

Université de Damiette
Faculté de Pédagogie
Département de Curricula et de Méthodologie

**pour Utilisation des Jeux Linguistiques Informatiques
l'expression orale en Français Développer Les Compétences de
chez Les Élèves du Cycle Primaire dans Les Écoles de Langues
en Egypte.**

استخدام الألعاب اللغوية الكمبيوترية لتنمية مهارات التعبير الشفهي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية
بمدارس اللغات بجمهورية مصر العربية

Recherche présentée par
Chaïmaa Saad Eldin Mohamed Elsherpini
Une demande Pour la discussion du grade de magistère en éducation
(Méthodologie du FLE)

sous la surveillance de

Prof. Dr. Zeinab Hassan Helmy
Professeur de curricula
et de Méthodologie du FLE
Faculté des Jeunes Filles
. Université de Damiette

Dr. Mahmoud Ezz Elarab
Maître de conférences de
Curricula et de Méthodologie
du FLE Faculté de Pédagogie
.Université d'Ain Chams

La langue remplit de multiples fonctions dans nos vies, et peut-être le plus important de ces fonctions est un outil de réflexion et d'expression. et la communication entre les individus, les peuples et les générations, par lequel les humains expriment leurs pensées, informations, sentiments et transmettent leurs pensées à d'autres dans différentes parties de la terre, dans l'ombre d'un progrès scientifique spectaculaire. Moyens modernes de communication, traduire la pensée humaine en plusieurs langues, et ici semblent être importants et l'objectif d'apprendre des langues étrangères.

Les langues étrangères sont enseignées comme un moyen d'échanger des informations et des expériences entre individus, groupes et peuples. et un instrument de communication et de compréhension, un mode d'ouverture entre eux, l'accès à différentes civilisations humaines et cultures étrangères, et par l'apprentissage, les élèves deviennent plus résilients aux changements de l'époque. et contribuer au développement du pays, peut-être l'un des plus importants de ces langues anglaises et françaises.

Ainsi , la langue française occupe une place prépondérante parmi les langues, avec un large segment de la population mondiale. l'enseignement de la langue française (en tant que seconde langue étrangère) vise donc à habiliter l'apprenant de ses compétences de base, qui comprennent quatre talents linguistiques: la lecture et l'écriture, qui sont liées au langage visuel | écrit, et Écouter et parler, ils sont liés à la langue orale | l'enseignement et l'apprentissage de toute langue étrangère si vous connaissez les formes linguistiques, et possèdent les quatre compétences de base:

(écouter, parler, lire, écrire) comme une unité intégrée et la compréhension est un élément commun.

Alors , À notre époque, l'utilisation des aptitudes à l'écoute et à l'expression orale est importante; compte tenu de la rapidité des moyens de communication, qui a rendu la communication orale plus accessible et plus facile que la communication écrite,

ici , l'expression orale **signifie que** Elle est d'après le dictionnaire Larousse,: « *la faculté de parler propre à l'être humain. L'être*

humain est un être doté de l'expression orale. »(Larousse,2001,p.56) .

L'expression orale est l'utilisation de la langue dans une situation réelle de communication. Pour transmettre un message qui soit compris de son interlocuteur, le sujet parlant doit choisir le lexique et les faits de syntaxe, de morphologie de phonétique. Toutefois, étant donné que, très souvent, l'objectif du locuteur consiste surtout à transmettre un message, il choisira, à cette fin, les moyens linguistiques et extralinguistiques les plus efficaces possible.

Les élèves en classe de français langue étrangère répondent à une question posée par son enseignant, donc il parle mais ne développe pas de réelles compétences communicatives car il n'est pas en situation de communication, il n'y a pas d'échange verbal. Alors que la prise de l'expression orale doit avoir un objectif bien précis, parler pour communiquer, échanger des idées. La pratique de l'expression orale en répondant à une question permet d'évaluer l'élève sur sa mémoire, pour faire un rappel des acquis, pour évaluer ses connaissances, mais l'élève ne se retrouve pas vraiment dans une situation de communication, ni dans un échange verbal surtout que ces dernières années grâce aux théories interactionnistes, parler ne suffit plus, il faut qu'il ait échangé, une réelle situation de communication.

Il faut donc s'intéresser aux élèves au niveau primaire pour développer leurs compétences linguistiques, surtout l'expression orale, grâce à lui, il peut utiliser les mots de sa réputation et ne pas le comprendre en vue de jouer de sa prononciation. À ce stade, l'élève doit parler afin d'avoir un équilibre acceptable du vocabulaire linguistique, et d'être en mesure d'installer des phrases utiles, afin qu'il puisse exprimer ses opinions et lui offrir ses idées d'une manière correcte et convaincante.

De plus , pour développer les compétences de l'expression orale chez les élèves ; on peut solliciter l'approfondissement de leurs idées en leur demandant d'expliquer, de préciser ou de justifier leurs énoncés.

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

D'après le dictionnaire pratique de didactique du FLE (Robert, J, 2008) que le jeu favorise la créativité et l'interaction développe l'expression permet de clarifier la pensée.¹ Il permet aussi d'acquérir des connaissances linguistiques que développer des habiletés (comme observer , mémoriser) et des compétences (comme communiquer) . Mais le jeu est surtout un moyen unique de motivation.

Ainsi, les jeux informatiques ou les jeux d'ordinateur et jeux vidéo ;toutes termes sont utilisés respectement pour désigner les jeux sur PC . C'est-à-dire les plus nombreux mettent le joueur en relation avec une machine pour l'aider dans les instructions .

Ainsi , Les jeux linguistiques en classe de FLE permettent aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Ils ne permet pas seulement le divertissement qui rendent la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique.

Donc, l'utilisation des jeux linguistiques informatiques est une nécessité à l'école primaire dans l'enseignement et l'apprentissage selon Crookal,D et Saundes,D semblent rejoindre Faugère,P et reconnoitre les apports du jeu à l'apprentissage, bien qu'en general

l'idée de jeu ne soit pas associée au développement intellectuel ,
l'adoption d'une approche ludique permet de créer un context
favorable à l'apprentissage. Par ailleurs , le jeu participerait
positivement de l'apprentissage des langues si nous nous référons aux
remarques suivantes:

(a) D'une part, en plus de supprimer l'aspect réarbatif que peut
avoir parfois l'apprentissage , le jeu rendrait la matière
moins astreignante,instaurerait des relations plus
authentiques dans les interaction, dynamiserait les échanges
verbaux entre les participants et permettrait notamment de
depolariser les relations entre maître et élèves(Cuq,J.P et
Gruca,I,2003p.417) .

(b) D' un côté, le jeu peut être un auxiliaire précieux dans
l'acquisition d'une langue, car un bagage linguistique
minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et
d'explorer systématiquement les possibilités de la langue.

De l'autre , la majeure partie des activités ludiques ne
nécessitent aucun materiel et peuvent connaître des vivantes
pour mieux répondre aux objectifs ou au niveau de notre
public(Cuq,J.P et Gruca,I,2003p.418).

(c) Pour cela , on trouve qu'il est important de chercher des jeux
linguistiques informatiques comme les niveaux – nouvelles
stratégies ou approches qui aident les élèves du cycle
primaire à être plus interactives avec l'ordinateur ,à
enseigner les règles grammaticales pour les compoténces de
l'expression orale, à déterminer les jeux convenable selon
leurs âges et leurs capicités, à choisir celles qui sont plus
efficaces dans l'apprentissage / l'enseignement.

- (d) Pour cela , on trouve qu'il est important de chercher des jeux linguistiques informatiques comme les niveaux – nouvelles stratégies ou approches qui aident les élèves du cycle primaire à être plus interactives avec l'ordinateur pour développer les compétences de l'expression orale, à déterminer les jeux convenable selon leurs âges et leurs capacités, à choisir celles qui sont plus efficaces dans l'apprentissage / l'enseignement.

Problématique de la recherche

Le problème de la recherche réside à la faiblesse des compétences de l'expression orale chez les élèves du cycle primaire dans les écoles des langues en Egypte. Notre étude actuelle essaie de répondre à la question principale suivante :

(e) « *Quelle est l'efficacité d'utilisation des jeux linguistiques informatiques pour développer les compétences de l'expression orale en français chez les élèves du cycle primaire dans les écoles des langues en Egypte ?* »

Il s'agit donc de répondre aux sous – questions suivantes :

- 1- Quelles sont les compétences de l'expression orale en français nécessaires chez élèves du cycle primaire des écoles des langues en Egypte ?
- 2- Jusqu'à quel point les élèves du cycle primaire des écoles des langues possèdent ces compétences ?
- 3_ Comment peut – on utiliser les jeux linguistiques informatiques pour développer les compétences de

l'expression orale en français chez les élèves du cycle primaire dans les écoles des langues en Egypte ?

4- Quelle est l'efficacité des jeux linguistiques informatiques choisies pour développer les compétences de l'expression orale en français chez les élèves du cycle primaire dans les écoles des langues en Egypte ?

1.4 Objectifs de la recherche

L'étude actuelle a pour objectif de :

- 1- Développer les compétences de l'expression orale en français chez les élèves du cycle primaire dans les écoles des langues .
- 2- Vérifier l'efficacité des jeux linguistiques informatiques pour développer les compétences de l'expression orale en français .

Importance de la recherche

Cette étude peut participer à :

- 1- Monter l'importance pédagogique des jeux linguistiques informatiques et leur rôle dans l'acte éducatif .
- 2- Monter la liste des compétences de l'expression orale en français nécessaires chez les élèves du cycle primaire dans les écoles des langues en Egypte.
- 3- Identifier les compétences de l'expression orale nécessaire en FLE aux élèves du cycle primaire dans les écoles des langues .
- 4- Ouvrir de nouveaux horizons à d'autres recherches portant sur les jeux linguistiques informatiques du FLE pour développer les autres les compétences langagières.

Limites de la recherche

La présente étude se limite à :

- 1- Un échantillon des élèves de la quatrième année du cycle primaire ; école de

Royale des langues de Nouveau Damiette comme un groupe expérimental.

2- Quelques compétences de l'expression orale nécessaires aux élèves du cycle

primaire dans les écoles des langues .

4- Certaines jeux linguistiques informatiques (le loup gris ,la rode,tu va à la pêche, la classification , les étoiles).(Préparé par la chercheuse).

Instruments de la recherche

L'étude actuelle se limite aux outils et matériel suivants :

- 1- Une liste ayant pour but d'identifier les compétences de l'expression orale nécessaires en langue française aux élèves du cycle primaire dans les écoles des langues .
- 2- Un pré – post test de l'expression orale.
- 3- Un programme proposé basé sur les jeux linguistiques informatiques pour développer les compétences de l'expression orale en FLE.

Hypothèses de la recherche

L'étude actuelle va essayer de tester la validité des hypothèses suivantes :

- 1- les niveaux des élèves de la quatrième année du cycle primaire dans les %dans les écoles des langues en Egypte sont inférieur de 50 règles grammaticales .
- 2- Il y a des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes du groupe expérimental au pré –post test de l'expression orale en faveur du post test.
- 3-les jeux linguistiques informatiques est efficace pour développer les compétences de l'expression orale en français aux élèves du cycle primaire.

Procédures de la recherche

Pour répondre aux questions précédemment citées , nous avons procédé de la manière suivantes :

1- Etude théorique réflexive des études antérieures et des ouvrages (arabes et étrangers)

Portant sur :

A- Les jeux linguistiques informatiques : définition , importance, Classifications des jeux , liens entre les jeux linguistiques et le jeux informatiques.

B- La nature de l'expression orale: définition , importance, types,

2- Préparation de la liste des compétences de l'expression orale et sa présentation au jury.

3- Elaboration du test pour détecter à quel point les élèves maîtrisent –

ils les compétences de l'expression orale.

4- préparation des scénarios des jeux linguistiques informatiques et ses au jury.

5- Elaboration du programme proposé sur les jeux linguistiques informatiques

choisies (le loup gris ,la rode ,tu va à la pêche, la classification , les étoiles) en

suivant quelques démarche :

- Définir les objectifs généraux et spécifiques du programme .
 - Préciser les sources du programme .
 - Préparer le contenu du programme .
- Délimiter la stratégie proposé de l'enseignement , les activités, les exercices et les moyens d'évaluation .
 - Présenter le programme proposé au jury.

8- choisir un groupe expérimental des élèves de la quatrième année du cycle primaire d' école de Royale des langues de Nouveau Damiette . (31 élèves des 2 sexes).

9- Application du pré -test de l'expression orale aux membres de l'échantillon.

- 10- Application du pré- test des règles grammaticales aux membres de l'échantillon.
- 11- Enseignement du programme proposé au groupe expérimental.
- 12- Application du post -test de l'expression orale aux membres de l'échantillon.
- 13- Vérification des hypothèses , analyse et interprétation des résultats.
- 14- Formulation des recommandations et proposer certains thèmes de la recherche.
- 15- Présentation du résumé de la recherche.

Terminologie de la recherche

les jeux linguistiques informatiques.

Pour définir cette notation, nous présentons d'abord certaines définitions qui ont paru dans des études antérieures , puis nous donnons notre propre définition :

- D'après le dictionnaire de Larousse que le jeu est : "Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir; participer à un jeu , et aussi le jeu est activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard: jeu télévisé. Jeux d'argent jeux de cartes qui sont manière dont un exécutant se sert de son instrument , dont un acteur joue ou interprète un rôle: le jeu brillant d'un pianiste. (Dubois, 2006)

- D'après le dictionnaire pratique de didactique du FLE que le jeu favorise la créativité et l'interaction développe l'expression permet de clarifier la pensée. Il permet aussi d'acquérir des connaissances linguistiques que développer des habiletés (comme observer , mémoriser) et des compétences (comme communiquer) . Mais le jeu est surtout un moyen unique de motivation. (Robert, J, 2008)

- les jeux informatiques ou les jeux d'ordinateur et jeux vidéo ; toutes les termes sont utilisés respectivement pour désigner les jeux sur PC . C'est-à-dire les plus nombreux mettent le joueur en relation avec une machine pour l'aider dans les instructions .

Dans le cadre des définitions précédentes , la chercheuse peut définir les jeux linguistiques informatiques comme suit :

« une activité créative et aussi un moyen régulée centré sur un but l' acquisition des connaissances linguistiques et enseigner les règles grammaticales pour développer les compétences de l'expression orale par l'ordinateur qui a pour fonction d' assister le joueur à l'aide d'instructions ».

L'expression orale.

Pour définir cette notation, nous présentons d'abord certaines définitions qui ont paru dans des études antérieures , puis nous donnons notre propre définition :

Il y a plusieurs définitions de l'expression orale chez les différents autres ,

- selon le Petit Robert ,” l'expression orale faculté de communiquer la pensée par un système de sons articulés émis par les organes phonation. A la lumière de cette définition, nous pouvons dire que l'expression orale nous sert à communiquer à l'orale ,à exprimer nos pensées ,nos idées, et nos points de vue et à les défendre.

- L'expression orale est un processus interactif de construction de sens qui implique la production , la réception et le traitement des informations. (Murad,2009 ,14)

- “Les trios-quarts des échanges scolaire se passent en échange de l'expression orale. L'expression orale participe à la construction du savoir, c'est un moyen de transmission dont l' enseignant se sert pour expliquer et que l'élève utilise pour répondre aux questions de l'enseignement”.(Pierre.N,2012,P.7)

Sur la base des définitions précédentes, la chercheuse peut indiquer que : l'expression orale est une activité mentale entre les apprenants à la fois de l'émetteur et du récepteur qui font communiquer par le message utilisés les règles grammaticales pour les exprimer de ses personnalités , pensés et ses opinions par d'un façon linguistique créatif.

Le cadre théorique

Qu'est- ce que l'expression orale?

L'expression orale signifie que: Elle est d'après le dictionnaire Larousse,: « *la faculté de parler propre à l'être humain. L'être humain est un être doté de l'expression orale.* »(Larousse,2001,p.56) l'expression orale est un pouvoir, c'est l'objet de la construction à la fois social et personnel. L'élève apprend le respect des autres et à s'imposer en temps que sujet ayant un droit à l'expression orale.

Quant la compétence de communication inclue compétence d'écriture, compétence de lecture , compétence d'écoute et compétence de l'expression orale.

Alors ,on peut définition La compétence de communication: c'est la capacité de mobilise les ressources nécessaires pour résoudre les problèmes inhérents à une situation de communication(au moins partiellement) nouvelle apparentée à une classe de situations de communication familière à l'agent»".(.(Mercier,S,2010).

Il y a plusieurs définitions de l'expression orale chez les différents autres selon **le Petit Robert** , l'expression orale faculté de communiquer la pensée par un système de sons articulés émis par les organes phonation.

A la lumière de cette définition, nous pouvons dire que l'expression orale nous sert à communiquer à l'orale ,à exprimer nos pensées ,nos idées, et nos points de vue et à les défendre. Par ailleurs,comme le dit **Deslandes**, "l'expression orale est la fonction humaine d'interaction sociale". L'expression orale nous permet d'entrer en contact avec le monde qui nous entoure, d'aller vers les autres et d'interagir avec eux. En plus de ce qui précède,

l'expression orale a une valeur particulière dans la classe. Comme le dit Halté:

« Les trios-quarts des échanges scolaire se passent en échange de l'expression orale. L'expression orale participe à la construction du savoir, c'est un moyen de transmission dont l'enseignant se sert pour expliquer et que l'élève utilise pour répondre aux questions de l'enseignement » .(Pierre.N,2012,P.7) .

Théories des actes de l'expression orale et influence de ces théories sur les cursus de langue étrangère

On parle que les aspects de la théorie des actes de l'expression orale qui ont eu une importance dans l'élaboration des cursus pour l'enseignement des langues étrangère.

Ainsi, **Austin** et **Searle** parlent de deux hypothèse de base:

a) l'unité minimale de la communication humaine n'est ni la syllabe, le mot ou la phrase, mais l'acte de l'expression orale.

b) tout comme la production de phrases grammaticales, la réalisation d'actes de l'expression orale est soumis à des règles conventionnelles déterminées.

pour cela, **Austin** et **Searle** conçoivent le terme d'acte de l'expression orale comme la somme de plusieurs activités; le locuteur exécute en même temps qu'un acte de l'expression orale trois actes partiels, qu'Austin nomme les actes locutifs, illocutifs et perlocutifs, où l'acte locutif désigne chez Austin l'énonciation dans son ensemble et comprend l'acte phonétique, phatique et rhétique.

Dans l'acte phonétique, le locuteur articule certains sons ou bien un schéma sonore complexe, dans l'acte phatique, il profère des mots déterminés de la langue dans une construction grammaticale, dans l'acte rhétique, il utilise les mots selon une signification déterminée: ils ont une référence et un sens.

Donc, l'acte illocutif se rapporte à l'action exécutée par un énoncé déterminé dans une situation de communication déterminée. Par cet énoncé le locuteur ne se borne pas d'ordinaire à transmettre des informations, mais il poursuit aussi une intention communicative, en relation avec son auditeur et l'accomplissement

de cette action langagière a des conséquences sur la suite du processus de communication et d'action . L'acte illocutif fixe ainsi l'objectif communicatif (et aussi pour une part l'effet communicatif vers lequel tend la formulation de l'information sémantique) et l'acte perlocutif concerne l'effet qu'à cet énoncé sur celui qui l'entend.

2.2.3 Les caractéristiques de l'expression orale:

De quoi se compose cette compétence orale si difficile à faire acquérir aux apprenants ?

L'expression orale commence par :

- **Des idées** : des informations, quelles qu'elles soient, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions diverses et des sentiments que l'on exprime. Il faut avoir un objectif clair de ce que l'on veut exprimer. Il est important d'adapter le contenu aux destinataires du message selon l'âge, le rôle, le statut social.
- **De la structuration** : la manière dont on présente ses idées. Les idées vont s'enchaîner de façon logique avec des transitions bien choisies. On peut d'abord préciser ce dont on va parler et pourquoi. On illustrera les idées avec des exemples concrets, des notes d'humour. On terminera de façon claire et brève.
- **Du langage** : de la correction linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication courante, l'important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire, plutôt que de produire, au détriment de la communication, des énoncés neutres mais parfaits. Un mot qui manque peut être demandé à l'interlocuteur, qui sera ravi de le donner.

La forme de l'expression orale se compose :

- **Du non verbal** : gestes, sourires, signes divers... On se fera mieux comprendre en étant détendu et décontracté, en illustrant ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés.
- **De la voix** : de son volume, de l'articulation, du débit, de l'intonation. Le volume doit être adapté à la distance. En français, vos apprenants devront plus soigner leur articulation et le débit. L'intonation doit être expressive et significative.
- **Des pauses, des silences, des regards** . En effet, c'est par le regard par exemple que l'on pourra vérifier si l'on a été compris. Les pauses et les silences sont aussi significatifs, et il est important de leur apprendre aussi à en user.

Et aussi après avoir traité Les caractéristiques de la langue parlée du point de vue des fautes , **Blanche-Benveniste** adopte une autre perspective :

Elle relève l'existence de nombreux , registres et genres. Pendant l'exemple des éléments qui séparent différents niveaux, Blanche-Benveniste mentionne entre autres les marques de prestige, par exemple l'emploi du passé simple ,et le recours aux mots familiers . D'autres éléments mentionnés comprennent le passif qui est presque totalement absent des conversations et le futur simple qui y est beaucoup moins fréquent que dans la langue écrite . selon Riegel et al , le futur simple est souvent remplacé par le futur proche dans l'orale . En ce qui concerne la syntaxe , selon Blanche-Benveniste, on pense souvent que dans la langue parlée les subordonnées sont moins fréquentes que dans la langue écrite . Cependant, les études dans le domaine ont montré que les subordonnées font aussi bien partie de la langue parlée que de la langue écrite. (Kapio,P,et Korhonen,T,2009,p.14-15) .

2.2.4 L'importance de la l'expression orale de l'apprenant et celle de l'enseignant en classe:

Comme le souligne Tozzi, en mettant en exergue l'importance de la l'expression orale de l'apprenant en classe:

« Notre fonction n'a de sens que par rapport à l'élève . La l'expression orale de l'élève est comme un metreètre: plus les élèves demandent la l'expression orale plus le cours est intéressant. La l'expression orale est également nécessaire pour l'enseignant parcequ'elle est le moyen par lequel il transmet le savoir , explique, interroge, rectifie, corrige, mais il doit également être conscient que l'élève doit parler aussi et meme plus que lui. (Pierre,N,2012,p.15).

Par ailleurs , la l'expression orale est l'utilisation de la langue dans une situation réelle de communication.Pour transmettre un message qui soit compris de son interlocuteur, le sujet parlant doit choisir le lexique et les faits de syntaxe, de morphologie de phonitique et de prosodie pertinent. Toutefois, étant donné que ,trés souvent , l'objective du locteur consiste surtout à transmettre un message , il choisira, à cette fin ,les moyens linguistiques et extralinguistiques les plus efficaces possible.

Ainsi , on peut donner par exemple , il omettra des parties de phrase ou des mots don't l'absence dans le contexte particulier de la conversation n'altérera guère le sens de son message. Il procédera à des changements phonétiques qui faciliteront la transmission du message, sans le modifier ni le rendre inintelligible. Cela est possible parce que toute communication linguistiques se déroule dans des contexts linguistiques et extralinguistiques(la situation) qui limite les interpretation possible du message par l'interlocuteur. Par exemple , si dans une sale de classe un élève fait du bruit et derange le déroulement de la leçon, les autres élèves « savent» que l'enseignant va prendre les mesures nécessaires pour « résoudre le problème». Une solution possible consisterait à expulser l'élève insubordonné. Par consequent, lorsque l'enseignant, en pointant vers la porte, dit « dehors!» , cette interjection serait interprétée comme l'ordre adresse à l'élève de sortir de la sale de classe.(Starets,M, 2008,P.3-4)

2.2.5 La place de l'orale dans les apprentissage :

« l'orale pour apprendre » appelle de nombreux commentaires des inspecteurs qui recherchent une amélioration des conditions du dialogue pédagogique :

- L'explication par les élèves de leurs démarche est souvent encouragée : il s'agit de rechercher et de se montrer capable d'expliquer à la classe la procédure utilisée » ou bien « verbalisation par les élèves de leurs stratégies».
- La description des séquences traduit fréquemment la place importante du dialogue pédagogique dans la conduit de divers apprentissage : « l'oralisation devant les autres élèves est nécessaire » , « l'exploitation orale est bonne » , « la verbalisation de l'activité est conduit sur le mode question- réponse : mais ce type d'observation ne s'accompagne pas nécessairement de commentaires sur la nature des questions ni sur le rôle de l'orale pour faire préciser et structurer le raisonnement : on lit pourtant des remarques sur l'activité des élèves : « l'enseignant a su amener les élèves à s'exprimer et à s'engager individuellement et ou collectivement sur la résolution de petits problèmes.»

Alors , on peut trouver aussi, c'est de la l'expression orale que l'enseignant se sert pour expliquer et communiquer le savoir aux apprenant . C'est aussi la l'expression orale que l'apprenant utilise pour poser des questions et répondre aux questions de l'enseignant et acquérir les compétences . l'orale comme vecteur d'apprentissage qui permet de répondre à des questions du professeur dans le cadre d'un cours , de participer à un travail de group , de faire un exposé ou un compte –rendu, à l'oral bien entendu : l'oral peut aussi servir à distinguer cette l'expression orale qui émerge dans différentes situations , de façon spontanée plus improvisée : participation à une discusion , explication ou justification d'une démarche, témoignage, argumentation.

2.2.6 Quels moyens pour motiver la l'expression orale vers l'apprentissage en FLE?

- Une attitude positive envers les capacités potentielles d'apprentissage de tous les élèves.
- Un environnement convivial (effet psychologique connu depuis longtemps) .
- Impliquer les élèves dans leur personne, et dans leur capacités créatives et imaginaires .
- Créer des situations ludiques de non-savoir où les élèves sont appelés à s'exprimer afin d'obtenir les informations qui leur manquent .
- Proposer des tâches ou activités qui touchent les élèves affectivement ou intellectuellement qui leur donnent envie de s'exprimer sur des sujets qui les intéressent.

Alors , on peut trouver que tout ceci est difficile mais possible. Il existe des techniques. Ne pas oublier les représentations des élèves envers la langue qu'ils/elles étudient, le pays où elle est parlée, les locuteurs de cette langue, l'image qu'ils/elles ont de l'enseignant qui la leur font découvrir (début d'apprentissage en CM depuis 1998). Tout ceci influence la motivation.

pour cela , on peut dire que les activités de l'expression orale doivent être communicatives, simples, centrées sur des tâches, investies de sens.

2.2.7 La l'expression orale en classe de Français langue étrangère (FLE) , comment ?

D'abord , un élève en classe de français langue étrangère répond à une question posée par son enseignant, donc il parle mais ne développe pas de réelles compétences communicatives car il n'est pas en situation de communication, il n'y a pas d'échange verbal. Alors que la prise de l'expression orale doit avoir un objectif bien précis, parler pour communiquer, échanger des idées. La pratique de la l'expression orale en répondant à une question permet d'évaluer l'élève sur sa mémoire, pour faire un rappel des acquis, pour évaluer ses connaissances, mais l'élève ne se retrouve pas vraiment dans une situation de communication, ni dans un échange verbal surtout que ces dernières années grâce aux théories interactionnistes, parler ne suffit plus, il faut qu'il ait échange, une réelle situation de communication.

Parler en classe est nécessaire parce que cela fait plaisir au professeur, parce que cela montre que l'on est là, mais parler vous expose aux critiques, aux rires, parler vous pousse vite vers l'envie de ne plus parler.

Dans la classe de FLE , la l'expression orale a un statut particulier, puisqu'elle est à la fois vecteur de l'enseignement/apprentissage, mais également objet de l'enseignement/ apprentissage ,celui-ci visant entre autres à être capable de s'exprimer à l'oral dans la langue cible. (Pierre,N,2012,p.15).

Par ailleurs, l'oral, tout comme l'écrit et la lecture, touché les divers dimensions de l'apprentissage d'une langue:

- les dimensions sociales : creation d'une communauté d'élèves lecteurs-scripteurs-discutants grace échanges sur les livres eux-mêmes, sur les processus de lecture, sur le monde;
- les dimensions personnelles : développement des capacités méta-cognitives de chacun en tant que lecteur-scripteur-discutant et de l'identité personnelle de chacun comme lectur-scripteur-discutant;
- les dimensions cognitive : amelioration de la capacité à se fixer des buts de lecture-écriture-discussion et oralisation,de gérer sesstratégies en consequence, de mobilise ses schemes mentaux,de

developper son savoir et son vocabulaire spécifique à un contenu .(Lafontaine,L, 2008,P.109).

2.2.8 Les compétences de l'expression orale:

Développer et enrichir l'expression des élèves:

Une fois l'intérêt des élèves suscité , des besoins langagiers apparaissent.

Dans un premier temps , les élèves ont tendance en general à s'exprimer avec leurs acquis plus ou moins stables. C'est alors qu'il faudra les stabiliser en sollicitant la correction non seulement par l'élève qui a énoncé l'erreur mais aussi par ses camarades pour faciliter la mise en place d'un système d'entraide. On sollicitera également la recherche de synonymes. Les élèves vont alors rechercher dans leur mémoire ou dans leurs cahiers d'autres formulations possibles. Le professeur les orientera dans leur recherche en faisant référence aux documents déjà étudiés ou aux activités antérieures. Cette démarche renforce leurs acquis et permet de sécuriser les élèves car elles reposent sur du déjà vu. On dépassera le stade du connu en demandant aux élèves d'affiner leurs idées. C'est alors que le professeur leur offrira naturellement des équivalences d'expressions nuances, par exemple, avec des termes plus ou moins forts selon ce qu'il veut exprimer (de la peur à la terreur , de la surprise à l'étonnement , de l'action simplement répétée à l'habitude, etc). Cette démarche permet d'enrichir naturellement le bagage langagier des élèves tout en leur apprenant à préciser et à nuancer leurs idées.

De plus , pour développer l'expression des élèves on peut solliciter l'approfondissement de leurs idées en leur demandant d'expliquer, de préciser ou de justifier leurs énoncés. Comme on l'a déjà vu , on peut avoir recours aux connecteurs logiques entraînant la formulation d'une opposition , d'une hypothèse ou d'une concession (mais , cependant , peut-être , bien que, etc). Il convient d'adresser ce type de sollicitations à l'ensemble de la classe afin de favoriser les interactions. Ce type de sollicitations permet de susciter l'intérêt des élèves en leur faisant chercher des éléments nouveaux . Puis la phase

de recapitulation permettra de synthétiser l'aboutissement de cette recherche. En outre, on peut noter que le développement de l'expression permet d'approfondir la réflexion et de structurer la pensée des élèves en développant leur esprit d'analyse et de synthèse. (Miléna, M ,2004,p.23).

2.2.9 Les techniques interactive pour développer et motiver la prise de l'expression orale, quelles ?

On peut dire qu' il y a plusieurs des techniques pour développer de l'expression orale , par exemple :

- 1- La simulation.
- 2- le jeu de rôle.
- 3- les activités d'"information gap".
- 4- le jeu

Donc, on peut exposer par exemple la simulation où on la peut trouver que :

1- **La simulation:** conçue pour représenter des aspects du monde extérieur, souvent utilisée dans des domaines qui nécessitent des applications pratiques du savoir (apprendre les techniques de vol par ex: simulations sur ordinateur, les conditions réelles de vol sont reproduites, l'élève acquiert de l'expérience sans danger).

La simulation a fait son entrée dans les écoles vers les années 50 avec plus ou moins de succès. Jones (1982) "la simulation est particulièrement appropriée à l'enseignement des langues". Simulation = activité communicative par excellence: on communique de façon spontanée de l'information réelle qui engendre une réplique tout aussi réelle mais imprévisible. Le besoin de communication vient du fait que les apprenants ont une tâche à accomplir ou un problème à résoudre. Ils/elles s'occupent donc d'abord du message et doivent chercher eux-même des solutions, des stratégies pour s'exprimer et les réactions des partenaires sont suffisantes et poussent à la performance.

Exemple: produire un bulletin d'informations pour la télévision
Les élèves doivent se diviser en groupe, chaque groupe reçoit du matériel authentique provenant d'une agence d'information, un plan détaillé du déroulement d'une émission TV.

Objectif: produire un journal TV en tenant compte des contraintes de temps, des annonces publicitaires, du public etc.

Pour réussir l'activité les élèves doivent s'interroger sur les différents aspects de la tâche à accomplir, occuper des fonctions, prendre des décisions (nature des nouvelles à présenter, ordre, temps, techniques etc); ces décisions sont semblables à celles que prendrait une vraie équipe dans un vrai studio avec les mêmes contraintes et outils. Le journal TV sera le reflet des décisions prises tout au long de l'activité.

Donc, Les élèves n'inventent pas de nouvelles données, ils reproduisent une certaine réalité et l'activité vise à une certaine autonomie dans la communication. Les erreurs commises sont moins importantes que la communication. L'enseignant intervient peu (après la préparation qui doit être très bien faite!, l'activité doit être adaptée aux élèves) sinon pour observer, prendre des notes sur la façon dont les élèves s'acquittent de leurs fonctions. Après l'activité une discussion libre où les élèves partagent leur expérience et font le lien entre leur comportements langagiers et l'interprétation de leur tâche est très utile. (ne pas faire une litanie sur les erreurs de grammaire évidemment!).

Pour cela , on peut indiquer par avantages des activités de simulation:

- Niveau de participation plus élevé demandé aux élèves .
- L'élève occupe une fonction sociale précise et reste lui-même.
- porte plus sur la tâche que sur la langue (mais permet Le désir de

résoudre le problème ou l'énigme déplace l'attention qui se
quand

même un travail sur les structures et le lexique mais sans
que les élèves

ne s'en aperçoivent nécessaire

- correspond à un usage de la langue courant dans la vie de
tous les jours: la Langue est un moyen, pas une fin - renforce la
motivation: la tâche accomplie et réussie provoque satisfaction chez
les élèves (K. Julié, p. 89-92)

Qu'est- ce que les jeux ?

D'après (Brougère ,G,1995:547) le jeu n'est possible que si les
organismes qui s'y livrent sont capables degré de
métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des
signaux véhiculant le message "ceci est un jeu" tandique Caillois,R
définit essentiellement le jeu comme une activité libre, séparée,
incertaine, improductive, réglée et fictive ,il ajoute que le jeu évoque
une activité sans contrainte, mais aussi sans consequence pour la vie
réelle.Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de
frivole. Il s'o'oppose d'aute part au travail comme le temps perdu au
temps au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien: ni
biens ni œuvres. Il est essentiellement sterile.(Pluies,J,2004,p.11-14).

D'après le dictionnaire de Larousse (Dubois,2006) le jeu est :
"Activité d'ordre physique ou mental, non imposée,ne visant à
aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en
trier un plaisir:participer à un jeu , et aussi le jeu est activité de loisir
soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s)et
perdant(s)et où interviennent, de façon variable, les qualities
physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hazard: jeu
télévisé. Jeux d'argent jeux de cartes qui sont manière dont un
executants se sert de son instrument , don't un acteur joue ou
interprète un rôle: le jeu brillant d'un pianist.

Parailleur , le jeu sera une activité soumise à des règles spécifiques visant à améliorer le niveau de la langue étrangère chez ses participants.(aŠkovà,P,p.36)

Donc, le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires comme une activité physique ou mentale , non imposée, purement gratuite, qui n'a pour celui qui la pratique qu'un seul but: la satisfaction qu'elle procure. Parmi ces particularités, remarquons les notions de gratuité et de plaisir qui font que cette activité semble être dénuée de toute obligation de vie sociale. Si l'on considère le jeu en tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

Tandis que J. Huizinga, historien néerlandais, a tenté de donner une définition du jeu dans son livre " Homo ludens": "le jeu est une action ou une activité volontaire , accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi , accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être "autrement" que dans la vie courante " et pour R.Caillois, le jeu est une "occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence " (Honore,M, 2006,P.6) .

Quant à Brougère , il a défini le jeu selon cinq critères :

- La fiction « réelle » ou le second degré : l'enfant « joue pour de faux » . les joueurs transmettent le message « c'est un jeu ».
Il peut y avoir des risques de confusions si les acteurs ne sont pas mis d'accord au préalable.
- L'adhésion, jouer c'est décider : si un des joueurs est « forcé » de jouer , il n'y a plus « jeu » . Tout fois , un joueur « obligé » de jouer peut se prendre au jeu et par conséquent l'activité devient un jeu.
- La règle : un jeu sans règle n'existe pas .La règle est indispensable au jeu .
- la frivolité : l'activité est « gratuite » et sans conséquence sur la réalité.

- l'incertitude : on ne connaît pas la finalité du jeu . Le jeu se déroule au fur et à mesure de l'avancement. (Coutou , É. 2015 ,p. 11).

les Caractéristiques générales du jeu

D'après(ČINČERA,J, 2007) on peut caractériser le jeu de façon suivante:

Jeu comme un signe : le jeu n'est pas un fait réel, puisqu'on y effectue une activité en référence à quelque chose d'autre.

Emotivité: le jeu implique l'explication qui est associée à l'incertitude et à l'indétermination . Cette excitation est encouragée par la concurrence, par la vérification des capacités du joueur et de ses compétences de soutenir la rivalité dans le jeu.

Règles: Il faut respecter les règles spécifiques. Sinon, il y a les sanctions.

Compétition : le jeu est presque toujours une compétition(contre les autres joueurs, contre les paramètres du jeu ou contre la limite temporelle) , mais on n'est toujours obligé de lutter contre quelqu'un ou quelque chose.

But : le but de joueur est de gagner. Le but de l'enseignant peut être différent: amener les élèves à une certaine compréhension développer leurs attitudes ou leurs compétences.

Types: les jeux peuvent être spontanés ou guidés. Ils peuvent servir comme un moyen de motivation, d'exposition, de fixation, d'entraînement ou de révision selon leur encadrement dans le cours. Les jeux sont soit à court terme, soit à long terme, les jeux décrits ci-dessous seront plutôt de ce premier type. Les jeux linguistiques se divisent aussi d'après l'âge moyen des joueurs et de leur nombre.

2.3.2.2 Caractéristiques psychologiques du jeu

Les avantages du jeu d'après (Haydée,S,2008, p. 207) et d'autres sont les suivantes:

Le jeu.....

- Du point de vue de la motricité

Permet de connaître les capacités et de trouver la motivation supplémentaire pour les dépasser.

Permet de perfectionner l'habileté.

Favorise un comportement communicatif global.

- Dans le domaine affectif

Permet de dépasser l'égoïsme. Permet d'explorer des rôles divers et donc, d'apprendre à gérer le travail en commun, offre l'occasion de multiplier les contacts. Exige un travail personnel par rapport à la règle qu'il faut assumer (l'éthique). Rétablit l'équilibre entre les "bons élèves" et les "cancre" ou les élèves avec des troubles spécifiques. Peut favoriser la conscience de soi. Est le moyen de la psychohygiène: le joueur oublie ses problèmes, il s'ouvre.

- Avantages cognitifs

Peut renforcer le travail de classification et de recherche de relations. Contribue à la maîtrise d'éléments de logique et au développement de la pensée symbolique. Contribue à une meilleure structuration du temps et de l'espace. Participe au développement de l'expression et la communication.

- De manière générale

Le jeu favorise la socialisation, c'est-à-dire l'intégration à la vie en société. Crée une rupture avec la vie quotidienne.

Les auteurs Pierre Ferran, François Mariet et Louis Pocher, auteurs de "A l'école du jeu" tentent d'expliquer les traits fondamentaux de l'acte de jouer et donnent six caractéristiques psychologiques du jeu de l'enfant.

Tout d'abord, le jeu est décalé par rapport à la réalité. «le jeu possède des caractéristiques imaginaires, des traits de rupture avec l'empirisme et le réalisme habituels. De ce point de vue, il manifeste un certain pouvoir de liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment nécessaires de l'existence journalière» la fiction ne dure que le temps du jeu.

Ensuite, la détente. « La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est à dire un détachement par rapport aux tensions et aux lutes de l'existence réelle (...) cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour pendre sa revanche sur un sort défavorable.» Le jeu est un moyen pour l'enfant de se protéger du monde extérieur.

Ensuite, l'exploration.« Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle.»

Puis, vient la socialisation.« Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le mode simultané de l'affrotement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération .» , Pendant le jeu, l'enfant entretient des relations avec ses adversaires ou ses partenaires et construit par ce biais sa personnalité.

Puis, la compétition. « Le jeu a un but et constitue un enjeu. (...) La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui.» Lorsque l'enfant joue, il accepte une épreuve, laquelle ayant comme fin la réussite. Il perd ou il gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

Enfin, la règle, Le jeu fait appel à une organisation et à des règles précises où tricher est annulée sous déroulement .« L'enfant (comme l'adulte) s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond » (Honore,M,2006,P.7-8).

Les fonctions du jeu en classe

Le Jeu est une activité essentielle pour l'enfant c'est une « *assimilation du réel* ». À notre époque c'est reconnu que le jeu est un facteur important dans l'acte d'apprentissage, sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe. Le jeu permet :

- **2.3.3.1 La découverte et la recherche**

Le jeu lui même pour l'enfant est un nouveau matériel à découvrir, il lui exige de chercher un but possible à atteindre à partir de ses modes de fonctionnement, cela l'oblige de chercher les solutions convenables pour arriver à son but.

- **2.3.3.2 L'entraînement et la consolidation**

Le jeu a un caractère répétitif qui permet à l'enfant de s'exercer en m L'application et la création.

Pour cela , le jeu est l'un des moyens d'apprentissage des nouveaux concepts en classe, mais c'est aussi le champ de la mise en oeuvre des compétences précédemment acquises par l'enfant, qu'il va les adapter à chaque jeu (des situations nouvelles) choisi qui demande la créativité de l'enfant.

- **2.3.3.3 La communication**

La communication verbale ou non est toujours présente au sein d'un jeu, qu'elle soit collective par des échanges oraux ou même individuelle par des interventions ; dans tous les cas l'enfant va s'exprimer sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il est en train de faire, pour participer ,pour préciser sa démarche ou pour dire sa satisfaction ,ou bien pour exposer ses difficultés.

- **2.3.3.4 L'évaluation**

L'observation de l'enfant en train de jouer donne l'occasion à l'enseignant de l'évaluer, le jeu est un indicateur sur les compétences des enfants il informe sur le degré de leurs acquisitions. À partir de l'évaluation l'enseignant peut vérifier si les objectifs visés dès le début sont atteints,

émorissant sans se lasser grâce a son aspect ludique, le jeu a la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises(. Merrakchi,I,2011,P.31).

Alors, les jeux sont une source de plaisir et de motivation pour l'élève.

Et en suite, c'est un moyen de participer de la langue et acquérir des compétences linguistiques dans les situations vivantes et stimulantes dans une classe de la langue.

Les Jeux en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au cycle primaire. pourquoi ?

La méthode communicative a comme objet principal d'apprendre à l'élève qui est devenu un acteur actif dans son acte d'apprentissage « apprenant » à parler dans une langue étrangère, en utilisant une pédagogie qui s'appuie sur la motivation comme un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs, psychologiques, des apprenants.

L'école primaire de notre jour adapte souvent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes qui engendrent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité ,l'affection, la détente et l'imaginaire.

Les pratiques ludiques son diverses, dessin, chant, théâtre, jeu...etc. Notre recherche se focalise sur le jeu comme méthode d'apprentissage de l'oral au FLE au primaire.(Merrakchi,I,2011,p.35).

Ainsi , on trouve que Les jeux dans les classes de langue sont recommandés pour créer des situations vivantes et motivantes. Ils permettent :

- de proposer une grande variété de situations .
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves .
- d'apporter aux élèves un moment où ils sont actifs ;
- de faire apprendre et réutiliser de façon naturelle des structures du vocabulaire .
- d'améliorer la prononciation et la compréhension par une mise en situation .
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves .
- de faire participer les élèves timides.

ET ensuite, il y a les conditions pour jouer en classe des langues , et les conditions sont déterminées dans les points suivants :

- La consigne du jeu doit être claire et précise.
- Il faut que les élèves se respectent et s'écoutent entre eux.
- Il faut que les participants disposent des moyens linguistiques nécessaires pour mener à bien la tâche. Il s'agit de mettre à leur disposition des mots, des expressions, des structures (à mettre au tableau ou en affichage) qu'ils utiliseront pour s'exprimer. Il est également recommandé de partir du connu des élèves, quitte à recourir à la langue maternelle au début pour les débloquer.

Recommandation de la recherche.

A la lumière des résultats obtenus par notre étude, nous pouvons avancer les recommandations suivantes :

1- Il est important d'enseigner les règles grammaticales dans le cycle primaire utilisées les tendances modernes de l'enseignement .

2- Il est nécessaire de s'intéresser d'avoir recours aux méthodes ou approches nouvelles dans l'enseignement du français qui s'intéressent au rôle actif des élèves (apprenants) et qui reposent sur l'emploi du support audio – visuel dessin – image – ordinateur) , la variété des techniques aide les élèves à s'exprime et à communiquer.

3- Il est nécessaire de réorganiser l'environnement et le climat de l'apprentissage à la lueur de l' apprentissage par le jeu qui est le plus interactif , créatif , et flexible.

4- Il est utile de promouvoir les compétences de parole aux différents disciplines éducatives en générale et au niveaux du cycle primaire en particulier .

5- Il est nécessaire de mettre l'accent sur les règles grammaticales choisis qui correspondent avec les niveaux des élèves du cycle primaire surtout dans les écoles des langues.

6- Il est nécessaire d' élaborer des situations éducatives qui présentent des activités et des exercices oraux et écrits pour encourager les élèves à enseigner et à exprimer oralement ou écrit en fonctionnant les règles grammaticales déjà enseignées.

7- Il est très utile d'encourager et aussi aider les élèves à utiliser les jeux linguistiques informatiques choisis dans les différents cycles de l'enseignement en vue d'enseigner les règles grammaticales pour développer leurs compétences de parole.

8- Il est nécessaire de donner la priorité à l'orale et particulièrement aux compétences de parole.

9- Il est utile d'élaborer les curricula de façon qu'ils prennent en considération les processus, les compétences et les jeux comme activités linguistiques informatiques pour aider les élèves à acquérir la conscience et l'interactivité pendant l'apprentissage.

10- Il est nécessaire de s'intéresser de modifier les examens de grammaire et parole, passage de l'examen classique qui mesure la mémorisation des règles grammaticales enseignées au test de mesurer la capacité d'employer dans les jeux linguistiques informatiques.

11- Il est important de réutiliser les programmes du cycle primaire d'une façon permettant aux élèves dès le début de l'apprentissage de la langue française de pratiquer la langue comme une langue de communication et l'interactif avec l'ordinateur.

Suggestion de la recherche

A partir des résultats obtenus par notre étude, la chercheuse suggère les thèses suivantes en langue française :

1- Effectuer le programme proposé basé sur les jeux linguistiques informatiques pour développer la prononciation en didactiques du FLE.

- 2- Développer les compétences de parole en français chez les élèves du cycle primaire aux écoles gouvernementales en Egypte.
- 3- Vérifier la relation entre le développement des compétences de parole et les autres compétences langagières.
- 4- Reutiliser les jeux linguistiques informatiques en vue d'enseigner les règles grammaticales en français chez les élèves du cycle préparatoire aux écoles gouvernementales normales.
- 5- créer des différentes stratégies et techniques pour enseigner les règles grammaticales et développer les compétences d'orale.
- 6- Faire des recherches basées sur les jeux linguistiques informatiques pour développer les différentes compétences de FLE.
- 7- Elaborer des programmes visant à développer les stratégies de l'apprentissage par le jeu chez les enseignants de la langue française.
- 8-Etudier l'influence d'utiliser les jeux linguistiques numériques pour développer
compétences d'écrites chez les élèves du cycle primaire dans les langues.
- 9- Effectuer un nombres d'études pour enseigner les règles grammaticales dans
tous les cycles scolaires et les niveaux langagières.

Bibliographie

Abdel Moniem , I. (2014) . “ Efficacité de l'apprentissage coopératif basé sur la résolution problème sur le développement des compétences de l'expression orale en français chez les élèves des écoles de langues –cycle préparatoire ” , Thèse de magistère , Faculté de Pédagogie , Université de Mansoura.

Agami, Ch. (2002). “L'efficacité de l'emploi des activités orale langagières sur le développement de la compétence de l'expression et de l'attitude à l'égard du français 2 LE chez les élèves de la première année secondaire ” , Thèse de magistère , Faculté des Jeunes, Université d'Ain- Chams.

Alexandre , B . (2007) . “ Enseignement de grammaire Implicite ou Explicite ” , Editions divit , Canada.

BenHammoud , M.(2010). “ Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE” , Thèse de Doctorat , Université de Jiel, synergies AL Géries N 9 ? PP 67-73.

Berger, E et Gallais , C.(2013) . “Petites jeux de mots trop rigolos! ”, Hachette , , Paris, ISBN 978-2-01-16 1278 -6.

Besardnard ,C.(1998) . “ Les stratégies de l'apprentissage et l'enseignement des langues ”, Revue du français dans le monde, N 294 , Janvier .

Bolton ,S. (1991) . “Evaluation de la compétence communication en

langue étrangère ” , Hatier, les éditions Dider ,
Paris
ISBN 2-278-07821.6.

Borelli ,S.(2010).“Mélo – mélo. Jeux de vocabulaire et de grammaire ” ,
Editions Ellipses, Paris ,ISBN.978-2-7298-549-4.PP 50 , 59 :71.

Bourguignon, C.(2007) .“Evaluation et perspective
actionnelle CECR,
du contrôle des connaissance à
l'évaluation des compétences”
.fdlm.(353).

Braun ,A et Forges ,G . (1998) .“Enseigner et apprendre la langue de
l'école , vers une culture de la
réussite pour tous
un Boeck Université” , Paris, ISBN
2-8041-2753-2.

Capré , R. (2002).“ Descriptions grammaticales et
enseignement de la
grammaire en français langue étrangère”, Institut
de linguistique et
des sciences du langage, Cahier N 13, Université
de Lousanne , ISSN
N 1016-9446 N 13 , disponible sur ([http : //](http://www.Unil.ch/files/livel/sites/clsl/fils/shared/cls13.pdf)
[www.Unil.ch/](http://www.Unil.ch/files/livel/sites/clsl/fils/shared/cls13.pdf) files /livel
/ sites/clsl/ fils/ shared/ cls 13.pdf.

Cauterman, M. (2002). “ Je fais comme s'ils savaient lire”
،Revue de didactique et pédagogie de français, N.36.

Cestes , M. et Borget , M .(2004) . “ Comprendre –
s'exprimer- lire-
écrire , Bases orales et écrites du
français pour
adultes franchones et non francophones ”
،l'Harmalton,
rue de l'école –Polytechnique, ISBN 2-
7475-6835-0.

Charmaux, E.(1996) . “ Apprendre la parole ”, Editions
،Sedrap.

ČinČera , J. (2007). “Práce hrou profesionálně , Vyd.praha
Grade” ,p 115.

Combettes, B.(2006) . “La grammaire : Un incité ou
multiplicité,
Université Nancy 2 , la journées de l'ONL ,
enseigner
la langue orthographe et grammaire”
disponible sur p.37.

Coutou , É. (2015) . “ le jeu et l' apprentissage ”, Mémoire
de Master 2
Metiers de l'éducation , de l'enseignement de
la formation
(MEFF) , Académie de Nates, Université de
Maine ?
Disponible sur : [http/ Hali / dumas – cccsd.](http://Hali/dumas-cccsd.cnrs.fr/dumas)
cnrs.fr/dumas

-01387776.

Cuq, J.P et Gruca, I.(2003) . “ Cours de didactique du français langue étrangère et seconde Grenoble : presses ”,Universitaire de Grenoble , P 417-418.

Defays, J. (2008). “ Heurs et mal heurs de la grammaire en didactique des langues étrangère redéfinitions , restructurations ,réorientation ”, Université de Liège, disponible sur (<http://www.gramm-rub-ac-be> (fichiers) colloques/ Notes 2008 Defays –pdf .

Delahie , M ,(2004) . “ De la difficulté au trouble ”: l’éval.

Djaouti , D.(2011) . “Serious game design , considerations théoriques et techniques sur la création des jeux videos à vocation utilitaire ” , Thèse Doctorat, Université de Toulouse III Paul Sabitier, discipline ou spécialité : informatiques.

Ebrahim, A . (2002) . “ L’effet d’utiliser les jeux linguistiques pour enseigner quelques notions de la phonétiques aux Etudiants de l’ère année , section du français à la Faculté de Pédagogie

de Quina ” , Le nouvel d’éducation et de
psychologie , No .2.

El chahat , G. (1992) . “ Efficacité d’utilisation des jeux
linguistiques pour
le développement des capacités d’expression
orale chez les
élèves de 2^{ème} année préparatoire ”, Faculté de
Pédagogie
Université de Mansoura.

Elchahat , G .(2000) . “ Efficacité du programme proposé
pour développer des compétences de lecture
d’étude chez les étudiants des départements du
français des Facultés pédagogiques ”, Thèse de
Doctorat , Faculté pédagogie ; Université
de Mansoura.

Eldib , A.(2015) . “ Programme enrichissant basé sur les
jeux dramatiques pour le développement de
quelques compétences de l’expression orale
chez les élèves du cycle primaire aux écoles
Françaises ”, Thèse de Majestière, Faculté des
Jeunes- filles , Université d’Ain-chams.

Elghaeb , S .(2016) . “ Efficacité de la stratégie des jeux
éducatifs
l’apprentissage du vocabulaire de la langue
française sur chez les élèves
du cycle primaire ”, Faculté de pédagogie,
Université de Mansoura.

El Hosseiny ,Ch.(2015) . “ programme enrichissant basé sur la programmation neuro- linguistique pour développer les compétences d’expression orale et réduire l’anxiété linguistique chez les futurs enseignants de

français à la faculté de Pédagogie ”, Thèse de magistère , Faculté de

pédagogie , Université de Damiette.

El Mahdi, EL. (2002) . “ programme d’activités langagières proposés en vue du

développement de l’expression orale chez les étudiants des Facultés de pédagogies ”, Faculté des Jeunes - filles , Université d’Ain Chams.

El Maraghy , N.(2012) . “ programme de multimédia basé sur les jeux linguistiques

pour développer les compétences de l’écriture en langue française

pour les élèves du cycle primaire ”, Thèse de Majestière , Faculté

de pédagogie à Ismaïlia , Université du Canal de Suez.

Elsaadani, A.(2004) . “ Langue / Parole, théories et écoles ”, Revue de Faculté de

pédagogie , Université de Mansoura.

-

Elured, R.(2011) . “ Grammaire descriptive de la langue française” , Hachette.

El yazid , S.(2013) . “ Développement de l’achèvement
congitif de quelques règles
grammaticales en langue française selon la
théorique des intelligences
multiples chez les étudiants –Maîtres à la
Faculté des Jeunes - Filles ” ,
Faculté des Jeunes –Filles, Université d’Ain
Chams .

Ezz Alarab ,M. (2003) . “ Utilisation des strategies
metacognitives pour le
développement des compétences de la lecture
critique en francais
chez les étudiants des faculites des pédagogies”
, Thèse de majestère ,
faculté de pédagogie , université de Mansoura.

Faugère , P.(1994) . “ Les théories psychologiques du jeu ”
dans les langues
modernes, APLU , Paris , PP. 6-15.

Gadet, F , Cunff , C. et Turco , G. (1998) . “ l’oral pour
apprendre , repères ,
recherches en didactiques du français langue
maternelle”,
Paris ; N 17Nouvelle seriel , ISBN 2-7342-
0611-0.

Gaston , V. et pierre , N .(2008) . “ L’oral haut la main” ,
Les guides complices

de l'étudian , Erolles.

Germain , C. (2001) . “ Evaluation de l’enseignement des langues : 5000 ans d’ histoire” - Paris .CLE internationale.

Grégoire , M et Merio,G . (1998) . “ Grammaire progressive du français , exercices et activité complémentaires » , niveau A, CLE Internationale , Paris, ISBN ,209.033856-3.

Groupe de Boeck . s.a .(2010) .“ Grammaire critique du français” , 5 édition entièrement Revue, Edition Duculot , Belgique , ISBN , 978-2- 8011-1610-4.

Hatier ,J.(2010) .“ Quelle grammaire enseigner ? ” , insection académique, Alpes-Maritimes , Académie Nic, éducation National (circonscription de Grasse) .

Honore, M. (2006) .“ le jeu et l’ apprentissage d’un langue étrangère ” , site de Bonneuil, Groupe c1 .

Jaškova , P .(2011) .“ Jeu linguistique et dyslexie en classe de FLE ”, Universta Karlova v praze, Pedagogick à Faculta .

Kapio , P et Korhonen, T . (2009) .“ la richesse de l’expression orale des apprenants de FLE à travers le corpus Hy- Talk , mastère de philologie française Université de Helsinki , p 11-14.

Krystelle , J.(2002) .“ L’ oral dans l’enseignement du français en classe de seconde JUFM de limoged”.

Lafontaine , L.(2008) .“ L’ articulation orale –écrit en classe , une diversité de pratiques ” , Réal Bergeron , Ginette Plessis Bélair , presses de l’ Université du Québec , Québec , Canda, p.109.

Lambert , J. (2009) .“ Maîtriser la grammaire et l’orthographe, Jeux et leçon de style ” , Ellipses, Edition, Paris , ISBN, 978-2-7298-426-2.

Lentine , L. (1999) .“ Apprendre à penser , parler, lire, écrits ” , Esféditeur , Paris, ISBN. 2-278-07. 821-6.

L’Hote , E .(1995) .“ Enseigner l’oral en interaction ” , Hachette, Paris.

L’Hote , E .(2001) .“ Pour une didactologie de l’oralité ”, Ela(123) , p 445 :453.

Maurer , B.(2001) .“ une didactique de l’oral de primaire au lycée ” ,

les Editions Belrand , La coste.

Mercier , S .(2010) : « la compétence en classe de français ”, Revue des écrits

Merrakchi , I . (2011) .“ le jeu dans l’ enseignement / l’apprentissage

de l’orale en FLE, pour une modiation pédagogique a adaptée

aux apprenants» , Thèse de majestère , Faculté des lettres et

des langues étrangères, Université Mohamed Kheider Biskra , disponible

sur ([http// www . mémoire on line .com/09 \(13/73090 htm\)](http://www.memoireonline.com/09/13/73090.htm)).

Miléna, M. (2004) .“ Favoriser et ameliorer la compétence ,d’expression

oral ”, IUFM de Bourgogne concours de recrutement, professeur

certifié , P.23.

Minescue , I . (2012) .“ L’acquistion de l’expression orale ” , Université

de Vestdin Timisoara , disponible sur ([http// www.](http://www.asociatia-profesorilor-acauition-de-l-expression-orale.html)

asociatia – profesoriler / acauistion de l’expression orale. html.

Mitterand, H.(2011) .“ Grammaire descriptive de la langue française ” ,

Armand Colin , ISBN . 978- 2-20-35444-2.

Moché , S.(2008) .“ Principes linguistiques en
pédagogie des langues ,
un traité de linguistique appliquée ” , Les presses
de l’ Université

Laval Maurice –Pollack, 2305 , rue de
l’Université Quebec.

Osman ,N. (2010) .“ Compétences orales , appréhension de
communication et apprentissage en cross- cultural
communication, vol 6 ,No 2, 117-124.

Pierre , J.(1996) .“ Une introduction à la didactique , de la
grammaire en

français langue étrangère ” , Hatier , Paris.

Pierre , N.(2012) . “ les obstacles qui inhibent la prise de
parole en classe de FLE : le cas des cours de français
dispensée à l’Université du Cap ”.

Plaquette , A. (2000) .“ L’expression oral ” , Elipses,
Paris.

Plaquette , A. (2006) .“ L’expression oral ” , 2 e édition
mis à jour Elipses,

Paris. ISBN. 2-7298-2354-9.

Pluies ,J .(2004) .“ Jeu, Tic et apprentissage ” , Université
de Paris 3 –

Sorbonne nouvelle, Mémoire de DEA (didactologie
des langues

et des cultures) P. 11 ,29, 30 :37.

Ragab, A. (2007). " Utilisation des activités langagières pour développer les compétences de l'expression orale chez les élèves aux écoles primaires françaises en Egypte ", Thèse de Maîtrise , Faculté de Pédagogie, Université de Mansoura.

Salem, H. (2014) . " Efficacité d'une programme proposé basé sur les activités d'intelligences multiples au développement de quelques règles grammaticales de compétences de l'expression écrite en français chez les élèves du cycle préparatoire de langues ", Faculté de Pédagogie , Université de Zagazig.

Soleiman ,R. (2008) . "Cours en didactique du FLE ", Faculté de Pédagogie , Université de Mansoura.

Tranriverdieva, Kh. (2002) . "la notion de grammaire dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère ", Rapport de recherche bibliographique ,école nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques.

Uwizeye, M. (2011) . " Les exercices de grammaire et le développement de la compétence communicative :Une typologie ",Thèse de Majestère,Universitetet I oslo Master oppgave I fransk, Universitetet I oslo ensis spåkogrammet, disponible sur (www.duo.unio.no Uwizeye.pdf.

Wastian , P& Keary , C et Berghe , W.(2009). " Quel usages pour les

Weiss,F.(2002) . “ Jouer, communiquer, apprendre ”
,Hachette ,Paris, P.9.