

De la compréhension à l'expression en langue étrangère à l'école primaire: rôle du jeu

*From Comprehension to Expression in Foreign Language in
Primary School: Role of Play*

Nabila MAARFIA

Université Badji Mokhtar Annaba (Algérie)
maarfianabila@yahoo.fr

Mohamed Chérif LOUNIS

Université Badji Mokhtar Annaba (Algérie)
medcheriflounis@gmail.com

Reçu: 08/ 11/ 2021; **Accepté:** 11/ 12/ 2021, **Publié:** 31/ 12/ 2021

Résumé

Cette étude se propose d'analyser les pratiques d'enseignement mises en place dans le cours de français langue étrangère chez un public de 5^{ème} année primaire (5^{ème}AP). Nous nous focalisons sur le rôle du jeu et la participation délibérative apprenante lors des activités orales et leur rôle motivant le renforcement, chez l'apprenant, de la capacité à saisir la portée d'un message, à le comprendre, à le mémoriser à travers son implication dans son apprentissage. Par le biais de l'observation participante avec un groupe expérimental et non participante avec un groupe témoin et outillés d'une grille nous avons mis en place une pratique de classe innovante axée sur le jeu et l'évaluation-apprenante délibérative. Les résultats des tests plaident en faveur d'une meilleure rétention de l'information chez le groupe expérimental, ce qui va dans le sens de l'objectif terminal se matérialisant dans la restitution des informations pertinentes et leur réutilisation par écrit.

Mots clés : Activités ludiques, compréhension/expression, oral, pratiques enseignantes.

Abstract

This comparative study aims to analyze the teaching practices implemented in the French as a foreign language course for an audience of 5th year of primary school (5th AP). We focus on oral activities and aim to strengthen the learner's ability to grasp the scope of a message, to understand it, to memorize it and to express himself freely through his involvement in his learning. Through participant observation with an experimental group and non-participant with a control group and equipped with an observation grid, we have set up an innovative classroom practice focused on playful activities and deliberative learning-assessment. The results of the tests plead in favor of better retention of information in the experimental group, which goes in the direction of the terminal objective materializing in the restitution of relevant information and its reuse in writing.

Keywords: comprehension/expression, oral, fun activities, Game, languages.

"Un enfant qui ne sait pas jouer est
un adulte qui ne saura pas penser."
Jean CHÂTEAU

Introduction

Nous sommes partis du constat des difficultés rencontrées par les élèves lors de l'apprentissage du français au primaire, face à une langue difficile et un enseignement fortement formel par son contenu dense qui aborde le métalangage dès les premières années d'apprentissage, où l'élève est continuellement et évalué et noté (devoirs, compositions ...) qui impacte fortement l'attirance et l'affinité exercées au départ sur les élèves par le français comme nous l'avons relevé dans le cadre d'une précédente recherche (Maarfia, Hemissi, 2018). En effet, cette affinité et cette attirance diminuaient rapidement au vu de ce que l'élève devait assimiler: comme les lettres qui ne se prononcent pas ou celles qui changent (le "s" qui devient "z"), un même son qui s'écrit de différentes manières (f, ph...), des verbes dont ils doivent apprendre les différents temps et les différents groupes, le choix du déterminant (en nombre et en genre, défini et indéfini...), etc. Au point où certains élèves, notamment ceux qui ne sont pas aidés en dehors

de l'école, rencontrant énormément de difficultés et finissent par décrocher dans cette matière.

Ayant également constaté lors de cette précédente recherche (Maarfia, Hemissi, 2018) que les activités ludiques, notamment le jeu, contribuaient à l'assimilation du message oral et encourageaient les apprenants à prendre part aux dialogues, jeux de rôle ou conversations, nous avons visé pour cette étude l'apport de la pédagogie ludique dans la mémorisation et l'intégration à long terme des connaissances acquises utiles pour la préparation des élèves à l'évaluation sommative de fin d'année, à savoir l'examen de la 5^{ème} A.P. qui ouvre l'accès au collège.

Pour ce faire, nous avons mis en place des activités divertissantes qui visent à booster la motivation des apprenants, en nous interrogeant sur la valeur ajoutée du ludique, dont le jeu, dans le développement de la compétence de compréhension et par là de la compétence communicatives dans la mesure où le jeu permet l'implication de l'apprenant dans son apprentissage, l'aide à se libérer momentanément du poids de l'institution et à oublier qu'il doit apprendre pour avancer dans ces études.

2. Cadrage Théorique

Le jeu est une représentation créative et passionnante, souvent drôle, de la vie réelle notamment dans le monde de l'enfant. Elle inclut dans son processus une pédagogie d'enseignement/apprentissage employant le jeu comme outil, bénéficiant de l'envie inéluctable de jouer. En d'autres termes, c'est réaliser une activité donnée d'une manière ludique, l'enseignant de langue étrangère et plus spécialement la langue française va installer chez les jeunes apprenants une compétence langagière par le biais du jeu.

En effet, les activités ludiques, particulièrement en début d'apprentissages, sont devenues incontestablement des outils d'apprentissage car « le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schémas à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuelle » (R. Cloutier, 1990). Dans cette perspective, le jeu se distingue par ses différents types ;

Le jeu ludique, qui est défini selon Roger Caillois (1995 : 15) comme étant l'activité libre par excellence dans un contexte éducatif ou scolaire faisant appel à une motivation intrinsèque. Autrement dit, le jeu ludique est

une activité libre, spontanée, imaginative qui n'a pas de règles fixes. Nicole De Grandmont (1995 : 95) ajoute que le jeu ludique avantage la créativité et fait appel à l'imagination et au merveilleux dans lequel les règles évoluent selon les caprices des joueurs, sans limites de temps ni d'espace.

Le jeu éducatif, qui part du principe que le jeu, par son caractère plaisant, peut éduquer tout en permettant d'acquérir de nouvelles connaissances. Dans ce type de jeu, on s'intéresse surtout au moyen ou à l'outil, utilisé. Nicole De Grandmont (1995 :132) déclare à ce sujet que « le jeu éducatif en soi n'est pas différent du jeu ludique, si c'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action ». Le jeu éducatif est caractérisé, alors, par une structure qui se manifeste par la reconnaissance des règles permettant le contrôle des acquis, l'évaluation des apprentissages et l'observation des comportements des apprenants.

Quant au *jeu pédagogique*, il est défini par De Grandmont (1995 :154) comme une activité ou un outil qui se résume en un test des connaissances et des apprentissages. Elle explique qu'en effet, ce type de jeu pédagogique est surtout axé sur le devoir d'apprendre et génère un apprentissage précis tout en faisant le constat des connaissances. Elle a souligné que dans ce jeu, la notion de plaisir peut en partie disparaître du fait qu'« Il y faut tant de sérieux, d'attention, d'effort que certains ont rapproché le jeu du travail : [mais que] c'est méconnaître une fois de plus, les traits de liberté et de gratuité, les chances d'une affectivité qui mobilise et valorise. » cette acception donne donc au jeu éducatif un caractère beaucoup plus sérieux qui se focalise plus sur l'intégration de l'apprentissage que sur le plaisir d'apprendre.

Au premier abord, le jeu est considéré, comme un loisir, une activité gratuite durant laquelle l'enfant entre librement en contact avec le plaisir de jouer mais aussi comme une activité pédagogique avec des objectifs. Susan Halliwell (1995 : 15) précise que pour ce qui est des langues, « les jeux sont bien davantage qu'un côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont, de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu... Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'apprentissage d'acquisition d'une langue ». Le jeu permet, donc, de focaliser l'attention des élèves sur les

aspects ludiques et non sur la langue elle-même et facilite ainsi son apprentissage.

3. Méthodologie

Nous avons opté pour la mise en place d'un protocole expérimental ludique centré avant tout sur le maintien chez les élèves de la motivation pour cette langue et sa participation à son apprentissage.

Nous avons réalisé notre recherche à l'école primaire *Amara Baia Rassou* située dans la daïra d'Ain Berda, Wilaya d'Annaba. Le groupe choisi pour l'expérimentation se compose de 28 apprenants, dont 10 garçons et 18 filles, la tranche d'âge est entre huit et onze ans, avec un répétitif âgé de treize ans. Le groupe témoin comporte 29 élèves : 10 garçons et 19 filles dont la tranche d'âge est également entre huit et onze ans. Notre expérimentation consistait à voir si et comment les activités ludiques à l'oral facilitaient la compréhension et boostaient l'expression, renforçant par là les ressources et les compétences langagières chez ces jeunes apprenants de 5^{ème} AP.

3.1. Recueil des données

Plusieurs outils nous ont permis de collecter les données lors de notre expérimentation :

- *Une observation participante* : nous l'avons effectuée avec le groupe expérimental (GrEx) en vue d'une analyse approfondie des pratiques de classe. Pour Cambra-Giné (2003 : 97), « ce moyen permet aux chercheurs d'accéder aux pratiques éducatives dans une perspective naturaliste. » Cette observation qui a nécessité notre participation nous a aidé également à réaliser des activités et même à confectionner nous-mêmes le matériel ludique.

- *Une observation non participante* : qui s'est déroulée avec le groupe témoin, au cours de laquelle nous nous sommes contentés d'observer le déroulement de la leçon sans aucune intervention, en nous appuyant sur une grille d'observation inspirée du modèle proposé par l'Inspection Académique de l'Oise.

- *Des enregistrements vidéo* : qui ne seront pas transcrits pour cette étude mais dont le visionnage répété nous a permis de sauvegarder des données concrètes et fiables. Dans cette perspective, Cambra-Giné (2003

:99) souligne que : « l'enregistrement vidéo fournit des données contextuelles importantes... permettant de comprendre mieux l'interaction verbale. »

- *Un test* : que Jean Pierre Cuq (2003 : 236) définit comme étant « un examen standardisé, fidèle, valide et étalonné, [qui] sert à évaluer le niveau de connaissance ou de compétence acquises ». Thompson (1995) cité par Coronaire (1999 : 187) a présenté un grand nombre de suggestions pratiques pour élaborer des tests valides et fiables.

3.2. Le Test d'évaluation

Le test avait pour objectif de vérifier si l'utilisation des activités ludiques utilisées par l'enseignant, permettaient réellement à l'élève d'apprendre plus efficacement, plus vite et si elle avait un impact positif sur ses résultats. Nous avons aussi élaboré une grille d'évaluation de l'oral ainsi qu'une évaluation écrite finale (annexe n°02) mesurant le degré de compréhension de l'élève. Le test a comporté trois (03) activités portant sur la compréhension de l'oral, et l'évaluation a porté sur des mots et des expressions connus et abordés auparavant dans les séances d'oral. Les consignes étaient claires, chaque élève devait selon son degré de compréhension, répondre aux questions posées.

4. Expérimentation

4.1. Objectifs de l'expérimentation

Notre objectif majeur était de mener une observation comparée entre ce qui se fait en classe habituellement (sans jeu) et une classe de FLE associant les activités ludiques à la pratique enseignante de l'oral afin de repérer les écarts et les différences qui pourraient exister afin de montrer l'efficacité des activités ludiques qui motivent l'apprenant et libèrent son expression et l'aide à développer progressivement sa compétence langagière.

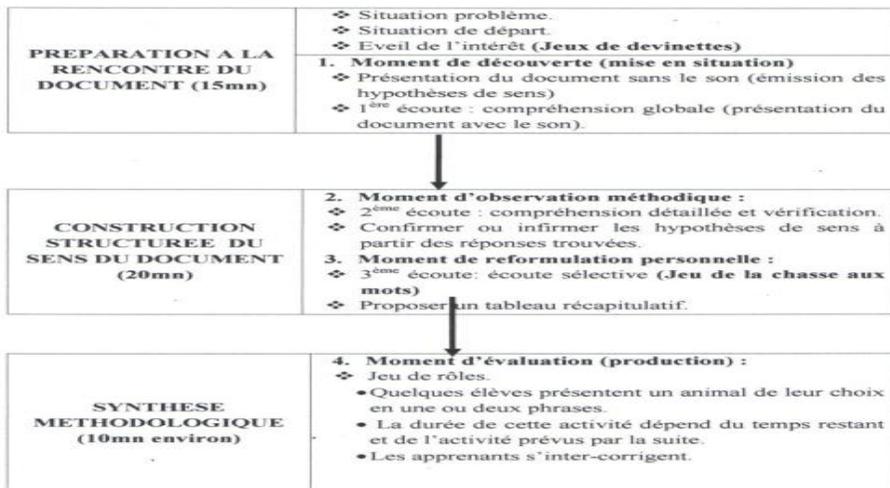
Afin de comparer les différentes étapes et moments qu'ont suivi les deux enseignants lors d'une séance d'oral nous nous sommes penchées sur les fiches pédagogiques.

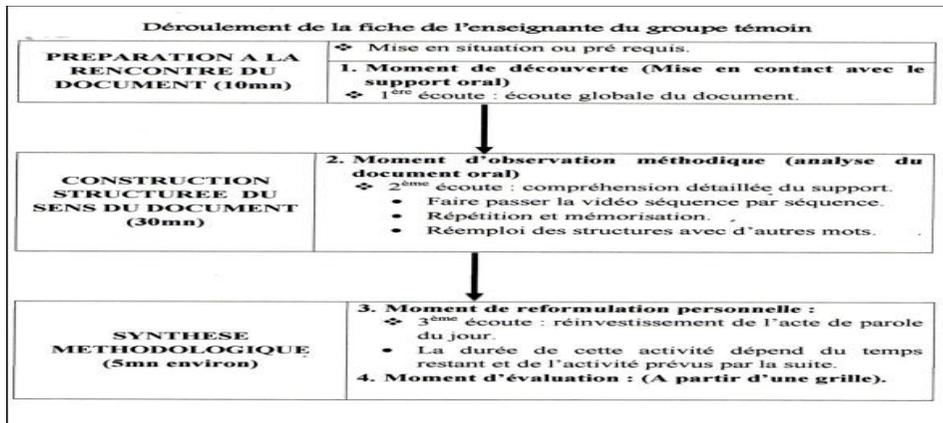
A l'oral, l'apprentissage se fait au double plan de l'appropriation du signe (image) et de sens. Les activités d'oral ont pour objectif d'amener l'apprenant à une meilleure compréhension et réception des messages

oraux qui permettent la mémorisation des connaissances ainsi qu'à l'utilisation de l'information recueillie pour une réelle participation en classe.

Partant du fait qu'il existe plusieurs stratégies aboutissant à l'acquisition des compétences langagières, l'enseignant va choisir la plus adéquate afin d'atteindre son objectif. Nous nous sommes intéressés aux fiches du cours des deux enseignants comme trace écrite du déroulement de la séance. Elles reflètent clairement deux modes opératoires de la pratique enseignante ; l'enseignante du groupe témoin a mis en œuvre le déroulement classique préconisé par la tutelle dans le guide et celui du groupe expérimental a fait appel à l'approche ludique comme le montrent les documents ci-dessous :

Déroulement de la fiche de l'enseignant du groupe expérimental





4.2. Déroulement de l'expérimentation

Elle s'est déroulée durant les mois de mars et avril 2018. Elle a consisté à savoir si les enseignants ont d'autres stratégies qui leur permettent d'installer des compétences et des ressources chez l'apprenant à travers l'activité de l'oral (compréhension et expression). L'utilisation des différentes stratégies et notamment les activités ludiques avait pour objectif d'assurer la cohérence de l'apprentissage et de guider l'apprenant-auditeur sur la voie de l'autonomie.

4.2.1. Groupe expérimental

Afin d'obtenir une exploitation pédagogique réussie des activités ludiques, nous nous sommes inspirés d'une liste de contrôle établie par Haydée Silva (2008 :35) qui se résume dans les suivantes étapes :

Avant le jeu :

Notre premier contact avait pour but de déterminer si l'approche ludique est applicable au public visé : pour cela nous avons interrogé l'enseignant du groupe lors d'un entretien libre sur l'éventualité de réaliser des activités ludiques avec les apprenants. Par la suite, nous avons essayé d'adapter les jeux aux objectifs d'apprentissage cités dans le programme scolaire de 5^{ème} AP. François Weiss (2002 :10) a établi une liste de questions afin de situer le jeu choisi. Nous nous sommes intéressés au rôle de l'enseignant : joueur, animateur, dirigeant, arbitre, guide, conseiller ou juste un simple observateur. En ce qui concerne la préparation des jeux, nous avons prédéfini le type de matériel à exploiter, la disposition des groupes et l'emplacement des participants au jeu.

Pendant le jeu :

Pour cette étape de réalisation des activités, l'enseignant explique à ses apprenants la consigne du jeu pour leur faciliter la compréhension et obtenir de ce fait une interaction et une participation générale à l'activité (Ibid.).

Après le jeu :

La fin du jeu ne marque pas la fin de l'exploitation pédagogique. En effet, nous avons pris en considération le ressenti des apprenants face à leurs expérience pour savoir s'ils ont apprécié ou pas ce moment ludico-pédagogique. Par la suite, nous avons dressé une évaluation qui a fait office de test dans le but de vérifier les acquis obtenus par le jeu. (Ibid)

4.2.2. Groupe témoin

Pendant l'activité de compréhension et d'expression orale, l'élève est mis en contact avec le support audio-visuel intitulé « Le fennec »¹. La compréhension et l'expression sont menées de manière simultanée. En effet, les deux moments de réception et de production sont intimement liés. L'enseignante guide les apprenants à construire du sens à l'aide de supports audio-visuels puis leur pose des questions sur le contenu, quelques élèves répondent, les autres répètent seulement la bonne réponse. L'objectif étaient de dégager l'essentiel d'un message oral en réception et de faire participer à une discussion sur un sujet donné, dans notre cas cet animal du désert algérien qu'est le fennec.

5. Analyse et interprétation des résultats

5.1. Analyse de la grille d'observation

La grille retenue comporte les critères d'évaluation dressés afin de refléter la réalité du terrain. Lors de notre investigation, nous avons obtenu les résultats suivants :

Critère d'évaluation		Résultat obtenus							
		Très bien		Bien		Moyen		Insuffisant	
Groupes		GrEX	GrT	GrEX	GrT	GrEX	GrT	GrEX	GrT
		Compréhension Orale	Identifier la situation de communication	28	16	/	6	/	4
Construire du sens	12		7	9	7	7	6	2	9
Adopter une écoute sélective	13		7	6	8	5	6	4	8
Expression orale	Prononciation, articulation et fluidité	17	12	6	5	3	5	2	7
	Prendre la parole pour s'exprimer	16	8	10	8	/	8	2	9
Production orale	Produire un énoncé de façon intelligible	2				6			0
	Restituer un énoncé mémorisé	4				5			

Tableau N°01 : Grille d'observation de la pratique enseignante/activité orale et résultatsⁱⁱ

Pour les difficultés éprouvées, on constate que les problèmes reviennent en premier lieu à l'élève lui-même : manque de concentration et en deuxième lieu, à des difficultés à intercepter et à percevoir le message auditif ou le code phonétique du français.

5.2. Analyse du test

Le test semble être le meilleur moyen qui permet au chercheur de confirmer ou d'infirmer ses hypothèses, avoir des résultats concrets et donner une crédibilité à la recherche. Nous avons choisi cet outil pour pouvoir examiner l'effet de l'utilisation des jeux dans la compréhension, l'expression orale ainsi que la mémorisation chez les apprenants.

Afin de s'assurer de la compréhension orale, nous avons mis en place trois sortes d'activités : la première consiste en un jeu de devinettes où les élèves doivent trouver l'animal derrière l'énigme proposé par l'enseignant ; cette activité a été notée sur trois points. La deuxième consiste à relier quatre mots avec leurs définitions ; on a noté cette activité sur quatre points. En ce qui concerne le dernier test, il s'agissait de compléter un texte lacunaire avec des mots proposés et vus dans la séance de l'oral. Cette dernière activité est notée sur quatre points (Annexe02). Signalons que les deux groupes ont déjà abordé le thème des animaux et vu tous les mots présents dans ce test : le groupe expérimental lors des jeux effectués en classe et le groupe témoin lors des séances d'oral à la fois pour ce qui est de la compréhension et de l'expression.

5.2.1. Résultats du test

A travers ce test, nous visions à connaître le degré de rétention des termes nouveaux d'un court texte documentaire à la fin de la deuxième séquence du projet 3, dans le but de leur réutilisation en production écrite. L'objectif du projet étant de repérer les informations essentielles dans un texte documentaire.

Note/10	Groupe expérimental		Groupe témoin	
	Apprenants/28	Pourcentage	Apprenants/29	Pourcentage
10	13	46,42%	07	24,13%
9 – 9,5	04	13,79%	06	20,68%
8 – 8,5	03	10,71%	03	10,34%
7 – 7,5	02	07,14%	04	13,79%
6 – 6,5	05	17,85%	01	03,44%
5 – 5,5	01	03,57%	03	10,34%
4 – 4,5	/	/	/	/
3 – 3,5	/	/	02	06,89%
2 – 2,5	/	/	02	06,89%
1 – 1,5	/	/	01	03,44%
0 – 0,5	/	/	/	/

Tableau N°2 : Taux de réussite de la totalité du test pour le GrEX et le GrT

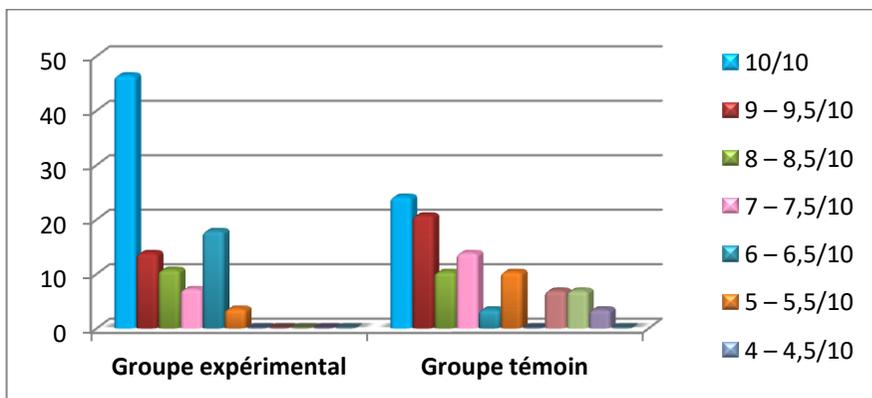


Figure N° 1 : Taux de réussite pour la totalité du test GrEx et GrT

5.2.2. Analyse des Résultats du Test

Pour le GrEx, treize apprenants (soit 46%) ont répondu correctement à la totalité du test et obtenu la note de 10 sur 10, quatre seulement (soit plus de 13%) ont fait une erreur et ont eu entre 9 et 9,5 sur 10, trois (soit 9%) entre 8 et 8,5 sur 10, deux (soit 7%) entre 7 et 7,5 sur 10, cinq (soit 18%) entre 6 et 6,5 sur 10. tandis que le seul qui reste a obtenu la note de 5 sur 10 (soit plus de 3%). Nous notons qu'aucun apprenant n'a eu une note inférieure à 5 sur 10. Concernant le groupe témoin seulement sept élèves (soit 24%) ont réussi le test, six d'entre eux (soit plus 20%) entre 9 et 9,5 sur 10, trois (soit 10%) entre 8 et 8,5 sur 10, quatre (soit plus de 13%) ont eu une note qui varie entre 7 et 7,5 sur 10, un seul apprenant (soit 3%) a eu 6 sur 10, trois (soit 10%) entre 5 et 5,5 sur 10 et pour les cinq qui restent et dont la note est inférieure à 5 (soit 17%), elle varie entre 1 et 3,5 sur 10.

5.2.3. Interprétation des Résultats du Test

Force est de constater que les scores du groupe expérimental dépassent largement ceux du groupe témoin, avec un taux de 0% d'échec pour le **GrEx** contre 17,24 pour le **GrT**, ce qui pourrait s'expliquer par l'efficacité des activités ludiques à saisir l'information et par la suite à la garder en mémoire. Une telle réussite témoigne de la nécessité à introduire le jeu et les activités en classe. Il nous paraît que ces activités peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, non seulement pour leur caractère motivationnel, ludique, attractif et plaisant, mais aussi, comme le montrent les résultats du test de compréhension de l'oral, un support et un moyen pédagogique efficace pour une meilleure compréhension orale et une mémorisation développée des connaissances.

C'est à travers des jeux réalisés en classe que les apprenants ont dévoilé, non seulement, un intérêt pour la leçon, mais aussi une facilité à faire le test puisqu'ils étaient dès lors très motivés. Contrairement au groupe témoin qui a eu des difficultés, des lacunes ainsi que des décrochages lors de la leçon, lorsque les apprenants sont amenés à répondre aux questions de l'enseignante lors de la séance et aussi à comprendre et à répondre aux consignes de chaque activité du test.

5.3. Comparaison entre les fiches

Après notre investigation sur le terrain, on a constaté que les activités ludiques ont un réel effet positif sur l'apprentissage si l'on compare entre la démarche proposée par l'enseignant du groupe expérimental et celle pratiquée par l'enseignante du groupe témoin, écart qui se reflète dans les résultats des élèves. Nous proposons dans ce qui suit une comparaison entre les fiches pédagogiques des deux enseignants afin de relever les divergences qui existent.

A. Préparation au contact avec le document

L'enseignante du groupe témoin propose une mise en situation ou un pré-requis ainsi qu'un moment de découverte qui se traduit par une mise en contact des élèves avec le support oral. Elle procède lors de ce moment à une 1ère écoute, globale du document.

L'enseignant du groupe expérimental, voit comme indispensable, de travailler et surtout de débiter sa séance par une situation-problème de départ et un éveil de l'intérêt qui se manifeste sous forme d'activités ludiques. Il insiste aussi sur le moment de découverte qui se reflète par la présentation du document sans le son, l'émission d'hypothèses de sens à partir des éléments du paratexte et une 1ère écoute de présentation du document avec le son.

B. Construction structurée du sens du document

Selon l'enseignante du groupe témoin, cette rubrique se résume en un moment d'observation méthodique (analyse du document oral) qui se fait à travers une 2ème écoute incluant une compréhension détaillée du support. Le but de cette écoute étant la répétition, la mémorisation et le réemploi des structures apprises avec d'autres mots (Il vit dans.... ; il se nourrit de ; il pèse..., etc.).

En ce qui concerne l'enseignant du groupe expérimental, pour qui l'organisation de cette rubrique diffère : il passe obligatoirement par deux moments. D'une part, un moment d'observation méthodique qui se concrétise par une 2ème écoute (compréhension détaillée) dont le but premier est de confirmer ou infirmer les hypothèses de sens à partir des réponses trouvées. D'autre part, par un moment de reformulation personnelle dans lequel se fait la 3ème écoute : il s'agit d'une écoute

sélective durant laquelle l'enseignant propose un jeu de chasse aux mots et un tableau récapitulatif en lien avec la fiche technique du fennec.

C. Synthèse méthodologique

Pour l'enseignante du groupe témoin, la synthèse du cours se fait à travers un moment de reformulation et de récapitulation personnelle, dans lequel elle procède à une 3ème écoute qui se traduit par le réinvestissement de l'acte de parole du jour, à savoir « donner des informations/expliciter ». Elle enchaîne par la suite avec un moment d'évaluation où elle prévoit des activités différenciées pour un entraînement ou un renforcement tel que des textes lacunaires à compléter par des mots déjà vus lors de la séance réservée aux exercices d'appariement où l'élève doit relier chaque adjectif à sa définition (ex : carnivore qui se nourrit de viande).

Pour celui du groupe expérimental, cette phase de synthèse se manifeste à travers un moment d'évaluation et de production avantageant la prise de parole et l'interaction par les élèves sous forme d'activités ludiques ayant pour but le renforcement et dans ce cas soit sous forme d'un jeu de rôles, où chaque élève joue celui d'un animal et se présente à ses camarades ou alors à travers des devinettes où chacun écrit sa propre devinette est la lit à ses camarades qui essayent de trouver l'animal en question.

6. Discussion générale des résultats

Notre présence sur le terrain a permis de dresser un constat général sur les méthodes utilisées et de nous informer sur les résultats obtenus à partir de grilles d'observations bien ciblées et par le biais des tableaux et histogrammes qui mettent en valeur les résultats obtenus et permettent la comparaison entre les deux pratiques enseignantes.

En ce qui concerne l'écart existant dans la grille d'observation des pratiques des deux enseignantes, notons que la tutelle propose, à titre indicatif, un canevas officiel pour chaque activité dont celle de l'oral qui a été utilisée par l'enseignante du groupe témoin. L'enseignant du groupe expérimental, quant à lui a opté pour une approche ludique qui a fait ses preuves à travers les données récoltées et les notes obtenues par le biais du test.

Pour ce qui est du test d'évaluation, le taux de réussite le plus élevé a été celui des apprenants du groupe expérimental avec un taux de réussite de 100% sur l'ensemble de l'évaluation, alors que pour les apprenants du groupe témoin, 5 élèves n'ont pas dépassé les 3,5/10 soit un taux d'échec de 17%. Notons que les données recueillies des tests et de la pratique mise œuvre valident et confirment les hypothèses formulées.

Nous avons observé que l'intérêt et la motivation de l'apprenant via le jeu se fait à travers la confrontation avec un vrai matériel ludique, des structures ludiques et un contexte ludique qui permettent à l'élève de s'approprier l'espace classe et d'échapper parfois au cadre scolaire et institutionnel plus formel, qui impose du calme, aux dépens d'une atmosphère produisant interaction animée, enthousiasme, réaction vive et marquée. Durant les séances observées, l'enseignant mobilise l'élève dans la tâche à accomplir, c'est-à-dire qu'il adopte une attitude tout au long de son enseignement qui vise à créer un véritable contexte ludique qui exige un aménagement spécifique de la salle ou bien un changement complet d'espace (disposition des tables, regroupement des élèves...).

Notons que les situations ludiques ne sont pas dans tous les cas efficaces en terme de motivation, cela dépend de l'incarnation et l'implication de l'esprit ludique de la part de l'enseignant, autrement dit, s'il ne s'investit pas et si on ne détecte pas chez lui de traces d'une culture ludique : utilisation du timbre de la voix, intonations, mimiques, gestuel, signes de plaisir et d'enthousiasme.

Conclusion

Notre étude dévoile les bienfaits du jeu. Plaisir et gratuité ; tels sont les premières caractéristiques qui le définissent. Ce dernier, exploité convenablement, va donner un véritable sens à la communication et à l'interaction. Il se met au service de l'élève dans le but de développer chez lui des compétences langagières. Dès lors, l'activité ludique ou le jeu, semble être l'occasion et le lieu, pour l'apprenant, d'une véritable interaction sociale dans laquelle prennent place spontanément, réactivité ainsi qu'une meilleure mémorisation et acquisition des connaissances.

Bibliographie

- Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris, L'Harmattan.
- Caillois, R. (1995). *Les jeux et les hommes. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Cambra-Gine, M. (2003). *Une Approche Ethnographique de la Classe de Langue*. Paris : Didier.
- Cloutier, R., Renaud A (1990). *Psychologie de l'enfant*. Boucherville (Québec) : Gaëtan Morin éditeur.
- Cornaire, C. (1999). *Le point sur la lecture*. Paris : CLE international.
- Cuq, J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français*. Paris : CLE International.
- De Grandmont, N. (1995). *Pédagogie du jeu joué pour apprendre*. Québec : Éditions logiques.
- De Grandmont, N. (1995). *Le jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Québec : éditions Logiques.
- De Grandmont, N, (1997). *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, De Boeck Edition.
- Del Olmo, C. (2016). « Comprendre les enjeux des stratégies d'apprentissage pour devenir enseignant de FLE ». *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialités Cahiers de l'APLIUT*. Vol 35 N°1/2016; <https://doi.org/10.4000/apliut.5315>
- Halliwell, S. (1995). *Enseigner l'anglais à l'école primaire*. Longman Pearson Education
- Haydée, S. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE international.
- Maarfia, N., Hemissi, B. 2018. « S'exprimer en français à l'école primaire : l'apport du jeu ». In *Revue Méthodal*, N° 2 - Mars 2018 [En ligne] <https://revue.methodal.net/?article132>. <https://methodal.net/S-exprimer-en-francais-a-l-ecole-primaire-l-apport-du-jeu>
- Meirieu. Ph. (1991). *Apprendre ... oui, mais comment ?* Paris : ESF éditeur, 8^{ème} éd.
- Moirand, S. (1982). *Enseigner à communiquer en LE*. Paris : Hachette.
- Weiss, F. (2002). *Jouer, Communiquer, Apprendre*. Paris : Hachette FLE.

ⁱ « Le fennec » est un support audio-visuel qui propose une fiche technique de l'animal (son nom, son lieu de vie, ses caractéristiques physiques, son régime alimentaire, la portée de la femelle, ...). Le support dure 02 minutes 37 secondes. Le Lien sur Youtube du support <https://www.youtube.com/watch?v=Mm58WhcxvrU>

ⁱⁱ Elaboré à partir de la grille d'observation proposée par l'Inspection Académique de l'Oise.