efficace dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en Algérie

Oui Non

Comment pourraient-ils améliorer la production orale ?

On créant une atmosphère sereine et amicale... être facilitateur, non autoritaire
On doit encourager et motiver les apprenants et les supporter à prendre la parole
L'apprenant de savoir que l'erreur fait partie du processus d'apprentissage
Utiliser l'approche communicative et actionnelle.
- Qui est-ce-qui-ils pourraient apporter à l'élève ?

des échanges, utiliser dans la classe les plus authentiques... L'élève devient
« un communicateur, un partenaire dans la négociation du sens ou du message commun
- critiques et agir avec les autres... réaliser des tâches de communication.

6) Comment peut-on assurer une meilleur exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en Algérie ?

On peut assurer une meilleur exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en Algérie, quand on prend en considération la langue étrangère (langue) pas une matière, avec un volume horaire très insuffisant, avec des progressions inabordable par les apprenants sans tenir en compte de l'âge et l'environnement socioculturel de l'apprenant
- aussi avec la motivation et l'encouragement. On peut assurer
« dramatisation des jeux, et récompenser le vainqueur.
« L'utilisation du TIC et l'audio visuel dans l'apprentissage et réception des jeux - Travail de groupes, pour qu'il soit le jeu compétitif.
- La disponibilité du matériel nécessaire facilite le jeu.
- favoriser les jeux préférés par l'apprenant (mots - devinettes; théat proverbes)
- Il faut aussi enrichir le stock lexical et le bagage linguistique des apprenants et les préparer à fin qu'ils puissent assurer une meilleur exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en alg
- expliquer les règles des jeux - Organiser bien le jeu -
« Choisir l'espace qui convient pour pratiquer le jeu -

E.2. Exemple sur le questionnaire d'un inspecteur.

A/ Information générales :

1- Le statut professionnel : - Enseignant Inspecteur

Expérience :

B/ Les jeux comme un support didactique :

1) Trouvez-vous que le volume horaire accordé à la production orale est suffisant ?

Oui Non

- Pourquoi ?

Les enseignants n'arrivent pas à solliciter tous ou la majorité des apprenants durant une seule séance de 45 minutes

2) Est-ce que vous rencontrez des difficultés pendant l'enseignement de l'oral ?

Oui Non Parfois

- Quel genre de difficultés ?

*- manque des supports didactiques (audio visuel)
- les élèves n'arrivent pas à s'exprimer à cause du bagage linguistique insuffisant*

3) Utilisez-vous les jeux dans l'enseignement de l'oral ?

Oui Non Parfois

- Si oui, est-ce que vous rencontrez des difficultés dans leur utilisation ?

Oui Non Parfois

- Citez-en quelque unes :

- le grand nombre d'élèves

4) Pensez-vous que les jeux seraient efficaces dans l'enseignement/ apprentissage de l'oral en Algérie

Oui Non

5) Comment pourraient-ils améliorer la production orale ?

- les jeux motivent les apprenants
- le jeu est une atmosphère de détente qui encourage à un grand nombre et degré des interactions orales et ainsi la communication
- Qui est-ce-qui-ils pourraient apporter à l'élève ?

Le jeu aide psychologiquement les apprenants pour une meilleure mémorisation et bonne acquisition de la langue.

- L'espace pendant le jeu facilite l'acquisition et l'expression.

6) Comment peut-on assurer une meilleure exploitation des jeux dans l'enseignement de l'oral en Algérie ?

La technologie est en grande évolution. L'apprenant est attiré par les outils technologiques (ordinateurs, tablette mobile, jeux électroniques). Donc les enseignants doivent les exploiter et appliquer de nouvelles méthodes d'apprentissage basées sur les nouveaux supports didactiques modernes qui répondent aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des élèves et prend en considération ses besoins.

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

F. L'oral dans le programme de 4 années primaire.

Projet I : C'est notre quartier !		
Séquence	Activité	Titre
Séquence 1	Oral compréhension	Tu habites ou ?
	Oral production	Tu habites ou ?
Séquence 2	Oral compréhension	Je vais chez Madjid.
	Oral production	Je vais chez Madjid.
Séquence 3	Oral compréhension	Au magasin.
	Oral production	Au magasin.
Projet II : C'est la fête !		
Séquence	Activité	Titre
Séquence 1	Oral compréhension	Bonne année !
	Oral production	Bonne année !
Séquence 2	Oral compréhension	Aujourd'hui, l'Aïd !
	Oral production	Aujourd'hui, l'Aïd !
Séquence 3	Oral compréhension	Joyeux anniversaire !
	Oral production	Joyeux anniversaire !
Projet III : A la mer !		
Séquence	Activité	Titre
Séquence 1	Oral compréhension	Tu connais l'aventure de le petite goutte d'eau ?
	Oral production	Tu connais l'aventure de le petite goutte d'eau ?
Séquence 2	Oral compréhension	A la piscine.
	Oral production	A la piscine.
Séquence 3	Oral compréhension	Que s'est-il passer ?
	Oral production	Que s'est-il passer ?

G. Objectifs et compétences de l'oral. Réception et production.

Projet I : Réalisation de l'imagier de quartier de rêve		
Séquence	Activité	Objectifs
Séquence 01	Oral compréhension	-L'apprenant sera capable d'écouter un dialogue pour bâtir des hypothèses de sous -Repérer les personnages, les liens les composantes du quartier les mots de salutation
	Oral production	-L'apprenant sera capable de se présenter un camarade
Séquence 02	Oral compréhension	-Rapporter des faits -Intervenir dans un échange pour poser une question et pour apporter les information
	Oral production	
Séquence 03	Oral compréhension	-Adapter une attitude d'écoute
	Oral production	-Prendre la parole pour communiquer Rapporter des faits -Intervenir dans un échange pour demander son chemin

Projet II : Réalisation d'une affiche pour fêter l'anniversaire des élèves de la classe.		
Séquence	Activité	Objectifs
Séquence 01	Oral compréhension	-Adapter une attitude d'écoute pour comprendre l'oral -Distingue les déférentes intimations.
	Oral production	-Prendre la parole pour s'exprimer un veau Intervenir dans un échange.
Séquence 02	Oral compréhension	-Enrichir le stock l'lexical de l'apprenant -Intervenir dans un échange pour répandre a une question
	Oral production	-L'apprenant sera capable de réinvestir ses information pour fabriquer le décor de la fête. Rapporter des faits
Séquence 03	Oral compréhension	-Identifier l'interlocuteur et leur statut -Exercer sa vigilance auditive

	Oral production	-Parler de son environnement immédiat (école, maison, quartier) -Intervenir dans un échange pour répondre à une question
Projet III : Réalisation d'un présentoir des dessins des histoires racontées		
Séquence	Activité	Objectifs
Séquence 01	Oral compréhension	- Identifier les interlocutions et leur statut Exercer sa vigilance auditive -Distingue les déférentes intimations.
	Oral production	-Parler de son environnement (école, maison, quartier) . -Intervenir dans un échange répondre à une question
Séquence 02	Oral compréhension	-Identifier les interlocutions et leur statut -Exercer sa vigilance auditive
	Oral production	-Parler de son environnement immédiat -Intervenir dans un échange répondre à une question
Séquence 03	Oral compréhension	-Identifier les interlocutions et leur statut -Exercer sa vigilance auditive
	Oral production	-Parler de son environnement immédiat -Intervenir dans un échange répondre à une question