

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDE DE MASTER 2

Présenté en vue de l'obtention d'un Diplôme de Master Académique

« Didactique du français langue étrangère »

THÈME

*L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à
travers le jeu ludique*

Présenté Par :

Mademoiselle TOUATI Asma

Soutenu le:22/10/2020

Devant le jury composé de :

Président : Madame Hazorli

Université Chadli Bendjedid El Tarf

Examineur : Madame Dib

Université Chadli Bendjedid- El Tarf

Rapporteur : Madame Boussaha Nadjla

Université Chadli Bendjedid- El Tarf

Année universitaire 2019-2020

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont soutenue durant la rédaction de ce mémoire :

✚ *Madame Boussaha Nadjla, ma directrice de mémoire, pour sa patience et son aide, ses conseils avisés, sa confiance, sa compréhension et son soutien ;*

✚ *Les membres du jury qui ont accordé un temps précieux à l'examination de ce travail ;*

✚ *Les collègues questionnés qui n'ont pas hésité à répondre au questionnaire ;*

✚ *Mes amis, mes collègues et ma famille pour leurs encouragements ;*

✚ *Mon cher fils, qui n'a cessé de m'encourager et de me donner de l'énergie positive avec ses paroles douces, qui restera avec toutes ses différences et ses détails, mon univers.*

Résumé

Cette recherche vise à identifier l'importance de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et son impact sur l'acquisition du vocabulaire. Nous supposons que c'est en rendant l'apprentissage amusant, que nous allons améliorer probablement l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants. Les résultats obtenus montrent que l'activité ludique est un support motivant qui répond également aux besoins des apprenants et qui a un impact positif sur l'acquisition de la compétence lexicale.

Les mots clés :

Les activités ludiques, l'acquisition du vocabulaire, motivation, compétence lexicale.

ملخص

يهدف هذا البحث إلى التعرف على أهمية استخدام الأنشطة المرححة في فصل اللغة الفرنسية كلغة أجنبية وتأثيرها على اكتساب المفردات. نحن نفترض أنه من خلال جعل التعلم ممتعًا ، فمن المحتمل أن نحسن اكتساب المفردات لدى المتعلمين. تظهر النتائج التي تم الحصول عليها أن النشاط المرح هو وسيط محفز يلبي أيضًا احتياجات المتعلمين وله تأثير إيجابي على اكتساب الكفاءة المعجمية.

الكلمات الدالة :

الأنشطة الترفيهية ، اكتساب المفردات ، التحفيز ، المهارات المعجمية.

Abstract

This research aims to identify the importance of the use of playful activities in FLE classes and its impact on vocabulary acquisition. We assume that it is by making learning fun that we are likely to improve vocabulary acquisition in learners. The results obtained show that playful activity is a motivating medium which also meets the needs of learners and which has a positive impact on the acquisition of lexical competence.

Keywords :

Recreational activities, vocabulary acquisition, motivation, lexical skills.

Table de matières

Table des matières

| | |
|-----------------------------|---------|
| Remerciements..... | I |
| Résumé..... | II |
| Introduction générale | 1, 2, 3 |

Cadrage théorique

Chapitre I: Enseignement du vocabulaire au cycle moyen en contexte algérien

| | |
|---|----------|
| Introduction..... | 4 |
| 1. L'enseignement du FLE en Algérie..... | 6 |
| 1.1. L'enseignement du FLE au moyen..... | 7 |
| 2. Le vocabulaire au cycle moyen..... | 7 |
| 2.1. Eléments définitoires..... | 7 |
| 2.1.1. Qu'est-ce qu'un lexique ?..... | 7 |
| 2.1.2. Qu'est-ce qu'un vocabulaire ?..... | 8 |
| 2.1.3. La distinction entre lexique/ vocabulaire..... | 9 |
| 2.2. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire..... | 10 |
| 2.2.1. Qu'est-ce qu'une stratégie? | 10 |
| 2.2.2. Les stratégies de rappel..... | 11 |
| 2.2.3. Les stratégies répétition..... | 11 |
| 2.2.4. Les stratégies de prédiction..... | 11 |
| 2.3. Le statut du vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères au cycle moyen en contexte algérien..... | 12 |
| Conclusion..... | 14 |

Chapitre II : Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire

| | |
|--|-----------|
| Introduction..... | 15 |
| 1. Définitions | 15 |
| 1.1. Le ludique..... | 15 |
| 1.2. Le jeu..... | 16 |
| 2. L'apprentissage par le jeu..... | 17 |
| 2.1. Aperçu historique du jeu..... | 18 |
| 2.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie..... | 20 |
| 2.2.1. Le jeu éducatif..... | 21 |
| 2.2.2. Le jeu ludique..... | 21 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.3. Le jeu pédagogique..... | 21 |
| 2.3.L'impact du jeu sur la motivation..... | 21 |
| 3. L'approche ludique pour un climat propice à la réussite de l'enseignement du vocabulaire..... | 22 |
| 3.1.Qu'est-ce qu'une approche ?..... | 22 |
| 3.2.Qu'est-ce qu'une approche ludique ?..... | 22 |
| 3.3.L'approche ludique en vocabulaire..... | 23 |
| Conclusion..... | 24 |

Enquête

| | |
|---|-----------|
| Introduction..... | 25 |
| 1. La méthode de recherche..... | 25 |
| 1.1. Définition du questionnaire et ses objectifs | 25 |
| • L'estimation..... | 26 |
| • Description..... | 26 |
| • La vérification d'une hypothèse..... | 26 |
| 2. Déroulement de l'enquête..... | 26 |
| • Première phase..... | 26 |
| • Deuxième phase..... | 26 |
| • Troisième phase..... | 26 |
| 3. Objectifs de chaque question..... | 27 |
| 4. Public d'enquête | 28 |
| 5. Analyse et interprétations des données..... | 31 |
| Conclusion..... | 42 |
| Conclusion générale..... | 44 |
| Bibliographie..... | 46 |
| Annexes | |

Introduction générale

Introduction Générale

L'enseignement/ apprentissage du FLE en Algérie constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les différents chercheurs (didacticiens, psychologues, enseignants...), c'est ce qui explique, d'ailleurs, la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer les méthodes ainsi que les moyens d'enseignement.

Le premier objectif de l'enseignement du FLE est de faire apprendre aux apprenants à communiquer à travers cette langue. Cet objectif ne s'atteint si l'apprenant ne possède pas un bagage linguistique suffisant lui permettant de s'exprimer à l'oral ainsi qu'à l'écrit. L'importance du vocabulaire dans l'acquisition ou dans l'apprentissage d'une langue ne peut être sous-estimée. Puisqu'un manque de vocabulaire chez les apprenants d'une langue seconde constitue un sérieux obstacle à la compréhension et à la production de la langue, qu'elle soit parlée ou écrite (Jared 2008; Coady 199. Cité par Karen, S. 2018 : 1).

Compte-tenu de son rôle primordial dans la communication, cette discipline occupe ces dernières années une place importante dans les travaux en didactique du FLE et est devenue l'un des plus importants sujets traités dans le domaine de l'apprentissage des langues.

Le choix du thème est dû aux nombreuses expériences vécues avec nos apprenants. En tant qu'enseignante au collège, nous avons constaté au cours de notre pratique pédagogique, que plusieurs apprenants comprennent ce qu'on leur demande mais ne pouvant pas répondre, ou ils veulent partager leurs idées aux autres mais participent peu ou de façon maladroite en raison du manque de mots. Ce domaine nous a permis aussi de soulever des difficultés surtout d'ordre motivationnel chez les apprenants. Celles qui proviennent du fait que les élèves ne sont plus motivés pour apprendre et montrent un désintéressement vis-à-vis de l'école.

Suite aux observations menées dans le cadre du travail, nous avons noté que « *la motivation est considérée comme une caractéristique clé du succès de l'apprentissage des langues et a un effet important sur l'efficacité et la productivité ...* » (Gardner, R.

Introduction Générale

C. ; Lambert, W. E. (1972), où elle est liée au comportement de l'apprenant, à son âge, à sa personnalité, à sa capacité et à ses connaissances antérieures. Nous voulons par cela le fait de créer des situations stimulantes pour développer une bonne motivation ; et aussi de trouver de nouveaux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer l'attention des apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir avec moins d'ennui. Le ludique est un moyen qui suscite chez les jeunes le désir d'apprendre.

Le jeu en temps qu'activité ludique fournit les conditions idéales pour l'apprentissage. Souvent associée à l'imaginaire, le jeu ludique, à travers de multiples formes, va permettre à l'enfant ou au jeune de développer sa créativité et de se découvrir autrement. Etant un vecteur de partage et d'interconnaissance, le jeu est à la base d'apprentissages sociaux majeurs. Il apparaît alors comme médiateur pour une approche psychosociale des enfants et des jeunes à travers le développement de la gestion de soi, de ses relations à l'autre et en groupe. C'est ainsi que les enfants construisent le sens des mots en parlant durant les activités ludiques. Donc le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer.

Notre principale question de recherche est la suivante :

L'utilisation du jeu ludique peut-elle favoriser l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants collégiens ?

Ce travail va donc porter sur l'enseignement des collégiens et met l'accent sur leurs lacunes d'apprentissage, notamment celles liées à l'acquisition du vocabulaire dans le but d'intégrer les jeux ludiques dans l'apprentissage du français langue étrangères (FLE) et pour mesurer son impact sur le développement de la compétence lexicale chez les jeunes apprenants. Partant de l'hypothèse que c'est en rendant l'apprentissage amusant, que nous allons améliorer probablement l'acquisition du vocabulaire chez ces apprenants.

Introduction Générale

Pour répondre à cette question, une expérimentation a été programmée au niveau du collège ou nous travaillons avec des apprenants de la 2^{ème} année moyenne, mais compte-tenu des conditions que passent le pays et le monde entier à cause de la pandémie « covid-19 », nous sommes sorties en vacances exceptionnelles depuis mars dernier et nous ne sommes pas revenues par la suite. Par conséquent, nous n'avons pas réussi à mener l'expérience avec les apprenants. Donc un questionnaire en ligne, destiné aux enseignants du collège, a été réalisé afin de collecter leurs avis concernant l'utilisation de ces activités en classe.

Notre travail s'organise autour de deux parties ; une partie consacrée au cadrage théorique qui traitera la thématique de l'enseignement de vocabulaire au moyen des activités ludiques dans le cycle moyen. Cette partie comporte deux chapitres intitulés dans l'ordre : l'enseignement du vocabulaire au cycle moyen et les activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire.

La deuxième partie consistera à expliquer la méthodologie utilisée, et d'en exploiter les résultats.

Cadrage théorique

CHAPITRE 01:

L'enseignement du vocabulaire au cycle moyen

Introduction:

Le vocabulaire est depuis longtemps considéré comme la "*chair de la langue*". Pourtant, les articles consacrés à l'enseignement du vocabulaire n'ont pas été nombreux dans les revues de didactique, on pourrait dire que l'enseignement du vocabulaire occupe une place très importante dans l'enseignement ainsi que l'apprentissage d'une langue étrangère.

En feuilletant les programmes d'enseignement du français des trois cycles ; primaire, moyen et secondaire, en Algérie, et dans le cadre de la nouvelle réforme de 2016, il s'avère que le vocabulaire est fortement présent dans les programmes du cycle moyen.

Dans ce présent chapitre nous allons essayer de couvrir les notions et les termes qui sont en relation avec l'enseignement du français et celui du vocabulaire en Algérie au cycle moyen.

1. L'enseignement du FLE en Algérie

L'Algérie est un pays marqué par une diversité linguistique qui a été à l'origine de divers conflits puisque le territoire algérien a été occupé par de nombreuses civilisations à travers l'Histoire. Ce qui a fait l'émergence de plusieurs langues.

Dans la situation linguistique qui caractérise l'Algérie, on compte la présence de l'arabe littéral ou classique, langue de l'école, de la religion et de l'administration judiciaire (Merzouk, 2014. P : 1). Bien qu'il soit la langue officielle, son officialisation reste symbolique puisqu'il a l'une des places les plus réduites dans les usages institutionnels : banque, poste et télécommunications. Derradji (1995 : 111) précise : « *Si l'arabe est déclaré langue officielle pour des raisons idéologiques, son emploi dans le secteur économique et les administrations est rendu problématique par la présence des autres langues [...]* ».

Quant au statut du français dans la société algérienne, cette langue garde une place privilégiée, ce qui explique sa présence dans divers secteurs : éducatif, institutionnel, économique, social et médiatique.

Malgré la politique d'arabisation suivie par l'état algérien après l'indépendance, le français n'a pas perdu sa place en Algérie, mais après la mise en place du système fondamental pour des raisons idéologiques, cette langue est devenue langue étrangère au même titre que l'anglais et l'allemand, ce qui l'a marginalisé. Dans ce contexte, Khaoula Taleb Ibrahim dit : « *En Algérie, la situation linguistique a toujours été politisée alors qu'elle touche à l'identité nationale et à l'Histoire du pays ! Aujourd'hui, si l'on veut résoudre le problème, nous devons nous libérer de l'idéologisation des langues* ». (Irane, B., 2009)

Parlant de l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, Bouanani Fari (2008. P : 1) estime « *La situation de l'enseignement/apprentissage du français en Algérie n'incite guère à l'optimisme* ». La situation d'enseignement de cette langue reste inquiétante car dans notre système éducatif, tous les enseignements se font en arabe jusqu'à l'arrivée à l'université, l'enseignement supérieur se fait en langue française et plus particulièrement dans les spécialités scientifiques et techniques. Ceci pose un problème pour les étudiants, notamment ceux qui s'inscrivent dans des disciplines enseignées en langue française et ils se trouvent obligés de maîtriser la langue pour réussir leurs études.

Vu la place importante accordée au français comme nous l'avons évoqué plus haut, Rabeh Sebaa affirme : « *Sans être officielle, elle véhicule l'officialité, sans être la langue d'enseignement, elle reste une langue privilégiée de transmission du savoir, sans être la langue d'identité, elle continue de façonner de différentes manières et par plusieurs canaux l'imaginaire collectif* » (El Watan du 1er septembre 1999 : 7). Donc cela normalement pousse les autorités à repenser et revoir les contenus enseignés et la qualité de l'enseignement du français à tous les niveaux dont était l'objectif de la réforme du système éducatif algérien depuis l'an 2003 ou des changements ont été introduits et de nouveaux programmes ont été mis en place.

Les objectifs de l'enseignement du FLE visent à élargir les horizons culturels des apprenants par la découverte d'autres littératures et d'autres civilisations.

- Faire acquérir aux apprenants un outil de communication qui les permet d'accéder aux savoirs.
- Sensibiliser l'apprenant aux nouvelles techniques modernes de la communication.
- Permettre une ouverture sur le monde afin d'établir des comportements de tolérance et de paix.

1.1. L'enseignement du FLE au moyen

Au lendemain de l'indépendance, le système éducatif algérien est passé par deux réformes, la première date des années 1970, la deuxième a été mise en place au début des années 2000. Ainsi, l'enseignement/apprentissage de la langue française a connu des changements importants liés à la mise en œuvre d'une nouvelle approche basée principalement sur la notion de « compétence ».

Les nouveaux programmes pour l'enseignement des langues sont mis en place dès avril 2003. Après avoir passé trois années d'enseignement/apprentissage du français au primaire, l'élève passe l'examen de fin du cycle primaire qui lui donne accès au cycle moyen. Nous rappelons que ce cycle compte quatre années pendant lesquelles le français est enseigné à raison de cinq heures hebdomadaires par année. (4 heures de cours et 1 heure de travaux dirigés).

Du cycle primaire au cycle moyen, nous passons de l'approche de découverte à une autre approche basée sur l'observation, l'expérience, l'interaction et l'évaluation.

Les programmes du français du cycle moyen ont le même objectif en commun. En effet, selon les concepteurs du programme « l'apprentissage du français langue étrangère contribue à développer chez l'élève tant à l'oral qu'à l'écrit, l'expression d'idées et de sentiments personnels au moyen de différents types de discours » (Programme de français, 1^{ère} année moyenne, 2003, p. 24).

2. Le vocabulaire au cycle moyen

La connaissance du vocabulaire est maintenant considérée comme d'une grande importance en apprentissage d'une langue étrangère, elle favorise l'emploi de la langue. Le vocabulaire n'a pas toujours tenu un rôle aussi important en enseignement des langues. Négligé pendant longtemps, il est maintenant reconnu comme central à l'acquisition de la langue (Laufer, 1997).

Vu l'intérêt porté à l'enseignement du lexique en français langue étrangère dans le cycle moyen nous nous intéressons dans cette partie du mémoire à la notion de « vocabulaire ». Dans cette perspective, nous y exposerons quelques définitions. Nous essayerons de répondre, ensuite, aux questions de quelle importance de l'apprentissage du vocabulaire et quelles stratégies pour apprendre le vocabulaire et finalement nous nous intéressons à savoir le statut du vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères au cycle moyen en contexte algérien.

2.1. Eléments définitoires :

Le lexique et le vocabulaire se sont deux termes principaux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue. La langue est un code qui régit la communication sociale dans une situation précise, les apprenants qui sont en contact avec la langue française doivent connaître le fonctionnement de cette langue et de ses lois.

2.1.1. Qu'est-ce qu'un lexique ?

D'après le dictionnaire *étymologique et historique du français* (Dauzat A. & al. , 1990 :421. cité par : Houcini,B. 2018 : 19), le mot « lexique » est issu du grec « lexis » qui laisse supposer que sa naissance remonte aux environs de 1560. Une origine assez ancienne qui montre que ce terme a été usité assez tôt dans l'histoire de la langue française.

Du point de vue des linguistes, tel que G. Mounin, le lexique est l' « *Ensemble des unités significatives d'une langue donnée, à un moment donné de son histoire* » (Mounin G, 2004 :203). On parle ici de la nature du lexique et ses caractéristiques. En termes de nature, il est décrit comme un groupement d'éléments dont les significations étaient claires et distinctes. On peut donc distinguer un lexique français d'un autre qui est dans une autre langue. Mais il reste que ce lexique est le produit d'une époque donnée donc, qui, à travers les âges, divergera considérablement.

Pratiquement, l'individu ne connaît qu'une infime partie de ce vaste ensemble et quand il parle ou écrit, il n'utilise qu'une partie de ce qu'il connaît. Donc, le lexique est considéré comme la base du vocabulaire relatif à une personne ou à une communauté. J.P. Cuq, dans son *Dictionnaire de didactique du français* explique en ce sens que ; « *le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social (profession, classe d'âge, milieu, etc.) ou d'un individu.* » (Cuq J.P, 2004 :155)

2.1.2. Qu'est-ce qu'un vocabulaire ?

D'après le dictionnaire étymologique, le terme vocabulaire est né vers la «*fin du XVe siècle, du latin médiéval vocabularium.* » Ce terme est donc antérieur de par l'utilisation et différent de par l'origine par rapport à celui de « lexique » (Dauzat A. & al. , :797. Op.cit : 21)

En se référant aux mêmes auteurs ;

J. Dubois dans le *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage* affirme que : « *le vocabulaire est une liste exhaustive des occurrences figurant dans un corpus...le terme vocabulaire est d'usage courant dans les études portant sur des corpus spécialisés : vocabulaire de l'aviation, vocabulaire politique, etc.* » (Dubois &al. ,1999 : 507,508). Le sens du terme vocabulaire, ici, est plus restreint par rapport à la notion de lexique déjà présentée. Ici, le vocabulaire englobe tous les termes d'une activité, d'un domaine donné.

De son côté, J.P.Cuq définit le vocabulaire comme suit :

«le vocabulaire, dans l'usage courant, désigne l'ensemble des mots d'une langue ...ce terme est également utilisé dans les études de corpus spécialisés portant sur un domaine du lexique susceptible d'être inventorié et décrit : vocabulaire des mathématiques, du droit, du tourisme par exemple » (Cuq J.P, op. cit., p.246). Cette définition nous amène à comprendre, en premier lieu, l'*usage courant* du vocabulaire qui le confond avec le lexique. Et, en deuxième lieu, que le vocabulaire est considéré comme inhérent aux nomenclatures spécialisées et que le rapport entre les deux notions est un rapport d'inclusion : le vocabulaire représente une sous-catégorie du lexique global.

2.1.3. La distinction entre lexique/ vocabulaire

D'après R.Galisson et D.Coste (1976 : 198) : « *Le couple lexique/ vocabulaire relève assez exactement des oppositions langue/ parole (terminologie de F. De Saussure), lexique renvoyant à la langue et vocabulaire à la parole [...]. Le vocabulaire est nécessairement lié à un texte, écrit ou parlé, court ou long, homogène ou composite, alors que le lexique, transcendant au texte, est lié à un ou plusieurs locuteurs. Le vocabulaire d'un texte suppose l'existence d'un lexique dont il n'est qu'une actualisation limitée, un échantillon, c'est-à-dire un sous ensemble* ». Comme nous avons évoqué ci-dessus, cette citation montre le rapport inclusif entre le vocabulaire et le lexique.

Le lexique est l'ensemble des « mots » disponibles dans une langue. Le lexique ne doit pas être réduit à une simple liste de mots ni au contenu de notre dictionnaire car il est un ensemble complexe mais structuré, composé d'unités. Alors que le vocabulaire désigne un inventaire de mots à l'usage d'un groupe linguistique donné, à un moment donné, par exemple : le vocabulaire d'un joueur de football, d'un chanteur, d'un politicien, etc.

2.2. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire

2.2.1. Qu'est-ce qu'une stratégie ?

La stratégie est une discipline qui a été cernée par plusieurs auteurs.

En se référant à la définition donnée par le Petit Robert, la stratégie serait « *un ensemble d'action coordonnées, de manœuvres en vue d'une victoire* ». La stratégie est un acte d'organisation et d'agencement des actions en vue d'atteindre un but.

Dans la théorie des jeux, la stratégie est un ensemble de décisions prises en fonction d'hypothèses de comportement des personnes intéressées dans une conjoncture déterminée.

Les stratégies d'apprentissage ont fait objet de nombreuses études en acquisition des langues étrangères. En didactique des langues, les stratégies d'apprentissage concernant la façon dont l'apprenant apprend et non la façon dont l'enseignant enseigne.

De son côté Légendre (1993) les définit comme étant : « *un ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques, planifié par le sujet dans le but de favoriser au mieux l'atteinte d'objectifs dans une situation pédagogique* ».

Tardif (1992 : 23), quant à lui, considère une stratégie comme « quelque chose d'intentionnel : il s'agit d'atteindre efficacement un objectif. Elle a aussi quelque chose de pluriel : il s'agit d'un ensemble d'opérations. ».

Dans la littérature anglo-saxonne, nous trouvons plusieurs appellations: des techniques, des tactiques, des comportements, des plans, des opérations conscientes.

Pour Cornaire (1998 : 54), les stratégies d'apprentissage sont : « *Les démarches conscientes mises en œuvre par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, l'entreposage et la récupération ou la reconstruction de l'information* ».

Les stratégies d'apprentissages du vocabulaire du français langue étrangère sont considérées comme sous-catégorie des stratégies d'apprentissage d'une langue, (stratégies de Rubin, d'Oxford et d'O'Malley et Chamot).

L'apprentissage du vocabulaire par stratégies est un processus utilisé par l'apprenant pour développer ses compétences lexicales. Une stratégie d'apprentissage du vocabulaire pourrait donc être n'importe quelle stratégie qui influence l'apprentissage du vocabulaire (Schmitt, 1997, p. 203).

Il existe plusieurs stratégies d'apprentissage mises au service du vocabulaire, nous citons ici quelques unes qui nous semblent utiles :

2.2.2. Les stratégies de rappel

Ces stratégies correspondent aux actions que les apprenants mettent en place pour principalement parvenir à mieux acquérir du vocabulaire. Les apprenants qui réalisent ces actions peuvent, par exemple, recourir à des images mentales ou créer des liens entre des connaissances nouvelles et anciennes pour accroître leur stock lexical dans la langue étrangère. (Claire Del Olmo, 2016)

2.2.3. Les stratégies de répétitions

La répétition - ou entraînement - semble être le mécanisme de base parmi les plus fondamentaux de l'apprentissage et de la mémoire (Lieury, 1998. Cité dans : Rodriguez, CH. 2005 : 49). En effet, la répétition est le mécanisme de base des cellules nerveuses, qui assure des connexions entre les neurones. Ainsi, il est important de favoriser la répétition et l'entraînement dans le cadre de l'apprentissage.

Dans cette stratégie, l'apprenant apprend en répétant le matériel ou des mots-clés à voix haute, en recopiant le matériel, en prenant des notes ou en soulignant des passages importants. (Oxford, 1990, P: 25).

2.2.4. Les stratégies de prédiction

Les stratégies de prédiction ou stratégies de détermination (Schmitt, 2000) permettent aux élèves de deviner le sens des mots nouveaux lus ou entendus grâce aux indices linguistiques internes (préfixe, racine, suffixe, etc.) et externes (temporel, spatial, équivalence, entourage immédiat du mot inconnu, ses occurrences, etc.) ainsi

qu'à l'aide d'indices extralinguistiques (les images, les tableaux, les objets, les bruits, les outils de référence, etc. ; Tréville et Duquette, 1996). Parmi certaines stratégies pour deviner le sens des mots nouveaux « la stratégie famille de mots » ; qui est une stratégie choisie par un groupe d'enseignants et orthopédagogues ayant participé à une étude avec des élèves innus.

2.3. Le statut du vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères au cycle moyen en contexte algérien

« *Apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* » (Tréville, 2000 : 9). A la lumière de cette citation, il apparaît très clairement que le vocabulaire s'affiche comme un outil indispensable pour pouvoir désigner les objets du monde et notamment communiquer dans la société.

La nouvelle réforme en Algérie considère le vocabulaire comme une partie fondamentale du langage « *en ce qui concerne les manuels utilisés en Algérie en classe de FLE, nous avons remarqué que l'étude du vocabulaire y occupe une place importante car les auteurs se fixent des objectifs lexicaux et ils y consacrent une partie entière liée à l'unité* ». (Lahlou Saadi, 2009 :39). Mais cette importance apparaît-elle vraiment dans le programme officiel?

En feuilletant de nombreux écrits et ouvrages sur les difficultés que rencontrent les apprenants dans l'apprentissage de la langue française, nous remarquons qu'ils peinent à communiquer dans cette langue dont la première raison est qu'ils n'acquièrent ni ne comprennent le sens de mots.

Nous voulions donc savoir comment le programme du cycle moyen aborde cette discipline, ainsi que les objectifs assignés à l'enseignement/apprentissage du vocabulaire dans le programme officiel

De prime abord, le document d'accompagnement , offre un glossaire qui propose deux définitions, l'une attribuée au lexique en tant que terme désignant une « liste de mots relatifs à un domaine donné. » et une autre donnée au vocabulaire le définissant

comme « un ensemble de mots qui appartient à un domaine particulier » Nous remarquons déjà la confusion qui plane entre les deux lexies. Puisqu'ils désignent, apparemment, le même domaine. Ceci, révèle l'imprécision de la terminologie utilisée, élément révélateur du peu d'intérêt alloué à cette activité. Pour ce qui est du profil d'entrée, les tests diagnostiques établis en début de chaque année scolaire, démontrent les carences des apprenants et leurs incapacités à poursuivre un apprentissage cohérent en absence de quelques 6 compétences de base. L'enseignant est assujéti à des contraintes, d'ordre administratif, qui le privent de bien mener sa tâche éducative. À notre avis, se sont là, les causes de cette défection. De même, le profil de sortie des apprenants en fin de leur cursus est peu concluant. D'une part, les différents résultats observés lors du Brevet d'Enseignement Moyen, prouvent cette déficience en matière de production écrite. D'une autre part, les enseignants du lycée se plaignent du niveau de ces apprenants venant du collège. Concernant les objectifs inhérents aux deux compétences retenus en écrit, la maîtrise du vocabulaire n'est nullement mentionnée, Malgré les détails octroyés à cette activité dans le document d'accompagnement. Par contre l'orthographe et la grammaire sont explicitement citées. Nous considérons, qu'au même titre que les autres matières dites analytiques, le vocabulaire devrait jouir de plus d'attention de la part des concepteurs. En omettant de signaler le vocabulaire dans les objectifs d'apprentissage, c'est toute une partie de la langue qui est négligée cédant ainsi le terrain à des pratiques aléatoires et inappropriées. Il est vrai que dans une approche par les compétences, les points de langues ne sont pas enseignés séparément ni en soi, mais en faveur d'un projet et d'une compétence, ceci n'empêche pas, non plus, que nous devrions leurs attribuer des objectifs clairement définis. Concernant les points de langue relatifs au vocabulaire, nous nous interrogeons premièrement, sur l'utilité de revoir continuellement, depuis la première année, des notions censées déjà étudiées telles que : famille de mots, champ lexical. Deuxièmement, nous considérons que des notions comme : lexique de l'argumentation, les modalisateurs, sont très vagues et méritent plus de concision. Car en absence de toutes directives claires et précises, quant à l'enseignement de ces notions, les enseignants de même que les apprenants, se heurtent à d'énormes difficultés.

Conclusion

La compétence lexicale constitue une composante essentielle de la compétence linguistique, laquelle est un élément déterminant de la compétence globale de communication. Il en est ainsi, car communiquer dans une langue donnée, c'est utiliser incontestablement le vocabulaire de cette langue.

De ce qui procède dans ce premier chapitre, nous avons cité quelques définitions conceptuelles du terme vocabulaire, sa distinction par rapport au lexique, ainsi ses stratégies d'apprentissage et surtout son statut dans l'apprentissage des langues étrangères au cycle moyen.

CHAPITRE 02:

Les activités ludiques dans l'enseignement du vocabulaire

Introduction:

Dans le but d'étudier au mieux l'attribution du jeu dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, il nous est indispensable de nous appuyer au départ sur les écrits théoriques afin de nous aider à concevoir au mieux ce sujet.

Dans ce deuxième chapitre, il nous semble utile de mettre la lumière sur le concept « jeu », donc nous allons mettre en place les définitions les plus importantes qui sont en relation avec le jeu, ensuite nous passons à expliquer la progression du concept jeu en pédagogie et pour finaliser le chapitre, nous montrons le rôle important de l'intégration du jeu dans l'enseignement des langues étrangères.

1. Définitions

1.1. Le ludique

Tout au long de son Histoire, le ludique a témoigné de/embrassé beaucoup de significations vu l'ensemble des disciplines qui ont tenté de le définir.

Si l'on prend la définition du web, nous allons trouver : « le ludique est une activité de loisir d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, tirée du plaisir et de l'amusement ».

Selon la définition du dictionnaire de didactique du français de Jean Pierre Cuq (1990) : l'activité ludique est : « *une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.* »

1.2. Le jeu

Le mot « jeu » est un terme abstrait, c'est un concept et sa définition varie en fonction de l'orientation de la personne qui le définit. Ici l'orientation peut être psychologique, sociologique, pédagogique...

Nous allons partir de la définition courante du mot jeu :

«Activité récréative obéissant à certaines règles plus ou moins strictes». (Dictionnaire Flammarion, 1963: 862)

D'après le dictionnaire le Petit Robert (1991 : 1046), le jeu peut être défini comme : « *une activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* » et autant que « *...activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte* ».

Dans ces deux définitions, il y a deux éléments communs : le plaisir ou la récréation et l'existence d'une série de comportement.

Le dictionnaire Le petit LAROUSSE, reprend d'ailleurs l'idée de plaisir, en définissant le jeu comme « *une activité physique ou intellectuelle, non imposée, gratuite, à laquelle l'enfant s'adonne pour se divertir et en tirer du plaisir* ». (Le petit Larousse, 1998: 568)

Trois notions sont réunies dans les définitions ci-dessus : le plaisir, la liberté et la gratuité qui paraissent proches au jeu de l'enfant qu'il a de plus récréatif.

Quant au psychanalyste D.W. Winnicott (1975: 76) : « *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* ».

Dans l'encyclopédie Universalis, on peut lire, concernant le jeu : « *Qu'il soit individuel ou collectif, le jeu est une activité qui semble échapper, presque par*

définition, aux normes de la vie sociale telle qu'on l'entend généralement, puisque jouer c'est précisément se situer en dehors des contraintes qui régissent l'existence ordinaire. Mais, en même temps, il est évident que le jeu n'est pas sans rapport avec cette même vie sociale puisque, d'une part, il la parodie bien souvent et que, d'autre part, on peut aisément trouver dans les formes les moins rationnelles de toute culture des éléments de fantaisie qui donnent satisfaction à notre appétit de jeu. On peut alors se demander si l'esprit ludique n'est pas présent dans certains processus qui s'imposent à l'attention du sociologue, s'il ne lui en fournit pas l'explication, et si, inversement, le jeu n'est pas une sorte de déformation des productions culturelles. On pourrait même soutenir que tout dérive du jeu ou que tout peut devenir jeu. Seules des définitions et des classifications rigoureuses permettent de délimiter la part exacte du jeu dans l'intégration de l'individu à la société ; dans les institutions et les œuvres culturelles, et finalement dans le principe même de l'engagement social. »

Après avoir examiné quelques définitions, nous pouvons dire que le problème de la définition du jeu est sans nul doute dû à la polysémie de ce mot. Donc nous ne pouvons pas opter facilement à une définition précise. Cependant, bien que transmises par des auteurs divers, s'accordent sur le fait que le jeu est une activité libre et gratuite, soumise à des règles, en dehors de la vie courante, limitée dans le temps, où le but principal est le plaisir que procure cette activité.

2. L'apprentissage par le jeu

Le jeu représente un élément central dans la vie des enfants, car il leur permet de développer de nombreuses capacités. Aussi bien de manière autonome que dans leur interaction avec les autres.

L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en science de l'éducation et en psychologie qui défend l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu, en donnant un sens au monde qui l'entoure. D'après Lev Vygotsky, «*le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif*». Le jeu donnerait à

l'enfant des compétences sociales et cognitives et une confiance en soi qui lui permettraient de vivre de nouvelles expériences et d'évoluer dans des environnements inconnus. Confronté à des règles et à un environnement étranger, l'enfant met en place des nouvelles stratégies, adopte certaines aptitudes, pense de façon créative, collabore avec ses partenaires de jeu et apprend de ses erreurs.

2.1. Aperçu historique sur le jeu :

L'antiquité

Les premiers jeux naissent avec les premières grandes civilisations de l'antiquité. A cette époque le jeu était considéré comme une activité naturelle de l'homme (De Grandmont. N, 1995). Pour le philosophe grec Aristote, il s'agit d'utiliser le jeu pour laisser une liberté de mouvement. En revanche, plusieurs auteurs dont Platon ou Quintilien, émettent l'idée qu'un apprentissage puisse passer par le jeu. Alors que pour Platon, le jeu est une activité dont on avait besoin pour l'instruction des enfants. Et qui était introduite dans l'enseignement de la lecture, de l'éducation générale et des calculs. Ainsi le jeu permet de préparer à un métier (apprendre à lire, apprendre un métier). Toutefois, l'utilité du jeu ne se limitait pas uniquement à l'apprentissage mais aussi résidait dans la révélation de la personnalité ce que Platon a exprimé en disant que « on peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure du jeu qu'en une année de conversation ».

Moyen-âge

Les jeux du Moyen Âge étaient très appréciés, tant par le peuple que par le roi. Alors que l'Église ne les voyait pas d'un très bon œil. Pourtant, c'est cette période qui voit apparaître le jeu d'échecs (vers 950, venu de Perse ou d'Inde), les premiers jeux de cartes (au 14^e siècle, bien après la Chine) puis les premières figurines de guerre en bois peint en Allemagne (15^e siècle). Par conséquent, le jeu perdait la valeur qui lui était accordée à l'antiquité et est donc annulé à l'école. Le Moyen âge était donc, la période d'isolement du jeu en le jugeant comme une perte de temps.

La Renaissance

Quand la renaissance est apparue au XVe siècle, le jeu a restauré son statut éducatif en le considérant comme étant indispensable dans l'apprentissage de l'enfant. A cette époque, l'enseignement est devenu plus actif grâce à l'intégration des tableaux Mureaux et les jeux de carte imagés ce qui favorisait l'apprentissage collectif.

Vers les années 1510, le moine cordelier Murner éditait le premier jeu de cartes en couleur afin de motiver les enfants à la lecture.

A la fin de la renaissance, de nouveaux jeux, « jeux de corps » et « jeux d'esprit », apparaissent et le jeu est officialisé comme moyen pédagogique.

Au XVII e siècle

Le progrès des jeux éducatifs s'est étendu jusqu'au VIIe siècle et ils ont également été renforcés.

Ce siècle a vu l'émergence de nombreux jeux, y compris des jeux d'ouïe qui avaient pour but d'éduquer la famille royale afin de faire d'eux un modèle à suivre pour enseigner les enfants. Et parmi les jeux qui sont également apparus à cette période, la boule d'ivoire dont son avantage qu'elle contenait des consonnes et des voyelles permettant l'apprentissage de la lecture.

Au XVIII e siècle

L'enseignement devient collectif. Lorsque Dumas a inventé le ce qu'on appelait « le bureau typographique » ; est un meuble qui rassemble des chiffres, des lettres et des signes de ponctuation. Cette invention permettait, à la fois l'enseignement collectif et individuel des élèves et également l'apprentissage de la lecture devenait plus accessible qu'auparavant.

Au XIX e siècle

Le statut pédagogique du jeu est confirmé au XIXe siècle. Cependant, aucun changement n'a été apporté au statut du jeu à part qu'il était devenu ludique. Son usage en classe avait pour but le développement de la mémoire et l'instruction des

élèves. Les éducateurs de ce siècle n'encourageaient pas tellement le jeu dans l'enseignement en raison qu'il détourne les élèves de leurs études.

Au XX e siècle

Le jeu a maintenu sa stabilité dans la première moitié du XXe siècle, et s'est même amélioré, notamment après la construction de la Statue de la Liberté en 1886 et aussi de la Tour Eiffel en 1887, et cela a eu un impact positif et a contribué à l'émergence de jeux et de miniatures ... etc.

Et dans la seconde moitié du même siècle, l'enseignement rencontrait une nouvelle difficulté qui résidait dans l'hétérogénéité de la classe. Cette situation nécessitait forcément le recours au jeu. Cela donnait lieu à l'apparition des jeux éducatifs.

Les années 1950 sont considérées comme la période pendant laquelle la présence du jeu dans l'enseignement est devenue encore plus puissante grâce à Fernand Nathan, qui a construit la maison d'édition de jeux.

Le jeu ne se limitait pas seulement à l'enseignement, mais a également été introduit pour aider le développement de l'enfant et traiter les enfants ayant différents handicaps.

2.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie

Nicole de Grandmont (Pédagogie du jeu, 1989, P : 55) détaille les différents types de jeu (ludique, éducatif, pédagogique ou coopératif) :

2.2.1. Le jeu ludique

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

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

2.2.2. Le jeu éducatif

Nicole De Grandmont (1997, P : 66) déclare : « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »

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

2.2.3. Le jeu pédagogique

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis. Dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.

2.3. L'impact du jeu sur la motivation

D'après Chantal Barthélémy-Ruiz (2016), le jeu, s'il est bien mené, est une méthode « gagnant-gagnant ». En effet, cela permet à l'élève d'être acteur de son enseignement, et de se sentir plus impliqué. L'élève est bien souvent « séduit par la forme du jeu, il fait des efforts sans en ressentir la difficulté ».

Quant au rôle de l'enseignant, cette même auteure avance que « l'enseignant voit les notions comprises par un plus grand nombre de ses élèves, en particulier par ceux qui montraient de la peine à suivre avec le cours magistral ». Le jeu aurait donc non seulement une influence sur la motivation de l'élève mais également sur cette du

professeur qui « *retrouve renouvelée une envie de pratiquer son métier avec enthousiasme* ».

En ce sens, Vianin, P. (2006, Cité dans : Mylène GODARD : P : 32) ajoute que le jeu sera « *un formidable outil de mobilisation des élèves* » et rappelle encore que pour motiver un élève, il faut tout d'abord « *soi-même être motivé* ».

3. L'approche ludique pour un climat propice à la réussite de l'enseignement du vocabulaire

3.1. Qu'est-ce qu'une approche ?

Le mot approche est utilisé autrefois en contexte militaire, « faire approche », qui désigne ; « faire mouvement pour assiéger, combattre » mais avec le temps il a pu prendre d'autres significations en fonction des différents contextes d'emploi.

Selon le dictionnaire le Robert, le terme approche signifie ; l'action de s'approcher de quelqu'un ou de quelque chose c'est aussi la manière d'aborder un sujet : démarche, conception ou point de vue ou d'être sur le point de se produire. En d'autres termes, elle représente un « *ensemble d'actions convergeant vers un but déterminé. (...) Sous l'influence de la notion de « connaissance approchée* ».

3.2. Qu'est-ce qu'une approche ludique ?

L'apprentissage par le jeu est une stratégie pédagogique de plus en plus utilisée en éducation et le milieu collégial n'y fait pas exception. Associée à un scénario pédagogique, une approche ludique ou l'utilisation d'un jeu sérieux permet de nouvelles possibilités et offre plusieurs avantages pour l'apprenant : renforcement de la motivation, meilleure rétention des apprentissages et des habiletés pour la collaboration.

Le ludique, dans l'enseignement apprentissage, permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. Cette nouvelle approche innovatrice, dont découlerait une nouvelle

transmission du savoir, trouverait toute sa plénitude dans le plaisir de l'action et du jeu. Elle rendrait l'école plus agréable et plus attrayante aux yeux de l'élève en lui procurant bonheur et bien être.

3.3. L'approche ludique en vocabulaire

Apprendre le vocabulaire d'une langue étrangère à un enfant n'est pas toujours évident, il nécessite, par conséquent, de la créativité, de l'imagination et beaucoup de jeux. Ces trois paramètres sont tous réunis dans ce qui est appelé « approche ludique » qui procure aux enseignants des éléments avantageux pour favoriser l'acquisition du vocabulaire chez l'apprenant.

Vu sa nature enfantine qui se caractérise par l'esprit de curiosité, l'enfante aime découvrir tout autour de lui en jouant. Nous avons donc voulu profiter de ces deux caractères (curiosité et jeu enfantin), dans le cadre scolaire, pour lui apprendre les langues étrangères et leur vocabulaire par le biais du jeu qui « fournit les conditions idéales pour l'acquisition du vocabulaire des enfants. En manipulant des objets, ceux-ci parlent seuls et à d'autres, ce qui leur permet de mieux comprendre ce que sont les objets, à quoi ils peuvent servir et quelle est leur relation avec d'autres notions familières. » (Bodrova, E. et Leong, D. J. (2009). Cité dans; Shelley Stagg Peterson, Ph., 2016, P : 1). C'est ainsi que les enfants construisent le sens des mots en parlant durant les activités ludiques. Ils peuvent tester les mots et, en observant la réaction des autres, confirmer ou modifier leur compréhension du sens. (Boyd, M. P. et Galda, L. (2011). Op.cit. P : 1).

Quant au rôle de l'enseignant, il peut favoriser l'acquisition du vocabulaire en participant aux jeux des enfants et en utilisant de nouveaux mots appropriés au contexte des jeux. En outre, pendant les jeux, il peut établir des liens avec les connaissances antérieures des enfants et ajouter à des scénarios de jeu du contenu qui enrichit leurs connaissances et leur permet ainsi de faire de multiples expériences avec les notions. Dès lors, les contributions des enseignants fournissent aux enfants plus de possibilités d'employer de nouveaux mots.

Conclusion

D'après ce que nous avons déjà vu, nous pouvons dire que le jeu ludique est un support favorable pour apprentissage du vocabulaire et qu'il a sa place privilégiée dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

Dans le chapitre qui suit, nous allons voir les représentations des enseignants du collège sur la pratique ludique en classe de FLE.

ENQUÊTE

Introduction

À la lumière de tout ce que nous avons vu en première partie dont l'abondance d'articles, écrits variés atteste de l'importance du jeu dans l'enseignement et ce, à tous âges (du primaire au lycée), nous allons à présent étudier l'impact de l'intégration du jeu ludique dans l'enseignement du vocabulaire.

En effet, le jeu étant la nature de l'être humain et contribuant au développement de l'individu, alors, il semble important d'étudier le jeu en tant qu'outil d'apprentissage.

Dès lors, notre question de recherche est la suivante :

Comment le jeu ludique peut-il favoriser l'acquisition du vocabulaire ?

1. La méthode de recherche

Afin de répondre à notre question de recherche, nous allons utiliser le questionnaire. Nous allons tout d'abord définir cette méthode et présenter ses objectifs ainsi les objectifs de chaque question, puis décrire l'échantillon concerné par la recherche.

1.1. L'enquête par **questionnaire** est un moyen pour recueillir des informations :

- Au **sujet** d'une population ou d'un groupe de personnes ;
- et **de la part** d'individus faisant partie de cette population ou de ce groupe ;
- en **entrant en relation** avec chacun de ces individus ;
- de **la manière** la plus **standardisée** possible ;
- par le biais d'un **système questions-réponses**.

Cette méthode de collecte de données constitue donc à la fois un **moyen de communication** et un **outil de connaissance**. Elle permet d'obtenir des réponses individuelles à des questions posées, mais non pas de faire des observations « subjectives » sur des faits réels.

Ghiglione ,1987 distingue les **objectifs** suivants :

- **L'estimation** : il s'agit d'une collecte de données, d'une énumération de ces données. C'est la démarche la plus élémentaire dans le questionnaire. On ne cherche pas à comprendre les données, on cherche à les mettre à plat.
- **Description** : il s'agit de retirer des informations qui décrivent les phénomènes subjectifs qui sous-tendent les phénomènes objectifs et d'expliquer ainsi les phénomènes objectifs, comme les motivations, les représentations et les opinions.
- **La vérification d'une hypothèse** : il s'agit ici d'une démarche déductive, le questionnaire devient un outil pour confirmer ou infirmer une hypothèse.

Pour mener cette étude, nous avons administré via Internet un **questionnaire** (voire annexe) à plus d'une trentaine d'établissement, avec 34 réponses.

Il s'agit d'un questionnaire rédigé en langue française, était de type simple et accessible afin de faciliter les réponses des questionnées. Il comporte treize questions de nature variable, quatre(04) fermées et sept(07) suggestives qui comportent le critère quantitatif, deux(02) ouvertes pour une démarche qualitative, en rapport avec l'activité ludique.

Le Questionnaire attribué aux enseignants du collège a pour objectif de connaître leurs avis et leurs représentations à propos de l'intégration des différents types d'activités ludiques, leur utilisation ainsi que leur importance dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire.

2. Déroulement de l'enquête

L'enquête s'est déroulée d'aout à octobre 2020

- **Première phase de l'enquête** : c'est une phase qui s'est étalée jusqu'à la fin d'aout et qui a connu le lancement du questionnaire via Internet auprès des enseignants représentant l'échantillon en attendant le plus grand nombre de réponses possibles.
- **Deuxième phase de l'enquête** : c'est la phase de collecte des réponses au questionnaire et d'exploitation, de rédaction et d'élaboration du mémoire qui s'est étalée jusqu'au 10octobre 2020.

3. Objectifs de chaque question

1. Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

La première question vise à connaître si les élèves s'intéressent à la langue.

2. Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

Nous voulons par la deuxième question savoir le niveau des apprenants.

3. Trouvent-ils des difficultés dans: la compréhension orale ? Le fonctionnement de la langue ? La lecture ? Les trois ensembles ?

Cette question vise à identifier les difficultés des apprenants.

4. D'après vous, le ludique en classe de langue: est intéressant ? Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère ? Est inutile ?

Cette question est présentée aux enseignants dans le but de connaître l'avis des enseignants sur la pratique ludique en classe de langue.

5. Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

Nous posons cette question pour connaître si les enseignants utilisent-ils les méthodes ludiques dans leurs pratiques pédagogiques.

6. Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

Nous voulons par cette question connaître les différents supports utilisés par les enseignants en classe.

7. Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

Cette dernière vise à connaître dans quel domaine les enseignants utilisent-ils l'activité ludique.

8. Pourquoi ?

Et par cette question nous voulons préciser leur objectif du choix de tel domaine.

9. Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Nous posons cette question pour savoir la réaction des apprenants face à ce type d'activités.

10. Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

Nous posons cette question pour savoir si les enseignants considèrent-ils les activités ludiques comme facteur de motivation.

11. Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

Cette question est posée pour juger le vocabulaire des apprenants.

12. Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

Cette question est présentée aux enseignants afin de confirmer, si les activités ludiques présentent une aide à l'amélioration du vocabulaire des apprenants.

13. Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Nous voulons confirmer par cette question si le jeu ludique a un impact sur l'apprentissage du vocabulaire.

4. Public d'enquête

L'échantillon de sujets participant à notre recherche est composé d'enseignants de la langue française au collège. Une quinzaine d'eux exerçant au niveau des CEM de la wilaya d'El-tarf et la wilaya de Constantine et d'autres dans diverses wilayas d'Algérie.

D'après les informations que nous avons recueillies, nous pouvons dire que notre groupe d'enseignants est mixte (femmes : 69 % et hommes : 28 %), avec une dominance du sexe féminin, cela explique que la majorité des femmes s'orientent vers l'éducation, notamment l'enseignement des langues, contrairement aux hommes.

L'ensemble comprenait bien sûr des anciens et des nouveaux ayant des diplômes différents, la plupart d'eux sont des licenciés (56%) et d'autres ayant un master (31%). Il semble que la majorité d'enseignants ont cinq ans et plus dans l'enseignement. Tandis que 11 parmi eux viennent de débiter leur carrière en tant qu'enseignants de

FLE, que nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent apporter comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

| Sexe | Nombre | Pourcentage |
|-------------------------------|--------|-------------|
| Féminin | 25 | 69% |
| Masculin | 10 | 28 % |
| Ne souhaitant pas le préciser | 01 | 3 % |

Tableau 1 : Répartition des enseignants selon leur sexe.

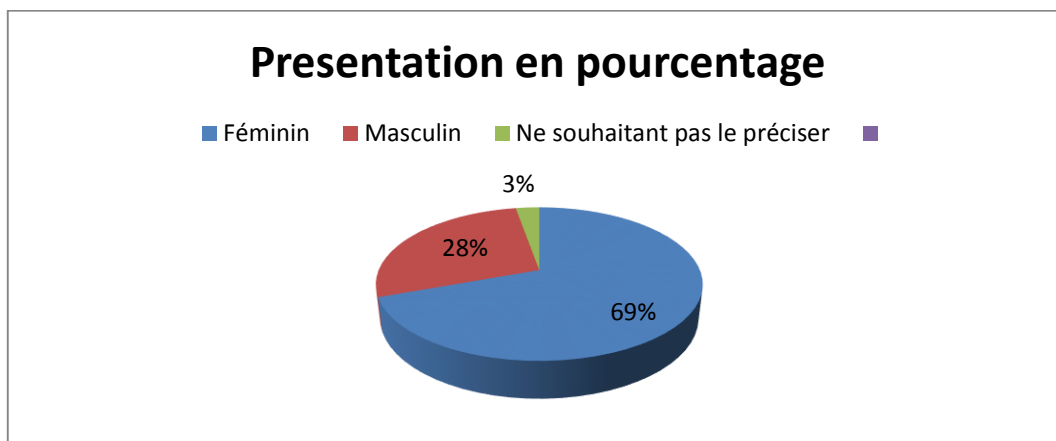


Figure 1 : Répartition des enseignants selon leur sexe.

| Réponses | Nombre d'enseignants | Pourcentage |
|-------------------|----------------------|-------------|
| Moins de cinq ans | 11 | 31 % |
| Cinq ans et plus | 25 | 69% |

Tableau 2 : Répartition des enseignants selon leur ancienneté.

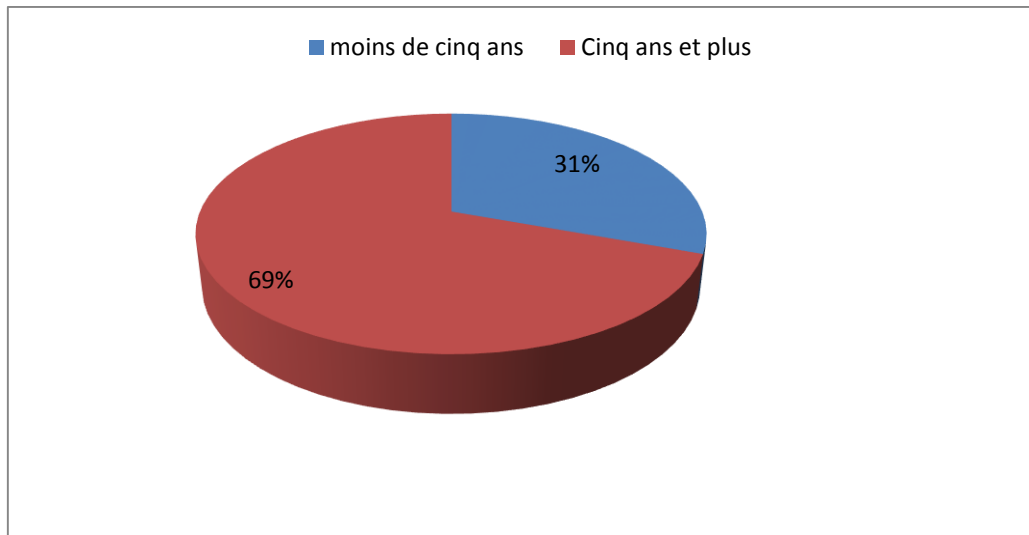


Figure 2 : Répartition des enseignants selon leur ancienneté.

| Diplôme | Nombre d'enseignants | Pourcentage |
|------------------|----------------------|-------------|
| ITE | 02 | 08% |
| Licence | 20 | 56% |
| Master | 12 | 31% |
| Ecole supérieure | 02 | 05% |

Tableau 3: Répartition des enseignants selon leur diplôme.

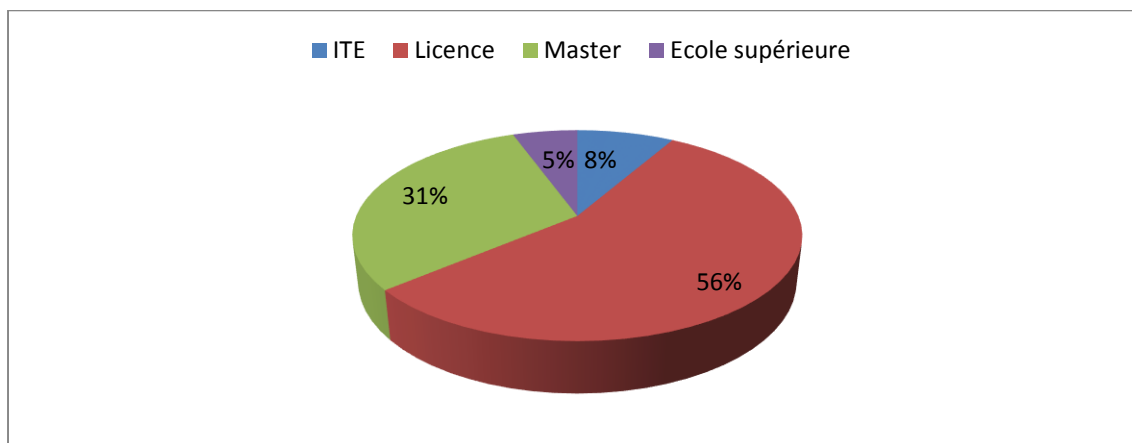


Figure 3: Répartition des enseignants selon leur diplôme.

5. Analyse et interprétations des données

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons, dans un premier temps, conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

Dans un second temps, nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

Question n° 01 : Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

| Réponses | Nombre d'enseignants | Pourcentage |
|----------|----------------------|-------------|
| Oui | 30 | 81% |
| Non | 07 | 19% |

Tableau 4

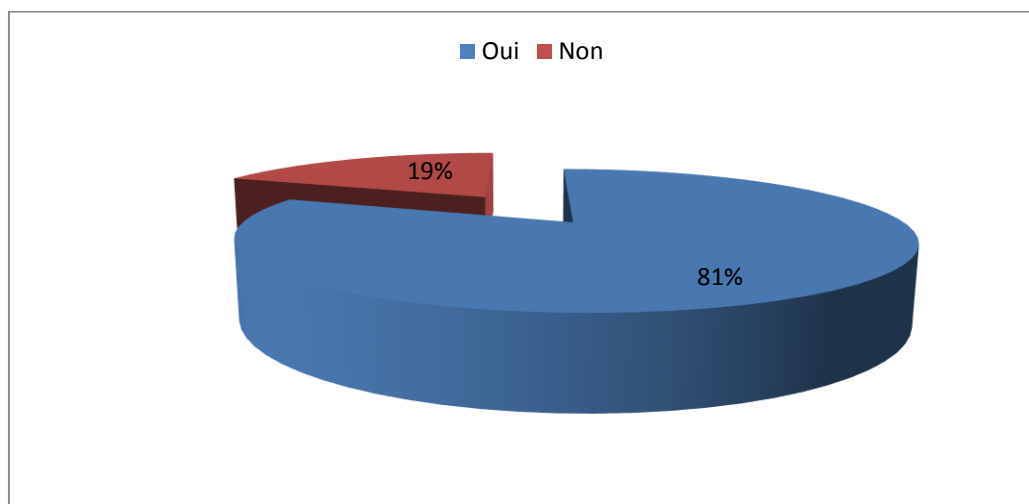


Figure 4

Pour cette question, trente enseignants ont justifié que les apprenants éprouvent un intérêt à l'égard de la langue, nous considérons cela comme encourageant. Mais le reste des professeurs dont le nombre est sept, déclarent que les apprenants ne montrent pas d'intérêt pour la langue française, ainsi que cette catégorie d'apprenants aussi nécessite une remédiation.

Puisque la langue française occupe un statut important dans leur cursus académique, même lorsqu'ils poursuivent des études supérieures et qu'ils en ont besoin également dans leur vie quotidienne, ils doivent montrer leur intérêt pour la langue et de notre part, nous devons rechercher de nouvelles méthodes ou approches qui les motivent, ici, nous proposons l'approche ludique qui peut aider les apprenants dans leur apprentissage.

Question n° 02 : Comment jugez-vous le niveau des apprenants ?

| | | |
|-----------|----|-----|
| Excellent | 01 | 3% |
| Moyen | 25 | 85% |
| Faible | 10 | 12% |

Tableau 5

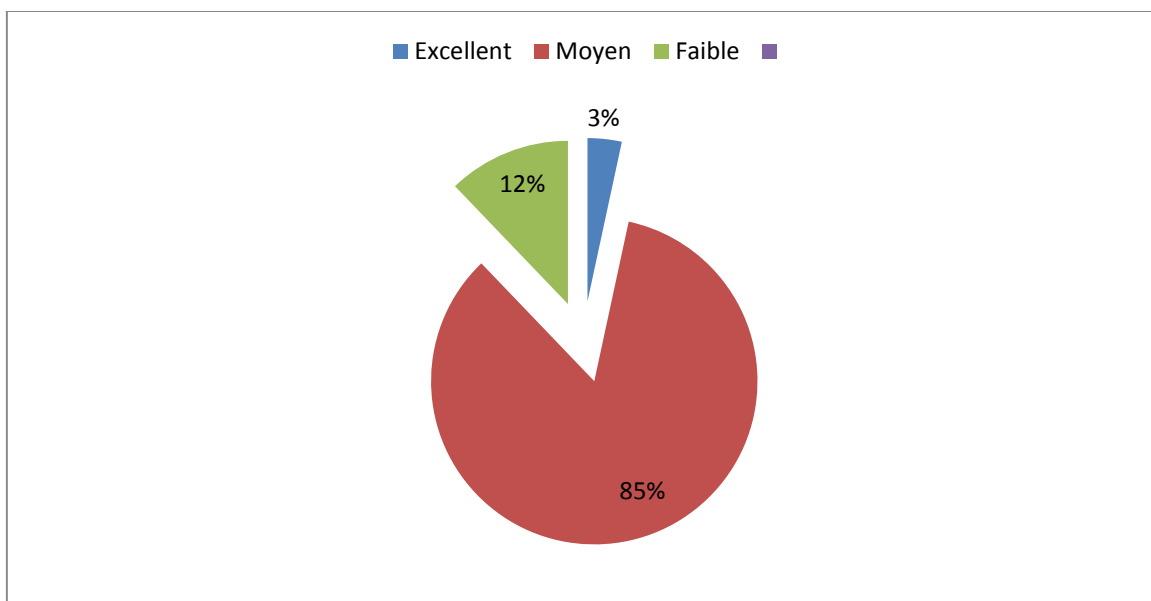


Figure 5

Comme indiqué dans le tableau ci-dessus, 85% d'enseignants ont assuré que les apprenants ont un niveau moyen, 12% voient que le niveau est faible et 03% seulement optent pour un « niveau excellent ».

Le pourcentage élevé d'élèves ayant un bon niveau en français est considéré comme un critère encourageant pour développer leur apprentissage et améliorer leur

niveau. Dans cette mesure, nous leur proposons de nouvelles méthodes pédagogiques adaptées, bien sur, à leur nature, leur âge et leur rythme.

Le rôle de l'enseignant est, ici, d'exploiter toutes les ressources sensorielles, cognitives et même sociales de l'enfant, et de convertir certains aspects du divertissement en facteurs de motivation pour l'apprentissage.

Question n° 03: Trouvent-ils des difficultés dans:

La compréhension orale

Le fonctionnement de la langue

Les trois ensembles

La lecture

| Difficulté dans : | Nombre d'enseignants | Pourcentage |
|--------------------------------|----------------------|-------------|
| La compréhension orale | 09 | 17% |
| Le fonctionnement de la langue | 04 | 8% |
| La lecture | 08 | 16% |
| Les trois ensembles | 21 | 59% |

Tableau 6

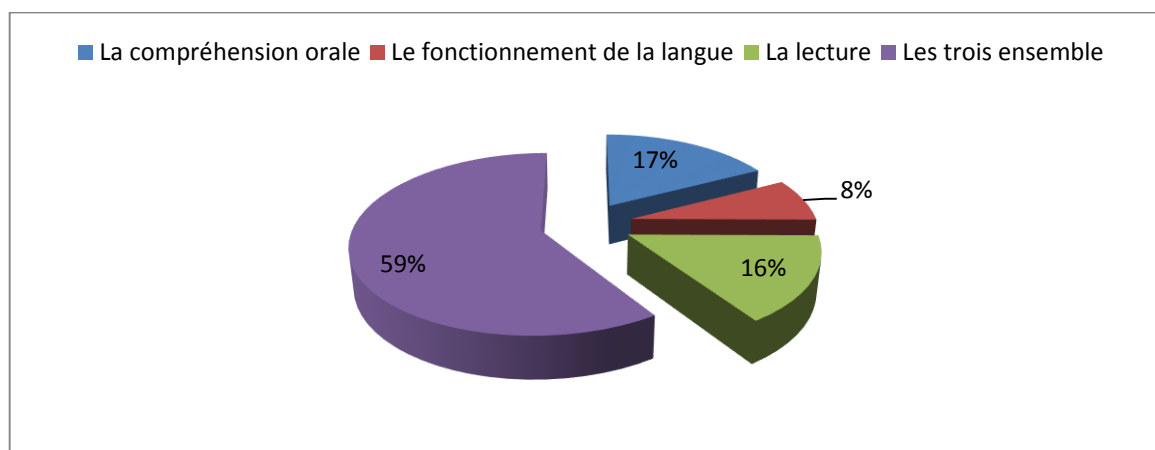


Figure 6

Sur l'ensemble de 36, vingt et un enseignants ont noté que les difficultés rencontrées par les apprenants résident dans les trois suggestions, aussi l'insuffisance se situe surtout sur les deux niveaux de compréhension orale (17%) et de lecture (16%).

Donc, si ce sont les problèmes auxquels sont confrontés les apprenants, c'est parce que la compréhension globale et la lecture exigent la compréhension et la connaissance du sens des mots, par conséquent, nous constatons la démotivation des apprenants en raison de leur incapacité à comprendre l'activité en question.

A travers ce résultat, nous soulignons l'importance de l'enseignement du vocabulaire, car c'est le biais par lequel nous commençons à apprendre la langue française.

Question n° 04: D'après vous, le ludique en classe de langue:

Est intéressant

Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère

Est inutile

| | | |
|-------------|----|-----|
| intéressant | 20 | 56% |
| Idéal | 14 | 39% |
| inutile | 2 | 06% |

Tableau 7

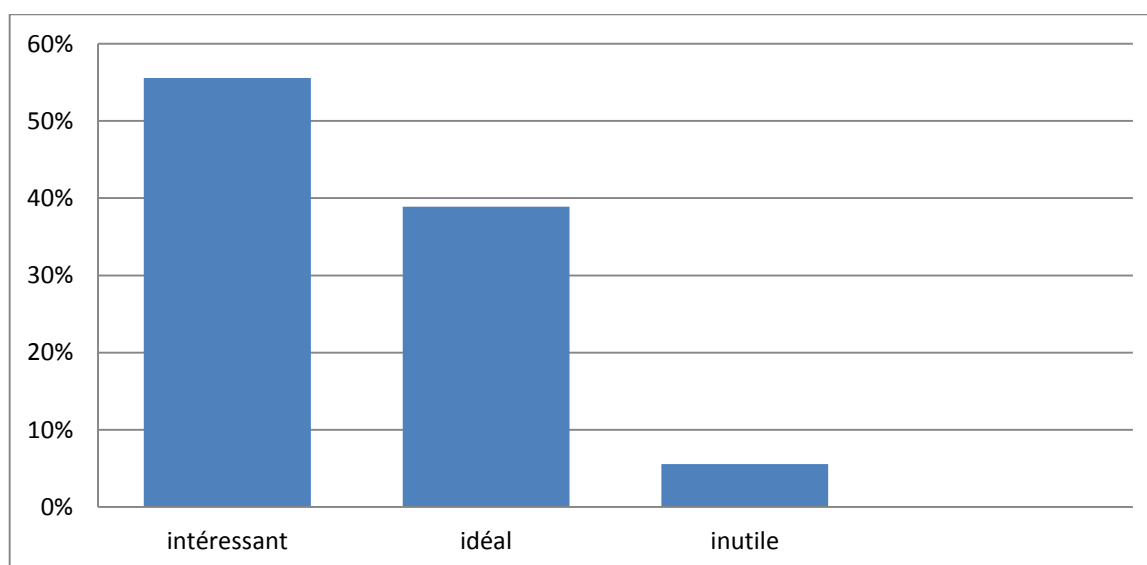


Figure 7

D'après le tableau ci-dessus, il s'avère que plus de la moitié des enseignants (56%) trouve que le ludique est intéressant en classe de langue. 39% d'entre eux estiment qu'il est idéal pour apprendre la langue et 6% ne voient pas d'intérêt dans ce genre d'activités.

Une lecture des données présentées ci-dessus, nous permet de souligner le grand intérêt porté par l'enseignant à l'égard du rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Ce qui montre également que les enseignants ont eu l'occasion d'en exploiter avec leurs apprenants et qu'ils ont découvert son impact positif sur leur rendement.

Question n° 05 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

| | | |
|--------------|----|-----|
| Jamais | 01 | 3% |
| Parfois | 23 | 64% |
| Souvent | 09 | 25% |
| Très souvent | 03 | 08% |

Tableau 8

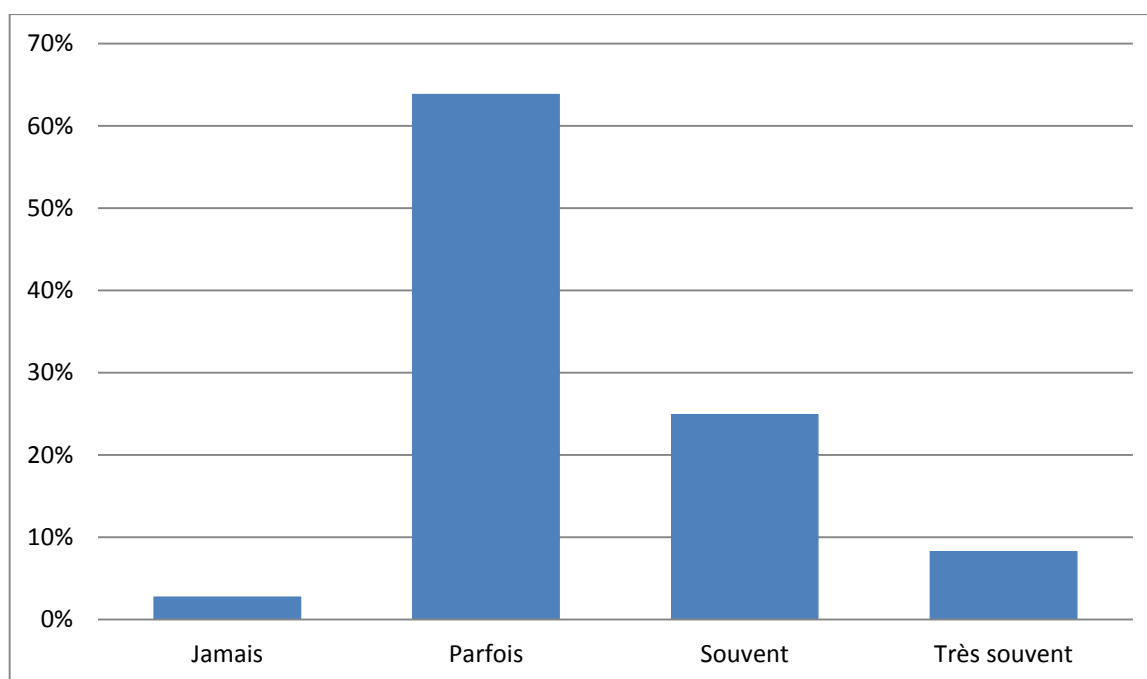


Figure 8

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons remarqué que 3% des enseignants n'ont jamais eu recours à l'activité ludique. Mais d'un autre côté 8% les pratiquent très souvent. Certains d'autres, représentant 25% de l'échantillon, ont déclaré qu'ils utilisent souvent ce genre d'activités. Or, 64% des enquêtés ont affirmé qu'ils utilisent occasionnellement le jeu.

Les données recueillies par les réponses montrent que l'utilisation des supports ludiques, quelque soit la manière fréquente ou occasionnelle, prouve que la pratique ludique est présente sur le terrain. Effectivement, les enseignants sont conscients de l'importance et de l'utilité de l'activité ludique.

Question n° 06 : Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

| Support | Nombre d'enseignants | Pourcentage |
|-----------------------------------|----------------------|-------------|
| Saynète, jeu de rôle | 19 | 53% |
| Mime, devinette, charade | 18 | 50% |
| Jeux de mots, mots cachés, intrus | 28 | 79% |
| Comptine, chant | 25 | 70% |
| Jeux de construction | 8 | 23% |

Tableau 9

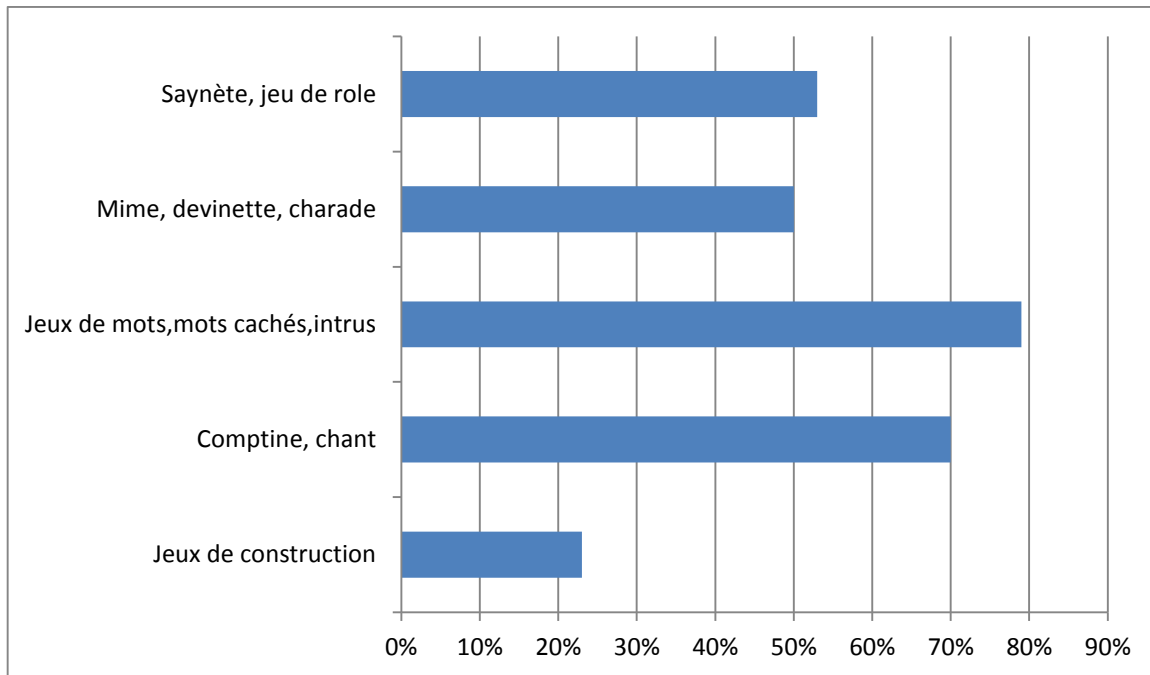


Figure 9

Nous observons, d’après ces données, un fort penchant vers l’utilisation des « Jeux de mots » et des « comptines/chansons » représentés respectivement par les taux 79% et 70% des réponses des enquêtés. Pour les jeux de mimes et devinette 50%, 53% pour les saynètes et jeux de rôle et 23% pour les jeux de construction.

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous estimons que les jeux les plus proposés par les enseignants sont ceux portés sur les mots, ce qui prouve l’importance accordée à l’apprentissage des mots, ce qui confirme ce que nous avons montré dans le premier chapitre sur le rôle primordial que joue l’enseignement du vocabulaire dans l’apprentissage de la langue.

Il est à noter aussi que l’utilisation des comptines et des chansons, ainsi que d’autres jeux est importante, car ils aident l’apprenant à améliorer son oral et de communiquer aisément.

Question n° 07 : Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

| Domaine | Nombre d’enseignants | Pourcentage |
|---------|----------------------|-------------|
| L’oral | 08 | 22% |

| | | |
|------------------------------|----|-----|
| L'écrit | 06 | 17% |
| La lecture | 06 | 17% |
| Le vocabulaire | 14 | 39% |
| La grammaire | 04 | 11% |
| La conjugaison | 05 | 14% |
| Tous les domaines d'activité | 17 | 47% |

Tableau 10

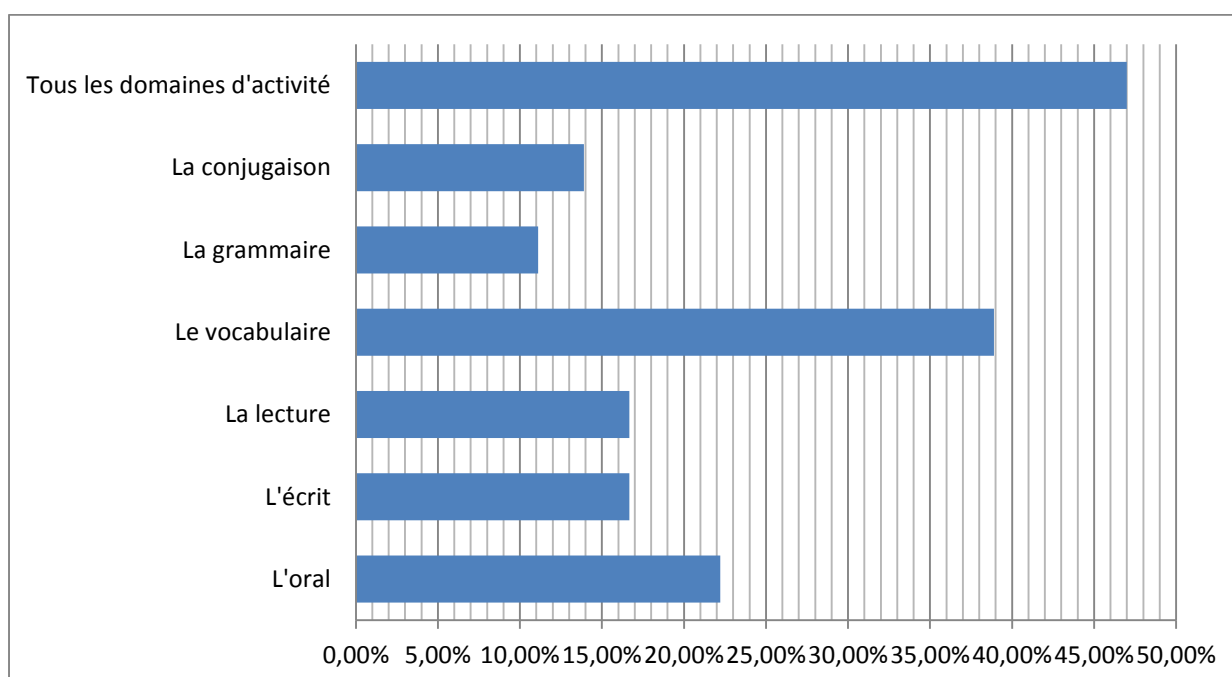


Figure 10

Il ressort du tableau qu'un nombre important des enquêtés dont 47% utilisent l'activité ludique dans toutes les disciplines. Alors que les autres la pratiquent seulement dans certaines activités. Mais le taux le plus important est celui marqué en apprentissage du vocabulaire, voire 39%. De même, 22% accordent de l'importance à l'oral. 17% des proportions démontrent que l'activité ludique a une influence sur l'écrit et la lecture ensemble, 14% sur la conjugaison et 11% sur la grammaire.

En analysant les résultats, nous pouvons comprendre que l'exploitation de l'activité ludique par les enseignants est surtout basée sur l'oral et l'apprentissage de mots. Cela prouve encore l'intérêt de la pratique ludique dans l'apprentissage du vocabulaire sur le plan oral ou écrit.

Question n° 08 : Pourquoi?

Sur l'ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les points suivants :

| | |
|--|----|
| L'activité ludique suscite l'intérêt des apprenants et les motive. | 09 |
| L'activité ludique facilite le processus d'apprentissage | 08 |
| L'activité ludique améliore l'oral de l'apprenant | 05 |
| L'activité ludique favorise l'apprentissage du vocabulaire | 09 |
| Sans réponse | 05 |

Tableau 11

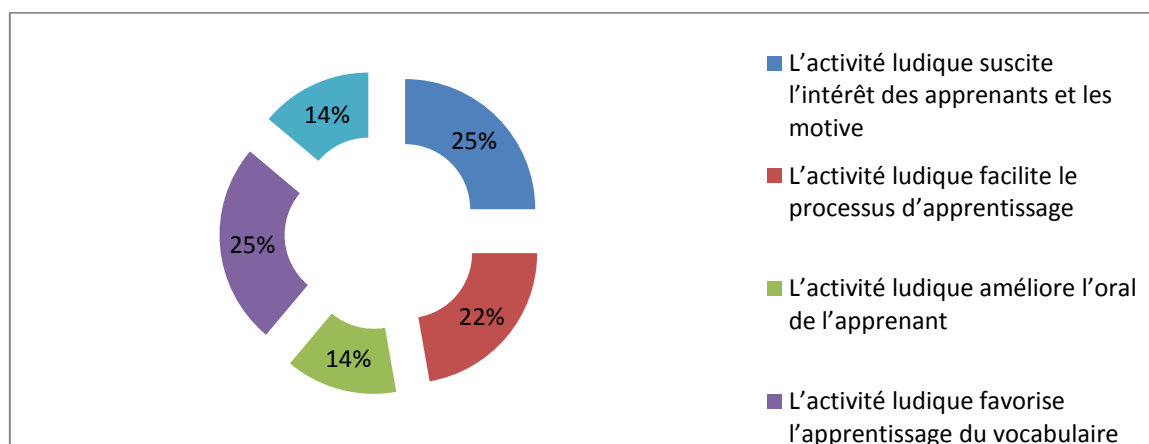


Figure 11

A la lumière de ces résultats, nous pouvons dire qu'il y a un accord à l'unanimité concernant les bienfaits et les avantages des activités ludiques pour l'apprentissage du français langue étrangère.

Les enseignants pensent que les activités ludiques développent la compétence de l'oral et enrichissent le vocabulaire. Ils sont d'accord aussi avec l'idée que ces activités facilitent l'apprentissage de la langue française et aident l'apprenant à construire ses connaissances. Pour eux, le ludique constitue un élément motivant pour l'apprentissage.

Question n° 09 : Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Les réponses à cette question font ressortir les deux points suivants :

| | |
|--|----|
| L'intérêt des apprenants à l'égard de ce genre d'activités | 15 |
| L'activité ludique est une source de motivation | 12 |
| Sans réponse | 09 |

Tableau 12

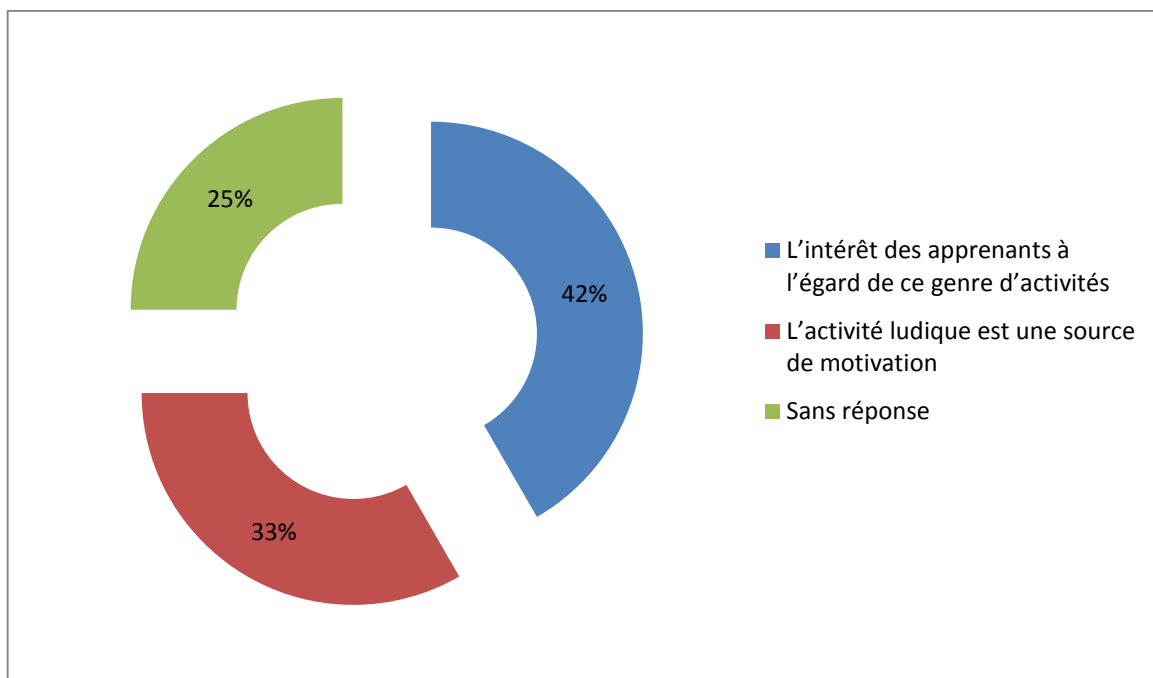


Figure 12

D'après ces résultats, nous pouvons juger que l'activité ludique a un impact positif sur les jeunes apprenants. C'est un support qui suscite leur intérêt et éveille en eux le désir d'apprendre.

Puisque le jeu est la nature de l'apprenant, l'activité ludique fait la méthode idéale qui motive les élèves. Elle consiste à les amener à sortir d'une situation ordinaire pour apprendre inconsciemment d'une autre manière plus divertissante.

L'élève devient donc acteur de son apprentissage et acquiert la confiance en soi en prouvant ses capacités d'accomplir ses activités avec succès.

Question n° 10 : Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

| | |
|-----|----|
| Oui | 36 |
| Non | 00 |

Tableau 13

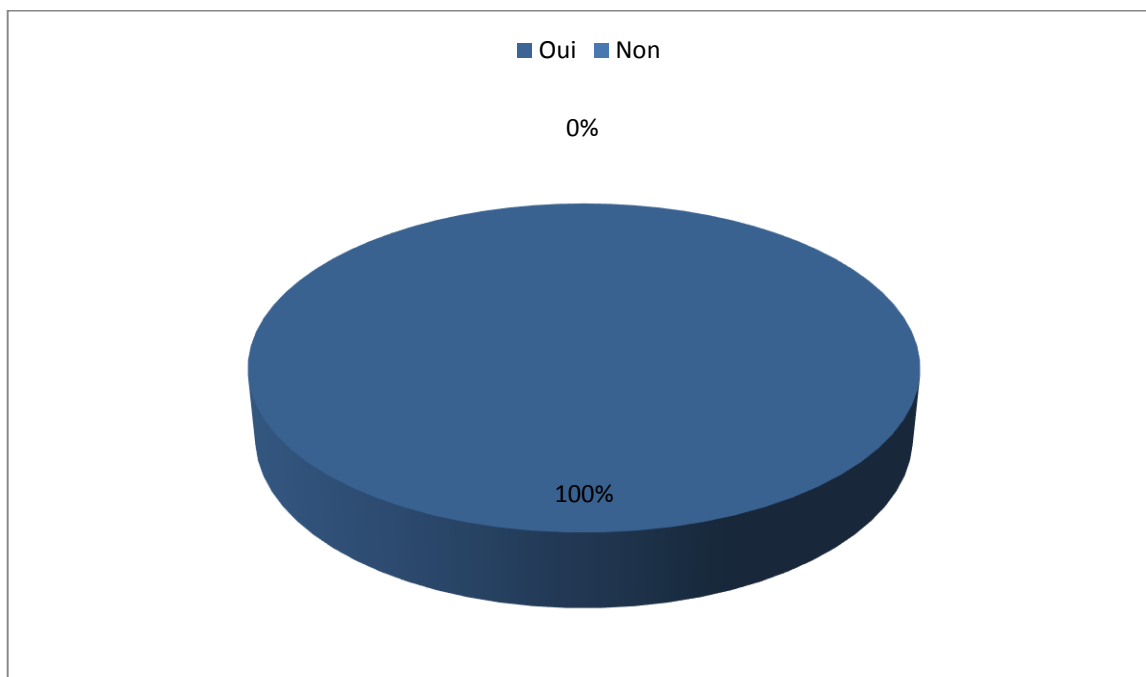


Figure 13

Dans cette question, la totalité des enseignants interviewés est unanime quant à la considération de l'activité ludique comme facteur de motivation.

Nous soulignons à nouveau ce qui a été obtenu dans les résultats de la question précédente que les activités ludiques sont un moyen efficace pour attirer l'attention des élèves et de les inciter à apprendre. De plus, ces activités aident l'enseignant au bon déroulement de la leçon et créent un espace de détente et de plaisir au sein de la classe en brisant la rigidité des méthodes ordinaires par le biais de la motivation.

Question n° 11 : Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

| | |
|-----|----|
| Bon | 03 |
|-----|----|

| | |
|--------|----|
| Moyen | 20 |
| Faible | 13 |

Tableau 14

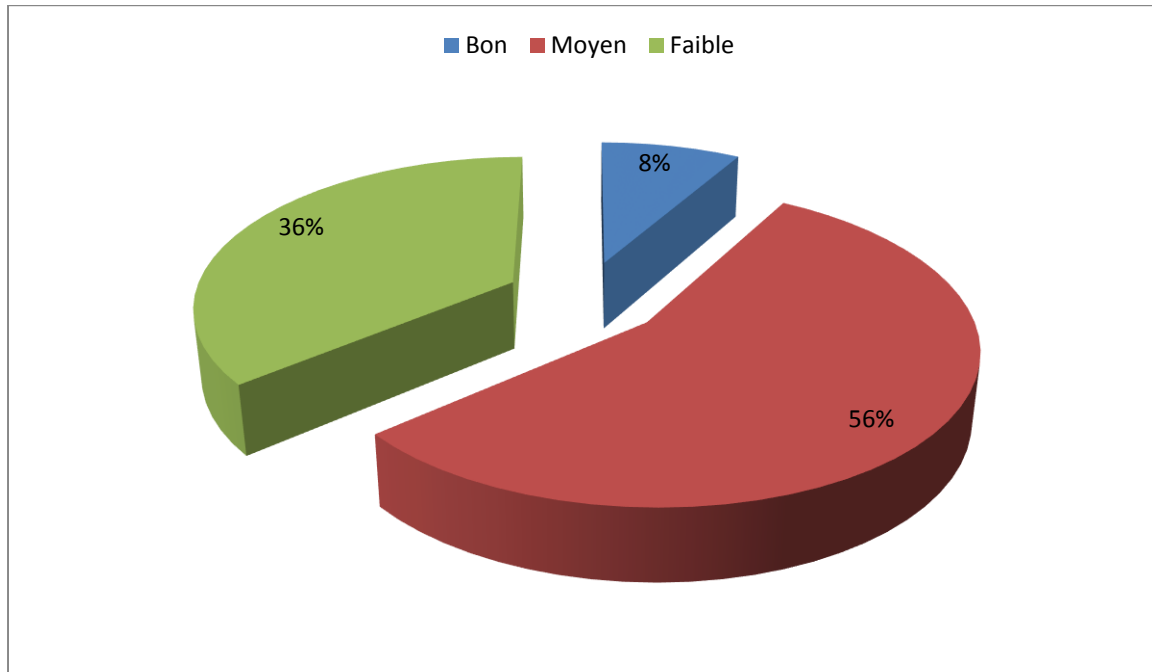


Figure 14

Nous pouvons remarquer que le plus grand nombre d’enseignants (56%) estiment que leurs apprenants ont un niveau de vocabulaire moyen ou si on peut dire acceptable. 36% voient que le niveau est faible. 8% seulement optent pour un « niveau bon ».

Puisque le but d’étudier le français est d’apprendre à communiquer à travers cette langue, il faut donc redresser le niveau des apprenants en vocabulaire car le mot est l’outil qu’on utilise en communiquant.

Question n° 12 : Est-ce que l’élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

| | |
|-----|----|
| Oui | 34 |
| Non | 01 |

| | |
|--------------|----|
| Sans réponse | 01 |
|--------------|----|

Tableau 15

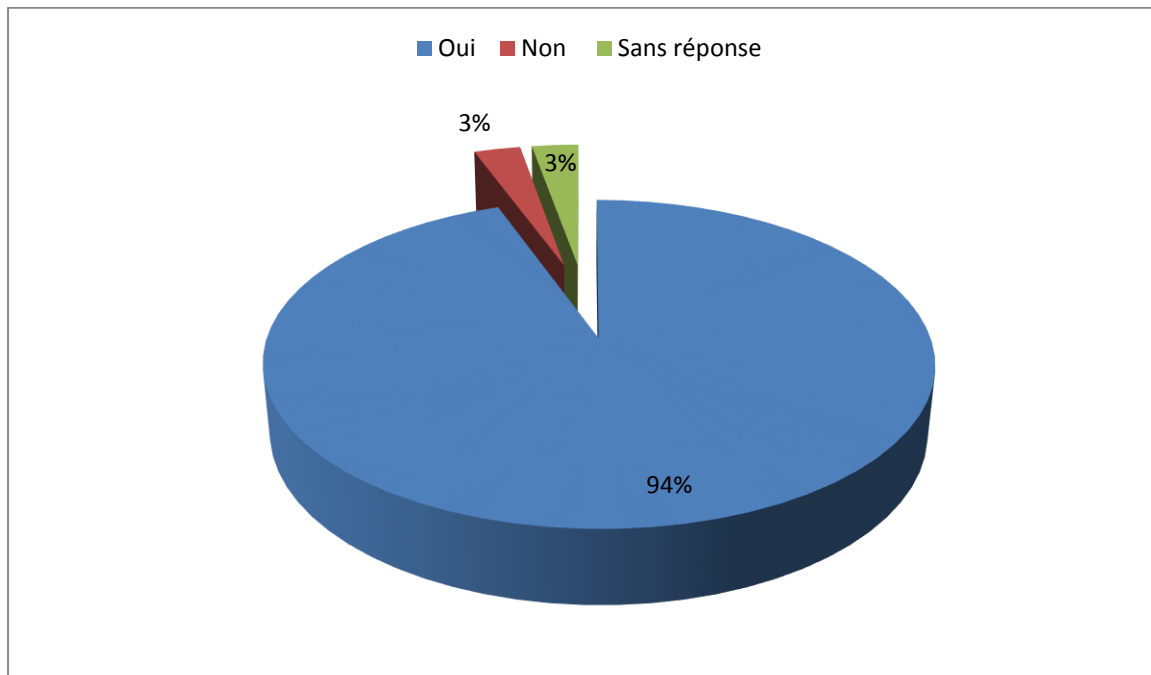


Figure 15

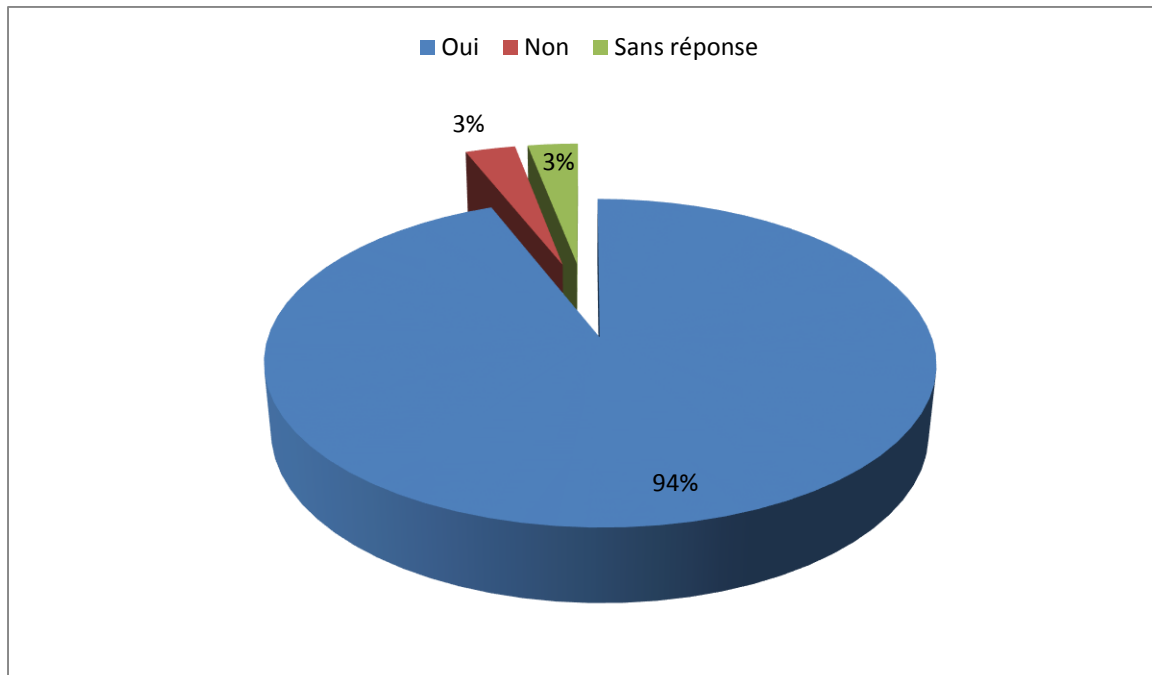
94% s'accordent à dire que les apprenants arrivent à améliorer leur vocabulaire à travers les activités ludiques, sauf qu'un seul qui répond par « non » pour des raisons inconnues et un autre qui n'a pas répondu.

Un constat réel affirmé par l'unanimité des enseignants sur l'assimilation de nouveaux mots à travers ces activités ce qui prouve leur importance incontestable dans l'enseignement du vocabulaire.

Question n° 13 : Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

| | |
|--------------|----|
| Oui | 34 |
| Non | 01 |
| Sans réponse | 01 |

Tableau 16

**Figure16**

Les résultats à cette question révèlent un taux important d'enseignants (94%) qui estiment que l'utilisation du jeu en classe de langue du FLE est bénéfique pour l'apprentissage et l'acquisition du vocabulaire, tandis que seulement (1%) des enseignants nie cela en répondant par « non » pour des raisons également inconnues.

Les avis des enquêtés autour des activités ludiques confirment notre hypothèse de recherche dans laquelle nous supposons qu'elles peuvent avoir des apports, aidant grandement l'élève à mieux mener sa tâche d'apprentissage du FLE notamment celle du vocabulaire, à savoir sa motivation, l'optimisation de ses interactions verbales et la proposition d'un support amusant d'enseignement/ apprentissage.

Conclusion

La totalité des enseignants interrogés insiste sur l'importance du jeu ludique dans l'apprentissage du vocabulaire et c'est une aubaine qui facilitera l'exécution des différents programmes scolaires impliquant les méthodes et approches

modernes. Notre hypothèse a été confirmée, c'est en rendant l'apprentissage amusant, que nous allons améliorer probablement l'acquisition du vocabulaire chez ces apprenants.

Conclusion générale

Introduction Générale

Partant d'un intérêt manifeste pour l'enseignement des langues étrangères, ainsi qu'un profond désir pour une meilleure prise en charge des difficultés des apprenants. Etant donné que les mots sont des pivots de la langue, il semble donc utile de s'intéresser à l'enseignement du vocabulaire.

Malgré l'existence d'une diversité de moyens didactiques et méthodes, nous nous sommes intéressées au rôle du jeu au service de l'apprentissage de FLE comme étant une méthode moderne, ayant une fonction récréative qui s'adapte à l'âge et à la nature de l'apprenant collégien. Cette étude porte sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers l'activité ludique. Un objectif a guidé l'élaboration de cette recherche soit : mesurer l'impact du jeu sur le développement de la compétence lexicale chez les jeunes apprenants, tout en partant de l'hypothèse, que c'est en rendant l'apprentissage amusant, que l'assimilation et l'acquisition du vocabulaire français par les apprenants s'améliore .

En effet, les résultats de notre étude démontrent, à travers les témoignages recueillis auprès des enseignants, que le l'activité ludique est un support favorable à l'apprentissage de FLE.

Les résultats obtenus ont affirmé notre hypothèse de départ, ce qui nous amène à dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'intégration de l'activité ludique comme support motivant pour améliorer le vocabulaire et le niveau de leurs apprenants.

En guise de conclusion et compte tenu des limites de cette étude, plusieurs questions demeurent sans réponses et qui, nous permettent d'élargir les perspectives de cette recherche à travers d'autres projets. Nous proposons alors :

- De s'interroger sur les représentations des apprenants sur l'utilisation du jeu en apprentissage.
- De proposer des ateliers et des formations en approches ludiques aux enseignants.

Introduction Générale

- Utilisez le jeu pour développer les compétences des enfants handicapés.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrage :

- 1- Alexandre Dal-Pan, « Le jeu comme stratégie d'apprentissage: tour d'horizon des publications sur Profweb ». [En ligne], Publié le 23 février 2017.
- 2- Bouanani ,F « L'enseignement/apprentissage du français en Algérie : état des lieux ». In *Synergies Algérie n° 3 – 2008*.
- 3- Barthélémy-Ruiz, CH. « *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire* ». N°448 - Dossier "Le jeu en classe". [En ligne]. In *Cahiers pédagogiques*, Publié le : 04 décembre 2006.
- 4- Cornaire : La compréhension orale, Ed. Clé international, Paris, 1998.
- 5- Claire Del Olmo. « Les stratégies, l'engagement et l'ergonomie cognitive comme leviers pour l'enseignement / apprentissage des langues ». In *Cahiers de l'APLIUT*. Vol. 35 N° 1 | 2016. [En ligne]. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/apliut.5315> (Consulté le: 15/09 /2020).
- 6- De Grandmont, N. (1989). *Pédagogie du jeu*. Montréal : Editions Logiques.
- 7- De Grandmont, N. 1995, *Pédagogie du jeu*. Québec : Éditions Logiques.
- 8- Derradji, Y. (1995). *L'emploi de la suffixation -iser, -iste, -isme, -isation dans la procédure néologique du français en Algérie*. In A. Queffélec / F. Benzakour / Y. Cherrad-Bencherfa (éds), *Le français au Maghreb*. Aix-en-Provence : PUF, 111-119.
- 9- De Grandmont, N, « *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre* », université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997.
- 10-Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1972). *Attitudes et motivation dans l'apprentissage d'une langue seconde*.
- 11-Ghiglione, R. (1987). *Les techniques d'enquêtes en sciences sociales*. Paris: Dunod.
- 12-Irane, B. « Khaoula Taleb Ibrahimi aborde le problème linguistique en Algérie ». [En ligne]. In, *Le Jour d'Algérie*. Publié dans Fédéralisme/autonomie, samedi 30 mai 2009. Disponible sur : iflisen2008.over_blog.com/article-32036913.html (Consulté le 4 juin 2020).
- 13-Karen Spracklin. (2018) « *Pour la compétence lexicale en immersion française : la construction d'une expérimentation réussie* ». *Congrès Mondial de Linguistique Française - CMLF 2018*. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.researchgate.net/publication/326339155> (Consulté le:28/ 07/2020)

- 14-Laufer, B. (1997). "What's in a word that makes it hard or easy: some intralexical factors that affect the learning of words". Dans: Schmitt, N. et McCarthy (dir.), *Vocabulary Description, Acquisition and Pedagogy*, Cambridge, pp. 140-155. Cambridge University Press.
- 15-Lavoie, C. (2015) « Trois stratégies efficaces pour enseigner le vocabulaire : une expérience en contexte scolaire innu. ». *Revue canadienne de linguistique appliquée, Université du Québec à Chicoutimi*.
- 16-Michel Hap. « l'enquête par questionnaire, une méthode de collecte de données », Coll. Association pour la Promotion de l'éducation pour la santé, 1990. P : 3.
- 17-MERZOUK, S. (2014) « Le français en Algérie, création et variation comme vecteur d'adaptation : le cas de l'emprunt au berbère » *Congrès Mondial de Linguistique Française – CMLF 2014*. [En ligne]. Disponible sur : <https://doi.org/10.1051/shsconf/20140801207> (Consulté le: 4/06/2020)
- 18-MEGUENNI LAHRECHE, A. (2015) « Le Ludique comme Stratégie d'Enseignement/Apprentissage en Classe de Langue », *Université d'Oran 2*. P : 94.
- 19-Oxford, R. (1990). "Language Learning Strategies What Every Teacher Should Know". New York.
- 20-Slakta Denis. Les problèmes du lexique à la lumière de thèses et de travaux récents. In: *Langue française*, n°2, 1969. Le lexique, sous la direction de Louis Guilbert. pp. 87-103.
- 21-Sebaa, R. El Watan du 1er septembre 1999.
- 22-Shelley Stagg Peterson, Ph. « Favoriser l'acquisition du vocabulaire par le jeu ». Monographie de recherche n° 62, Février 2016. *Institut d'études pédagogiques de l'Ontario/Université de Toronto*. PP. 1-4.
- 23-Tardif, J. (1992). Pour un enseignement stratégique : l'apport de la psychologie cognitive. Montréal, Les Éditions Logiques.
- 24-TREVILLE, M-C., (2000) : *Vocabulaire et apprentissage d'une langue seconde : recherches et théories. Théories et pratiques dans l'enseignement*.
- 25-WINNICOTT, D. W. Jeu et réalité. Mesnil-sur-L'Estrée. Folio Essais. 1975.
- 26-Zouina,H. « L'enseignement/apprentissage de la grammaire dans le collège algérien : quelle place pour la démarche inductive ? ». [En ligne] : <https://doi.org/10.4000/multilinguales.1417>. (Consulter le 6 juin 2020)

Dictionnaires :

- 1- CUQ, J.P. (1990), Dictionnaire de didactique du français, Clé international, Paris, ASDIFEL.
- 2- Cuq J.P., (2004), « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Paris, Clé international.
- 3- Dictionnaire Flammarion ,1963: 862.
- 4- Dubois J. et al. , (1999), « *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage* », Paris, Larousse.
- 5- Galisson, R et Coste, D. Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris1976.
- 6- LE PETIT LAROUSSE ILLUSTRÉ. Larousse-Bordas. Paris. 1998.
- 7- Mounin G., (2004), « *Dictionnaire de la linguistique* », Paris, PUF.
- 8- Paul Robert; Alain Rey; Josette Rey-Debove : Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française Petit Robert, Paris : Le Robert, 1991.

Documents officiels

- 1- Loi n° 08-04 du 15 Moharram 1429 correspondant au 23 janvier 2008 portant loi d'orientation sur l'éducation nationale, Chapitre I, art n=02.
- 2- Programme de français, 1^{ère} année moyenne, 2003.

Mémoires et thèses

- 1- HOUCINI, B. (2018) « L'appropriation du vocabulaire au collège : entre manuels scolaires et programmes officiels ». Thèse de doctorat en didactique de FLE, Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem.
- 2- Mylène GODARD. (2013). « *Le jeu pédagogique, un outil efficace et formateur en lycée professionnel* ». Mémoire de master en Enseignement et formation hôtellerie restauration, sous la dir. de Paul GERONY. Université de Toulouse II – Le Mirail.
- 2- Rodriguez,CH. (2015) « *Aide à l'apprentissage du vocabulaire dans un environnement hypermédia en Français Langue Étrangère* ». Thèse de doctorat en Linguistique. Université Clermont II - Blaise Pascal.
- 3- Moussaoui,S. (2016). « *L'apprentissage du lexique au Collège Cas de la 4ème Année Moyenne* », Mémoire de master en Didactique de FLE/FOS. Université de Mostaganem.

Sitographie

- 1- Centre National De Ressources Textuelles Et Lexicales Ortolang Outils Et Ressources Pour Un Traitement Optimiste De La Langue. *Approche* [en ligne]. 2012, France. Disponible sur : <http://www.cnrtl.fr/definition/approche> . (Consulté le 6/10/2020).
- 2- Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE> (Consulté le : 04/07/2020).
- 3- FEDERATION WALLONIE-BRUXELLES, SPORT-ADEPS.BE. *L'approche ludique : apprendre par le jeu* [En ligne]. Disponible sur : <http://www.sport-adeps.be/index.php?id=6549> . (Consulté le 05/04/2020).
- 4- Jeu et Pédagogie : histoire d'une relation. [En ligne]. Disponible sur : <http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/un-peu-dhistoire/> (Consulté le : 28/ 05/2020)
- 5- Marie Versele. « L'apprentissage par le jeu. ». [En ligne]. Disponible sur : <https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/> (Consulté le : 05/05/2020).
- 6- MOLLARD, F. « *Introduction aux stratégies d'apprentissage mises en place par les étudiants spécialisés dans l'étude de la langue française* ». [En ligne]. <https://core.ac.uk/download/pdf/228944415.pdf> (Consulté le 15/09/2020)
- 7- REY, Alain et al. *Le Petit Robert* [en ligne]. *Approche*, 1967. Disponible sur : <https://www.lerobert.com/>. (Consulté le 06/10/2020).

Annexes

Annexe n=01

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

1. Sexe

Plusieurs réponses possibles.

- Masculin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

2. Formation

Plusieurs réponses possibles.

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

3. Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

Plusieurs réponses possibles.

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

4. Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

Plusieurs réponses possibles.

- Oui
- Non

5. Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

Plusieurs réponses possibles.

- Excellent
- Moyen
- Faible

6. Trouvent-ils des difficultés dans:

Plusieurs réponses possibles.

- La compréhension orale
- Le fonctionnement de la langue
- La lecture
- Les trois ensembles

7. D'après vous, le ludique en classe de langue:

Plusieurs réponses possibles.

- Est intéressant
- Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
- Est inutile

8. Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

Plusieurs réponses possibles.

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

9. Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

Plusieurs réponses possibles.

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

10. Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

Plusieurs réponses possibles.

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

11. Pourquoi?

12. Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

13. Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

Plusieurs réponses possibles.

- Oui
 Non

14. Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

Plusieurs réponses possibles.

- Bon
 Moyen
 Faible

15. Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

Plusieurs réponses possibles.

- Oui
 Non

16. Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Plusieurs réponses possibles.

- Oui
 Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=02

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masculin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

parce que ça facilite la compréhension chez l'apprenant dans n'importe quel domaine

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Il^s montrent un grand intérêt

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

- Oui
 Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

- Bon
 Moyen
 Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

- Oui
 Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

- Oui
 Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=03

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masulin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

parce que ces activités aident à l'apprentissage du vocabulaire français et améliore le processus de la lecture chez les élèves et leur oral.

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

ils se sentent satisfaits de leur apprentissage et montrent une motivation

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

- Oui
 Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

- Bon
 Moyen
 Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

- Oui
 Non

Annexe n=04

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masulin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

parce que ce genre d'activités aide à acquérir et mémoriser les mots

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

ils montrent une motivation à apprendre avec le jeu

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

Oui

Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

Bon

Moyen

Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

Oui

Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Oui

Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=05

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masculin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

Pour améliorer leur maîtrise de la langue

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Nettement bien

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

Oui

Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

Bon

Moyen

Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

Oui

Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Oui

Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=06

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masulin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

Pour l'assimilation totale, Pour aboutir à un oral et un écrit favorable

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Ils sont attirés et motivés

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

Oui

Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

Bon

Moyen

Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

Oui

Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Oui

Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=07

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masculin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

Les jeux ludiques notamment les jeux de rôles permettent de développer la parole des apprenants et d'améliorer leur prononciation

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Mes apprenants sont plus motivés lorsque on leur présente des jeux ludiques car ça permet de les impliquer tous et de leur donner l'occasion d'apprendre le français tout en jouant donc on fait d'une pierre deux coups. On aide nos apprenants à apprendre et on les motive beaucoup plus par le recours à ce genre de pratiques

C'est dans l'action que nos apprenants améliorent leur niveau en langue étrangère car cette dernière s'apprend par le biais de l'action, de l'interaction et de la communication.

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

- Oui
 Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

- Bon
 Moyen
 Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

- Oui
 Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Oui

Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=08

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masculin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

Pour qu'il aie une variété et équivalence langagière

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Positivement ,ils aiment ce genre d'activité

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

- Oui
 Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

- Bon
 Moyen
 Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

- Oui
 Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

- Oui
 Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=9

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masulin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

Pour améliorer le bagage linguistique des apprenants

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

- Oui
 Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

- Bon
 Moyen
 Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

- Oui
 Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

- Oui
 Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=10

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masulin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

Pour enrichir le vocabulaire de l'apprenant

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Ils montrent de l'intérêt je sens qu'ils essaient de réagir

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

Oui

Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

Bon

Moyen

Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

Oui

Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

Oui

Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=11

20/10/2020

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du collège dont le but est d'avoir leur point de vue sur la pratique de l'activité ludique pour l'apprentissage d'une langue étrangère (le français) en général et l'acquisition du vocabulaire en particulier.

Sexe

- Masulin
- Féminin
- Je ne veux pas le préciser

Formation

- ITE
- Licence
- Master
- Ecole supérieure

Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

- Moins de cinq ans
- Cinq ans et plus

Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

- Oui
 Non

Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

- Excellent
 Moyen
 Faible

Trouvent-ils des difficultés dans:

- La compréhension orale
 Le fonctionnement de la langue
 La lecture
 Les trois ensembles

D'après vous, le ludique en classe de langue:

- Est intéressant
 Est idéal pour vraiment apprendre une langue étrangère
 Est inutile

Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

- Saynète, jeu de rôle
- Mime, devinette, charade
- Jeux de mots, mots cachés, intrus
- Comptine, chant
- Jeux de construction

Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

- L'oral
- L'écrit
- La lecture
- Le vocabulaire
- La grammaire
- La conjugaison
- Tous les domaines d'activités

Pourquoi?

C'est un moyen de distraction ainsi qu'un changement qui permet aux apprenants de sortir de l'ordinaire, cela les motivé davantage.

Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

Ils sont tout contents

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

- Oui
 Non

Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

- Bon
 Moyen
 Faible

Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

- Oui
 Non

Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

- Oui
- Non

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

Google Forms

Annexe n=12

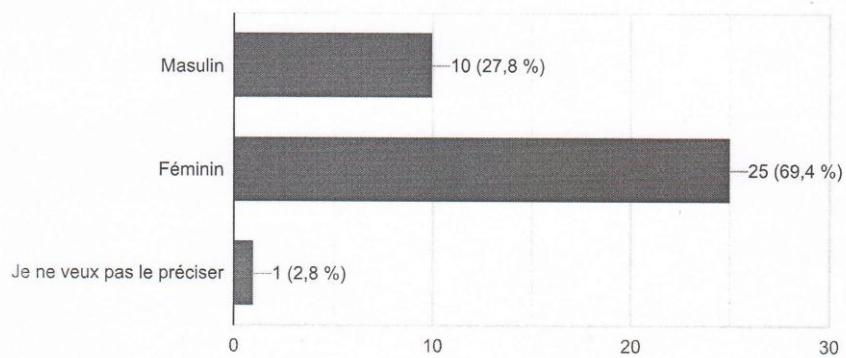
L'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu ludique

36 réponses

Publier les données analytiques

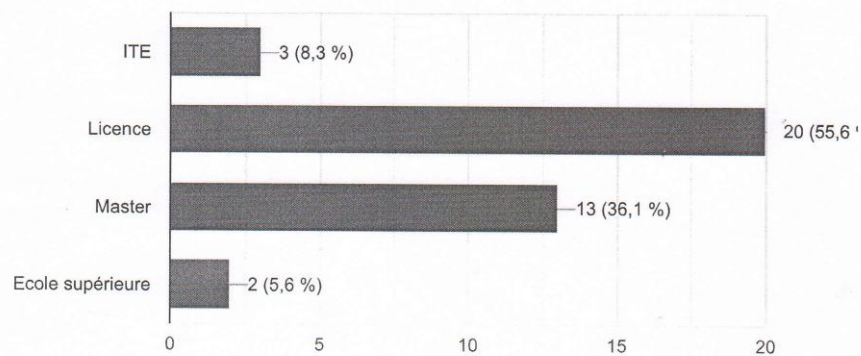
Sexe

36 réponses



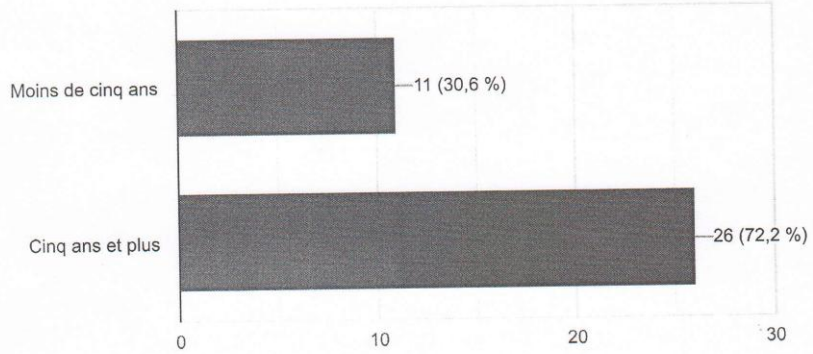
Formation

36 réponses



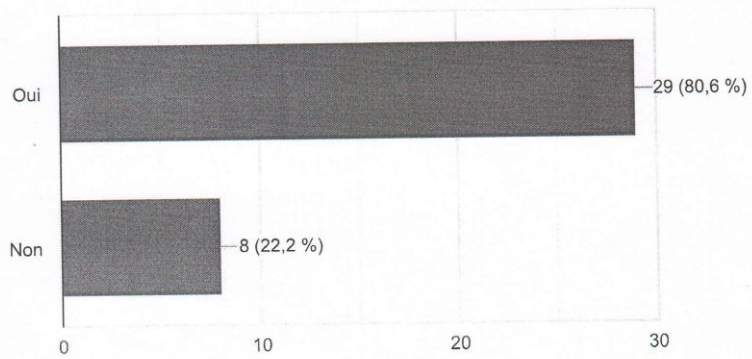
Depuis combien d'années exercez-vous votre métier?

36 réponses



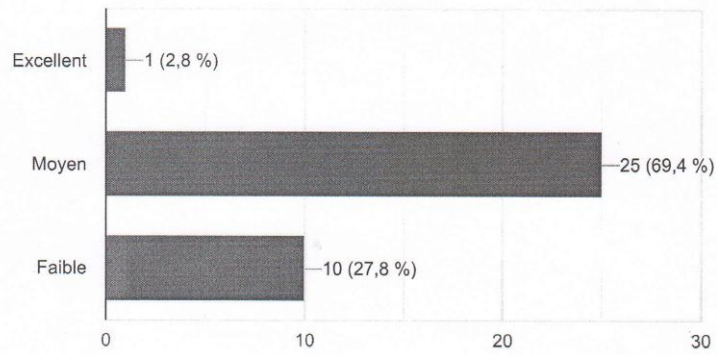
Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la langue?

36 réponses



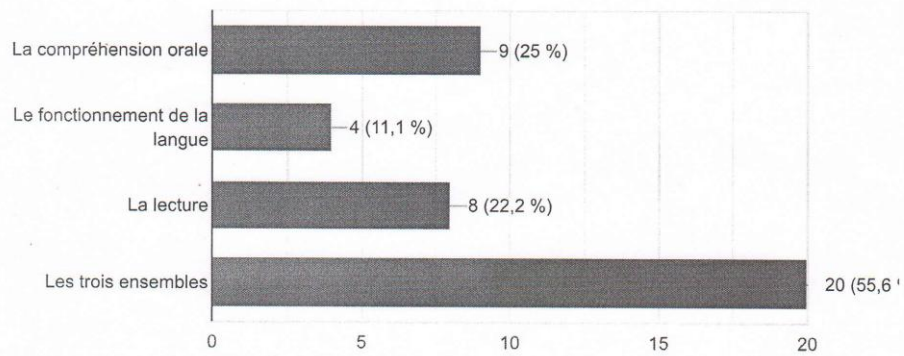
Comment jugez-vous le niveau des apprenants?

36 réponses



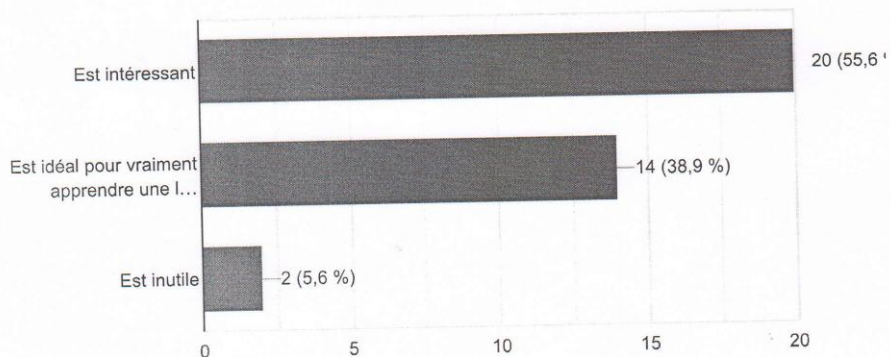
Trouvent-ils des difficultés dans:

36 réponses



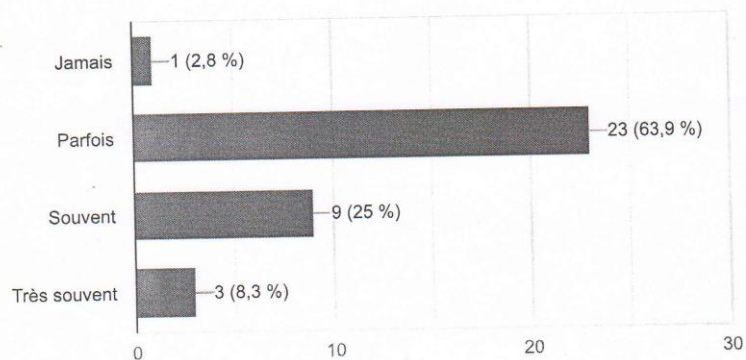
D'après vous, le ludique en classe de langue:

36 réponses



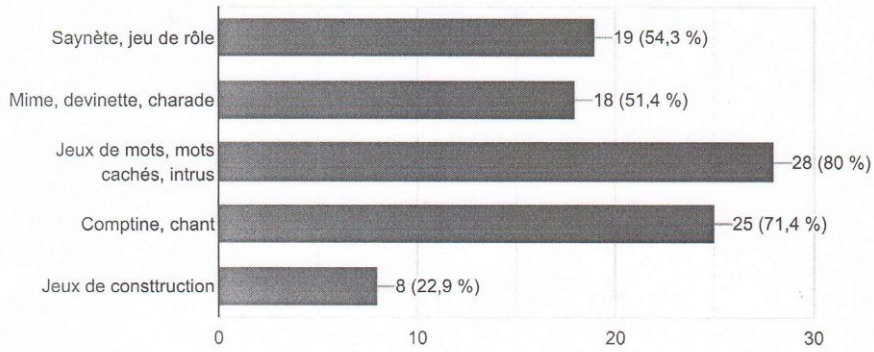
Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques?

36 réponses



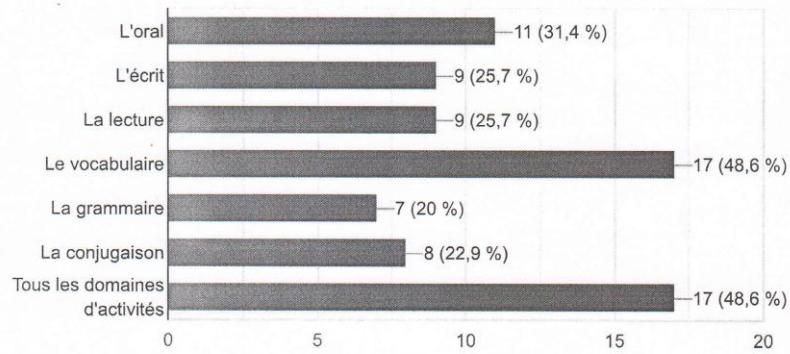
Si oui, quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants?

35 réponses



Dans quel domaine proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

35 réponses



Pourquoi?

32 réponses

Parce que les apprenants aiment apprendre en jouant c'est plus amusant et surtout plus éducatif, quand l'enseignant trouve des difficultés dans n'importe quelle activité d'apprentissage il cherche d'autres solutions comme l'activité ludique.

parce que ce genre d'activités aide à acquérir et mémoriser les mots

parce que ces activités aident à l'apprentissage du vocabulaire français et améliorent le processus de la lecture chez les élèves et leur oral.

Cela les intéresse et surtout les motive bien

Les jeux ludiques notamment les jeux de rôles permettent de développer la parole des apprenants et d'améliorer leur prononciation

Ça attire leur attention et apaise leur concentration

Nos élèves ne comprennent pas la langue .



Comment réagissent les apprenants face à ce type d'activités?

32 réponses

Très très motivés et attentifs

ils montrent une motivation à apprendre avec le jeu

ils se sentent satisfaits de leur apprentissage et montrent une motivation

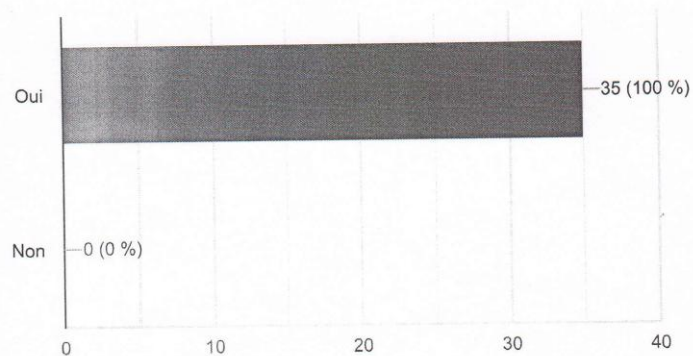
Positivement

Mes apprenants sont plus motivés lorsque on leur présente des jeux ludiques car ça permet de les impliquer tous et de leur donner l'occasion d'apprendre le français tout en jouant donc on fait d'une pierre deux coups. On aide nos apprenants à apprendre et on les motive beaucoup plus par le recours à ce genre de pratiques. C'est dans l'action que nos apprenants améliorent leur niveau en langue étrangère car cette dernière s'apprend par le biais de l'action, de l'interaction et de la communication.

Actif

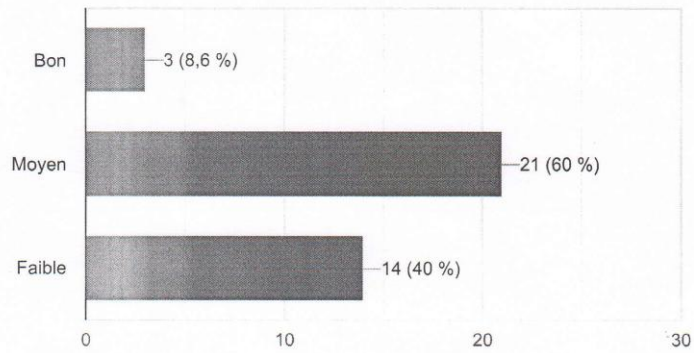
Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation?

35 réponses



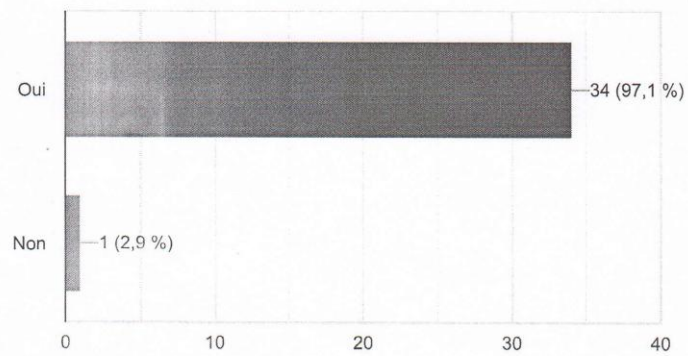
Selon vous, comment est le vocabulaire de vos apprenants?

35 réponses



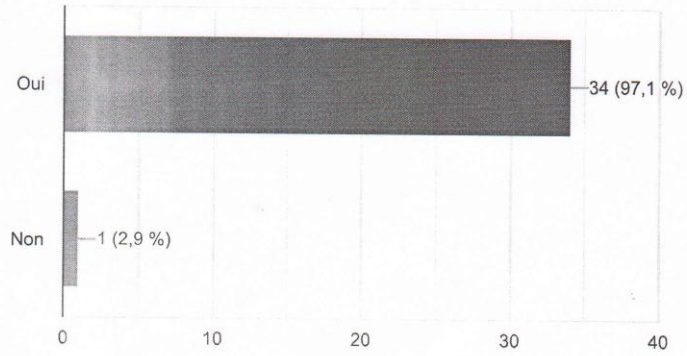
Est-ce que l'élève arrive à améliorer son vocabulaire et apprendre de nouveaux mots à travers les activités ludiques?

35 réponses



Le jeu ludique aide-t-il l'apprenant à assimiler facilement le vocabulaire français?

35 réponses



Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. [Signaler un cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Règles de confidentialité](#)

Google Forms

