



IRAQI
Academic Scientific Journals



العراقية
المجلات الأكاديمية العلمية

ISSN: 2663-9033 (Online) | ISSN: 2616-6224 (Print)

Journal of Language Studies

Contents available at: <http://www.iasj.net/iasj/journal/356/about>



The impact of integrating playful activities in the teaching / learning of oral production in FLE class.

Saad Sajid Fattah *

Mousal University

Saad.s@uomsul.edu.iq

Received: 12 / 7 / 2023, Accepted: 15 / 8/2023, Online Published: 30 / 9 / 2023

© This is an open Access Article under The Cc by LICENSE
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Abstract

This research aims to solve a complex and persistent problem which is represented by the fear of our learner to produce orally in FLE class, namely: glossophobia and the blocking of the FLE learner in class. This is the reason why we are studying, as a solution, the impact of integrating playful activities in the teaching / learning of oral production in FLE class and aim, in this integration, to help our learner to feel confident in groups in FLE class and to unlock orally. So, first of all, we started with the definition of the word "playful" to find out its exact meaning. Then, we indicated the types of playful activities in FLE class. Afterwards, we proposed ten essential criteria for the selection of playful activities in FLE class to make our learner speak in FLE class. In addition, we have written twenty important points of advantages and disadvantages of playful activities in FLE class. On the other hand, we have prepared a detailed questionnaire of twenty seven questions addressed to the learner. Finally, we have proposed recommendations as a

* Corresponding Author: Saad Sajid, Email: Saad.s@uomsul.edu.iq

Affiliation: Mousal University - Iraq

solution favorable to the problem of blocking our learner orally. Finally, we put an exhaustive conclusion as a final point to this study.

Key Word : The Game; the workshops; talking; motivation.

أثر دمج النشاطات المتعلقة باللعب في تعليم / تعلم التعبير الشفهي في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية.

م. م. سعد ساجد فتاح علي الحمداني

جامعة الموصل / كلية الآداب قسم اللغة الفرنسية

المستخلص

يهدف هذا البحث إلى حل مشكلة معقدة ومستمرة تتمثل في خوف المتعلم من التعبير الشفهي في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية، أي: رهاب لسان متعلم اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية وعقدة لسانه في الصف. هذا هو السبب في أننا ندرس، كحل، أثر دمج النشاطات المتعلقة باللعب في تعليم / تعلم التعبير الشفهي في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية ونهدف، في هذا الدمج، إلى مساعدة المتعلم لدينا على الشعور بالثقة في مجموعات صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية وإلى فك عقدة لسانه في التعبير الشفهي. لذا، أولاً وقبل كل شيء، بدأنا بتعريف كلمة " لعب " لاكتشاف معناها الدقيق. ثم أشرنا إلى أنواع الأنشطة المتعلقة باللعب في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية. بعد ذلك، اقترحنا عشرة معايير أساسية لاختيار الأنشطة المتعلقة باللعب في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية لجعل المتعلم يتحدث في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية. بالإضافة إلى ذلك، قمنا بكتابة عشر من معلومات مهمة من مزايا وعيوب الأنشطة المتعلقة باللعب في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة أجنبية. من ناحية أخرى، قمنا بإعداد استبيان مفصل من سبعة وعشرين سؤالاً موجهاً إلى المتعلمين في السنة الأولى والثانية متبوعاً بتحليل نتائج الاستبيان ومناقشته. أخيراً، اقترحنا توصيات كحل مناسب لمشكلة عقدة لسان المتعلم في التحدث. وفي النهاية، وضعنا استنتاجاً شاملاً بصفته معلومة أخيرة لهذه الدراسة.

الكلمات الدالة: اللعبة؛ ورش العمل؛ الكلام؛ الدافعية.

L'impact d'intégrer des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE.

Saad sajid Fattah

Université de Mossoul / Faculté des Lettres Département de français

Résumé

Cette recherche vise à résoudre un problème complexe et persistant qui se représente par la peur de notre apprenant de produire oralement en classe de FLE, à savoir: la glossophobie¹ et le blocage de l'apprenant de FLE en classe. C'est la raison pour laquelle nous étudions, comme une solution, l'impact d'intégrer des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE et visons, dans cette intégration, à aider notre apprenant à se sentir en confiance dans les groupes en classe de FLE et à débloquent à l'oral. Alors, tout d'abord, nous avons commencé par la définition du mot "*ludique*" pour en découvrir son sens exact. Ensuite, nous avons indiqué les types des activités ludiques en classe de FLE. Après, nous avons proposé dix critères indispensables de la sélection des activités ludiques en classe de FLE pour faire parler notre apprenant en classe de FLE. De plus, nous avons écrit vingt points importants d'avantages et d'inconvénients des activités ludiques en classe de FLE. D'autre part, nous avons préparé un questionnaire détaillé de vingt-sept questions adressé aux apprenant.es de la 1^{ère} et la 2^{ème} année suivi par l'analyse et la discussion des résultats du questionnaire. Enfin, nous avons proposé des recommandations comme une solution favorable au problème du blocage de notre apprenant à l'oral. Finalement, nous avons mis une conclusion exhaustive comme un point finale à cette étude.

Mots-clés : Le jeu; les ateliers; parler; la motivation.

Introduction

Face aux difficultés de la production orale chez notre apprenant qui représentent un problème complexe et multifacette, notre recherche se donne pour mission de traiter en détail le thème dont l'objectif est de montrer l'importance de l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de français langue étrangère .

En réalité, pendant le confinement causé par le Covid-19, l'éloignement pédagogique a créé une grande souffrance chez nos apprenants parce que notre apprenant arabophone, en tant qu'un acteur social, a envie d'être présent en classe de FLE afin d'étudier

¹La **glossophobie** est la [peur](#) de parler en public, devant un groupe plus ou moins grand. C'est une peur commune et répandue.

directement et sans lien et surmonter, face à face, avec son enseignant / enseignante, les difficultés de la production orale avec beaucoup de passion et de curiosité.

Alors, après la fin du confinement, et pour motiver notre apprenant à parler français en classe, nous avons beaucoup réfléchi aux différentes idées disciplinaires concernant des activités ludiques à réaliser en classe. Donc, il est important d'indiquer que les activités innovantes et originales ont deux objectifs : premièrement, elles visent à casser la monotonie de l'enseignement traditionnel ; deuxièmement, elles garantissent des échanges oraux, riches et passionnants entre les acteurs sociaux de la classe de FLE. De plus, ces activités qui font partie de nouvelles expériences, donnent accès, à nos apprenants, à de nouvelles perspectives, à de nouvelles visions pédagogiques et même à l'approfondissement de la production orale.

Mais, des grandes questions se posent par ce vaste sujet qui nécessitent une profonde réflexion auxquelles nous allons chercher à répondre: pourquoi avoir choisi ce thème ? Est-il nécessaire d'intégrer ces activités au sein de notre enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE ? Comment l'intégration des activités en classe de FLE favorise-t-elle l'interaction communicative au sein de la salle de classe de FLE ? Et comment inclure ces activités en classe de FLE d'une manière constructive et bénéfique ?

Bien sûr, les activités ludiques ne font partie que des cultures françaises liées au FLE que nous ne pouvons pas dépasser en classe de FLE. De plus, ces cultures sérieuses et pleines d'enthousiasmes ont pour but, à la fois, d'enrichir les matières de la classe de FLE, et d'approfondir l'enseignement / apprentissage de la production orale lorsque nous essayons de faire, à nos apprenants, vivre des sentiments et des émotions très fortes, et laisser ainsi des moments pédagogiques uniques d'expériences inoubliables caractérisées par le bonheur, l'ambiance et aussi l'aventure didactique et dynamique .

Enfin, dans l'objectif d'améliorer la production orale de nos apprenants, nous ne pouvons pas nier qu'il y a pas mal d'avantages que porte l'intégration des activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE et qui peuvent nous aider plus à rendre notre classe de FLE de la production orale encore plus intéressante et motivante. Alors, notre méthode pour la vérification et la validation de nos objectifs se représente par les étapes suivantes: d'abord, la définition du concept du "*ludique*" puis, la mention des types des activités ludiques applicables au cours de la production orale avec les apprenants de la première et la deuxième année au département de français, à la Faculté des Lettres, à l'Université de Mossoul; ensuite, les critères de la sélection de ces activités en classe de FLE suivis par les avantages et les inconvénients de ces activités en classe de FLE; après, un questionnaire détaillé est adressé à ces apprenants pour récupérer les résultats du questionnaire nécessaires à nos analyse et discussion; enfin, des recommandations exhaustives sur toute recherche.

Définition du mot "*ludique*"

Pour débiter la rédaction de la recherche, il faut d'abord montrer la formule exhaustive donnant la signification du concept du mot "*ludique*" afin de connaître et limiter ses caractères. Donc, le mot ludique dont la transcription phonétique est [lydik] est un adjectif composé de sept lettres. Cet adjectif vient étymologiquement du latin *ludus*. L'adjectif "*ludique*" ne s'emploie dans le sens didactique que «*Pour qualifier ce qui est relatif au jeu, à l'amusement. On emploie notamment ce mot quand on parle d'activités ludiques à*

faire avec des enfants. Par définition, un jeu est une activité ludique ; donc, parler de jeu ludique constitue un pléonasme. On emploie aussi ce mot dans le domaine de la pédagogie, de l'apprentissage : l'aspect ludique d'un enseignement lui donne un côté plaisant, attirant, et renforce l'intérêt des élèves. On trouve par exemple des exercices ludiques pour progresser, ou bien on parle d'une approche ludique pour enseigner une discipline. » selon le Dictionnaire orthodidacte (2003).² Alors, cette définition complète affirme indirectement, d'une part, que l'adjectif *ludique* a des équivalents exprimant, en pédagogie, son synonyme comme amusants, divertissant, récréatif et même distrayant; et que, d'autre part, son objectif est de mieux attirer l'attention des apprenants sur le contenu pédagogique en utilisant le jeu en classe de FLE pour briser la glace. Autrement dit, l'apprenant est capable indirectement et même simplement d'acquérir plusieurs notions langagières de la part de l'enseignant en jouant avec amusement avec ses collègues en classe de FLE selon la consigne de l'enseignant juste pour dynamiser la classe de FLE, ou bien, en faisant certaines activités ludiques pour l'aider efficacement à surmonter le problème du blocage concret à l'oral. Enfin, il reste à dire, à ce propos, qu'il ne faut pas oublier de signaler les opposés de l'adjectif "*ludique* " pour mieux comprendre son sens. Ce terme "*ludique* " comprend en effet plusieurs antonymes comme sérieux, ennuyeux, fastidieux et pénible qui ont en réalité des significations contraires au sens de l'adjectif *ludique*. Découvrons maintenant les types de ces activités que nous avons faits en classe de FLE pour atteindre notre objectif.

Types des activités ludiques en classe de FLE

Il existe diverses types des activités ludiques en classe de FLE qui sont susceptibles de constituer nos sujets de recherche. Mais, nous avons appliqué quelques types d'activités dans notre classe de FLE comme le Brise-glace*, la chanson, le dessin, la balle à raconter, la bande dessinée et l'implication de la parole avec la gestuelle pour donner le sens.

Critères de la sélection des activités ludiques en classe de FLE

Afin d'assurer le brillant succès du jeu éducatif, il y a de multiples normes qui doivent être suivies et non négligées et prises en compte par l'enseignant pour obtenir les meilleurs résultats pédagogiques liés à la production orale tout en intégrant de ces activités en classe de FLE. Parmi ces multiples normes, nous proposons ce qui suit:

1. D'abord, comme le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) représente une ressource fondamentale des critères donnant à nos apprenants l'occasion de réfléchir profondément à leurs quatre compétences en FLE, l'activité ludique doit viser à répondre à l'une des critères de CECRL concernant la production orale en classe de FLE;
2. Avant le commencement du cours, il faut tester l'activité par l'enseignant, surtout si elle est nouvelle pour lui, dans la mesure de la méthode et des règles de sa mise en œuvre;

² <https://dictionnaire.orthodidacte.com/article/definition-ludique>. Consulté le 03.06.2023 à 16h20.

* «Autrement dit une activité Brise-glace c'est faire fondre les obstacles psychologiques qui peuvent provoquer un malaise chez l'apprenant au moment des activités de classe qui demandent une interaction comme le « Jeu ».».(Merrakchi, I., 2011 : 27) .

3. Avant de commencer l'application de l'activité, l'enseignant doit la préparer au préalable afin de créer un élément de suspense pour l'apprenant, puis il explique ses conditions pour créer une atmosphère de compétition linguistique orale entre les apprenants de FLE en classe;
4. Pour éviter les erreurs et la confusion lors de l'application, l'enseignant doit maîtriser l'activité et déterminer ses résultats pédagogiques liés à la production orale avant la mise en œuvre. De plus, il doit s'assurer que l'activité en classe de FLE est exécutable afin qu'elle soit exempte de complexité et de danger;
5. L'enseignant doit être sérieux et souriant dans la réalisation de l'activité et juste dans son résultat pour assurer la forte participation de tous les apprenants et toutes apprenantes en classe de FLE;
6. Il est préférable que l'activité soit adaptée à l'âge et au niveau de connaissances des apprenants participants en classe de FLE parce que « *jouer avec une langue, c'est, pour presque tous, un plaisir, et, à travers celui-ci, l'investissement personnel du jeune apprenant s'opère* » (Porcher, L., & Groux. D., 2003 :90). En d'autres termes, il faut bien choisir l'activité ludique qui a un but précis lié aux objectifs pédagogiques que l'enseignant veut atteindre et qui est à la mesure des acquis grammaticaux et lexicaux du jeune apprenant afin de l'employer efficacement dans sa production orale en classe de FLE;
7. L'activité correspond au nombre d'apprenants: en nombre s'il est individuel ou en taille s'il est collectif;
8. L'activité ne doit pas être longue et prendre un temps limité qui ne dépasse pas le temps consacré au cours de la production orale;
9. Il est important de faire correspondre l'activité avec l'espace de la classe qui est généralement remplie de chaises. Cela veut dire que l'activité doit s'adapter à l'espace de la classe de FLE;
10. Enfin, l'activité doit être motivante, stimulante, intéressante, divertissante, mesurable, flexible et simple afin que l'apprenant ne se sente pas frustré, ce qui le dissuade de participer au classe de FLE. Par conséquent, l'impact de l'activité vise à éliminer toute monotonie en classe de FLE et à créer une atmosphère détendue et joyeuse caractérisée par l'activité et la coopération, et pendant la période d'application de l'activité, l'apprenant désire de « *s'exprimer en langue étrangère non pas dans une perspective future mais dans le présent* » (Payet, A, 2010 :13), et se sent libre d'exprimer son opinion sans crainte d'insulte ou de menace, et de donner suffisamment de temps pour communiquer à l'information en classe de FLE.

Avantages et inconvénients des activités ludiques en classe de FLE

Avantages des activités ludiques en classe de FLE	Inconvénients des activités ludiques en classe de FLE
Les activités ludiques en classe de FLE jouent effectivement un rôle primordial dans la présentation et la simplification des concepts et des compétences linguistiques et les relient à la vie quotidienne et réelle, ce qui rend l'enseignement / apprentissage intéressants et significatifs. Alors, les activités motivantes qui peuvent être utilisées	En réalité, nous ne pouvons pas nier qu'il y a aussi assez d'inconvénients que ces activités ludiques en classe de FLE comportent. Ces inconvénients empêchent malheureusement les enseignants d'atteindre leur objectif qui est d'appliquer ces activités dans leur classe de FLE pour faire parler leurs apprenants le français de façon authentique

<p>dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE figurent les jeux qui peuvent être définis comme une activité indirecte comprenant des actions spécifiques que l'enseignant et les apprenants effectuent en suivant certaines règles en raison de ses nombreux et multiples avantages pour servir les objectifs émotionnels et cognitifs. Donc, nous voudrions bien recenser les nombreux et multiples avantages de ces activités en classe de FLE dans ce qui suit:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cela fonctionne bien pour transmettre l'impact de l'apprentissage et donner un sens à ce que l'apprenant apprend;2. Ces activités visent à développer la capacité de réflexion de l'apprenant et aussi à créer son autonomie qui veut dire « <i>à la fois un but et un moyen d'acquérir une capacité à communiquer (et à apprendre)</i> » (Porcher, L, 2004 :14) ;3. Elles contribuent à développer l'esprit d'équipe et la coopération positive par la mise en place d'activités de groupe. C'est-à-dire, elles augmentent l'amour de l'apprenant pour la coopération et le travail avec le groupe;4. Elles aident non seulement à inculquer aux apprenants le respect des opinions des autres, mais aussi à réviser les notions essentielles de la grammaire et du vocabulaire acquises par l'apprenant;5. Elles développent un esprit d'initiative positif chez les apprenants de FLE et même affinent les compétences de base de la production orale en français chez l'apprenant de FLE en s'amusant en classe;6. Elles accroîtront l'interaction positive en classe de FLE en créant une atmosphère de compétition et de dynamisme entre les apprenants de FLE pour favoriser la mémorisation des apprenants;7. Elles stimulent la motivation chez l'apprenant à apprendre le FLE et les connaissances culturelles liées au monde francophone, car la motivation, en classe, représente « <i>un processus dynamique fondé sur des interactions entre l'environnement et soi-même</i> » (Barbot, M., 2000 :47). Dans ce cas, l'apprenant fait des choses qu'il aime faire et veut réaliser en groupe-classe;	<p>et naturelle entre eux comme les Français. Parmi ces inconvénients, nous avons à souligner sur les points principales suivantes:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Les activités ludiques en classe de FLE génèrent du bruit influençant sur l'enseignement / apprentissage de FLE dans les autres classes;2. Elles demandent beaucoup de temps de préparation et d'effort pour ne pas commettre des fautes en classe de FLE;3. Elles peuvent donner l'impression que jouer n'est pas apprendre la langue française et que le rôle de l'enseignant est secondaire et même quelque fois inutile;4. L'apprenant ne respecte pas la consigne du jeu, par conséquent, nous avons du mal à réaliser notre objectif pédagogique concernant l'enseignement / apprentissage de FLE en classe;5. Elles permettent à l'apprenant de s'exprimer avec toute liberté et de réaliser une tâche authentique mais, seulement dans un contexte synchrone;6. La réception de ces activités de la part des apprenants éduqués en ville et ceux éduqués au village n'est pas égale en raison de leur milieu social différent, et cela pose un problème d'écart social créant un rapport différencié au sein de la classe de FLE et aussi amenant à un grand décalage dans l'objectif de l'enseignement / apprentissage de la production orale;7. L'enseignant mal formé à l'enseignement / apprentissage ludique conduit à une mauvaise pertinence et une mauvaise efficacité de l'activité ludique en classe de FLE, ensuite, n'arrive pas à atteindre les résultats pédagogiques favorables liés à la production orale;8. Malheureusement, quelques apprenants pensent que l'activité ludique n'est pas un bon moyen de collaboration entre eux en classe de FLE et ne transmet ni de bons connaissances ni beaucoup d'information de cette façon parce qu'ils pensent que jouer n'est pas du sérieux et qu'« <i>avant de parler, ils essaient de se remémorer par exemple le temps du verbe à employer ; cela les empêche de converser rapidement et</i>
--	--

<p>8. Elles permettent aux apprenants de se rencontrer sur la langue cible qui est le FLE;</p> <p>9. L'intégration de ces activités contribue à développer une approche tactile et pragmatique des connaissances à acquérir;</p> <p>10. Elles peuvent donner une grande confiance aux compétences de l'apprenant et aussi permettent de ne pas stigmatiser l'erreur de l'apprenant de FLE en stimulant sa pensée logique pour trouver la bonne solution.</p>	<p><i>correctement et, très vite, un blocage survient »</i> (Caréto Allard, C., 2003 :5);</p> <p>9. Il y a toujours une minorité d'apprenants qui ne partage pas l'enthousiasme de la majorité des apprenants en classe de FLE sur ces activités parce que cette minorité est timide par nature et ne sait pas être coopérative;</p> <p>10. Ces activités qui ne conviennent pas aux grandes classes, ne sont pas un moyen pédagogique complet en classe de FLE pour atteindre tous les objectifs de l'enseignement / apprentissage de la production orale.</p>
--	--

Questionnaire pour les apprenant.es de la 1^{ère} et la 2^{ème} année

Description du questionnaire

Au début des cours en présentiel du deuxième semestre pour l'année académique (2022 / 2023), nous avons présenté, pour être rempli avec précision et objectivité, un questionnaire de 27 questions simples, ouvertes et fermées sur Google Formes aux apprenants et apprenantes de la 1^{ère} et la 2^{ème} année qui apprennent le lecture et la conversation avec la méthode de français intitulée (*ENTRE NOUS A1 et ENTRE NOUS A2⁴*) au département de français, à la Faculté des Lettres, à l'Université de Mossoul. (42) apprenants et apprenantes ont participé à répondre à ce questionnaire dont la majorité sont au 2^{ème} année. L'objectif de ce questionnaire est d'acquérir des données détaillées sous la forme des graphiques statistiques sur les avis des apprenants et apprenantes des deux classes qui permettent de nous aider à améliorer la production orale en classe de FLE.

Analyse des données du questionnaire

1. Les activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE correspondent-elles à vos attentes ?

42 réponses



Figure 1

Ce graphique montre que 97,6% sont d'accord avec cette question contre 2,4% qui sont en désaccord. Cela affirme le fait que presque tous adorent ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE et qu'ils aiment grouper le jeu avec la pédagogie pour les faire parler.

2. L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE est-elle un remplaçant adéquat de l'enseignement / apprentissage traditionnelle ?

42 réponses

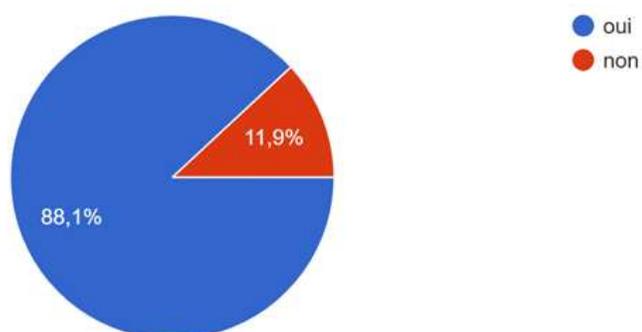


Figure 2

Nous avons eu 88,1% des réponses à cette question fermée qui sont de l'avis d'adopter ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE au lieu de la manière traditionnelle. Alors que 11,9% des réponses préfèrent la manière traditionnelle dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE.

Nous déduisons alors de ces chiffres déjà mentionnés que la plus part des apprenants sont portés à adopter l'enseignement moderne et à quitter celui ancien. C'est-à-dire qu'il faut toujours moderniser notre pédagogie au département de français.

3. Êtes-vous satisfait.e de ces activités utilisées dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE ?

42 réponses

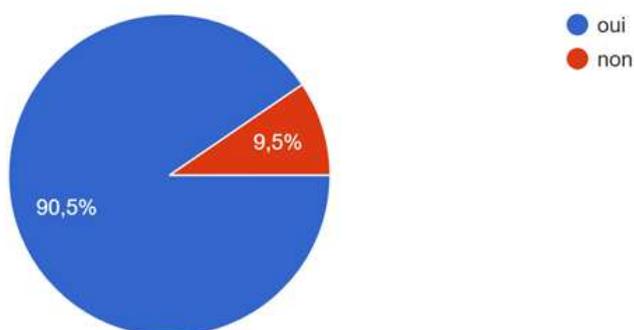


Figure 3

Nous constatons que 90,5% des apprenants sondés donnent toute leur satisfaction des activités que nous avons utilisées dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE, tandis que 9,5% des apprenants sondés donnent toute leur insatisfaction des activités utilisées dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE. Nous en tirons que notre sélection des activités ludiques a été acceptable par la majorité des apprenants et cela constitue une grande réussite.

4. L'expérience d'intégrer des activités ludiques et interactives dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE a-t-elle été positive ou négative pour vous ?

42 réponses

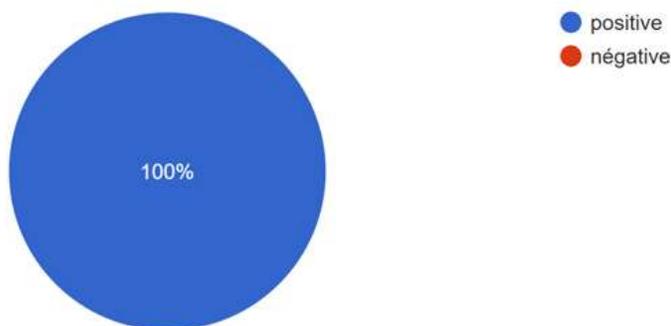


Figure 4

Nous déduisons alors de la figure 4 que 100% expriment leur position positive pour la nouvelle expérience d'intégrer des activités ludiques et interactives dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE. Or, ce pourcentage indique clairement que cette expérience a eu beaucoup de succès et les apprenants sont d'accords à cent pour cent pour cette intégration bien réussite.

5. L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage de la production orale en classe de FLE a-t-elle contribué à surmonter votre ...les ateliers et même à faire une bonne élocution ?
42 réponses

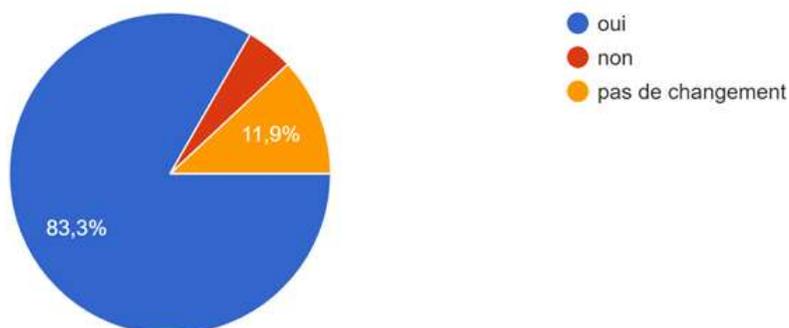


Figure 5

Il est clair que 83,3% trouvent que l'intégration de ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE a contribué à surmonter leur peur de parler français devant leurs collègues, à vaincre la timidité à s'exprimer facilement et à l'aise dans les ateliers et même à faire une bonne élocution; en revanche, 4,8% ont un avis contraire de ce qui précède, mais 11,9% gardent la neutralité et pensent que cette intégration n'a ni un impact positif, ni un impact négatif. À la lumière de ce qui vient d'être exposé, nous pouvons affirmer que cette intégration comprend une grande influence sur la psychologie ainsi que le niveau linguistique de nos apprenants.

6. Quel pourcentage représente l'impact d'intégrer les outils des technologies de l'information et de la communication [téléphone, ordinateur et tableau ...ntissage de la production orale en classe de FLE ?

42 réponses

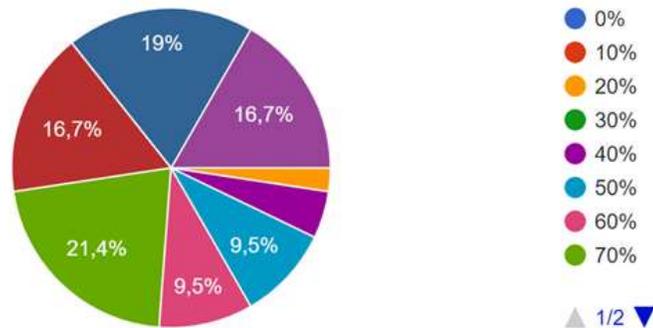


Figure 6

Les réponses ne sont pas unifiées et sont réparties entre plusieurs choix parce que nos apprenants appartiennent aux différents milieux sociaux. En déduction, ces taux reflètent l'opinion de nos apprenants pour le TICE et son rôle efficace en classe de langue.

7. Votre participation aux ateliers des activités ludiques vous a-t-elle contribué à avoir une bonne prononciation après avoir écouté plusieurs fois quelques phrases de base ?

42 réponses

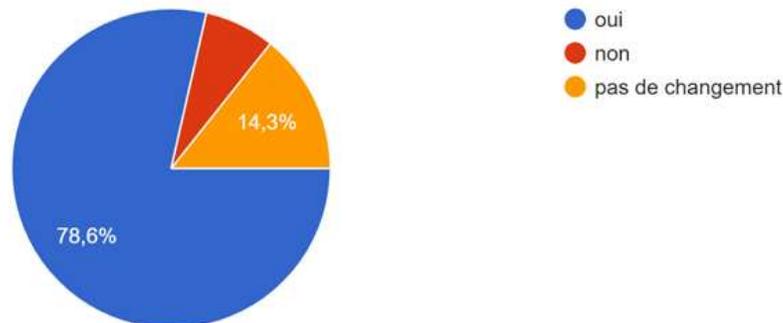


Figure 7

Les réponses suivantes : 78,6% est une réponse affirmative, contre 9,1% est une réponse négative, mais 14,3% est une réponse équivoque (ni oui ni non); affirment que la participation des apprenants aux ateliers des activités ludiques a un effet positif sur l'amélioration de la prononciation des apprenants après avoir écouté plusieurs fois quelques phrases de base. Il en résulte qu'il faut toujours faire écouter, à nos apprenants, des chansons comprenant les phrases basiques de la langue française pour maîtriser indirectement la prononciation.

8. Les ateliers des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE vous ont-ils contribué à développer ...ur échanger avec vos collègues en classe de FLE ?

42 réponses

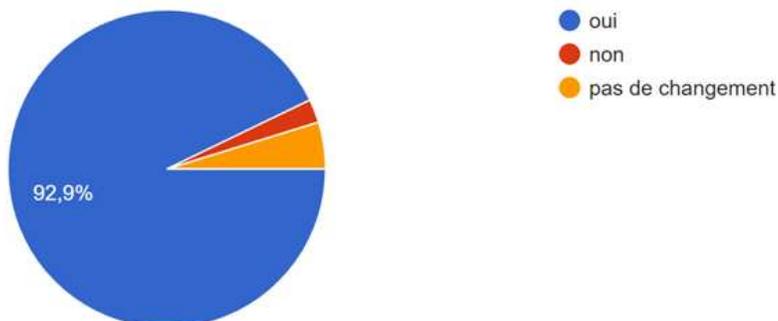


Figure 8

La majorité des réponses 92,9% sont pour cette question; tandis que les autres taux représentent une minorité qu'il ne faut pas prendre en considération. Ce qui prouve que ces ateliers sont arrivés à mettre en voie de développement les habiletés implicites de notre apprenant pour s'exprimer spontanément à l'oral et prendre confiance en sa capacité à converser sans hésitation avec les autres et à se sentir fier d'avoir activement participé aux activités.

9. Après les ateliers des activités ludiques en classe de FLE, commencez-vous à communiquer en français oral avec les francophones hors de la classe de FLE et sur les réseaux sociaux ?

42 réponses

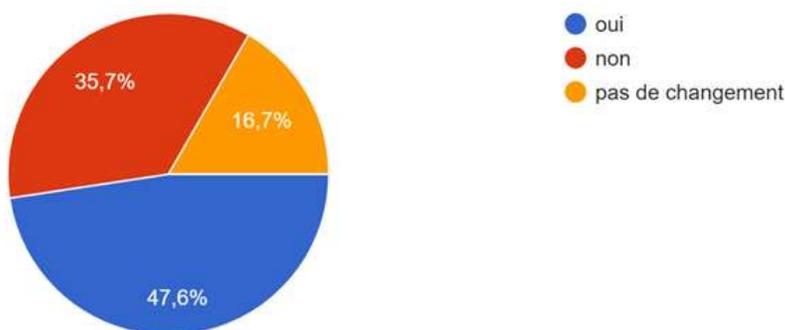


Figure 9

Ces taux: 47,6% pour *oui*, 35,7% pour *non*, 16,7% pour *pas de changement* : reflètent la motivation et l'enthousiasme de nos apprenants de pratiquer la production orale en français avec les francophones hors de la classe de FLE et sur les réseaux sociaux. Cela

fait partie des objectifs de notre étude qui visent à mettre en pratique les acquisitions linguistiques des apprenants avec le monde francophone.

10. Votre participation aux activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE vous a-t-elle contribué à améliorer votre production orale en français ?

42 réponses

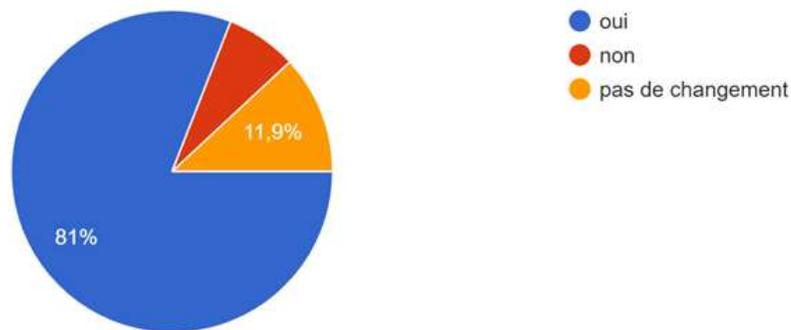


Figure 10

Pour répondre à cette question, 81% affirment cette question, en contradiction avec 7,1% nient cette question, puis 11,9% gardent la neutralité. Nous avons donc un développement en bien sur le plan de la production orale chez notre apprenant après sa participation aux activités et cela reflète qu'il y a du progrès à l'oral chez notre apprenant.

11. Votre participation aux ateliers des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la production orale en classe de FLE vous a-t-elle per...ntes et modernes de mieux vous exprimer à l'oral ?

42 réponses

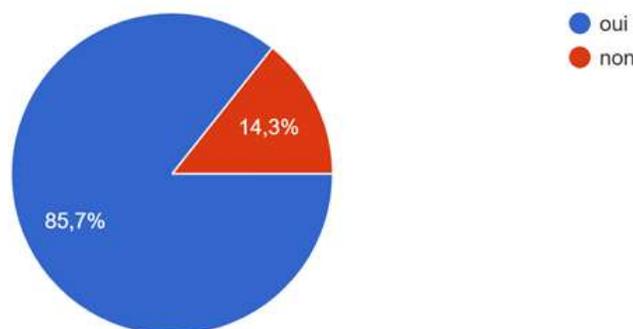


Figure 11

Les réponses sont réparties entre les deux choix: 85,7% ont une réponse positive à l'opposé de 14,3% ont une réponse négative. Cela indique que c'est la première fois que nos apprenants découvrent ces façons innovantes et modernes de mieux s'exprimer à l'oral en classe de FLE.

12. Quel pourcentage représente votre amour de la production orale avant votre participation aux ateliers des activités ludiques dans l'enseignement...ntissage de la production orale en classe de FLE ?
42 réponses

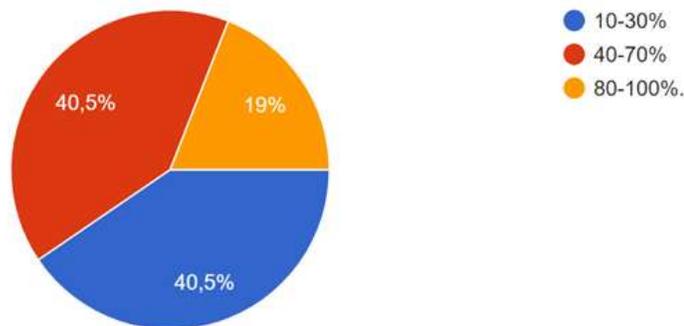


Figure 12

En jetant un regard sur les pourcentages ci-dessus, nous remarquons qu'à cause des cours traditionnels, nos apprenants n'aiment pas beaucoup la production orale avant leur participation aux ateliers des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE.

13. Quel pourcentage représente votre amour de la production orale après votre participation aux ateliers des activités ludiques dans l'enseignement...ntissage de la production orale en classe de FLE ?
42 réponses

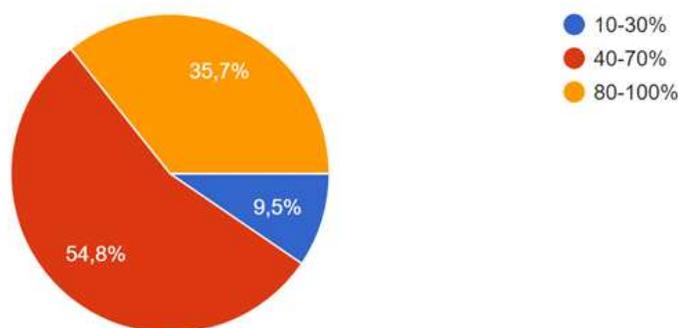


Figure 13

Mais les pourcentages ci-dessus affirment le fait qu'il y a une augmentation de l'amour de notre apprenant de la production orale après sa participation aux ateliers des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE. Cela représente un grand succès grâce au dynamisme des ateliers amusants.

14. En pourcentage, la motivation des activités ludiques joue un rôle primordial dans l'enseignement /apprentissage de la production orale en classe de FLE.

42 réponses

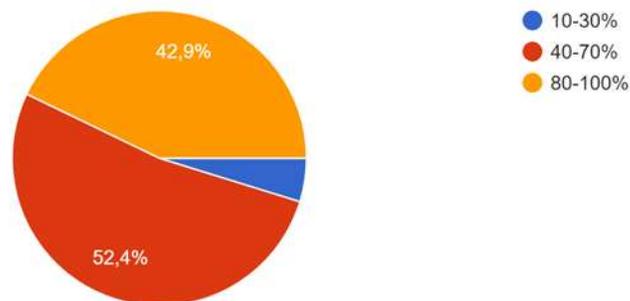


Figure 14

Selon cette statistique, le plus grand chiffre 52,4% expliquent l'importance de la motivation des activités qui joue un rôle primordial dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE, tandis que le moins grand chiffre 42,9% ne trouvent aucune importance de la motivation de ces activités. Donc, ce graphique montre que les apprenants sont presque divisés en deux parties égales et que ces taux traduisent une ambiguïté dans la position des apprenants face à cette question.

15. Commencez-vous à avoir l'amour, la curiosité, la passion pour le français et l'ambition professionnelle grâce à la motivation des activités...entissage de la production orale en classe de FLE ?

42 réponses

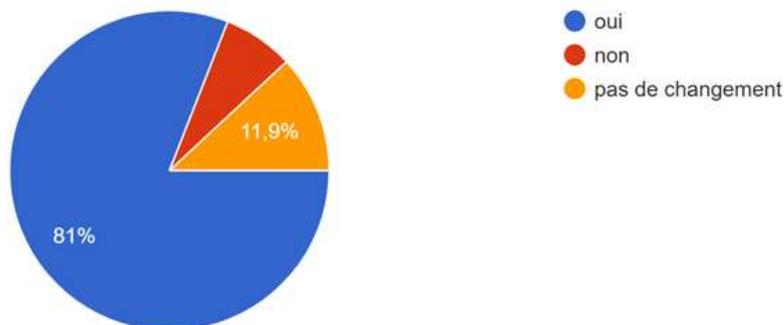


Figure 15

Grâce à la motivation des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE, 81% qui représentent la plupart des apprenants, commencent à aimer le français oral et même à penser travailler comme enseignants de français dans les écoles après avoir obtenu la licence mais, 11,9% ne le sont pas. Cela

indique qu'il y a un changement significatif et positif dans la façon dont les apprenants envisagent leur avenir avec le français.

16. Chaque apprenant.e doit-il/-elle participer efficacement et activement aux activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la production orale en classe de FLE ?

42 réponses

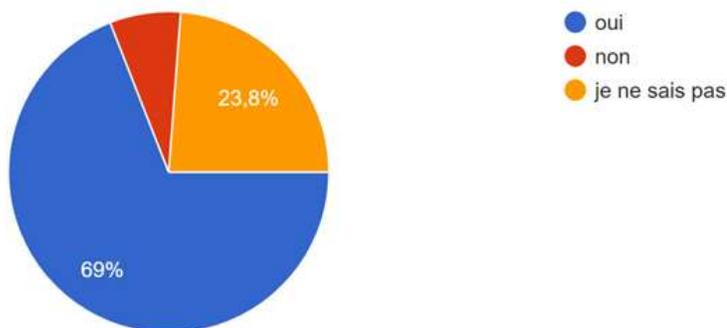


Figure 16

Ce chiffre 69% révèle l'enthousiasme des apprenants pour participer efficacement et activement à ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE, au contraire, nous trouvons que 23,8% n'encouragent pas la participation efficace de l'apprenant aux activités. Cela indique que cette minorité porte le sentiment d'indifférence à cet égard contre cette majorité qui est pleine d'enthousiasme vers les activités innovantes.

17. Votre participation aux activités ludiques vous a-t-elle encouragé à valoriser vos compétences de parler davantage et à susciter le désir de parler ?

42 réponses

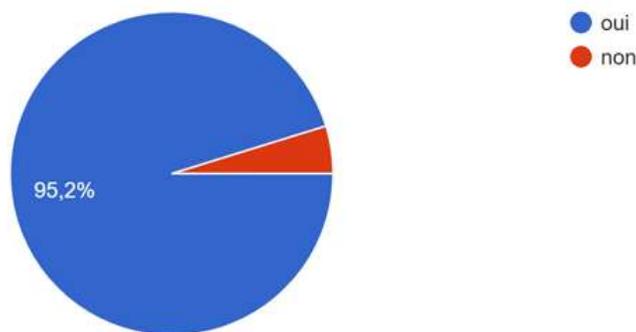


Figure 17

Nous observons que 95,2% pensent que leur participation active à ces activités les a encouragé à valoriser leurs compétences de parler davantage et à susciter le désir de parler,

tandis que 4,8% ne le sont pas. Dans ce cas, nous constatons que grâce à l'efficacité des activités, la majorité des apprenants accordent beaucoup d'importance à l'interaction active aux activités afin de valoriser leurs compétences de parler davantage et à susciter le désir de parler.

18. Avez-vous envie de continuer à participer encore plus aux activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE au futur ?

42 réponses

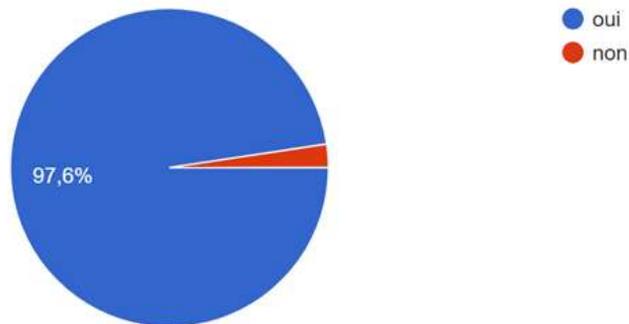


Figure 18

Le pourcentage 97,6% du choix en bleu évoque clairement l'envie de notre apprenant de continuer à participer encore plus à ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE au futur parce que l'apprenant trouve, ici, plusieurs raisons positives facilitant les procédures d'apprendre le français comme l'ambiance et l'atmosphère gaie pleine d'entrain.

19. Votre niveau d'apprentissage se progresse-t-il sur le plan de la production orale après votre participation aux ateliers des activités ludiques ?

42 réponses

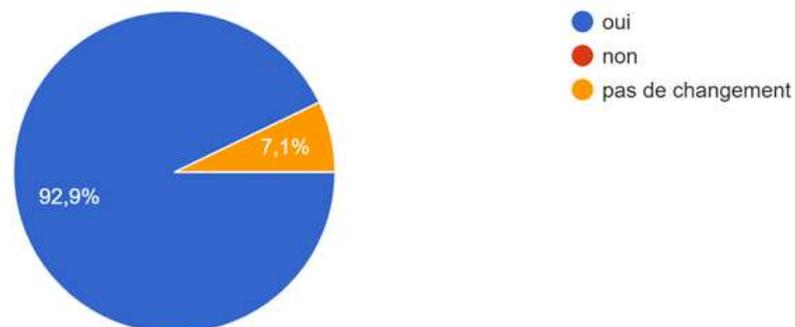


Figure 19

Selon les réponses à cette question, 92,9% montrent qu'ils ont une certaine progression dans le niveau d'apprentissage concernant la production orale après leur participation aux ateliers des activités ludiques, néanmoins 7,1% n'ont pas de progression dans ce domaine. Cela prouve que l'amélioration de l'apprentissage de l'expression orale par l'apprenant est due à la participation active aux activités en classe et à leur organisation.

20. Ces activités ont-elles joué un rôle efficace dans l'amélioration de vos compétences linguistiques, culturelles et même artistiques ?

42 réponses

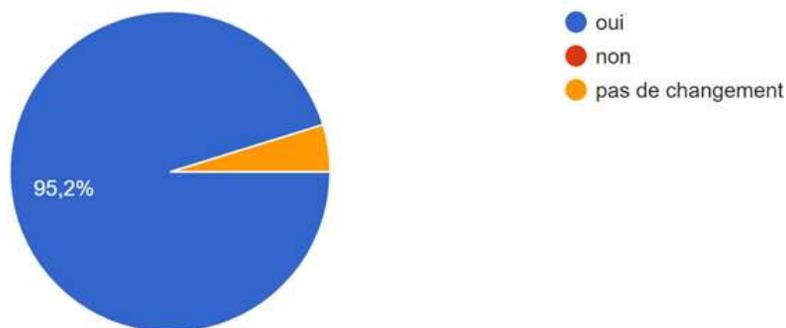


Figure 20

Nous remarquons que 95,2 % estiment que ces activités ont joué un rôle efficace dans l'amélioration de leurs compétences linguistiques, culturelles et même artistiques; mais 4,8% pensent qu'il n'y a pas de changement dans leur situation linguistique, culturelle et même artistique. Il est clair que ces activités ont merveilleusement contribué à motiver l'apprenant à aimer l'exploration à plusieurs niveaux.

21. Avez-vous envie d'appliquer ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE aux écoles et aux lycées après votre obtention de la licence ?

42 réponses

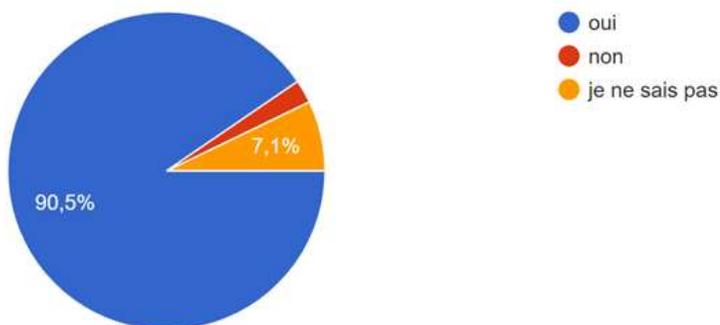


Figure 21

Les idées des activités ludiques vont être appliquées dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE aux écoles et aux lycées par 90,5% de nos apprenants après leur obtention de la licence; en revanche, 7,1% de nos apprenants n'ont aucune envie. Selon ce qui précède, il est hors de doute que l'apprenant souhaite transférer cette expérience scientifique réussie à d'autres établissements d'enseignement tels que les écoles affiliées au Ministère de l'Éducation en Irak.

22. L'intégration de ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE présente-elle une nouvelle méthode didactique ?

42 réponses

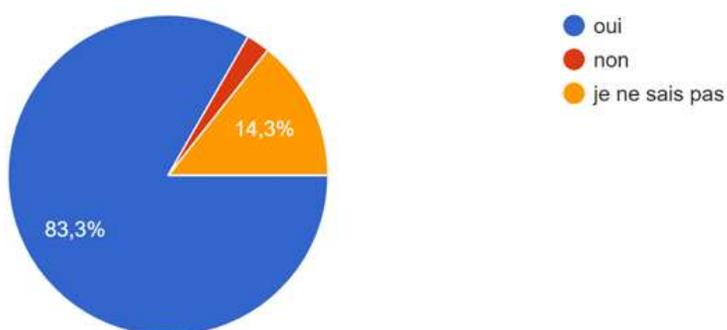


Figure 22

Selon ce sondage, il y a 83,3% qui n'ont aucune idée sur le fait que l'intégration de ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE présente une méthode didactique ancienne dans le monde francophone; mais un nombre limité d'apprenants savent la vérité déjà mentionnée. Donc, il est évident que, malheureusement, la plupart des apprenants ne sont pas familiarisés avec les méthodes pédagogiques liées au jeu, qui sont depuis longtemps aménagées dans la plupart des établissements d'enseignement des pays du monde francophone.

23. L'intégration de ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE arrive-t-elle à vous faire mieux parler qu'avant et cela constitue un succès?

42 réponses

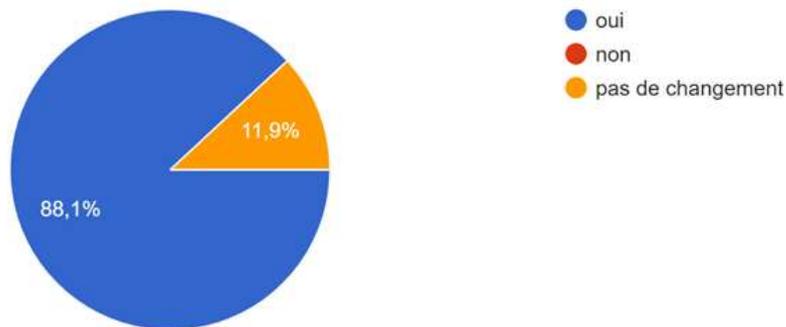


Figure 23

Ce sondage affirme le fait que 88,1% réussissent à se progresser sur le plan de la production orale après avoir intégré ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE; en contradiction avec ce qui précède, 11,9% ont l'impression qu'il n'y a pas de changement dans l'amélioration de la production orale. Il semble que cette question soit vraiment liée à la volonté de l'apprenant d'améliorer son niveau à l'oral.

24. L'impact d'intégrer des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE a-t-il un effet motivant sur votre niveau d'apprentissage de la langue française ?

42 réponses

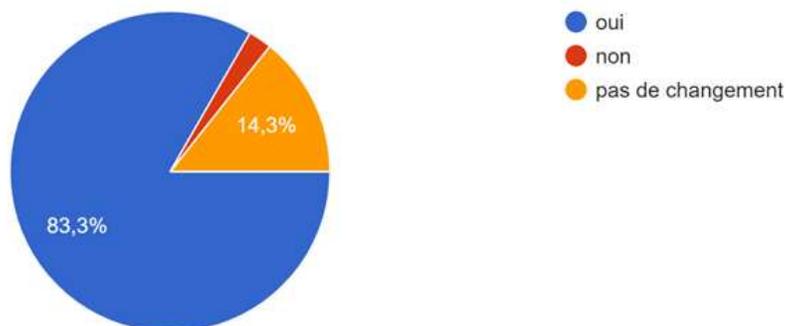


Figure 24

Nous observons que l'intégration de ces activités dans l'enseignement/ apprentissage de la production orale en classe de FLE a un impact motivant sur le niveau d'apprentissage de la langue française pour 83,3 % ; mais au contraire, 14,3% ne trouvent aucun impact

motivant sur leur niveau d'apprentissage de la langue française. Ceci est normal car cet impact est lié à la conviction de l'apprenant sur les activités.

25. Y a-t-il une interaction orale active entre les apprenants grâce à l'intégration de ces activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE ?

42 réponses

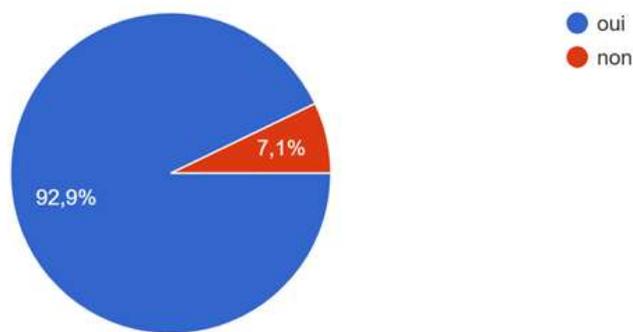


Figure 25

L'option de (*oui*) ayant 92,9% note l'existence de l'interaction orale active entre les apprenants grâce à l'intégration des activités dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE; tandis que celle de *non* ayant 7,1% nie ce qui vient de dire. Les chiffres ci-dessus montrent, sans aucun doute, que tout le monde n'aime pas l'interaction verbale en classe car la nature des apprenants diffère d'un apprenant à l'autre.

26. Le recours aux ateliers des activités ludiques améliore-t-il l'enseignement / apprentissage de la production orale française chez vous ?

42 réponses

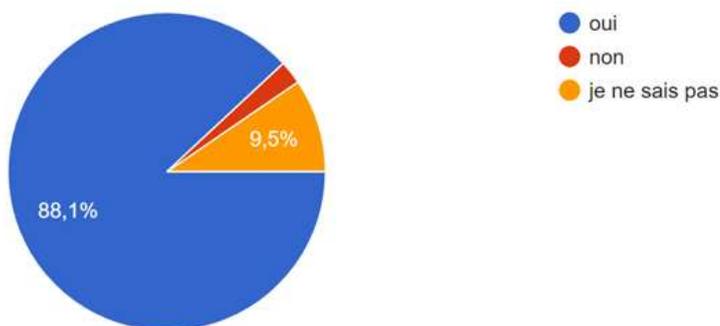


Figure 26

Il est certain que 88,1% soutiennent notre recours aux ateliers des activités dans l'enseignement / apprentissage pour améliorer la production orale française chez notre apprenant; mais 9,5% ne soutiennent pas cette idée. Ainsi, les résultats précédents appuient fortement notre recours à des méthodes d'enseignement distinctives qui travaillent à renforcer l'expression orale française de l'apprenant.

27. Quelle est l'activité ludique expérimentée la plus efficace qui a fait progresser votre production orale en classe de FLE ?

42 réponses

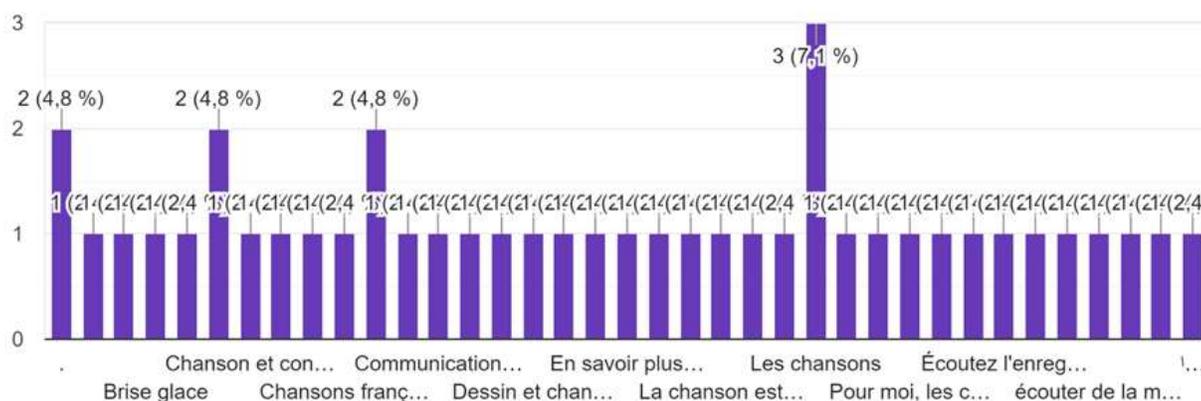


Figure 27

Il semble que l'impact de la chanson française qui a la capacité de « *créer une atmosphère d'apprentissage différente de la routine, qui donne le goût d'apprendre* » (Sameer Yahya Mahmood, 2023 : 86) occupe la première place dans la progression de la production orale de nos apprenant.es en classe de FLE grâce à la musicalité des mots de la chanson restant toujours à la tête.

Recommandations

À la suite de l'analyse et la discussion précédentes, il semble profitable de recommander et d'accorder à l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la production orale en classe de FLE au département de français, à la Faculté des Lettres, à l'Université de Mossoul, une importance considérable car nous avons trouvé, dans cette intégration, un impact très positif sur le niveau de la production orale des apprenants qui suscite le désir de parler, à savoir leur déblocage à l'oral. Tout cela est dû à cette intégration des activités ludiques qui joue un rôle efficace dans l'amélioration de la production orale des apprenants et qui comprend non seulement beaucoup de principes essentiels comme la recherche de l'excellence dans le métier futur de nos apprenants et la recherche du perfectionnement de la production orale tout au long de leur vie, mais aussi la transmission de génération en génération des techniques éducatives, pratiques, innovantes et modernes avec plein de valeurs importants incarnés par le respect de la parole des autres, la coopération, la participation, le courage, l'ambition professionnelle et bien sûr la communication orale pratique en FLE.

Conclusion

La production orale en classe de FLE ne cesse pas d'évoluer dans le monde francophone et se conforte dans une ère numérique. Notre classe de FLE qui fait partie de ce monde, commence à subir le défi de ces changements. Ainsi, les activités ludiques avec la méthode de français intitulée *ENTRE NOUS A1* et *ENTRE NOUS A2* se sont imposées en classe de FLE comme un outil incontournable dans un enseignement / apprentissage plus efficace et réussi pour vaincre la glossophobie de notre apprenant qui veut dire la peur de notre apprenant de s'exprimer publiquement devant ses collègues dans les classes du département de français, à la Faculté des Lettres, à l'Université de Mossoul et qui peut même causer un état d'anxiété chez notre apprenant. C'est la raison pour laquelle nous avons remarqué que cette efficacité et cette réussite se sont représentées par la grande volonté de nos apprenants à participer activement aux classes intégrant de ces activités amusantes dont l'objectif pédagogique idéale est de motiver les apprenants, sans aucune hésitation, à débloquent à l'oral en toute liberté au sein de la salle de classe de FLE.

Bibliographie:

Livres:

1. Barbot, M. (2000), Les auto-apprentissages, Clé International, coll. Didactique des langues étrangères, Paris, France.
2. Pruvost Neige, Courteaud Frédérique, Gómez-Jordana Sonia, Blondel François, Chahi Fatiha, Caballero Ginebra, Poisson-Quinton Sylvie, Daupras Cindy, Delannoy Gaëlle et Brandel Katia,(2015) *ENTRE NOUS A1* et *ENTRE NOUS A2*, méthode de français, édition maison des langues, Paris, France.
3. Payet, A. (2010). Activités théâtrales en classe de langue, CLE International, Paris, France.
4. Porcher, L., & Groux, D. (2003), *L'apprentissage précoce des langues, Que sais-je?*, Presses Universitaires de France, Paris, France.
5. Porcher, L. (2004), *L'enseignement des langues étrangères*, Hachette Éducation, Paris, France.

Manuels

- Pruvost Neige, Courteaud Frédérique, Gómez-Jordana Sonia, Blondel François, Chahi Fatiha, Caballero Ginebra, Poisson-Quinton Sylvie, Daupras Cindy, Delannoy Gaëlle et Brandel Katia,(2015) *ENTRE NOUS A1* et *ENTRE NOUS A2*, méthode de français, édition maison des langues, Paris, France.

Mémoire :

1. Caréto Allard, C. (2003), *Jeu de rôle et approche communicative dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Étrangère*, Maestria en didactica del francés, Universidad Veracruzana.
2. Merrakchi, I. (2011), *Le jeux dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants*, Université Mohamed Kheider – Biskra.

3. Yahya Mahmood Sameer (2023), L'usage de la chanson en classe de FLE, cas du département de français/ Université de Salahaddin/ Irak comme modèle), Mémoire de magistère en langue et littérature françaises, Université de Mossoul, Mossoul, Irak.

Sitographie :

1. <https://dictionnaire.orthodidacte.com/article/definition-ludique>.