



Université Mohamed Khider de Biskra

Faculté des lettres et des langues

Département des langues étrangères

Filière : langue française

MÉMOIRE DE MASTER

Didactique des langues-cultures

**Les flashcards comme outil pédagogique pour
l'amélioration des compétences linguistiques chez les
apprenants de 2^{ème} année moyenne.
CEM. KARA ABDALLAH LIOUA-BISKRA**

Présenté et soutenu par :

DJEFAFLA Rahma

Encadré par :

**prof. DAKHIA
Mounir**

Membres du Jury :

Présidente : HADJ ATTOU Fatma Zohra

Encadrant : DAKHIA Mounir

Examinatrice : BOUMERZOUG Chafika

Année universitaire : 2023/2024

Remerciement

Au terme de ce travail, nous tenons tout d'abord à remercier le bon DIEU, le tout puissant, de nous avoir accordé le courage, la patience, la volonté et surtout la santé pour réaliser ce modeste mémoire. Nos remerciements les plus chaleureux s'adressent à notre encadrant Dr. Dakhia Mounir pour l'honneur qu'il nous a fait en acceptant de nous encadrer, ainsi que pour son aide, et pour le temps qu'il nous a consacré pour la réalisation de ce travail. Nous tenons à remercier aussi les membres de jury pour l'honneur qu'ils nous ont accordé en évaluant notre travail. Nos remerciements vont également à tous les enseignants du département, qui ont veillé à nous former durant les cinq ans. Enfin, mes profonds remerciements vont également à toutes les personnes qui m'ont aidée et soutenue de près ou de loin

Dédicace

Je dédie ce travail :

D'abord à ma personne,

A ma grande mère sahra,

Aux deux personnes les plus chères dans ma vie, à ma mère « fayrouz » : A cette source de sagesse, d'amour et de tendresse. A mon cher papa

*« Abd el Rahman » : Qui m'a soutenu durant mon cursus universitaire. A la personne avec laquelle j'ai dégusté le bonheur.,
ainsi qu'a*

Mes sœurs Amina, Lobna, et Hiba,

A mon petit frère Youcef,

A mes deux familles : DJEFAFLA et GUETTAF TEMMAM

*A MONSIEUR Dakhia Mounir, qui m'a toujours encouragée à aller de
l'avant*

*Enfin, je dédie ce travail à toutes ces personnes qui ont contribué d'une
manière positive à son accomplissement : famille, amis, enseignants et
camarades.*

Table des matières

<i>Remerciement</i>	i
<i>Dédicace</i>	ii
Introduction Générale	1
Chapitre I : l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage de FLE	4
Introduction	5
I.1. Historique de jeu ⁰	5
I.1.1. A l'antiquité	6
I.1.2. Au moyen âge	6
I.1.3. De la renaissance à nos jours	7
I.2. Définitions de jeu	8
I.3. L'évolution du concept de "jeu" dans le domaine pédagogique	9
I.3.1. Jeu ludique :	9
I.3.2. Jeu éducatif :	10
I.3.3. Jeu pédagogique :	10
I.4. Rôle du jeu dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE)	11
I.5. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	12
I.6. Types des activités ludiques :	13
I.6.1. Jeux linguistiques	13
I.6.2. Jeux créatifs :	14
I.6.2.1 Flashcards comme une activité créative	15
I.6.2.1.1. Origine des flashcards	15
I.6.2.1.2. Définitions des flashcards	16
I.6.2.1.3. Utilisation des flashcards en classe de FLE	17
I.6.2.1.4. Les flashcards dans le système éducatif algérien	18
I.6.2.1.5. Principes essentiels pour des flashcards efficaces	20
I.6.2.1.6. Importance des flashcards comme activité ludique	21
Conclusion	24
Chapitre II : l'enseignement-apprentissage des compétences linguistiques	25
Introduction	26
II.1. Objectifs de l'enseignement de la langue française au niveau du cycle moyen	26

II.2. Objectifs de l'enseignement de français en 2AM.....	27
II.3. Définition de concept.....	28
II.3.1. Compétence.....	28
II.4. Types des compétences.....	29
II.4.1. Compétence linguistique :.....	29
II.5. Les points de langue.....	32
II.5.1. Le lexique :.....	32
II.5.2. Le vocabulaire :.....	34
II.5.3. La grammaire.....	36
II.5.4. La conjugaison.....	37
II.5.5. La production écrite.....	38
Conclusion.....	40
Chapitre III : Analyse et interprétation des résultats.....	41
Introduction.....	42
1.Terrain de l'expérimentation.....	42
2.Présentation du groupe expérimental :.....	42
3.Déroulement de l'expérimentation.....	43
3.1. Pré-test.....	43
3.2. Test.....	43
3.3. Post-test.....	47
4.Analyse des résultats.....	49
4.1. Analyse de l'activité 01 :.....	49
4.2. Analyse de l'activité 02 :.....	55
4.3. Analyse de l'activité 03 :.....	59
4.4. Analyse de l'activité 04 : (post-test).....	61
Synthèse.....	65
Conclusion générale.....	68
Bibliographie.....	70
Annexe.....	74
Résumé.....	87

Tables des Graphiques

Graphique 1: Analyse des Compétences Clés dans l'Étude de la Bande Dessinée	50
Graphique 2: Niveaux de Performance dans Diverses Compétences de la Bande Dessinée pour le groupée témoin	52
Graphique 3: Répartition des Niveaux de Mémorisation et de Réussite vs Échec pour le groupe témoin.....	53
Graphique 4: Niveaux de Performance dans Diverses Compétences de la Bande Dessinée pour le groupe expérimentale.....	54
Graphique 5: Répartition des Niveaux de Mémorisation et de Réussite vs Échec pour le groupe expérimental	55
Graphique 6: Niveaux de Performance dans la distinction entre les types des phrases pour le groupée témoin.....	56
Graphique 7: Répartition des niveaux de compréhension de synthétisation et réussite vs Niveau d'échec pour le groupe témoin.	57
Graphique 8: Niveaux de Performance dans la distinction entre les types des phrases pour le groupée expérimentale.....	58
Graphique 9: Répartition des Niveaux de Compréhension de Synthétisation et Réussite vs Niveau d'Échec pour le Groupe expérimentale.....	59
Graphique 10: Niveaux de Compréhension et de Participation des Élèves à la Synthétisation	60
Graphique 11: Évaluation des Compétences de groupe témoin dans l'activité de la production de l'écrit.....	61
Graphique 12: Évaluation des Compétences de groupe expérimentale dans l'activité de la production de l'écrit.	63

Introduction

Générale

Introduction Générale

Parmi les facteurs les plus importants qui motivent les apprenants, on trouve les activités ludiques qui s'inscrivent dans le cadre de la didactique. Elles jouent un rôle crucial dans l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères, permettant aux apprenants d'acquérir des compétences linguistiques de manière interactive et attrayante. Ces activités ludiques stimulent la motivation et l'intérêt des apprenants. De plus, elles favorisent la pratique et la consolidation des connaissances dans des contextes variés, ce qui améliore la rétention et l'application des compétences linguistiques. Ainsi, les jeux pédagogiques rendent l'apprentissage des langues plus dynamique et efficace. Parmi les meilleurs outils pédagogiques qui favorisent et assurent le succès de ce processus, il existe les flashcards visant à développer différents aspects du développement de l'enfant, et dans ce contexte, nous mettons en lumière l'utilisation des flashcards comme stratégie dans l'enseignement-apprentissage de FLE.

Le problème principal pour la plupart des apprenants réside dans leur incapacité à mémoriser les informations de manière efficace et durable, ainsi qu'à les synthétiser et à les réutiliser de manière autonome en cas de besoin. Cela pousse les enseignants, ou plutôt les oblige, à changer et à améliorer leurs méthodes et leurs outils d'enseignement, en innovant de nouvelles activités qui contribuent à stimuler les apprenants et à les encourager à être plus compétents, à améliorer leurs compétences linguistiques, à augmenter leur productivité et à retenir les informations aussi longtemps que possible. C'est pourquoi nous avons été attirés par les activités proposées par SEBASTIAN Leitner pour révolutionner la manière de présenter les leçons de points de langues en utilisant des flashcards, dans le but de favoriser la mémorisation, la synthétisation et la réutilisation des informations d'une manière autonome.

Notre choix de sujet n'était certainement pas aléatoire ou le fruit du hasard, mais résulte plutôt d'une expérience personnelle et des difficultés rencontrées dans notre parcours académique, notamment en français, alors que nous étions autrefois des apprenants de l'enseignement moyen. L'une des principales difficultés que nous avons rencontrées était la capacité à résumer les leçons, à en extraire les points clés, à les mémoriser efficacement et à les réutiliser individuellement et de manière autonome en cas de besoin.

Nous avons voulu mettre en œuvre et évaluer l'efficacité des flashcards en tant qu'outil innovant pour renforcer la compréhension de la langue française et comme stratégie visant à faciliter et simplifier le processus d'apprentissage. Notre recherche se concentre sur l'efficacité

et l'importance des flashcards dans le cycle moyen, en mettant l'accent sur leur application dans le but de :

- Améliorer les compétences linguistiques des apprenants.
- Assurer une bonne compréhension de l'apprenant.
- Renforcer le travail collaboratif en classe.
- Capacité à résumer le contenu des leçons.
- Mémoriser un plus grand nombre d'informations et pour une durée plus longue.
- Créer un climat d'activité et d'interaction en classe et briser la routine.
- Innover et changer les méthodes d'apprentissage.
- Encourager et motiver les apprenants à participer en classe.

Ce fait a attiré notre attention et nous a mené à réfléchir sur le sujet qui porte sur « *Les flashcards comme un outil pour l'amélioration des compétences linguistiques chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne* » Cette idée s'inscrit dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères, en particulier dans le domaine de l'enseignement du français langue étrangère (FLE). C'est la raison pour laquelle nous avons opté pour ce sujet, car nous sommes convaincus que les activités ludiques, notamment l'utilisation des flashcards, peuvent apporter de nombreux avantages en classe de FLE, contribuant ainsi à rendre l'apprentissage plus efficace et attrayant. Bien qu'elle soit parfois intégrée dans les manuels scolaires, elle n'est généralement pas mise en œuvre régulièrement dans les classes. Malgré son efficacité, c'est pourquoi nous avons décidé de mettre en lumière cette méthode, la considérant comme une solution pertinente aux difficultés que nous rencontrées lors de l'enseignement et de l'apprentissage.

Cela nous mène à nous poser la problématique suivante :

Comment les flashcards peuvent-elles être un outil favorisant le développement des compétences linguistiques chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne ?

Pour répondre à la question ci-dessus, nous supposons que :

1. L'utilisation régulière des flashcards pourrait améliorer la mémorisation à long terme des informations chez les apprenants en les exposant à des révisions fréquentes et structurées, par rapport aux méthodes de révisions traditionnels.

2. L'utilisation des flashcards pourrait favoriser le développement de la compétence de synthétisation chez les apprenants en les encourageant à synthétiser les informations complexes en formats concis et organisés.
3. Les flashcards, en tant qu'outil ludique et autonome, pourraient encourager les apprenants à prendre en charge leur propre apprentissage linguistique, stimulant ainsi l'autonomie et la motivation intrinsèque.

Pour confirmer ou infirmer nos hypothèses, nous avons opté pour une expérimentation composée de quatre séances : la première séance en vocabulaire ,la deuxième séance consacrée à la grammaire, la troisième séance consacrée à la conjugaison des verbes et la dernière en production écrite et Pour mener une étude comparative, nous avons divisé les apprenants en deux groupes : un groupe témoin et un groupe expérimental. Nous fournirons à ce dernier des cartes éducatives, tandis que le groupe témoin n'en bénéficiera pas.

Nous prendrons comme échantillon 35 apprenants de la classe de 2^{ème} année moyenne du CEM Kara Abdallah situé au village Lioua.

Pour réaliser notre objectif, nous envisageons de mettre en place un plan de travail divisé en deux parties principales : une partie théorique et une partie pratique.

La première partie théorique se compose de deux chapitres. Dans le premier chapitre, nous nous intéressons d'abord à la thématique ainsi que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du FLE.

Dans le deuxième chapitre, nous mettons l'accent sur l'enseignement apprentissage du français langue étrangère en Algérie au cycle moyen et les compétences linguistiques importantes qu'ils faut maîtriser par les apprenants de 2^{ème} année moyenne.

La deuxième partie de ce mémoire se réserve pour l'analyse des données sur le terrain à partir de l'expérimentation effectuée en classe du FLE.

Chapitre I :
l'intégration des
flashcards dans
l'enseignement-
apprentissage de
FLE

Introduction

Parmi les ressources pédagogiques, on a les activités ludiques qui sont utilisés dans les programmes de moyen. Ils offrent des avantages significatifs pour les enseignants, les apprenants. Les activités ludiques, notamment dans l'apprentissage des langues étrangères pour les apprenants, jouent un rôle crucial en stimulant la créativité, la résolution de problèmes, la prise de décisions et la communication, favorisant ainsi un développement global. Dans ce contexte, nous avons inclus ce premier chapitre dans lequel nous allons traiter le jeu, de ses origines et de ses différentes formes, parmi lesquelles se trouve un type de jeu qui nous intéresse en tant qu'activité ludique depuis sa fondation jusqu'à son évolution en tant qu'outil pédagogique reconnu dans tous les systèmes éducatifs. En approfondissant davantage, nous avons parlé des activités ludiques en classe et de leurs différentes catégories, notamment les activités stimulantes ou créatives, sous lesquelles sont classées les flashcards, également appelées « flashcards », dont nous avons discuté des origines et de l'importance dans le développement éducatif des apprenants.

I.1.Historique de jeu ⁽¹⁾

Depuis l'Antiquité et à travers les siècles jusqu'à nos jours, l'histoire du jeu est un récit captivant marqué par une évolution remarquable. Durant cette période étendue, l'importance et la perception du jeu ont subi une série de transformations tant sur le plan conceptuel que pratique. Les jeux, qu'ils soient ludiques, compétitifs ou stratégiques, ont toujours occupé une place centrale dans la société, reflétant les valeurs, les croyances et les modes de vie de différentes époques. Cette évolution a été rythmée par l'émergence de nouvelles technologies, la diversification des formes de divertissement et les changements socio-culturels.

Et comme affirme N. Grandmont : « *En jetant un coup d'œil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu, nous pourrions le situer à travers les âges, voir quel*

¹ Duperthuis. Denis, brève histoire de jeu, <https://latribulad.com/une-breve-histoire-du-jeu/>, 4 décembre 2020

cheminement il a connu et quelle place il a occupé dans la vie de l'homme, dans sa société et surtout dans le système scolaire. »²

Cette déclaration suggère que pour comprendre pleinement le rôle du jeu dans la société, il est crucial d'examiner son histoire à travers les différentes époques. En observant de manière succincte le lien entre l'homme et le jeu à travers les âges, nous pouvons saisir son évolution et son importance dans la vie humaine, ainsi que dans la structure sociale, en mettant particulièrement l'accent sur son influence dans le système éducatif. Cette approche permettrait d'analyser comment le jeu a été utilisé à des fins éducatives, sociales et culturelles, et comment il a évolué en réponse aux besoins changeants de la société et des individus. En examinant ces aspects, il devient possible de mieux comprendre le rôle du jeu en tant qu'outil d'apprentissage, de développement social et de divertissement, et d'évaluer son importance continue dans notre vie quotidienne.

I.1.1.A l'antiquité

L'émergence des jeux a été caractérisée par leur rôle dans le renforcement des compétences cognitives et dans la préparation des enfants à divers domaines, comme le souligne Aristote *«il faut laisser les enfants jouer jusqu'à cinq ans sans aucune intervention de la part de l'adulte pour ne pas nuire à leur croissance naturelle. »³*. Cela veut dire qu'il est recommandé de laisser les enfants jouer sans intervention des adultes jusqu'à l'âge de cinq ans pour favoriser leur croissance naturelle.

I.1.2. Au moyen âge

Les jeux étaient hautement populaires au Moyen Âge, tant parmi le peuple que par le roi. Bien que l'Église les désapprouvât, l'aristocratie les utilisait à la fois comme divertissement et comme outil éducatif pour les jeunes

² Hamaizi, B, Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques. Magistère en didactique. Université de Mohamed Lamine Debaghine Setif. (2016-2017) P. 41

³ Ibid., P41

« Les Pères de l'Église estimaient que les jeux représentaient une porte ouverte aux passions les plus dangereuses, à la violence, à la perte des plaisirs terrestres. »⁴ Cette déclaration suggère que selon les Pères de l'Église, les jeux étaient considérés comme une voie d'accès aux passions les plus dangereuses, à la violence et à la décadence des plaisirs terrestres. Cela reflète une vision morale selon laquelle les jeux étaient perçus comme pouvant corrompre les individus en encourageant des comportements immoraux et en éloignant les gens de la spiritualité et de la vertu.

I.1.3. De la renaissance à nos jours

Avec la Renaissance, le jeu a retrouvé sa légitimité dans les écoles, contribuant à l'éducation et à l'instruction des enfants. Cependant, il est important de noter que le jeu était souvent perçu comme opposé à la rigueur. C'est pourquoi, depuis de nombreuses décennies, les spécialistes de l'enseignement des langues étrangères ont exploré la possibilité de combiner le jeu avec les méthodes d'enseignement et d'apprentissage des langues.

HAYDEE Silva déclare à ce propos que :

Il est intéressant de constater que la place consacrée au jeu dans le Cadre Européen Commun de Référence reste très marginale. Ainsi, l'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants.

Et aussi Nous pouvons affirmer que la Renaissance a été l'époque où le jeu est devenu un outil essentiel dans l'éducation. À ce sujet, N. Makhloufi déclare que :

*Il faudra attendre la Renaissance pour pouvoir l'introduire- le jeu- dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du Latin.*⁵

Au XVII^{ème} siècle, le jeu a gagné en importance et a été désigné sous le nom de "pédagogie du sourire". Les pédagogues de cette époque ont utilisé un jeu populaire appelé

⁴ Baie, F, Les jeux à l'école sont-ils une chimère culturelle ou une réalité. [En ligne]. (Consulté le 10/05/2020), <http://www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-a-l-ecole-sont-ils-une-chimere-culturelle-ou-une-realite.html>

⁵ Makhloufi, N, Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ères AS. In Synergies Algérie. 2001, P. 90

"l'oisie apparaît" pour enseigner les vertus royales, les sciences, la grammaire, et bien d'autres sujets.

Par la suite, au XVIII^e siècle, les conceptions concernant les enfants ont évolué, notamment avec les idées de Jean-Jacques Rousseau qui a souligné l'importance des jeux dans l'éducation lorsqu'il a déclaré que : « *La nature enfantine doit être préservée le plus longtemps possible par une éducation qui la prend en compte.* »⁶

Ensuite, ce mouvement s'est développé à la fin du XIX^e siècle avec Decroly, Dewey, Cousinet, Freinet et Montessori.

Au cours du XX^e siècle, le jeu est devenu un moyen efficace pour attirer et motiver les élèves dans leurs études, offrant un chemin vers un développement naturel et adapté aux besoins des enfants et des étudiants.

D'une part, les spécialistes de l'enseignement des langues étrangères ont exploré la combinaison du jeu avec l'enseignement et l'apprentissage des langues.

D'autre part, malgré les opinions et les idées soutenant la pédagogie du jeu, l'utilisation des jeux dans le processus d'enseignement et d'apprentissage reste négligée, voire absente, dans de nombreux pays, comme l'Algérie.

I.2. Définitions de jeu

Dans la première définition le jeu Selon le dictionnaire de français LAROUSSE « *le Jeu : non masculin (latin, plaisanteries) est défini comme : une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ; participer à un jeu* ». ⁽⁷⁾

Comme deuxième définition et selon le dictionnaire de Micro Robert : Le jeu se définit comme « *une activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure* ». ⁽⁸⁾

⁶Baie, F. Op.cit., P.07

⁷[www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/\(Consulté](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/(Consulté) le 17.01.201

⁸ Paul. Robert, Paris, Micro Robert dictionnaire du français primordial, 1971, p. 586

La troisième définition et selon Jean Pierre CUQ : « *Le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève* ». ⁽⁹⁾

À travers les définitions que nous avons évoquées, nous concluons que le jeu selon les deux dictionnaires ; le **français de la Rousse** et le **Robert** qu'une activité physique ou mentale caractérisée par l'absence d'autre but que le plaisir qu'elle procure. En d'autres termes, le jeu est une activité pratiquée pour le simple plaisir, sans objectif utilitaire ou matériel, d'une autre coté **Jean Pierre CUQ** estime que « *le but du jeu n'est pas seulement le divertissement, mais que son objectif est avant tout éducatif au sein du classe entre l'enseignant et les élèves, et qu'il peut créer une autre perception et perspective pour un apprentissage plus vivant* ». ¹⁰

I.3.L'évolution du concept de "jeu" dans le domaine pédagogique

Jean-Laurent Pluies affirme que :

Le jeu se manifeste à travers trois niveaux fondamentaux et interdépendants dans le contexte de l'action pédagogique, qu'il met en avant. Du jeu ludique, du jeu éducatif et du jeu pédagogique « Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]. » ¹¹

À partir de cette affirmation, nous envisageons de présenter les niveaux mentionnés précédemment.

I.3.1. Jeu ludique :

Une activité libre et spontanée, dépourvue de règles rigides, représente une action autonome et imaginative, essentielle pour le plaisir. Selon Christine Renard « [...] il permet

⁹ Cuq. J, P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes, Paris,2003, p.142

¹⁰Ibid., P142

¹¹ HARKOU. Lilia, la mise en place et le développement des compétences langagières orale chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu, In mémoire de magistère, Didactique, Constantine ,2008 ,112 pages

de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »

⁽¹²⁾le jeu prend vie uniquement par la volonté du joueur, offrant ainsi une opportunité d'exprimer la créativité et l'ingéniosité dans un espace sécurisé. Un jeu ludique favorise l'exploration, l'acceptation des risques et la résolution de problèmes, contribuant au développement physique, cognitif et social des enfants. Collaborer pour résoudre des défis ou inventer de nouvelles approches de jeu devient ainsi une façon enrichissante de favoriser leur croissance holistique.

I. 3.2. Jeu éducatif :

Selon Nicole De Granmont : *« si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un Jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »* ⁽¹³⁾ ; Le jeu éducatif, en tant qu'outil d'apprentissage, offre une expérience attrayante où les apprenants découvrent de nouvelles connaissances dans des contextes amusants, suscitant ainsi le plaisir d'apprendre et permettant l'évaluation des acquis. Conçu pour être à la fois divertissant et efficace, il enseigne des compétences, des principes et des informations fondamentales tout en permettant aux enfants d'interagir avec le contenu dans un monde virtuel. Les éléments narratifs intégrés rendent le jeu plus intéressant et stimulant, offrant aux apprenants l'occasion de développer leur esprit critique, d'utiliser des stratégies de résolution de problèmes et de renforcer leur esprit d'analyse.

I.3.3. Jeu pédagogique :

Ce genre de jeu est habituellement élaboré dans un fin éducatif spécifique. Il offre aux étudiants une approche interactive et captivante pour apprendre, leur permettant de mettre en pratique ce qu'ils ont assimilé. Les jeux éducatifs servent également à évaluer les progrès des apprenants et à leur fournir des retours sur leurs performances. Ils intègrent généralement des éléments tels que des questionnaires, des énigmes, des simulations, ou des environnements virtuels, favorisant ainsi une interaction significative avec le contenu.

¹² Christine. Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. 19/01/2016

¹³Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66

Ces jeux sont centrés sur l'instruction du joueur quant à la manière de participer à une activité ou d'accomplir une tâche spécifique. Les jeux instructifs sont fréquemment utilisés dans des programmes de formation, aidant les joueurs à développer des compétences motrices, des stratégies de résolution de problèmes, et des connaissances techniques propres à leur domaine d'études. Ils sont également employés pour permettre aux étudiants de s'exercer et de maîtriser une compétence ou un concept particulier. **Selon Nicole De Grandmont** cette notion est définie comme une activité « *ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages* ». ¹⁴

Ce type d'activité vise à solliciter les connaissances antérieures pour en acquérir de nouvelles ou les vérifier. Dans ces jeux, le plaisir peut être relativement limité, étant parfois considéré comme un travail ou un effort visant à raviver les connaissances des apprenants.

I.4. Rôle du jeu dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE)

Dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), le jeu occupe une place particulièrement significative. En effet, l'utilisation ludique dans les activités pédagogiques offre de nombreux avantages en termes d'engagement, de motivation et d'acquisition de compétences linguistiques. Dans cette perspective, nous explorerons le rôle essentiel du jeu dans le processus d'apprentissage du FLE, mettant en lumière ses multiples bénéfices pour les apprenants.

Le jeu constitue un moyen d'expression essentiel pour les enfants et contribue à leur développement. Les enfants consacrent la majeure partie de leur temps au jeu, ce qui en fait un besoin aussi fondamental que manger et dormir.

On considère qu'un enfant qui ne joue pas ou qui refuse de jouer est soit malade, soit perturbé, et que sa personnalité ne s'affirme pas pleinement. Lorsqu'un enfant s'engage dans le jeu, il mobilise toutes ses capacités sensorielles, motrices et verbales. Selon J. Château, « *le jeu, directement lié au développement de l'enfant, devient un élément crucial de l'équilibre de l'adulte* ». ¹⁵

¹⁴ GRNDMONT. Nicole, Op. Cit, P.66

¹⁵ Château. J, l'enfant et le jeu, 1954, p.12

Étant une activité spontanée et régulière chez les enfants, le jeu constitue une part essentielle de leur vie. Il offre la possibilité d'aborder avec les apprenants des domaines ou des notions qui leur sont étrangers tels que les langues étrangères et qui peuvent sembler difficiles, tout en les captivant.

I.5.Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Cette approche pédagogique centrée sur le jeu, elle offre une alternative attrayante et efficace pour l'enseignement des langues étrangères, en créant un équilibre entre l'apprentissage formel et informel. Elle favorise l'engagement actif des apprenants tout en contribuant de manière significative à leur développement global comme l'affirme J-P QUC dans le dictionnaire de didactique.

Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.⁽¹⁶⁾

D'après DE GRANDMONT le jeu est considéré comme : « *une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur* »⁽¹⁷⁾

Elle ajoute que les jeux proposent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* »⁽¹⁸⁾

Nicole DE GRANDMONT : « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »⁽¹⁹⁾

¹⁶ Cuq. J, P, Op. Cit., 2003, p16

¹⁷ DE Grandmont. Nicole, Op, cit, p.83

¹⁸ Ibid.P.83

¹⁹ Ibid, p.90

Selon le dictionnaire de la didactique :

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.⁽²⁰⁾

Les définitions convergent pour décrire l'activité ludique comme une forme d'apprentissage guidée par des règles de jeu, pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Selon B. CORD Maunoury et J.P. CUQ, les activités ludiques sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec. DE GRANDMONT ajoute que le jeu est une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur. De plus, le jeu suscite le désir et la volonté de se concentrer sur un problème pour le résoudre.

Nicole DE GRANDMONT souligne l'importance de la pédagogie du jeu en affirmant qu'elle permet à l'apprenant d'acquérir du discernement, de prendre des décisions, de faire des choix et de développer son autonomie. Enfin, le dictionnaire de la didactique précise que l'activité ludique, orientée vers un objectif d'apprentissage, facilite la communication entre apprenants, favorisant la collecte d'informations, la résolution de problèmes, la compétition, la créativité et la prise de décision. Elle permet aux apprenants d'utiliser de manière collaborative et créative leurs ressources verbales et communicatives

I.6.Types des activités ludiques :

Diverses catégories de jeux existent, et il est quasiment impossible de les recenser tous en raison de leur augmentation constante, favorisée par les progrès technologiques. Dans ce qui suit, nous aborderons la classification suggérée par **J.P. Cuq et Gruca** sous un angle didactique.

I.6.1. Jeux linguistiques :

²⁰. Cuq, J, P, Op.cit., P .160

Les jeux linguistiques se définissent comme des activités visant à travailler les règles de la langue à apprendre, en l'occurrence le français. Selon Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique* ». ⁽²¹⁾

Les apprenants dont le français est la langue étrangère éprouvent des difficultés à participer à ce type de jeux, car ils couvrent différentes composantes de la langue. Les apprenants sont incités à exploiter leurs connaissances linguistiques existantes, ce qui souligne un processus d'apprentissage de la langue plutôt qu'une simple recherche de plaisir et de détente. Ces jeux servent de moyen pour faciliter l'apprentissage de la grammaire et de la conjugaison, favorisant ainsi une meilleure mémorisation et une compréhension plus souple de la langue. Il est recommandé que l'enseignant adapte les activités en fonction du niveau et des besoins spécifiques de ses apprenants.

Un exemple d'activité linguistique dans cette catégorie est le jeu des mots croisés : « *Jeu qui consiste à inscrire des mots dans une grille d'après leur Sur la grille, les mots s'entrecroisent de façon verticale et horizontale* ». ⁽²²⁾

De même, les mots mêlés. « *Jeu dont le but est de repérer des mots dans une grille ou chaque case possède une lettre. Un mot peut être repéré sur une ligne verticale, horizontale ou encore diagonale.* » ⁽²³⁾

Bien que les jeux linguistiques stimulent la réflexion des apprenants, ils sont considérés comme des jeux formels, mettant davantage l'accent sur l'apprentissage de la langue que sur la simple recherche de plaisir et de détente.

I.6.2. Jeux créatifs :

²¹ Cuq, J, P, Isabelle Gruca. Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde PU collection : Didactique (FLE), France, 2008, p. 457

²² <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/croise/> (Consulté le 28-04-2018)

²³ www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/ (Consulté le 17.01.2001)

L'organisation de l'activité de lecture revêt une importance cruciale. Dans cette perspective, les jeux de créativité visent à favoriser le développement du potentiel linguistique des apprenants en les incitant à inventer et produire librement des formes, des significations, des phrases et des discours pour leur plaisir.

Ces jeux ont pour objectif de révéler le potentiel contenu dans une compétence linguistique, même si celle-ci est limitée, en exploitant toutes les ressources disponibles. Ainsi, il est nécessaire de libérer les apprenants de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles, raisonnables et conformistes. La créativité n'est pas innée ; elle se développe par la pratique, permettant l'acquisition de la capacité d'invention, de la fluidité des idées, de la flexibilité et de la capacité de synthèse propres à la créativité.

À cet égard, H. Augé affirme que « *Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ...* ». ²⁴

I.6.2.1 Flashcards comme une activité créative

I. 6.2.1.1. Origine des flashcards

Les "flashcards" Étymologiquement le terme flashcards c'est une empreinte de la langue anglais, son équivalent en langue française c'est la carte de mémoire ou la carte de mémorisation. Ceux sont des cartes utilisées pour faciliter la révision des informations.

Historiquement, les flashcards ont vu le jour dans les années 1970, par le journaliste allemand Sebastian LEITNER (1919-1989), à la suite de l'hypothèse proposée par le psychologue allemand Hermann EBBINGHAUS.

Les flashcards sont originaires d'Angleterre, créées vers les années 1830 par une aimable enseignante britannique, Mrs Favell Lee Mortimer, pour aider ses apprenants à maîtriser la phonétique. On comprend bien pourquoi ; la phonétique peut être difficile ! À part la mémorisation, il n'y a pas beaucoup d'autres moyens pour retenir la bonne prononciation d'un mot. Cependant, l'utilisation des flashcards va bien au-delà de ce simple but.

²⁴ Augé. H, Borot. M.B, Vielmas .M, « Jeu pour parler, jeu pour créer », Ed. Clé International, Paris, 1989, P.56

D'ailleurs, ce type de méthode de révision augmente de 150% la rétention par rapport à l'apprentissage traditionnel.

Aujourd'hui, la Team Pamplemousse l'a dépoussiérée afin de révolutionner vos révisions en droit. Rien de mieux pour se remotiver que de changer de méthode d'apprentissage ! Nous sommes passés par là avant vous, nous savons ce que c'est de ne plus pouvoir voir son cours en peinture. Donc, ceux qui ont utilisé les flashcards Pamplemousse ont obtenu de meilleures notes.

I.6.2.1.2. Définitions des flashcards

Les "flashcards" sont des cartes d'apprentissage, un terme anglais formé par agglutination, combinant "flash" signifiant "éclair" et "card" signifiant "carte". En français, on peut les décrire comme des "cartes mémoire" ou "cartes de mémorisation". Ces cartes simples comportent une information au recto et une image correspondante au verso. L'origine de cette méthode remonte aux années 1830 en Angleterre, grâce à Mrs Favell Lee Mortimer, une enseignante britannique qui cherchait à aider ses élèves à apprendre la phonétique. Ce type de cartes éducatives est souvent utilisé avec les jeunes enfants, comme les apprenants du primaire, en raison de leur simplicité et de leur facilité de compréhension.

Il existe également une autre forme de flashcards sans utiliser d'images, en utilisant le recto et le verso de la carte, ou en utilisant deux cartes. On peut se contenter d'une seule flashcard contenant les termes à droite et les définitions à gauche, par exemple. L'apprenant relie les informations, formant ainsi un schéma ou une carte mentale qui l'aide ensuite à réviser. Cette méthode est souvent utilisée avec les apprenants du secondaire et les adultes.

Les flashcards sont une méthode de mémorisation encore quelque peu connue en France, qui a vu le jour en Angleterre au 19^e siècle. Ces cartes mémoires diffèrent des fiches de révision classiques, et s'avèrent d'autant plus efficaces pour des raisons que nous allons vous exposer » (25)

Les flashcards sont des supports condensés d'informations favorisant la mémorisation active. Elles comprennent des mots, des phrases, des questions, des images, des chiffres, voire des croquis en lien avec un sujet d'étude spécifique. Ces cartes, avec une face recto

²⁵ <https://www.cours-thales.fr/prepa-medecine/la-methode-des-flashcards>

posant une question et une face verso fournissant la réponse, sont reconnues comme une ressource précieuse pour les enseignants, les apprenants et les parents. Particulièrement efficaces pour les apprenants visuels ou ayant des troubles d'apprentissage, les flashcards utilisent la représentation visuelle pour renforcer la mémorisation. Elles accroissent également l'autonomie des apprenants, les guidant tout au long de leur apprentissage et de leur révision jusqu'à ce qu'ils se sentent pleinement confiants. Ces cartes ont trouvé une application étendue dans divers domaines d'apprentissage, de l'acquisition de vocabulaire à la mémorisation de concepts mathématiques, de dates littéraires et scientifiques, ainsi que pour l'anatomie humaine et les dates de naissance de personnalités célèbres.

Les neuroscientifiques recommandent l'utilisation de flashcards pour optimiser le processus d'apprentissage. Ces petites fiches offrent à l'apprenant la possibilité d'évaluer ses connaissances à chaque utilisation, fournissant un retour immédiat sur les erreurs commises. Cette approche permet à l'élève de réguler son apprentissage en se concentrant davantage sur les concepts moins bien maîtrisés. Les flashcards sont non seulement efficaces pour renforcer la mémoire sémantique, mais également pour consolider des notions relevant de la mémoire procédurale.⁽²⁶⁾

I.6.2.1.3. Utilisation des flashcards en classe de FLE

Les flashcards sont fortement recommandées par les neuroscientifiques pour optimiser l'apprentissage. Elles offrent aux apprenants un retour immédiat, favorisant ainsi l'auto-évaluation et la correction des erreurs. En encourageant la répétition espacée, elles renforcent la mémoire sémantique et sont également efficaces pour développer la mémoire procédurale. En résumé, les flashcards constituent un outil polyvalent, scientifiquement appuyé, pour améliorer la compréhension et la rétention des connaissances.

Ces flashcards peuvent aborder n'importe quel contenu : elles sont fabriquées en fonction des besoins observés chez les apprenants. Ils utilisent par la suite ces flashcards dans certaines activités et exercices au fur et à mesure que les notions y (ré)apparaissent. Le professeur peut demander au groupe de ressortir certaines flashcards qui les aideront dans l'activité du jour. A la suite d'une question d'un apprenant, le professeur peut aussi demander à cet apprenant de ressortir certaines flashcards qui lui permettraient de trouver la réponse à sa question. Un élève peut aussi utiliser ses flashcards en autonomie pour réactiver

²⁶ <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article7662, 12/10/2020>

une connaissance (le symbole de la DEL par exemple). Ces flashcards sont conservées par les apprenants d'une année sur l'autre et ils les réutilisent alors au fur et à mesure des réactivations des notions.

« *Les flashcards sont adaptables à tout contenu et sont créées en fonction des besoins des élèves. Ces cartes sont utilisées progressivement dans des activités et exercices à mesure que les concepts se présentent à nouveau.* »⁽²⁷⁾ par exemple l'enseignant(e) peut demander au groupe de ressortir des flashcards spécifiques pour soutenir l'activité du jour. En réponse à une question d'un élève, le professeur peut également encourager l'apprenant à utiliser ses flashcards pour trouver la réponse. Les apprenants peuvent également utiliser les flashcards de manière autonome pour réactiver des connaissances. Ces flashcards sont conservées d'une année à l'autre, permettant aux élèves de les réutiliser au fil des rappels de concepts.

Selon les matières, les flashcards sont également un outil d'apprentissage ou un support pour la préparation des TD.

I.6.2.1.4. Les flashcards dans le système éducatif algérien

En didactique des langues étrangères, les flashcards sont utilisées comme supports pédagogiques dans le but de renforcer le processus de mémorisation des apprenants. Elles facilitent l'apprentissage en associant visuellement des informations, favorisant ainsi une meilleure rétention et compréhension des concepts.

Les flashcards se révèlent être un outil précieux pour la mémorisation rapide de divers éléments tels que les dates, le vocabulaire, les faits, les événements historiques, les termes scientifiques, les processus et les équations. Toutefois, elles ne conviennent pas à l'exploration approfondie d'un sujet, car elles se limitent aux informations essentielles sans fournir de détails approfondis.

En milieu éducatif, les enseignants peuvent intégrer les flashcards en tant qu'outil complémentaire pour offrir une vue d'ensemble en début ou en fin de cours. Elles peuvent également servir d'outil de révision, permettant aux élèves de se préparer efficacement aux examens. En effet, ces cartes résument de manière concise les informations clés enseignées

²⁷ <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article7662> , 12/10/2020

en classe, facilitant ainsi la révision individuelle ultérieure ou l'évaluation formelle en classe, telle qu'un test.

Les flashcards sont considérées comme une approche à suivre de manière permanente et régulière en classe, ce qui donne des résultats efficaces, en particulier avec les apprenants du cycle moyen. Elles contribuent à améliorer leur niveau de mémoire et de compréhension. De plus, elles sont également considérées comme un outil efficace et efficace pour la révision par la répétition, notamment pendant les périodes d'examens. L'apprenant se retrouve alors muni d'un ensemble complet de flashcards qui facilitent le processus de récupération de informations nécessaires.²⁸

Il s'agit des simples cartes composées de deux coté : recto et verso, sur lesquelles il est écrit d'un côté : un mot, concept, ou l'illustration de terme que vous souhaitez apprendre et de l'autre côté s'inscrit sa signification. Autrement dit, il s'agit d'une carte en papier sur laquelle vous allez noter une information d'un côté (recto) et une autre partie de l'information de l'autre côté (verso). Cet outil est utilisé dans des différents domaines, en médecine en physique, en information, en biologie, en mathématique, mais le domaine qui nous intéresse beaucoup plus ici, est bien celui de la didactique des langues étrangères. Où les flashcards est vue comme une ressource pédagogique dont l'objectif est de mémoriser de réutiliser les informations pises.

L'objectif des flashcards est de stimuler la mémoire en utilisant plusieurs cartes pour noter des informations telles que des définitions, des dates, des formules mathématiques, etc.

Les flashcards sont des outils spécialement conçus pour améliorer la mémoire en permettant à l'apprenant de réviser des informations spécifiques de manière efficace. L'apprenant crée des cartes contenant les données qu'il souhaite mémoriser, telles que des définitions, des dates importantes et des formules mathématiques. Par exemple, s'il souhaite mémoriser des informations historiques, il peut créer une carte contenant des dates et des événements clés, ou s'il étudie les mathématiques, il peut créer des cartes contenant des lois mathématiques importantes et des équations constantes.

Il existe également ce qu'on appelle le système Leitner pour la révision, qui fait partie de l'utilisation des flashcards. Ce système consiste à classer les flashcards dans des boîtes,

²⁸ BENZELMAT. Abdelkader « Le rôle des flashcards dans l'enseignement / apprentissage du vocabulaire : les apprenants de la 2e année moyenne » du collège de la ville de Saïda, article in Passerelle PP. 158-178 Vol.11 No. 01, 2022

rangées de bas en haut selon le niveau de maîtrise et de révision d'un contenu spécifique. Par exemple, un élève crée des boîtes et écrit sur chacune d'elles des termes tels que "Faible", "Moyen", "Bon", "Excellent". Ensuite, il prend les cartes éducatives qu'il utilise pour réviser et évalue son niveau de mémorisation des informations, plaçant chaque carte dans la boîte appropriée en fonction du pourcentage de mémorisation de l'information qu'elle contient. De cette manière, l'apprenant peut connaître son niveau, en revisitant les cartes éducatives contenues dans la boîte marquée "Faible" ou "Moyen" et en intensifiant la révision de ces informations, tandis que les cartes dans les boîtes "Bon" et "Excellent" nécessitent une révision finale plus légère.

I.6.2.1.5. Principes essentiels pour des flashcards efficaces

Les flashcards, ou fiches mémoires, sont un outil efficace pour l'apprentissage et la révision de nouveaux concepts. Voici quelques principes de base pour créer des flashcards efficaces :

- **Concision requise:** Les flashcards contribuent à placer l'apprenant dans un cadre d'information spécifique selon ses besoins et à éviter les phrases longues et les informations détaillées dans le but de simplifier le contenu et de faciliter la mémorisation
- **L'utilisation des mots clés :** Les flashcards se caractérisent par leur contenu de termes, de concepts et de formules principaux résumés, ce qui facilite la récupération des informations lors de la révision.
- **L'utilisation des images :** Les flashcards peuvent contenir des images, des schémas ou des graphiques explicatifs pour renforcer la compréhension visuelle et elles sont souvent plus éloquentes que les mots.
- **L'organisation par thème :** Regroupement des flashcards par thème ou par sujet connexe. Cela facilite l'apprentissage en favorisant la compréhension contextuelle.
- **La variation des types de flashcards :** l'utilisation des différents formats pour éviter la monotonie. Par exemple, une carte peut contenir une question avec la réponse au verso, tandis qu'une autre peut présenter une affirmation à compléter.
- **La révision régulièrement :** La clé de l'efficacité des flashcards réside dans la répétition espacée. La révision fréquemment des cartes pour consolider les connaissances dans la mémoire à long terme.

- **Spécificité requise** : Les flashcards permettent d'éviter les informations ambiguës, car elles contiennent souvent des informations claires et précises.
- **Personnalisation des flashcards** : Les flashcards se distinguent par l'utilisation de termes familiers et d'exemples pertinents pour faciliter l'accès au contenu souhaité et sa mémorisation.
- **La flexibilité** : Les flashcards et leur utilisation sont généralement adaptées au niveau de l'apprenant, car il est possible de les modifier à chaque fois que l'apprenant progresse ou inversement.

En suivant et en respectant ces principes et instructions que nous avons mentionnés précédemment, l'efficacité des cartes éducatives augmentera et s'améliorera, les rendant ainsi plus adaptées à l'apprentissage.

I.6.2.1.6. Importance des flashcards comme activité ludique

Les Flashcards facilitent l'apprentissage de manière plus efficace et rapide, particulièrement lorsqu'elles sont utilisées pour mémoriser des définitions, des mots de vocabulaire, des dates ou des chiffres importants. Alors les flashcards :

- Encouragent les apprenants à identifier les éléments essentiels des détails secondaires, favorisant ainsi une meilleure formulation et organisation des connaissances.
- Contribuent également à une gestion plus efficace du temps d'étude, permettant une utilisation plus efficace des ressources disponibles.
- Fournissent une approche ludique et motivante de l'apprentissage, où chaque révision entraîne une diminution du pourcentage de cartes non maîtrisées et une augmentation du pourcentage de cartes acquises.
- Créent un défi personnel pour l'étudiant, l'incitant ainsi à progresser davantage dans son apprentissage.
- Les flashcards sont efficaces car elles favorisent une pratique active de rappel et de récupération, renforçant ainsi les connexions neuronales et facilitant la mémorisation future. Cette méthode consolide la mémoire et améliore la rétention des informations.
- Les flashcards peuvent intégrer des aides visuelles et des mnémoniques pour renforcer la rétention mémorielle, en utilisant des images et des schémas pour créer

des associations mentales et des moyens mnémoniques comme des acronymes pour faciliter le rappel des informations.

Les flashcards, souvent sous-estimées, sont des outils puissants pour l'apprentissage, offrant cinq :

1. **Technique d'Apprentissage Universelle** : Adaptées à tous les âges et domaines d'étude, les flashcards conviennent à chaque matière, de la philo à l'anatomie.
2. **Apprentissage Ludique** : L'aspect ludique des flashcards encourage l'apprentissage en s'amusant. Varier les méthodes d'acquisition d'informations stimule le cerveau, et l'utilisation en groupe peut rendre l'apprentissage interactif et compétitif. Ils permettent même le partage facile des flashcards entre amis.
3. **Auto-évaluation** : Les flashcards permettent à l'apprenant de s'auto-évaluer. En répondant à une question ou en rappelant une information, l'apprenant peut évaluer sa compréhension et identifier les lacunes à travailler.
4. **Engagement actif** : L'utilisation de flashcards engage activement l'apprenant dans le processus d'apprentissage. L'acte de rappel et de réponse active différentes parties du cerveau, ce qui renforce la mémorisation.
5. **Amélioration de la rétention à long terme** : En combinant la répétition espacée, la concentration sur des points clés, et l'auto-évaluation, les flashcards contribuent à une meilleure rétention à long terme des informations.

Les activités ludiques offrent une multitude d'avantages essentiels pour le développement cognitif, social et émotionnel des enfants. En effet, le jeu est bien plus qu'un simple divertissement, il constitue un élément fondamental du processus d'apprentissage et de croissance. ⁽²⁹⁾

Cuq souligne que le jeu peut transformer la perception traditionnelle de l'apprentissage en le rendant plus attrayant et accessible. De plus, il met en avant le fait que le jeu favorise des relations plus authentiques entre les participants, dynamise les échanges verbaux et encourage une interaction plus égalitaire entre enseignants et apprenants. Ces points

²⁹ Op, cit., Cuq. J.P, P98

renforcent l'idée que les activités ludiques ne sont pas seulement des divertissements, mais des outils puissants pour le développement cognitif, social et émotionnel des enfants. et conclure les avantages des activités ludiques dans les points suivants :

- ✓ **Apprentissage ludique** : Ils rendent l'apprentissage plus engageant et mémorable en incorporant des concepts éducatifs dans un cadre ludique.
- ✓ **Développement cognitif** : Les jeux stimulent la pensée critique, la résolution de problèmes, et encouragent le développement des compétences cognitives.
- ✓ **Socialisation** : Ils renforcent les compétences sociales en favorisant le travail d'équipe, la négociation et la communication efficace.
- ✓ **Réduction du stress** : Les jeux agissent comme une échappatoire divertissante, aidant à réduire le stress et l'anxiété.
- ✓ **Motivation et engagement** : Les jeux captivent l'attention et motivent à atteindre des objectifs spécifiques, favorisant une participation active.
- ✓ **Coordination physique** : Certains jeux contribuent au développement de la coordination et des compétences physiques.
- ✓ **Créativité** : Ils encouragent la prise de décisions imaginatives et la recherche de solutions originales.
- ✓ **Apprentissage par l'erreur** : Les jeux offrent un environnement sûr pour expérimenter et apprendre de l'échec.
- ✓ **Autonomie** : Certains jeux permettent aux participants de diriger leur propre expérience, favorisant ainsi le développement de l'autonomie.
- ✓ **Amélioration de la concentration** : Les jeux exigent souvent une concentration intense, contribuant ainsi à développer cette capacité.

Donc, les activités ludiques offrent une palette d'avantages variés, contribuant à l'épanouissement personnel et social, tout en offrant une expérience divertissante et enrichissante.

Conclusion

En résumé, ce premier chapitre a exploré l'origine et le rôle des jeux, en particulier les activités ludiques, dans l'apprentissage du français au cycle moyen. Nous avons examiné l'évolution de ces activités et leur intégration dans les méthodes pédagogiques, en mettant en lumière l'importance des flashcards. Ces cartes, utilisant des images et des mots clés, ont été essentielles pour renforcer les compétences linguistiques des apprenants en facilitant la mémorisation du vocabulaire et des structures grammaticales. L'utilisation régulière des flashcards a amélioré le niveau éducatif des apprenants, favorisant une meilleure compréhension et expression orale et écrite, tout en créant un environnement d'apprentissage dynamique et motivant.

Chapitre II :
l'enseignement-
apprentissage
des compétences
linguistiques

Introduction

Les programmes d'études mettent l'accent sur l'enseignement des compétences de communication orale et écrite, la compréhension de textes variés, ainsi que sur l'acquisition d'une connaissance approfondie de la grammaire et du vocabulaire français. Ces compétences sont essentielles pour permettre aux apprenants de s'exprimer avec aisance en français et de comprendre des informations complexes dans cette langue.

Dans ce deuxième chapitre, nous allons essayer de mettre en évidence la place du français dans le système éducatif algérien depuis l'indépendance jusqu'à nos jours. Nous examinerons d'abord les différentes étapes par lesquelles l'enseignement du français en tant que langue étrangère a évolué. Ensuite, nous aborderons les objectifs principaux de l'enseignement du français au niveau moyen, en mettant l'accent sur la 2^{ème} année du cycle moyen. Nous passerons ensuite en revue l'approche actuellement adoptée dans le système éducatif algérien. Ensuite, nous présenterons les principaux titres et termes clés de ce chapitre, avant de passer à la mention et à la définition des points essentiels abordés dans la section pratique.

II.1. Objectifs de l'enseignement de la langue française au niveau du cycle moyen

Dans les directives officielles, les objectifs de l'enseignement du français visent à transformer l'apprenant « *un utilisateur autonome du français, instrument qu'il pourra mettre au service des compétences requises pour la formation supérieure, professionnelle, les entreprises utilisatrices et les contraintes de la communication sociales* »⁽³⁰⁾

En effet, l'enseignement du français au cycle moyen, qui est de former les apprenants à devenir des utilisateurs autonomes de la langue française. En d'autres termes, l'objectif est de permettre à l'apprenant de maîtriser la langue française de manière à pouvoir l'utiliser efficacement et avec confiance dans divers contextes, que ce soit dans le cadre de sa formation ultérieure, de son insertion professionnelle, ou encore dans ses interactions sociales.

³⁰ GIRARD. Grégoire, de l'enseignement régulier langue maternelle, libraires éditeurs, Paris, 1944, p.02

L'idée est que la langue française devienne un outil précieux pour les apprenants, qu'ils pourront mobiliser pour développer les compétences nécessaires à leur réussite dans leurs études supérieures, leur carrière professionnelle, ainsi que dans leurs interactions au sein de la société. En tant qu'utilisateur autonome du français, l'apprenant sera capable de s'exprimer de manière claire et précise, de comprendre et d'analyser des textes complexes, et de communiquer efficacement avec divers interlocuteurs, que ce soit à l'écrit ou à l'oral.

Ainsi, cette citation met en lumière l'importance de l'enseignement du français comme un moyen de préparer les apprenants à relever les défis et à saisir les opportunités qui se présentent à eux dans leur parcours éducatif, professionnel et social. Elle souligne également le rôle crucial de la langue française en tant qu'outil de communication et de réussite dans un monde de plus en plus interconnecté et diversifié.

II.2. Objectifs de l'enseignement de français en 2AM

En Algérie, en 2^{ème} année moyenne (2AM), l'enseignement du français vise à atteindre plusieurs objectifs spécifiques, conformément aux orientations du programme éducatif national. Ces objectifs comprennent généralement :

1. Renforcement des compétences de lecture et de compréhension : Améliorer la capacité des apprenants à lire et comprendre des textes de différents genres (narratifs, descriptifs, informatifs), en mettant l'accent sur l'identification des idées principales, la compréhension des détails et l'interprétation du sens global.
2. Développement des compétences d'expression écrite : Encourager les apprenants à produire des écrits variés et structurés, tels que des récits, des descriptions, des lettres, en mettant l'accent sur la clarté, la cohérence, et la richesse du vocabulaire.
3. Acquisition de compétences grammaticales et lexicales : Approfondir la connaissance de la grammaire française, notamment la conjugaison des verbes, les accords, la syntaxe, tout en élargissant le vocabulaire des apprenants et en les familiarisant avec des expressions idiomatiques courantes.

En résumé, l'enseignement du français en 2AM en Algérie vise à fournir aux apprenants les compétences linguistiques et communicatives essentielles pour une utilisation efficace de la langue française dans différents contextes, tout en les sensibilisant à la culture et à la diversité francophone.

II.3. Définition de concept

II.3.1. Compétence

« Une compétence est un savoir agir complexe prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une vérité de ressources interne et externe. »⁽³¹⁾ De même, dans son ouvrage intitulé "Construire des compétences dès l'école", Philippe Perrenoud a exprimé que « la compétence permet de faire face à une situation complexe, de construire une réponse adaptée sans la puiser dans un répertoire de réponses préprogrammées ».³² donc, la compétence se définit comme la capacité à agir de manière complexe en tirant profit de diverses ressources internes et externes. Elle se manifeste dans la capacité à relever des défis complexes et à élaborer des réponses adaptées sans se limiter à un ensemble de réponses préétablies.

Selon d'Hainaut, une compétence est « Un ensemble de savoirs, savoir-faire et savoir-être qui permet d'exercer convenablement un rôle, une fonction ou une activité. Convenablement signifie ici que le traitement des situations aboutira au résultat espéré par celui qui les traite ou à un ensemble optimal ». ⁽³³⁾

Selon différentes perspectives, la compétence peut être appréhendée comme un ensemble intégré de savoirs, savoir-faire et savoir-être, permettant d'exercer adéquatement un rôle, une fonction ou une activité. D'Hainaut souligne que cette aptitude à agir

³¹ TARDIF Jacques, « L'évaluation des compétences : de la nécessité de documenter un parcours de formation », à l'université de Sherbrooke.27/04/2006. P.22

³² Perrenoud. P, Construire des compétences dès l'école, Paris 1999, ESF.

³³ http://sd-2.archive-host.com/membres/up/45897684866019649/p%C3%A9dagogie_g%C3%A9n%C3%A9rale/D%C3%A9finition_concepts_cles_en_p%C3%A9dagogie.pdf

convenablement signifie que le traitement des situations doit conduire au résultat espéré ou à un ensemble optimal.

De même, Philippe Perrenoud expose que la compétence se révèle dans la capacité à faire face à des situations complexes, en élaborant des réponses adaptées sans recourir à un répertoire préprogrammé. Cette définition met l'accent sur la capacité à agir de manière complexe, en tirant parti de diverses ressources internes et externes, pour relever des défis tout en élaborant des réponses adaptées.

En complément, Jacques Tardif stipule que la compétence est un savoir agir complexe, reposant sur la mobilisation et la combinaison efficaces de ressources internes et externes. Ainsi, la compétence se présente comme une capacité à agir de manière informée et adaptative, mobilisant diverses ressources pour atteindre des résultats optimaux. En synthèse, ces trois perspectives convergent vers la conception de la compétence comme un ensemble intégré et dynamique de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes, permettant une action efficace dans des contextes variés.

II.4. Types des compétences

II.4.1. Compétence linguistique :

Fondamentale, la compétence linguistique nous habilite à communiquer aussi bien dans notre langue maternelle que dans une langue étrangère. Elle s'articule autour des quatre principales fonctions que sont l'écriture, la lecture, l'écoute et la parole, Cette notion est définie par CHARAUDEAU, qui soutient que « *la notion de compétence linguistique, telle que les linguistes l'utilisent, est cette connaissance intériorisée des mécanismes de construction des énoncés d'une langue* »³⁴

³⁴ CHARAUDEAU. Patrick, langage et discours, éléments de sémio linguistique (théorie et pratique), hachette, cité dans le mémoire « de la compétence linguistique à la compétence communicative en français langue étrangère, cas des étudiants de la 4^{ème} année licence de français, Paris, 1983, p.35

Hoste définit la compétence linguistique comme « *Un savoir implicite composé d'un ensemble de règles qui offrent à un individu la possibilité de générer pratiquement une infinité de productions langagières. Il s'agit d'un potentiel individuel, non encore activé* ». ³⁵

Selon les linguistes, la compétence linguistique englobe la maîtrise du vocabulaire, des règles morphologiques, syntaxiques, grammaticales, de la sémantique et de la phonologie. Cela permet au locuteur d'acquérir la compétence nécessaire pour produire et interpréter des énoncés corrects.

II.4.1.1. Compétence lexicale

La compétence lexicale est la connaissance et la capacité d'utiliser le vocabulaire dans une situation donnée. Elle est l'une des bases de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Elle permet l'échange dans des situations scolaires ou sociales avec efficacité, voire d'exprimer sa pensée au plus juste. ⁽³⁶⁾

La compétence lexicale se réfère à la connaissance et à l'utilisation appropriée du vocabulaire dans une langue (articles, pronoms, prépositions, auxiliaires, conjonctions). Elle implique la compréhension, la sélection et l'utilisation précise des mots en fonction du contexte, démontrant ainsi la capacité à s'exprimer de manière nuancée et contextuellement adaptée. La notion de compétence lexicale a souvent été conçue comme une sous-compétence linguistique prenant appui sur l'analyse morphologique des mots, à partir des opérations de composition et de dérivation. Cela signifie que la compétence lexicale ne se limite pas seulement à connaître des mots isolés, mais aussi à comprendre comment ces mots peuvent être formés, modifiés et combinés pour créer des significations variées et appropriées dans différents contextes.

II.4.1.2. Compétence grammaticale

« La compétence grammaticale est définie par le CECR comme étant « la capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et reconnaissant des phrases bien formées

³⁵ Hoste. B, Compétences et socioconstructivisme, De Boeck, Paris ,2003, P.8

³⁶Karek. Mounir, « L'acquisition de la compétence lexicale à l'école moyenne en Algérie : problèmes liés aux consignes », Synergies Algérie n° 27, 2019 p. 18

selon ces principes »³⁷ Cette conception de la grammaire est conforme à la définition du dictionnaire Larousse, qui édicte que « *c'est ce qui structure toute langue et qui permet d'exprimer clairement sa pensée, le squelette de la langue.* » ; La compétence grammaticale représente la capacité d'une personne à comprendre et à appliquer correctement les règles grammaticales d'une langue. Elle englobe la maîtrise des structures syntaxiques, des accords, des conjugaisons, et d'autres aspects grammaticaux nécessaires à la formation correcte des phrases et à la communication écrite ou orale. Avoir une compétence grammaticale développée signifie être capable de construire des énoncés grammaticalement corrects, facilitant ainsi une communication claire et précise dans une langue donnée.

II.4.1.3. Compétence sémantique

Lu définit la compétence sémantique « *comme la compréhension de la structure sémantique* »³⁸ . La compétence sémantique se réfère à la capacité d'une personne à comprendre, interpréter et utiliser correctement le sens des mots et des expressions dans une langue donnée. Cela englobe la compréhension des significations, des nuances et des connotations des termes, ainsi que la capacité à les utiliser de manière appropriée dans divers contextes communicatifs. Avoir une compétence sémantique développée contribue à une communication précise et nuancée.

II.4.1.4. Compétence phonologique

La compétence phonologique se réfère à la capacité d'un individu à percevoir, produire et manipuler les sons d'une langue de manière précise. Cela englobe la compréhension des systèmes sonores, des intonations, des accents, ainsi que la capacité à prononcer correctement les mots. Une compétence phonologique développée facilite une communication orale claire et une compréhension adéquate des sons d'une langue.

II.4.1.5. Compétence orthographique :

Pour le Conseil de l'Europe (2000), la compétence orthographique est une connaissance de la perception et de la production des symboles qui composent les textes écrits et la capacité

³⁷ Valérie Perron, « Les représentations de la compétence grammaticale », Synergies France n° 12,2018, P.38

³⁸ LU. G.Q, "A Contrastive analysis of Semantic Syntax in English and Chinese", Shanghai, Fudan University Press.1999

correspondante. Conventions d'écriture d'une langue, permettant ainsi une utilisation correcte de l'orthographe. Cela englobe la connaissance des graphies correctes des mots, des règles d'accord, des conjugaisons et d'autres aspects liés à l'orthographe. Une compétence orthographique développée contribue à une communication écrite claire et correcte.

En outre, le terme compétence est très difficile à cerner et il se confronte à plusieurs interprétations. Aujourd'hui, la compétence est un terme méthodologique, elle se situe au centre des langues, c'est un savoir de type procédural et se réalise par deux canaux différents : l'oral et l'écrit. Elle est aussi reconsidérée par quatre manières différentes :

- Compréhension de l'oral.
- Expression orale
- . - Compréhension de l'écrit.
- Expression écrit.

II.5. Les points de langue

II.5.1. Le lexique :

Le lexique selon **Martinet** fait référence à la classification des mots selon leur fonction syntaxique, proposée par le linguiste français André Martinet. Il se concentre sur la structure des mots dans une langue donnée, en les classant en différentes catégories telles que les lexèmes-racines, les morphèmes, les lexèmes-concepts, les lexèmes-opérations, et les lexèmes-relations.

II.5.1.1. Le lexique global :

Le lexique global désigne l'ensemble des mots et des expressions disponibles dans une langue, sans faire de distinction entre les mots utilisés par différents locuteurs ou dans différents contextes. C'est une vision globale et générale du vocabulaire d'une langue, sans considération des particularités individuelles.

II.5.1.2. Le lexique individuel :

Le lexique individuel fait référence au vocabulaire spécifique qu'une personne connaît et utilise. Il s'agit de l'ensemble des mots et des expressions qu'une personne a appris et qu'elle

est capable de comprendre et d'utiliser dans sa communication. Le lexique individuel peut varier d'une personne à l'autre en fonction de nombreux facteurs tels que l'éducation, l'expérience, les intérêts, et l'environnement linguistique.

En résumé, le lexique selon Martinet se concentre sur la classification des mots selon leur structure et leur fonction syntaxique, tandis que le lexique global désigne l'ensemble des mots d'une langue sans distinction individuelle, et le lexique individuel fait référence au vocabulaire spécifique qu'une personne connaît et utilise.

Cuq explique en ce sens que ; « *Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social, ou d'un individu ...* »⁽³⁹⁾D'après cette citation on comprend que Pierre Cuq souligne que le lexique représente l'ensemble des unités lexicales formant le vocabulaire dans différents contextes linguistiques, que ce soit au niveau d'une langue entière, d'une communauté linguistique, d'un groupe social ou d'un individu spécifique. Cette définition met en évidence la diversité et la complexité du lexique, ainsi que son rôle central dans la communication et la compréhension.

Le centre national de ressources textuelles et lexicales ; « *Le lexique est le trésor de la langue française. Il est composé de tous les mots des différents domaines de l'expérience humaine, représentés en langue* »⁽⁴⁰⁾et met en lumière sa nature fondamentale dans la langue. Le lexique représente l'ensemble des mots utilisés par une communauté linguistique, allant des termes de tous les jours aux expressions spécialisées. Considéré abstraitement, il constitue l'un des éléments clés du code linguistique, facilitant la communication et la compréhension entre les locuteurs d'une même langue. Ainsi, le lexique forme le socle sur lequel repose toute forme de communication, reflétant la richesse et la diversité linguistique d'une communauté donnée.

Donc on comprend que, Le lexique représente le répertoire de mots d'une langue, organisé en différentes catégories telles que les lexèmes-racines, les morphèmes, etc., et constitue le trésor linguistique essentiel à la communication. Il englobe l'ensemble des unités lexicales

³⁹ Cuq. J.P, Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, 2003, p155

⁴⁰ <http://www.ac-grenoble.fr/école/74maitrise-langue74/IMG/PDG/différences-lexique-vocabulaire>, 18/09/2023

utilisées par une communauté linguistique ou un individu, reflétant ainsi la richesse et la diversité des expériences humaines représentées dans la langue.

II.5.2. Le vocabulaire :

D'après le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde de Jean-Pierre Cuq, le mot « *vocabulaire* » dans l'usage courant, le terme *vocabulaire* désigne l'ensemble des mots d'une langue »⁽⁴¹⁾

Le dictionnaire du français usuel définit le vocabulaire comme suit « *le vocabulaire est l'ensemble des mots connus et utilisés par un être humaine* »⁽⁴²⁾

Le vocabulaire est : « *L'ensemble (v) des mots effectivement employés par le locuteur dans tel acte de parole précis où le vocabulaire et l'acquisition d'un certain nombre de mots appartenant au lexique individuel de locuteur* ».⁽⁴³⁾

Selon les trois sources citées, le vocabulaire se réfère à l'ensemble des mots utilisés dans une langue, connus et utilisés par un individu, et ceux effectivement employés par un locuteur dans un acte de parole spécifique, comprenant l'acquisition d'un certain nombre de mots du lexique individuel du locuteur.

II.5.2.1. Relation entre lexique et vocabulaire :

Selon Danielle Bailly : « *Le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leur sens* ».⁽⁴⁴⁾ Nous reconnaissons que le lexique d'une langue est constitué de tous les mots qui la composent, mais il ne se réduit pas à une simple liste figée de termes. Au contraire, chaque mot possède un passé, une origine, et subit des évolutions au cours du temps. Par conséquent, les linguistes ne se limitent pas à l'étude des

⁴¹ Cuq. J. P, Op.cit., p183

⁴² Picoche. Rolland, Dictionnaire du français usuel, De Boeck, Paris, 2002, p.574

⁴³ Genouvrier. E et Peytard. J, « Linguistique et enseignement du français », paris,1970, P. 181

⁴⁴ Bailly. Danielle, didactique de l'anglais, volumes Nathan, 1997 P.3

mots en tant que tels, mais examinent également leur genèse, leur évolution et leur signification.

Le vocabulaire se présente comme une manifestation du lexique, tandis que le lexique représente l'ensemble des vocabulaires utilisés. Les vocabulaires se réfèrent à des domaines spécifiques d'expérience (comme le vocabulaire de l'école, de l'armée, etc.). Le lexique englobe tous les mots d'une langue, tels que ceux présents dans un dictionnaire. De plus, le lexique prend en compte différents aspects des mots, notamment leur phonologie (leur prononciation), leur morphologie (leur formation), leur sémantique (leur sens et leurs relations avec d'autres mots), ainsi que leur syntaxe (leur fonction dans la phrase).

Dans un sens commun, attesté dès le XVIIe siècle, un vocabulaire est une liste de mots. Douchet et Beauzée écrivent : « *Le vocabulaire n'est que le catalogue des mots d'une langue, et chaque langue a le sien À ce titre, divers ouvrages à objectif pédagogique s'intituleraient vocabulaire.* »⁽⁴⁵⁾

Cette définition met en lumière plusieurs aspects importants du vocabulaire et de sa relation avec le lexique :

- **Composition du vocabulaire** : Le vocabulaire est composé d'un ensemble de mots ou de termes qui sont spécifiques à des domaines particuliers tels que la science, la technique, les groupes sociaux, les milieux ou encore les auteurs. Chaque domaine possède son propre vocabulaire distinctif qui reflète ses spécificités et ses exigences.
- **Développement du vocabulaire chez les apprenants** : Le développement du vocabulaire commence généralement par l'expression orale et se poursuit tout au long du parcours scolaire. Les apprenants acquièrent progressivement de nouveaux mots, apprennent leur signification, leur orthographe et leur prononciation. Cette acquisition continue d'enrichir leur vocabulaire et contribue à leur compréhension des textes.
- **Influence du vocabulaire sur la compréhension et l'apprentissage** : Un vocabulaire étendu améliore la compréhension des textes. Les apprenants dotés d'un vocabulaire riche sont mieux équipés pour comprendre des textes variés et complexes. De plus, la lecture régulière est un moyen efficace d'enrichir le

⁴⁵ RAZAFITSIAROVANA. Chantal et all, « travailler les outils de la langue : pourquoi ? Comment ? MADAGASCAR, INFP, Agence universitaire de la francophonie, 2011, P.18.

vocabulaire, car elle expose les apprenants à de nouveaux mots et à de nouvelles expressions.

- **Relation entre vocabulaire et lexique** : Le vocabulaire est un élément du lexique, qui englobe à la fois les mots utilisés activement par un individu et ceux qu'il comprend mais utilise rarement. Le vocabulaire actif comprend les mots et les locutions que l'individu utilise fréquemment, tandis que le vocabulaire passif comprend les mots que l'individu comprend mais utilise rarement.

- **Objectif de l'enseignement** : L'objectif principal de l'enseignement est de construire un vocabulaire actif, c'est-à-dire un vocabulaire riche et développé que les apprenants utilisent de manière efficace dans leur communication.

- **Interdépendance entre lexique et vocabulaire** : Le lexique et le vocabulaire sont deux concepts étroitement liés. En effet, le lexique ne peut être réalisé qu'à travers les différents vocabulaires spécifiques à chaque domaine, tandis que le vocabulaire n'existe que dans la mesure où il représente les différentes réalisations potentielles du lexique.

Donc, le vocabulaire est essentiel pour apprendre, acquérir et maîtriser une langue. Les flashcards jouent un rôle crucial dans l'acquisition d'un grand nombre de mots en peu de temps. Cela crée une relation interactive, rendant l'apprentissage de la langue plus facile et plus rapide.

II.5.3. La grammaire

D'après l'encyclopédie Encarta, la grammaire, étymologiquement parlant, est reconnue comme : « *art de bien lire et de bien écrire* », est, en guise de définition, « *l'ensemble des règles qui régissent une langue.* »⁽⁴⁶⁾

En ce qui concerne les travaux de Besse et Porquier, « *le statut de la grammaire, en langue étrangère, sous la diversité même de ses acceptions, apparaît spécifique à plusieurs égards.* »⁽⁴⁷⁾

⁴⁶ Encyclopédie Microsoft Encarta, Microsoft Corporation (Logiciel), 2003, 1993-2002

⁴⁷ BESSE. H et PORQUIER R : Grammaire et didactique des langues, Didier, Paris, 1991, p.181

Ils placent cette particularité dans le contexte de l'enseignement/apprentissage parce que : « *L'objet d'enseignement/apprentissage n'est pas constitué en soi par les descriptions des linguistes, mais par les descriptions pédagogiques ou pédagogies de cette langue, ce que nous appelons ici grammaire pédagogique.* »⁽⁴⁸⁾

Les travaux de Besse et Porquier mettent en évidence le caractère spécifique de la grammaire en langue étrangère, qui se manifeste à travers différentes acceptions. Ils soulignent que cette particularité réside notamment dans le contexte de l'enseignement/apprentissage, où la grammaire prend une dimension pédagogique. Contrairement aux descriptions des linguistes, l'objet d'enseignement/apprentissage est façonné par ce qu'ils appellent la "grammaire pédagogique", c'est-à-dire les descriptions pédagogiques de la langue.

Jean-Pierre Cuq identifie quatre sens qui définissent la grammaire :

- Comme un principe organisationnel propre à une langue, que les locuteurs connaissent intuitivement.
- En tant qu'activité éducative visant à enseigner les règles linguistiques pour parler et écrire correctement, parfois appelée grammaire d'enseignement.
- Comme une théorie sur le fonctionnement interne de la langue, avec des concepts théoriques spécifiques, tels que la grammaire générative ou pédagogique.
- Comme les connaissances internes d'une langue acquises progressivement par un apprenant, parfois désignées comme grammaire interne ou d'apprentissage, impliquant des savoirs et des savoir-faire tacites et des règles transitoires.

II.5.4. La conjugaison

La conjugaison des verbes nécessite de manipuler ces éléments de manière appropriée pour exprimer précisément le sens voulu dans une phrase. Cela implique de prendre en considération les règles spécifiques associées à chaque temps, mode, personne et voix.

⁴⁸ Ibid. P .181

Cependant, il convient de rester vigilant car de nombreux verbes sont irréguliers, ce qui signifie qu'ils ne suivent pas les modèles de conjugaison habituels. Par conséquent, même après avoir pris en compte les règles générales, il est souvent nécessaire de mémoriser les formes spécifiques de ces verbes pour les utiliser correctement.

Selon le Petit Robert « *Conjuguer un verbe, c'est réciter ou écrire, dans un ordre convenu, les différentes formes que prend ce verbe d'après les voix, les modes, les temps, les nombres et les personnes. L'ensemble de ces différentes formes s'appelle conjugaison.* »⁽⁴⁹⁾ ; Cette citation du Petit Robert explique de manière précise ce qu'est la conjugaison d'un verbe. Elle décrit le processus de transformation d'un verbe pour exprimer différents éléments linguistiques tels que les voix, les modes, les temps, les nombres et les personnes.

Les flashcards offrent une méthode pratique pour étudier la conjugaison. Elles présentent un verbe à l'infinitif d'un côté ou bien le pronom et sa conjugaison dans différentes formes de l'autre côté. Les apprenants peuvent les utiliser pour répéter et mémoriser les conjugaisons de manière interactive. En les manipulant régulièrement, les apprenants renforcent leur compréhension et leur maîtrise de la conjugaison.

II.5.5. La production écrite

La production écrite désigne la création de textes écrits par un individu, couvrant une variété de genres comme des essais, des rapports, des lettres, etc. Cela implique l'utilisation de compétences linguistiques et textuelles pour exprimer des idées de manière claire et cohérente.

Selon Dubois, la production écrite est : « *l'action de produire, de créer un énoncé au moyen des règles de grammaire d'une langue.* »⁽⁵⁰⁾ Dans ce sens, la production écrite comme étant le processus par lequel un individu produit ou crée un énoncé en utilisant les règles grammaticales de la langue. En d'autres termes, lorsqu'une personne rédige un texte, elle le fait en respectant les normes et les conventions linguistiques de la langue dans laquelle elle écrit. Ainsi, la production écrite implique l'application des règles de grammaire pour exprimer des idées de manière claire, cohérente et correcte. Cette définition souligne

⁴⁹ ROBERT. J. P, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris,2008, p 54

⁵⁰ Dubois. J, Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Paris : Larousse, coll, Trésors du français, 1994, p 381.

l'importance de la maîtrise des conventions grammaticales dans la composition de tout texte écrit.

Elle joue également un rôle crucial dans la communication, comme le souligne Thao : « *Les apprenants ne composent pas des textes pour que l'enseignant puisse corriger leurs fautes.* »⁵¹ mais que la production écrite « *est une activité qui a un but et un sens : les apprenants écrivent pour communiquer avec un (ou des) lecteur(s).* »⁽⁵²⁾ Cela implique que la production écrite est tributaire de la capacité à s'exprimer et à communiquer avec les autres (lecteurs), permettant ainsi à l'apprenant de démontrer ses compétences expressives et d'utiliser son répertoire linguistique. Ainsi, la production écrite place l'apprenant dans une situation d'interaction avec autrui.

L'objectif principal de l'enseignement de la production écrite en classe de FLE pour les apprenants de deuxième année du cycle moyen est de les amener à développer leurs idées et leurs intérêts afin de pouvoir communiquer avec autrui dans une langue étrangère. Il s'agit également de leur enseigner les techniques rédactionnelles pour produire des textes bien structurés et soignés. La production écrite revêt une importance cruciale dans l'apprentissage du français langue étrangère pour plusieurs raisons :⁵³

- Elle s'appuie sur les connaissances préalables des apprenants : en guidant les élèves dans le développement progressif de leurs compétences en écriture, en utilisant leurs connaissances antérieures et les notions étudiées en classe comme point de départ.
- Elle facilite la formation de phrases : la capacité à construire des phrases simples et correctes est essentielle dans le processus d'écriture. Sans cette compétence de base, il est difficile pour les apprenants de construire des phrases plus complexes ou des paragraphes.

⁵¹ Aslim, Y, « Enseignement – Apprentissage de l'expression écrite en FLE, environnement numérique de travail et internet », Université Lumière Lyon 2, Thèse de doctorat en Sciences de l'Éducation, 10 novembre 2008, p.50

⁵² Ibid., p.50

⁵³ <https://www.languefr.net/2017/06/limportance-de-la-production-écrite-en.html>. Consulté le 30/12/2018.

- Elle permet la construction de paragraphes cohérents : grâce à une bonne compréhension des concepts et des prérequis, les apprenants peuvent formuler des phrases qui contribuent à la construction de paragraphes cohérents.

Les flashcards sont des outils utiles pour améliorer la production écrite des apprenants. En présentant du vocabulaire, des structures grammaticales et des modèles de phrases, ils aident à enrichir les compétences linguistiques. Les apprenants peuvent réviser, pratiquer et s'auto-évaluer à l'aide de ces cartes, renforçant ainsi leur capacité à composer des textes clairs et précis.

Conclusion

Grâce aux définitions des concepts et aux informations détaillées présentées dans notre chapitre, nous avons constaté que l'enseignement et l'apprentissage des compétences linguistiques au cycle moyen ont revêtu une importance cruciale dans le développement académique et social des apprenants en Algérie. Tout au long de ce processus, l'accent a été mis sur la maîtrise de la langue française en tant que langue étrangère, ainsi que sur la consolidation des compétences en communication orale et écrite.

Chapitre III :

Analyse et

interprétation

des résultats

Introduction

Dans le premier chapitre théorique, nous avons examiné de près les flashcards et leur impact dans le contexte de l'enseignement apprentissage de FLE, en mettant particulièrement l'accent sur leur influence sur l'enseignement de FLE chez les apprenants de moyen en particulier de 2^{ème} année moyenne.

Pour répondre à la problématique posée au début de notre recherche et vérifier la validité des hypothèses concernant les flashcards comme moyen de développement des compétences linguistiques, nous avons choisi l'expérimentation comme outil de vérification. Nous réaliserons notre étude sur le terrain au collège de la commune de Lioua dans la wilaya de Biskra, en compagnie des apprenants de la 2^{ème} année moyenne.

1.Terrain de l'expérimentation

Notre expérimentation s'est déroulée au sein d'une école du cycle moyen dans la région du Lioua, plus précisément à l'école Kara Abdallah, sous la direction de M. LEADJAL IBRAHIM. Les apprenants concernés appartenaient à la classe de deuxième année de l'enseignante HEMEIRA NABILA.

2.Présentation du groupe expérimental :

Notre expérimentation a été réalisée au sein d'une classe regroupant 35 apprenants de sexes divers, comprenant 14 filles et 21 garçons. Nous avons sélectionné ce niveau en raison de son rôle crucial dans le système éducatif algérien. Il constitue une étape significative dans la formation de la personnalité de l'adolescent, marquant la transition de l'enfance à l'adolescence. Il est impératif d'introduire une approche d'apprentissage du français plus dynamique et avancée, tout en garantissant une transition fluide entre les différents cycles, notamment du moyen au secondaire.

Nous avons constitué notre échantillon dans le but d'évaluer l'impact des flashcards sur le développement des compétences linguistiques des apprenants en 2^{ème} année de la moyenne, notamment en ce qui concerne la mémorisation, la synthèse et l'autonomie dans l'apprentissage.

3. Déroulement de l'expérimentation

3.1. Pré-test

Avant de commencer notre étude, nous avons effectué une observation de classe, au cours de laquelle nous avons collecté les informations nécessaires pour mener une expérimentation. Notre visite a eu lieu le 20 Février 2024 à 10 h, lors de laquelle nous avons rencontré le directeur de l'établissement, qui a donné son accord pour la réalisation de notre recherche.

Il convient de mentionner que nous avons sélectionné le cours sur les saisons, extrait du manuel scolaire, pour mener notre étude.

Lors de la première séance expérimentale, l'enseignante a choisi de présenter le cours de manière traditionnelle, selon les méthodes habituelles, afin de faciliter la comparaison ultérieure après l'introduction des flashcards. La leçon est présentée de manière traditionnelle en se basant sur les contenus du manuel scolaire prescrits par le ministère.

3.2. Test

3.2.1. Activité 01 : vocabulaire (*le lexique de la bande dessinée*)

Durée : 45 minutes (8 h à 8 h 45)

La date : 14_03_2024

Objectifs de la séance

Objectif général

- Identifier le lexique de la bande dessinée.

Objectifs spécifiques

- Renforcer le travail de groupe avec les flashcards au sein de la classe.
- Créer un équilibre entre les capacités des apprenants.
- Encourager la compétition et augmenter le taux de participation.

3.2.2. Déroulement de l'activité01 :

Au début de la séance, l'enseignante a écrit la date, le titre du projet, la séquence et le type d'activité au tableau. Ensuite, elle a rapidement rappelé le contenu de la séquence, puis nous avons divisé les apprenants en groupes. Chaque groupe comptait 7 apprenant, et bien sûr, le niveau des apprenants variait dans chaque groupe. Ensuite, nous avons distribué des enveloppes, chacune contenant deux flashcards. La première flashcard contenait une petite définition, et la deuxième contenait un terme lié à cette définition. Cependant, la définition et le terme sur chaque flashcard n'avaient aucun lien les uns avec les autres, ce qui signifie que les réponses pour chaque flashcard se trouvaient dans une autre enveloppe, c'est-à-dire un autre groupe. Ensuite, nous avons donné aux apprenants cinq minutes pour lire le terme et la définition attentivement, discuter entre eux, puis nous avons travaillé ensemble, c'est-à-dire en groupe. Nous avons commencé par le premier groupe, où un apprenant a lu la définition et les autres groupes ont réfléchi à quel terme correspondait à cette définition. Lorsqu'ils ont trouvé la bonne réponse, les groupes ont échangé les flashcards, chaque groupe recevant le terme correspondant à la définition qu'il avait. Nous avons répété ce processus jusqu'à ce que toutes les flashcards soient assorties, puis les apprenants ont procédé à associer chaque terme à sa définition correcte à la fin de la séance.

Première partie de l'activité :

1. Dans la première activité, nous avons décidé que tous les apprenants participeraient à l'activité en utilisant des flashcards pour plusieurs raisons :
2. Pour maintenir les apprenants dans un environnement d'apprentissage habituel et ne pas perturber le cadre habituel afin d'obtenir des résultats plus précis.
3. Cela a permis aux apprenants de se familiariser avec les cartes mémoire et leur fonctionnement en tant qu'outil nouveau et étranger pour eux.

Dans notre analyse des résultats, nous avons pris en compte l'opinion de l'enseignante sur le degré de changement observé dans la salle de classe.

Deuxième partie de l'activité :

Dans la deuxième partie de l'activité, nous avons récupéré les flashcards des groupes et chaque apprenant est retourné à sa place comme d'habitude, lors des cours ordinaires, pour effectuer le travail individuel, nous avons divisé les apprenants en deux groupes : un groupe témoin et un groupe expérimental. Ensuite, nous avons fourni aux apprenants du groupe expérimental des flashcards liées à la première partie de l'activité et leur avons demandé de relier chaque terme à sa définition appropriée. Pour le groupe témoin, l'enseignante a écrit les termes de l'histoire au tableau et leur a demandé de réfléchir à la définition de chaque terme en fonction de leurs connaissances préalables.

La réponse à l'activité 01 :

- **Une vignette** : image encadrée d'une bande dessinée
- **Une planche** : ensemble des vignettes dans un cadre
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle **une onomatopée**
- Les paroles des personnages sont placées dans **une bulle**
- Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages dans un encadré qui s'appelle **une cartouche**

3.2.3. Activité 02 : la grammaire (les types des phrases)

Durée : 45 minutes (8 :45 à 9 :15)

La date : 14 /03/2024

Objectifs :

Objectif général :

Employer les types des phrases pour raconter dans une fable.

Objectifs spécifiques :

Différencier les types de phrases.

Connaître les caractéristiques de chaque type de phrase.

Comprendre la technique de synthétisation du cours par des flashcards.

3.2.4. Déroulement de l'activité 02 :

L'enseignante, comme à chaque début de séance, a commencé par écrire la date au tableau ainsi que le contenu du projet, de l'unité et des valeurs pour rappeler le contenu de l'unité. Ensuite, elle s'est immédiatement plongée dans le cœur de la leçon que nous allions aborder, en commençant par définir les types de phrases (les quatre types prévus dans le programme) ... Ensuite, après cela, nous avons divisé les apprenants en deux groupes ; le groupe expérimentale (19 élèves) a reçu les flashcards tandis que le deuxième groupe témoin (16 élèves) n'en a pas reçu ces derniers. Les flashcards étaient à la fois une activité à réaliser et une synthèse de la leçon et de l'explication donnée ; la flashcard contenait les types de phrases d'un côté et de l'autre côté, la description et l'explication de chaque type. Les apprenants devaient associer chaque type de phrase avec son explication et les marques appropriées. Après que les apprenants ont terminé l'activité présent sur la flashcard, qui a facilité leur compréhension et leur assimilation de l'explication précédente, l'enseignante a demandé aux apprenants de réaliser l'activité dans le manuel scolaire, qui consistait en des phrases où l'apprenant devait identifier le type de chaque phrase. Le premier groupe s'est appuyé sur les flashcards qui leur ont été fournies, tandis que le deuxième groupe s'est uniquement basé sur l'explication donnée par l'enseignante.

3.2.5. Activité 03 : conjugaison (le futur simple de l'indicatif)

Durée : 45 minutes (12 :15 à 13 :00)

Objectif : écrire les verbes au futur simple pour raconter

3.2.6. Déroulement de l'activité 03 :

L'activité de conjugaison des verbes, pratiquée avec les apprenants, était également une manière de plonger directement au cœur du cours. Après que l'enseignante ait expliqué la règle générale de la leçon et mené quelques activités prévues dans le manuel scolaire en classe, nous avons collé des flashcards sur le tableau avant la fin de la leçon. Ces flashcards, de deux couleurs différentes, étaient conçues pour activer l'aspect ludique et attirer l'attention des apprenants. Les flashcards étaient disposées de manière à ce qu'un côté contienne les

pronoms et l'autre des verbes de différentes groupe (1,2,3) conjugués au futur simple de l'indicatif, et les apprenants devaient associer chaque pronom au verbe qui lui correspondait. Il est également à noter que l'apprenant pouvait utiliser les flashcards finalisées comme une référence constante et un raccourci pour réviser lors des devoirs et des examens, évitant ainsi les longues et ennuyeuses explications.

3.3. Post-test

3.3.1. Activité 04 : production de l'écrit

Durée : 1h (8 à 9)

La date : 18 /04/2024

Objectifs :

Objectif général :

- Produire à l'écrit les paroles d'une fable.

Objectifs spécifiques :

- L'entraînement de l'élève au travail individuel(l'autonomie) pur en se basant sur les flashcards.
- Comprendre comment utiliser et appliquer les connaissances acquises précédemment.

3.3.2. Déroulement de l'activité 04 :

Dans l'activité de la production écrite, étant la dernière séance de chaque unité, elle résume les activités précédentes et inclut la rédaction qui s'aligne avec les données de l'unité, basées sur ce que l'apprenant a appris tout au long de l'unité. Pour cette séance, Nous avons divisé la classe en deux groupes : le groupe témoin qui a travaillé avec la méthode traditionnelle et Nous leur avons fourni la flashcard contenant le contenu du dialogue entre les personnages, sans les flashcards contenant les illustrations. Pour le groupe expérimental, nous leur avons fourni les des flashcards ; ces derniers contiennent deux cartes : la première contenant l'histoire illustrée avec des dessins décrivant la séquence de l'histoire, ainsi que des bulles vides où l'apprenant insère le contenu du dialogue en utilisant la deuxième flashcard. Cette deuxième flashcard contient le dialogue entre les personnages de l'histoire,

mais dans l'état où nous l'avons fourni aux apprenants, sans ordre précis. L'apprenant commence par organiser le dialogue, puis insère chaque réplique dans la bulle appropriée, ainsi que l'agencement des contenus dans les cartouches. Nous avons laissé la dernière bulle vide pour que l'apprenant y insère son propre ajout, sans données préalables. Cette étape met l'accent sur le travail de l'apprenant, qui s'appuie sur les connaissances acquises à partir des flashcards réalisées tout au long de l'unité.

L'objectif de l'activité :

- L'évaluation de la récupération des informations précédemment présentées lors des leçons où les flashcards ont été utilisées.
- L'évaluation de l'utilisation des compétences linguistiques acquises
- L'évaluation de l'efficacité des flashcards dans le développement de l'autonomie des apprenants.

La réponse :

Contenus des bulles

- **Bulle 01** : salut monsieur. Corbeau. Vous êtes vraiment magnifique
- **Bulle 02** : si ce que vous chantez est aussi beau que votre apparence, vous êtes l'oiseau le plus incroyable de cette forêt
- **Bulle 03** : écoutez bien, monsieur les gens qui vous flattent veulent souvent quelque chose en retour. C'est une leçon importante, sûrement aussi précieuse qu'un fromage.

Contenus des cartouches

1. Le corbeau était assis sur un arbre avec un fromage dans son bec.
2. Le renard, attiré par l'odeur, se rapprochait.
3. Le renard parle doucement
4. Quand il entend ça, le corbeau est tellement content et il ouvre grand son bec pour montrer sa belle voix, puis il laisse tomber son fromage
5. Le renard attrape le fromage et parle

6. Le corbeau se sentait tellement mal et promit qu'il ne se ferait plus avoir comme ça, mais c'était un peu tard.

4. Analyse des résultats

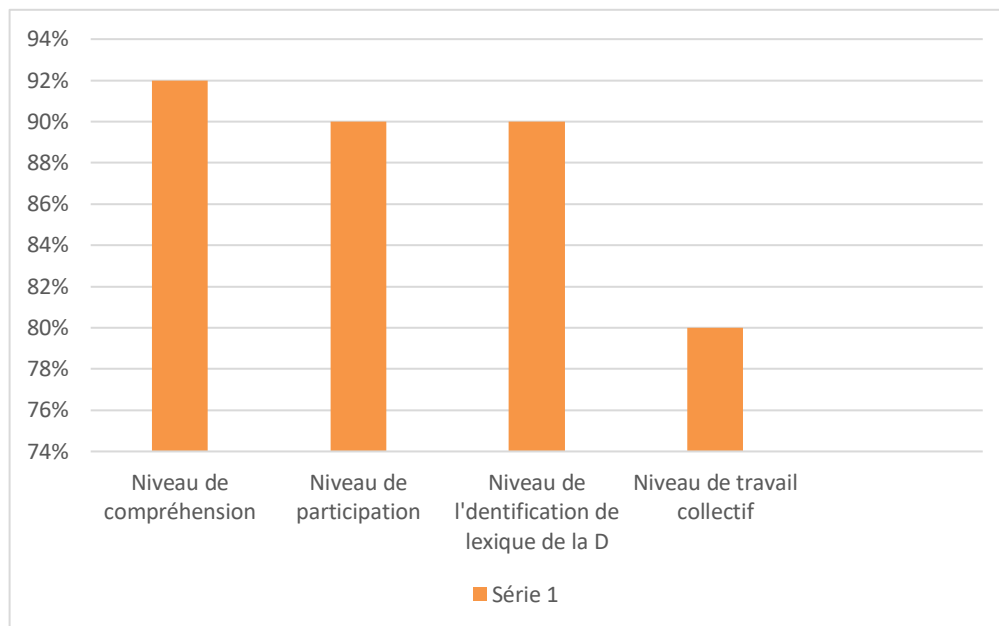
4.1. Analyse de l'activité 01 :

Première partie de l'activité :

Groupes	Nombre et sexe des apprenants	Niveau de travail collectif	Niveau de compréhension	Niveau de participation	Identification de lexique de la BD
01	07 garçons	90%	100%	100%	100
02	07 filles	70%	70%	80%	80%
03	07 filles	70%	70%	80%	85%
04	07 garçons	90%	100%	100%	100%
05	7 garçons	80%	80%	90%	85%

Résultats obtenus :

Niveau de travail collectif	80%
Niveau de compréhension	92%
Niveau de participation	90%
Identification de lexique de la BD	90%



Graphique 1: Analyse des Compétences Clés dans l'Étude de la Bande Dessinée

Commentaire :

Le nombre dans les groupes était cohérent, car nous avons réparti les apprenants de manière égale (7), tout en mettant l'accent sur la diversité des niveaux dans chaque groupe, ce qui a créé une sorte d'harmonie entre les groupes.

Le taux de travail en groupe était également excellent, il était estimé à plus de 80% au total, ce qui est attribuable à la bonne répartition des apprenants entre les groupes.

Le taux de compréhension et d'assimilation des flashcards était excellent dans tous les groupes, il était estimé à plus de 92% au total grâce à la simplicité de l'idée de ces dernières et à leur facilité de compréhension par les apprenants, ainsi qu'au travail en groupe et à l'harmonie entre les apprenants.

Nous avons également enregistré un taux de participation et d'activité en classe très satisfaisant, il était estimé à plus de 90% au total ce qui reflète le succès de tous les points précédents dont les résultats étaient excellents.

Et en conséquence de tous les points précédents, la majorité des apprenants ont pu identifier tous les éléments de l'histoire.

4.1.1. Analyse de premier partie de l'activité 01 :

Les résultats étaient variables et différents pendant le déroulement de l'activité, c'est-à-dire lorsque les apprenants effectuaient l'activité en groupes. Cela était dû aux différences de capacités individuelles et à leur variabilité d'un apprenant à l'autre, ainsi qu'aux différences de niveau entre les apprenants dans chaque groupe. Le niveau de participation a également varié d'un groupe à l'autre en raison de la diversité du travail collectif. Cependant, grâce au travail d'équipe, à la cohérence et à l'intégration entre les apprenants dans les groupes, nous avons réussi l'activité et avons pu faire correspondre toutes les flashcards les unes avec les autres, ce qui a ensuite conduit à renforcer la mémoire de l'apprenant, ainsi qu'à effectuer le travail individuel dans la 2ème partie de l'activité.

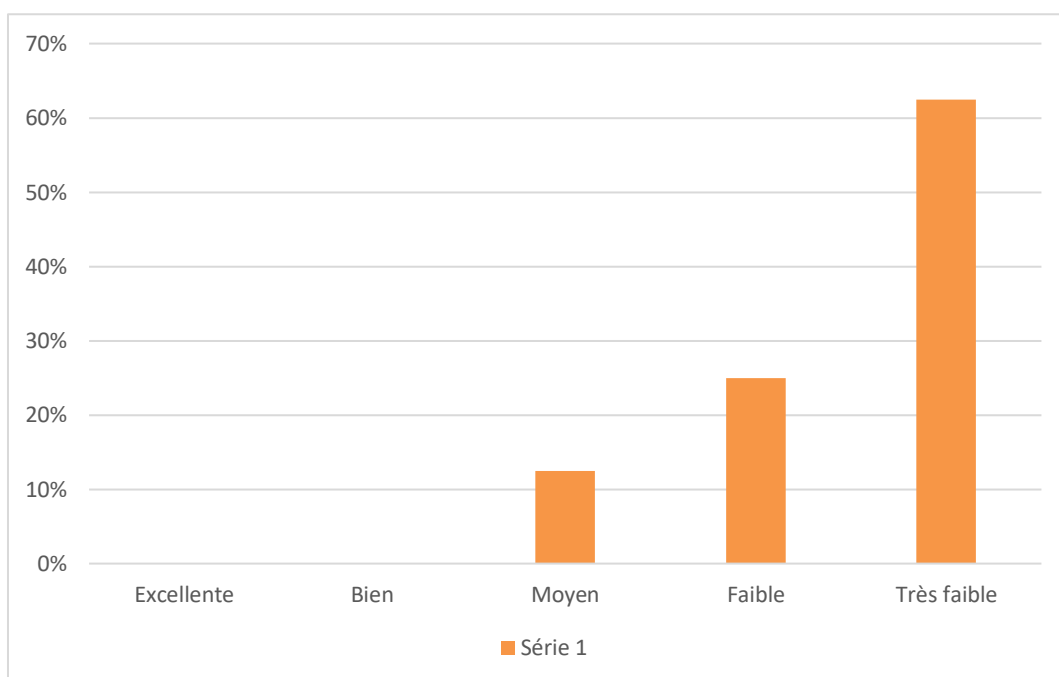
L'enseignante était très satisfaite des résultats enregistrés pendant la séance et nous a informés qu'elle avait remarqué un changement radical dans le niveau d'activité à l'intérieur de la classe, similaire aux cours habituels. Elle a également souligné une augmentation du taux de participation, en particulier de la part des apprenants ayant un niveau faible.

4.1.2. Analyse de deuxième partie de l'activité :

Tableau représente les résultats de groupe témoin

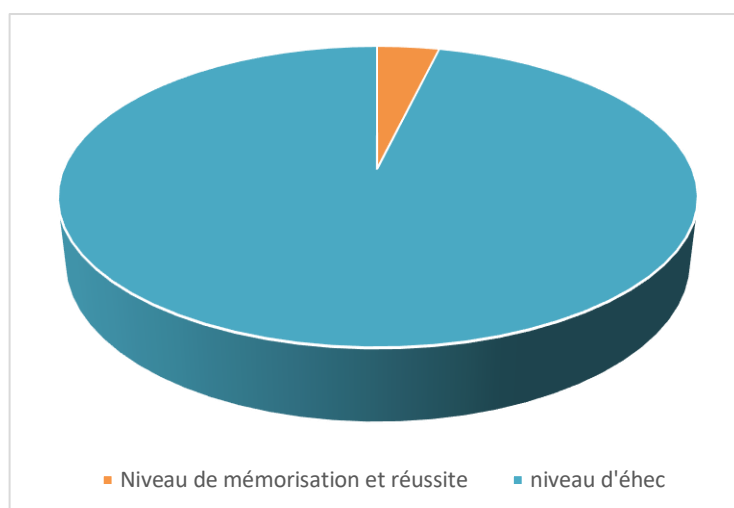
	Excellente	Bien	Moyen	Faible	Très faible
Nombre des apprenants 16	//	//	2	4	10
La note sur 8	//	//	6	4	2
La fréquence	0%	0%	12,5%	25%	62,5%

Graphique 2: Niveaux de Performance dans Diverses Compétences de la Bande
Dessinée pour le groupée témoin



Résultats obtenus :

Niveau de mémorisation et réussite	12,5%
Niveau d'échec	87,5%



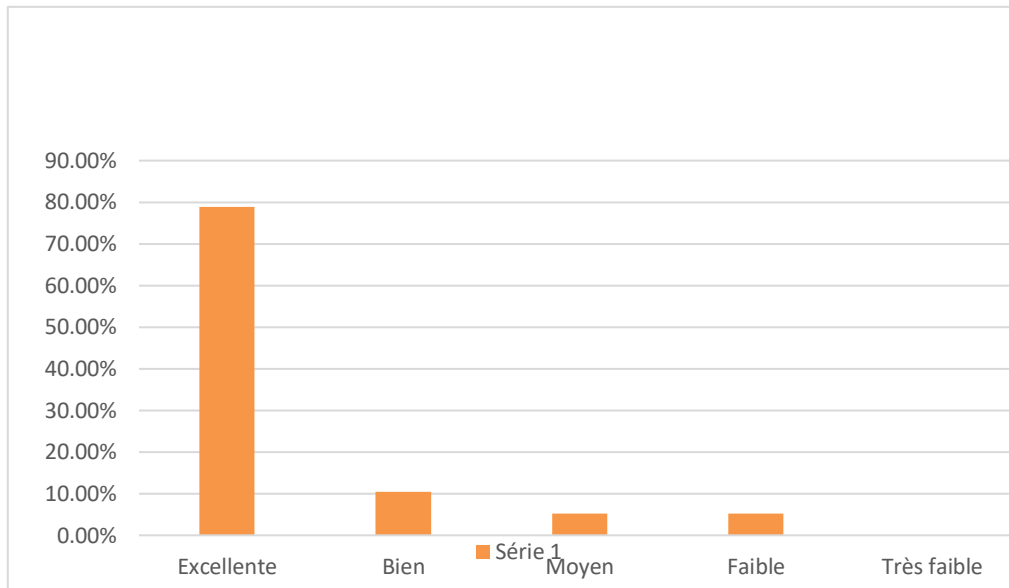
Graphique 3: Répartition des Niveaux de Mémorisation et de Réussite vs Échec pour le groupe témoin

Commentaire :

Selon les résultats enregistrés avec le groupe témoin, à qui nous n'avons pas fourni les flashcards, nous avons remarqué des résultats insatisfaisants. Nous avons constaté un manque de réactivité des apprenants à l'activité et ils ont rencontré des difficultés pour le compléter. En effet, la majorité des apprenants 87,5%, ont obtenu des résultats inférieurs à la moyenne. La plupart d'entre eux a un taux estimé à 62,5%ont très faibles, tandis qu'une petite proportion a obtenu des résultats moyens à un taux estimé à 12,5% et la proportion de rappel des informations était très faible dans le groupe témoin et ce dernier a été observée et a eu un impact sur le taux de réussite et d'échec des apprenants dans la réalisation de l'activité

Tableau représente les résultats de groupe expérimental

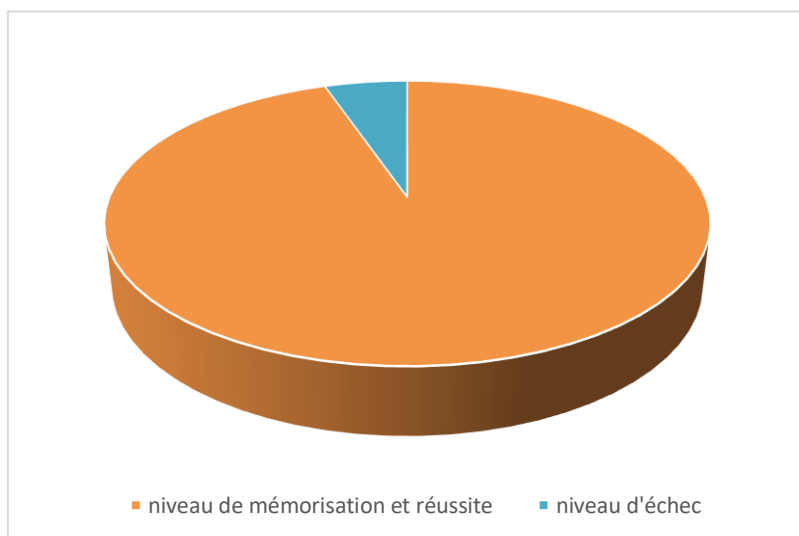
	Excellente	Bien	Moyen	Faible	Très faible
Nombre des apprenants 19	15	2	1	1	//
La note sur 8	8	7	6	//	//
La fréquence	78,94%	10,52%	5,26%	5,26%	0%



Graphique 4: Niveaux de Performance dans Diverses Compétences de la Bande Dessinée pour le groupe expérimentale

Résultats obtenus :

Niveau de mémorisation et réussite	94,72%
Niveau d'échec	5,26%



Graphique 5: Répartition des Niveaux de Mémorisation et de Réussite vs Échec pour le groupe expérimental

Commentaire :

Selon les résultats enregistrés avec le groupe expérimental, à qui nous avons fourni les flashcards, nous avons observé des résultats excellents par la majorité de groupe. Nous avons noté une différence significative par rapport au groupe témoin, où les apprenants ont bien accueilli l'idée et l'ont largement appréciée. En effet, 100 % d'entre eux ont obtenu des résultats supérieurs à la moyenne, avec la majorité obtenant des résultats excellents 78,94%, tandis que le reste a obtenu des résultats entre bons et moyens.

Analyse des résultats :

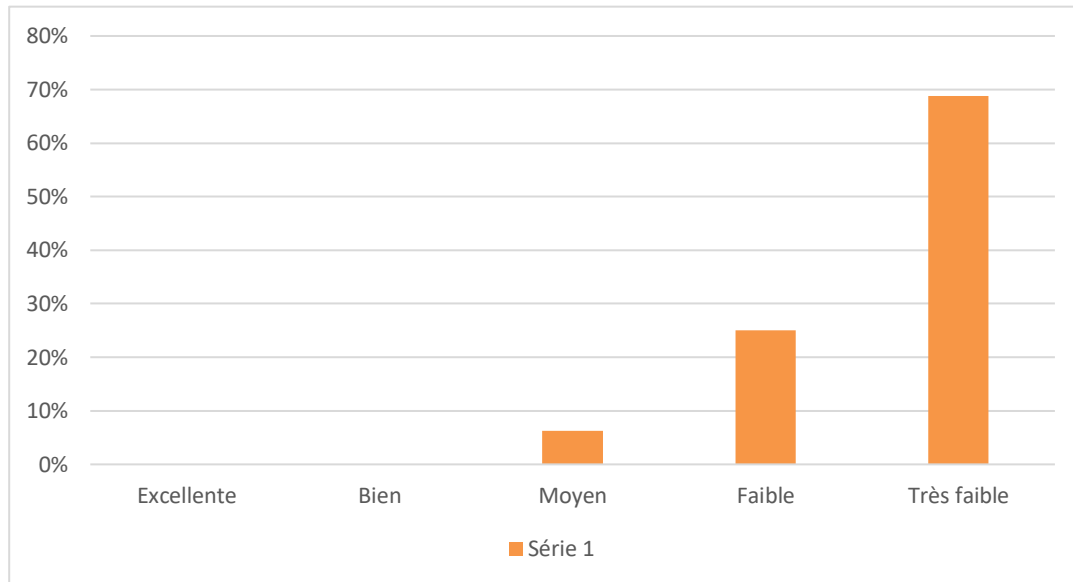
Dans la deuxième partie de l'activité, dans le but de vérifier l'efficacité des flashcards pour améliorer la mémoire, nous avons divisé les apprenants en deux groupes. Nous avons enregistré d'excellents résultats avec le groupe expérimental soutenu par les flashcards, tandis que nous avons enregistré des résultats inférieurs à la moyenne voire médiocres avec le groupe témoin qui a utilisé la méthode traditionnelle pour réaliser l'activité. Cela confirme l'efficacité des flashcards pour stimuler la mémoire des apprenants.

4.2. Analyse de l'activité 02 :

Tableau représente le résultat de groupe témoin

	Excellente	Bien	Moyen	Faible	Très faible
Nombre des apprenants 16	//	//	1	4	11
Note sur 7	//	//	5	3	2

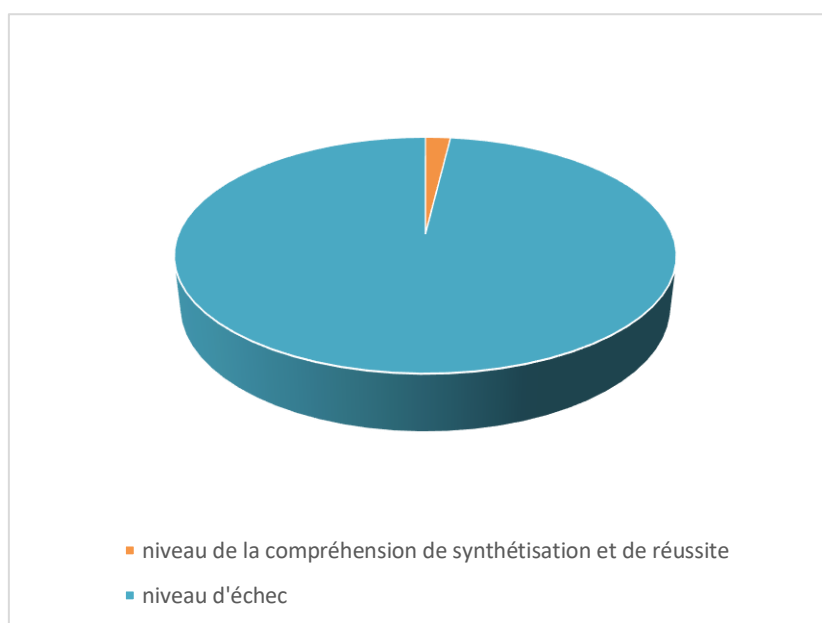
La fréquence	0%	0%	6,25%	25%	68,75
---------------------	----	----	-------	-----	-------



Graphique 6: Niveaux de Performance dans la distinction entre les types des phrases pour le groupée témoin

Résultats obtenus :

Niveau de la compréhension de synthétisation et réussite	6,25%
Niveau d'échec	93,75%



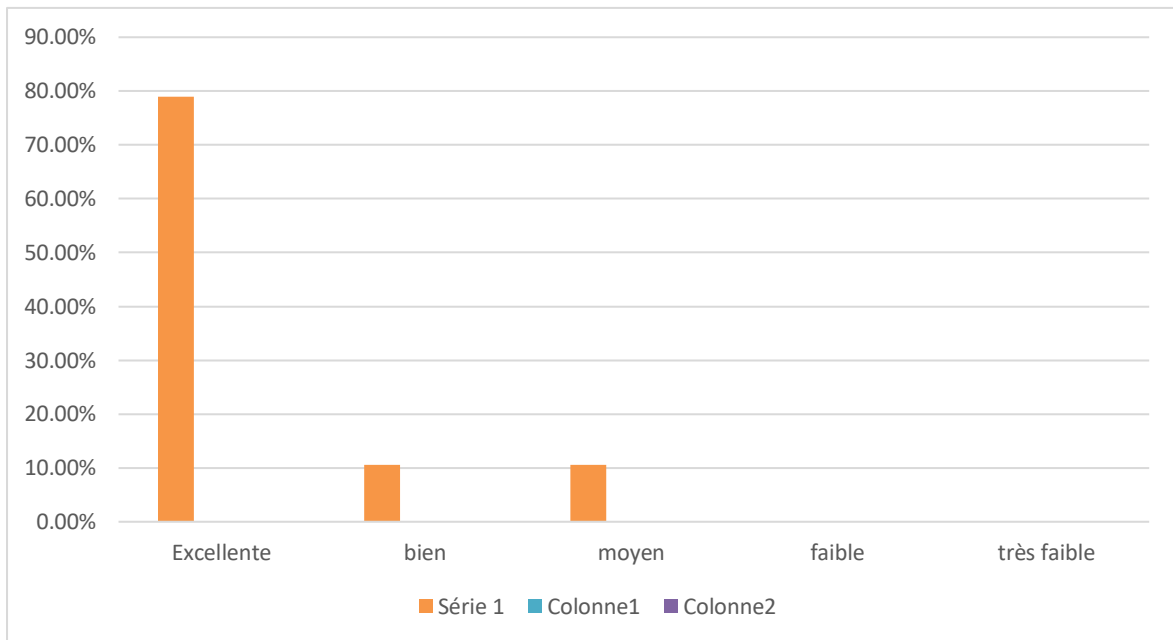
Graphique 7: Répartition des niveaux de compréhension de synthétisation et réussite vs Niveau d'échec pour le groupe témoin.

Commentaire :

Avec le groupe témoin, nous avons enregistré des résultats très faibles, où la grande majorité des apprenants soit 93,75 %, n'ont pas atteint le niveau requis et ont obtenu des résultats inférieurs à la moyenne, c'est-à-dire faibles voire très faibles. Leurs réponses étaient aléatoires. Seul un élève, représentant 6,25 %, a obtenu une note moyenne, mais toutes ses réponses n'étaient pas correctes.

Tableau représente les résultats de groupe expérimental

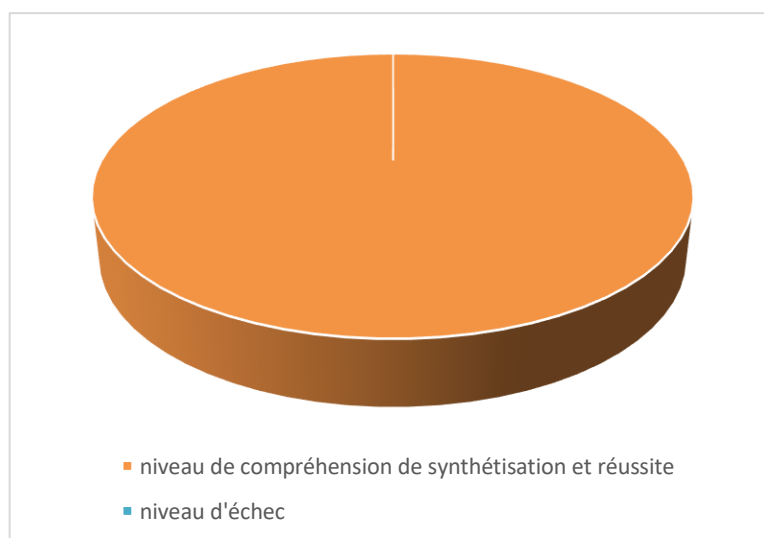
	Excellente	Bien	Moyen	Faible	Très faible
Nombre des apprenants 19	15	2	2	//	//
Note sur 7	7	6,5	5	//	//
La fréquence	78,94%	10,52%	10,52%	0%	0%



Graphique 8: Niveaux de Performance dans la distinction entre les types des phrases pour le groupée expérimentale.

Résultats obtenus :

Niveau de la compréhension de synthétisation et réussite	100%
Niveau d'échec	0%



Graphique 9: Répartition des Niveaux de Compréhension de Synthétisation et Réussite vs Niveau d'Échec pour le Groupe expérimentale.

Commentaire :

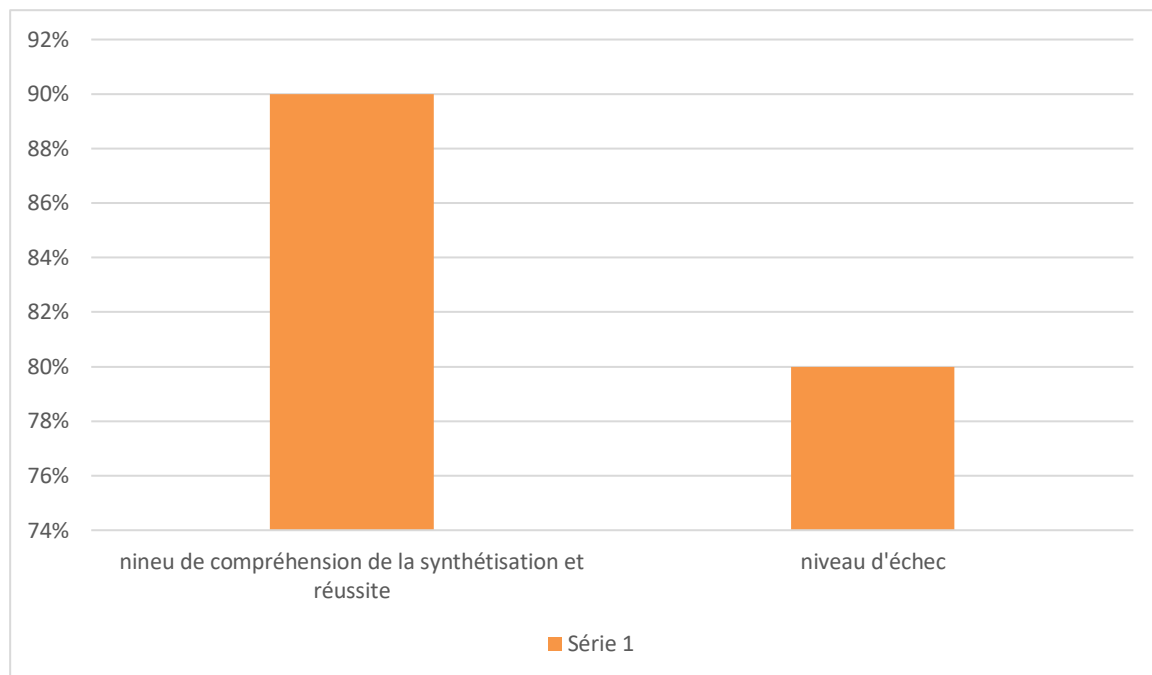
Les résultats enregistrés avec le groupe expérimental des apprenants soutenus par les flashcards étaient très excellents et satisfaisants. En effet, tous les apprenants à un taux estimé à 100% ont obtenu des résultats supérieurs à la moyenne, ont compris le principe de la synthétisation et ont réussi l'activité., avec la plupart d'entre eux ayant 78,94 % de résultats excellents et ayant obtenu la note maximale. Quant aux autres apprenants, leurs résultats étaient dans la moyenne à bonne.

Analyse des résultats :

Nous avons constaté que la plupart des apprenants qui avaient les flashcards ont réussi l'activité correctement, grâce à des flashcards que nous leur avons fournies à la fois comme activité pratique et comme synthèse de la leçon. Cependant, les apprenants qui n'ont pas utilisé Flashcards ont obtenu des résultats insatisfaisants. Nous avons remarqué qu'ils avaient des idées confuses, un manque de concentration et ne dirigeaient pas correctement toutes les marques vers la phrase appropriée, ce qui était dû à la grande quantité d'informations dans la leçon qui dispersait leur attention. Ainsi, les flashcards peuvent être considérées comme une acquisition pour la leçon et peuvent aider à clarifier les concepts clés de la leçon. Elles peuvent également être utilisées comme référence lors des examens et des devoirs ultérieurs, ce qui signifie que les apprenants peuvent retourner directement aux flashcards sans avoir besoin de consulter l'intégralité de la leçon.

4.3. Analyse de l'activité 03 :

Niveau de la compréhension de la synthétisation par les apprenants	Niveau de participation
90%	80%



Graphique 10: Niveaux de Compréhension et de Participation des Élèves à la Synthétisation

Commentaire :

Nous avons enregistré une excellente réponse de la part des apprenants concernant l'activité et sa présentation, avec un taux de participation excellente. En effet, la majorité des apprenants étaient désireux de monter sur l'estrade et de résoudre l'activité.

Ce type d'activité a contribué de manière très significative à augmenter le taux de participation des apprenants. Nous avons enregistré la participation de la plupart des apprenants, voire de tous, y compris ceux de niveau faible qui n'avaient jamais participé auparavant dans aucune des sessions. Ils ont eu une réaction et une participation claires. Ce changement et ce mouvement remarquables dans la classe sont dus à la nature des activités, claires, concis et simplifiés, qui ont stimulé les apprenants et rompu avec la routine habituelle en classe. Le niveau de compréhension de la leçon présentée était également excellent ;

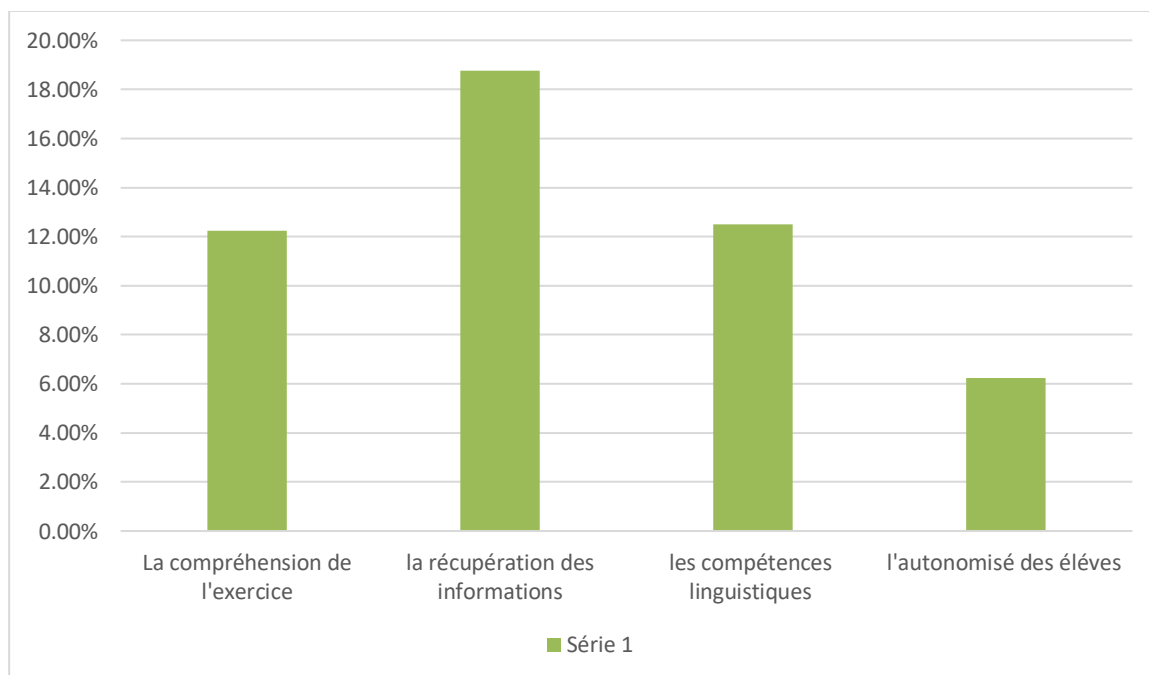
L'enseignante a également loué la façon dont l'activité a été présentée au tableau à l'aide des flashcards et en utilisant des couleurs, ce qui a stimulé l'attention des apprenants et les a

encouragés davantage à monter au tableau et à participer à la résolution de l'activité. De plus, elle a fait remarquer un changement positif survenu à l'intérieur de la classe.

4.4. Analyse de l'activité 04 : (post-test)

Tableau représente les résultats de groupe témoin

	La compréhension de l'exercice	La récupération des informations	Compétence linguistiques	L'autonomisé
Nombre des apprenants 16	2/16	3/16	2/16	1/16
La fréquence	12,5%	18,75%	12,5%	6,25%



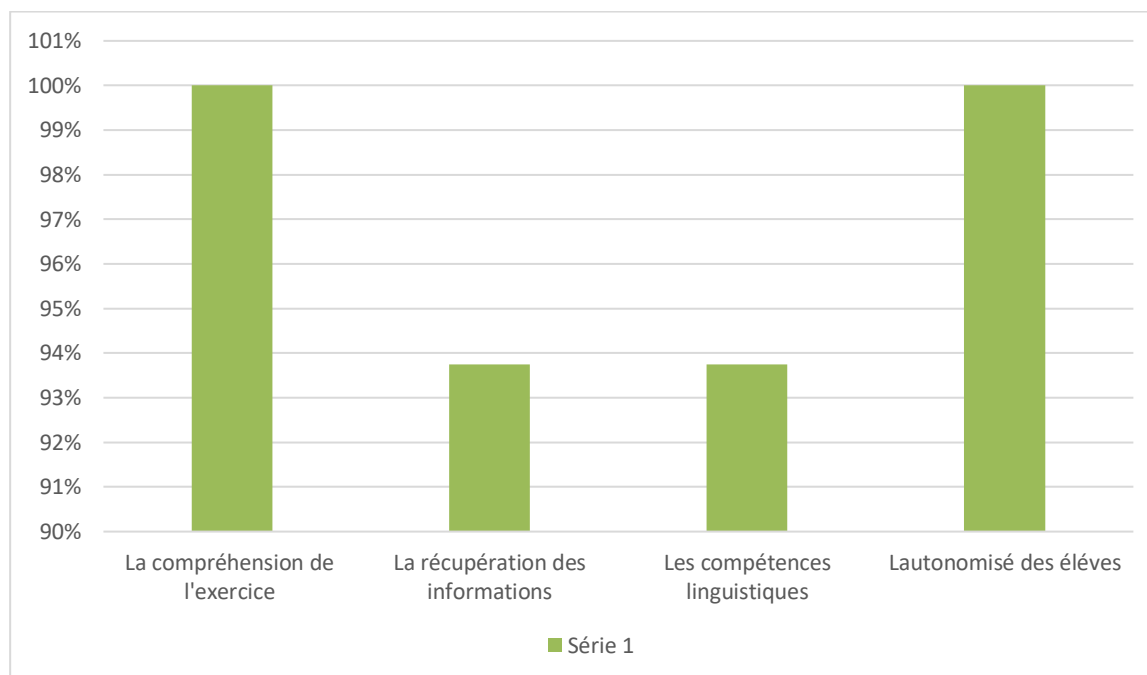
Graphique 11: Évaluation des Compétences de groupe témoin dans l'activité de la production de l'écrit.

Commentaire :

Nous avons constaté avec le groupe témoin des résultats en dessous du niveau attendu, et ils étaient presque nuls, car nous nous sommes appuyés sur des critères spécifiques testés chez l'apprenant. Tout d'abord, la compréhension par l'apprenant du principe de l'activité, ensuite le taux de récupération des informations acquises lors des précédents cours et leur application, troisièmement, le niveau des compétences linguistiques utilisées par l', en particulier dans la dernière bulle qui repose sur les connaissances de l'apprenant, et enfin, l'autonomie dans la réalisation de l'activité par les apprenants, sans recourir à l'aide de l'enseignante. Et sur les quatre critères, nous avons enregistré des résultats très faibles.

Tableau représente les résultats de groupe expérimental

	La compréhension de l'exercice	La récupération des informations	Compétence linguistiques	L'autonomisé
Nombre des apprenants 16	16/16	15/16	15/16	16/16
La fréquence	100%	93,75%	93,75%	100%



Graphique 12: Évaluation des Compétences de groupe expérimentale dans l'activité de la production de l'écrit.

Commentaire :

Nous avons constaté avec le groupe expérimental des résultats excellents, presque tous les apprenants réussissent, car nous nous sommes appuyés sur des critères spécifiques testés chez l'apprenant. Tout d'abord, la compréhension par l'apprenant du principe de l'activité, ensuite le taux de récupération des informations acquises lors des précédents cours et leur application, troisièmement, le niveau des compétences linguistiques utilisées par l'apprenant, en particulier dans la dernière section qui repose sur les connaissances de l'apprenant, et enfin, l'individualité dans la réalisation de l'activité par les apprenants, sans recourir à l'aide de l'enseignante. Et sur les quatre critères, nous avons enregistré des résultats impressionnants reflétant l'efficacité de l'utilisation des flashcards.

Analyse des résultats :

Selon les résultats que nous avons obtenus, cette méthode d'expression écrite, en utilisant des flashcards, a favorisé le travail individuel et l'autonomie de l'apprenant en s'appuyant sur les acquis qu'il a accumulés tout au long de l'unité. Les résultats obtenus pendant l'activité avec le groupe expérimental étaient très satisfaisants contrairement au groupe

témoin et C'est ici que l'efficacité des flashcards est apparue fournies, la plupart des apprenant de groupe expérimentale donnant des réponses correctes et organisant correctement le dialogue. En ce qui concerne la dernière bulle, dont la réponse dépend entièrement de l'apprenant sans aucune donnée préalable, les réponses étaient variées d'un apprenant à l'autre. Cependant, nous avons finalement convenu.

D'ajuster le contenu de la bulle tout en respectant la structure grammaticale et la conjugaison des verbes, bien sûr.

Synthèse

En conclusion, après avoir testé l'efficacité des flashcards dans l'apprentissage de nouveaux concepts, nous sommes pleinement satisfaits des résultats obtenus. Ce mini chapitre nous a permis de maîtriser et de comprendre comment utiliser efficacement les flashcards dans notre processus d'apprentissage. L'utilisation des flashcards nous a également aidés à identifier les lacunes des apprenants de manière ludique. Enfin, nous sommes convaincus que les flashcards constituent une ressource pédagogique idéale à intégrer dans le cadre de nos cours.

Étant donnée la mission de notre travail, nous parvenons à conclure que :

- L'utilisation des flashcards dans le processus d'apprentissage s'avère être un moyen efficace pour assimiler de nouveaux concepts et renforcer les compétences linguistiques telles que le vocabulaire, la grammaire et la conjugaison. De plus, la diversification des ressources pédagogiques au sein de la classe est bénéfique pour la performance des apprenants, surtout lorsque les flashcards sont utilisées pour l'autoformation.
- Le format des flashcards concis favorise la synthèse des informations, obligeant l'apprenant à résumer des concepts complexes en des termes clairs et succincts.
- En considération de ce qui précède, il apparaît que l'enseignant préfère disposer d'un outil qui lui soit utile et qui simplifie sa tâche. Ainsi, la diversification des supports pédagogiques et l'utilisation de jeux éducatifs comme les flashcards permettent de s'adapter à la situation de manière aisée.
- Les flashcards sont un moyen efficace de stocker un grand nombre de nouvelles informations et compétences.
- L'utilisation des flashcards permet à l'apprenant de prendre en charge son propre apprentissage (l'autonomie), lui offrant une méthode flexible et personnalisable pour étudier à son propre rythme, que ce soit de manière traditionnelle avec des cartes physiques ou à l'aide d'applications numériques, renforçant ainsi son autonomie et son engagement dans le processus d'apprentissage.
- Ce qui rend les flashcards faciles à utiliser, c'est la capacité de l'enseignant à les adapter et à les modifier selon les besoins du public. L'enseignant peut ainsi personnaliser sa propre approche en fonction des attentes spécifiques du public, que

ce soit en utilisant un support papier et un stylo ou en optant pour des applications numériques disponibles.

- Les flashcards favorisent également la pratique active de l'apprentissage, en encourageant les apprenants à participer activement à la création de leurs propres cartes et à réfléchir de manière critique sur le matériel qu'ils étudient. Cette pratique renforce la compréhension des concepts et encourage l'apprenant à développer des compétences métacognitives, telles que l'auto-évaluation et la régulation de l'apprentissage.
- Les flashcards peuvent être utilisées de manière collaborative, permettant aux apprenants de s'entraider et de partager leurs connaissances, ce qui favorise un environnement d'apprentissage interactif et coopératif.
- L'utilisation des flashcards constitue une stratégie pédagogique polyvalente et efficace qui contribue à améliorer la mémorisation, la synthèse des informations et l'autonomie des apprenant dans leur parcours d'apprentissage.

Conclusion

Générale

Conclusion générale

Au terme de cette recherche, l'utilisation des flashcards comme un outil pour l'amélioration des compétences linguistiques chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne dans le contexte de l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE). À la lumière de notre expérimentation, nous pouvons dire que nos hypothèses s'avèrent juste et que nous avons atteint les objectifs initialement fixés.

Notre Problématique que nous avons énoncé était « Comment les flashcards peuvent-elles être un outil favorisant le développement des compétences linguistiques chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne ? » Et pour laquelle nous avons proposé les hypothèses suivantes à savoir :

L'utilisation régulière des flashcards peut améliorer la mémorisation des informations chez les apprenants en les exposant à des révisions fréquentes et structurées, renforçant ainsi les connexions neuronales associées aux concepts étudiés. En outre l'utilisation des flashcards peut favoriser le développement de la compétence de synthétisation chez les apprenants en les encourageant à synthétiser les informations complexes en formats concis et organisés et enfin les flashcards, en tant qu'outil ludique et autonome, peut encourager les apprenants à prendre en charge leur propre apprentissage linguistique, stimulant ainsi l'autonomie et la motivation intrinsèque

L'analyse des résultats a montré que les activités ludiques jouent un rôle significatif dans la motivation des apprenants à utiliser la langue étrangère, ainsi que dans l'amélioration de leurs compétences linguistiques. L'enseignant utilise les flashcards comme un outil complémentaire ou supplémentaire pour enrichir et structurer l'apprentissage.

En outre, nous avons pu confirmer toutes nos hypothèses de départ à travers les quatre séances que nous avons menées. Lors de la première séance, grâce à l'activité lié aux vocabulaires, qui comprenait à la fois un travail de groupe et un travail individuel intégrés, nous avons pu confirmer la première hypothèse selon laquelle les flashcards améliorent la mémoire des apprenants, un aspect essentiel dans tout processus d'apprentissage. Lors des deuxièmes et troisièmes séances, en utilisant des activités de grammaire et de conjugaison, nous avons prouvé la validité de la deuxième hypothèse, qui souligne le rôle efficace des flashcards dans la synthèse des leçons et des règles, les transformant en schémas faciles à

Conclusion générale

utiliser. Enfin, lors de la séance de la production écrite, les flashcards ont démontré leur rôle dans la facilitation de la compréhension et de la récupération des informations par l'apprenant, réalisant ainsi la dernière hypothèse qui stipulait que les flashcards contribuent grandement à l'autonomie de l'apprenant dans l'accomplissement de ses exercices et devoirs scolaires de manière individuelle.

En somme, les flashcards représentent un outil interdisciplinaire pouvant être intégré à n'importe quelle discipline pour faciliter l'accomplissement des tâches, la restitution des connaissances acquises et favoriser une meilleure révision à domicile en vue des examens.

Comme perspective, nous proposons d'utiliser les flashcards numériques comme une nouvelle et moderne forme des flashcards traditionnelles. Leur adaptation au monde numérique offre une accessibilité sans précédent, permettant aux utilisateurs de réviser et d'apprendre où qu'ils soient, à tout moment. En intégrant des fonctionnalités interactives et multimédias, telles que des images, des vidéos et des sons, elles offrent une expérience d'apprentissage plus immersive et engageante.

Bibliographie

Ouvrages :

1. Bailly. Danielle, didactique de l'anglais, volumes Nathan, 1997
2. Bernard. André, motiver pour enseigner : analyse traditionnelle et pédagogique, Hachette éducation, 1998, Paris
3. BESSE.H. et PORQUIER. R, Grammaire et didactique des langues, Didier, Paris ,1991
4. CHARAUDEAU. Patrick, langage et discours, éléments de sémio linguistique (théorie et pratique), hachette, cité dans le mémoire « de la compétence linguistique à la compétence communicative en français langue étrangère, cas des étudiants de la 4ème année licence de français, Paris, 1983
5. Chateau. J, l'enfant et le jeu, 1954
6. Christine. Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. 19/01/2016
7. Cuq, Jean-Pierre, Isabelle Gruca. Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde PU collection : Didactique (FLE), France, 2008
8. Duperthuis. Denis, brève histoire de jeu, 4 décembre 2020
9. Genouvrier. E et Peytard. J, « Linguistique et enseignement du français », paris,1970
10. GIRARD. Grégoire, de l'enseignement régulier langue maternelle, libraires éditeurs, Paris,1944
11. Hoste, B. (2003). Compétences et socioconstructivisme, Paris : De Boeck.
12. LU G.Q, "A Contrastive analysis of Semantic Syntax in English and Chinese", Shanghai, Fudan University Press.1999
13. Perrenoud. P, Construire des compétences dès l'école, Paris 1999, ESF
14. RAZAFITSIAROVANA. Chantal et all, « travailler les outils de la langue : pourquoi ? Comment ? MADAGASCAR, INFP, Agence universitaire de la francophonie, 2011

Dictionnaires :

1. Cuq, J, P, Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes, Paris,2003
2. Dubois. J, Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Paris : Larousse, coll, Trésors du français, 1994
3. Encyclopédie Microsoft Encarta, Microsoft Corporation (Logiciel) ,2003, 1993-2002
4. Paul. Robert, dictionnaire du français primordial, Micro Robert, Paris 1971

5. Picoche. ROLLAND, Dictionnaire du français usuel, De Boeck, Paris, 2002
6. ROBERT, J-P, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris, 2008

Articles :

1. Augé. H, Borot. M.B, Vielmas. M, « Jeu pour parler, jeu pour créer », Ed. Clé International, Paris ,1989
2. BENZELMAT. Abdelkader, « Le rôle des flashcards dans l'enseignement / apprentissage du vocabulaire : les apprenants de la 2e année moyenne » du collège de la ville de Saïda, article in Passerelle PP. 158-178 Vol.11 No. 01, 2022
3. Grandmont. Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles ,1997
4. Karek. Mounir, « L'acquisition de la compétence lexicale à l'école moyenne en Algérie : problèmes liés aux consignes », Synergies Algérie n° 27, 2019
5. Makhloufi. N, Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ères AS. In Synergies Algérie. 2001
6. TARDIF. Jacques, « L'évaluation des compétences : de la nécessité de documenter un parcours de formation », à l'université de Sherbrooke. 27/04/2006
7. Valérie Perron, « Les représentations de la compétence grammaticale », Synergies France n° 12, 2018

Mémoires et thèses de doctorat :

1. Aslim. Y, « Enseignement – Apprentissage de l'expression écrite en FLE, environnement numérique de travail et internet », Université Lumière Lyon 2, Thèse de doctorat en Sciences de l'Éducation, 10 novembre 2008
2. Hamaizi, B. (2016-2017) Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques. Magistère en didactique. Université de Mohamed Lamine Debaghine Setif.
3. HARKOU. Lilia, la mise en place et le développement des compétences langagières orale chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu, In mémoire de magistère, Didactique, Constantine ,2008

Sitographie :

1. F, Baie. Les jeux à l'école sont-ils une chimère culturelle ou une réalité. [En ligne]. (Consulté le 10/05/2020), <http://www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-a-l-ecole-sont-ils-une-chimere-culturelle-ou-une-realite.html>

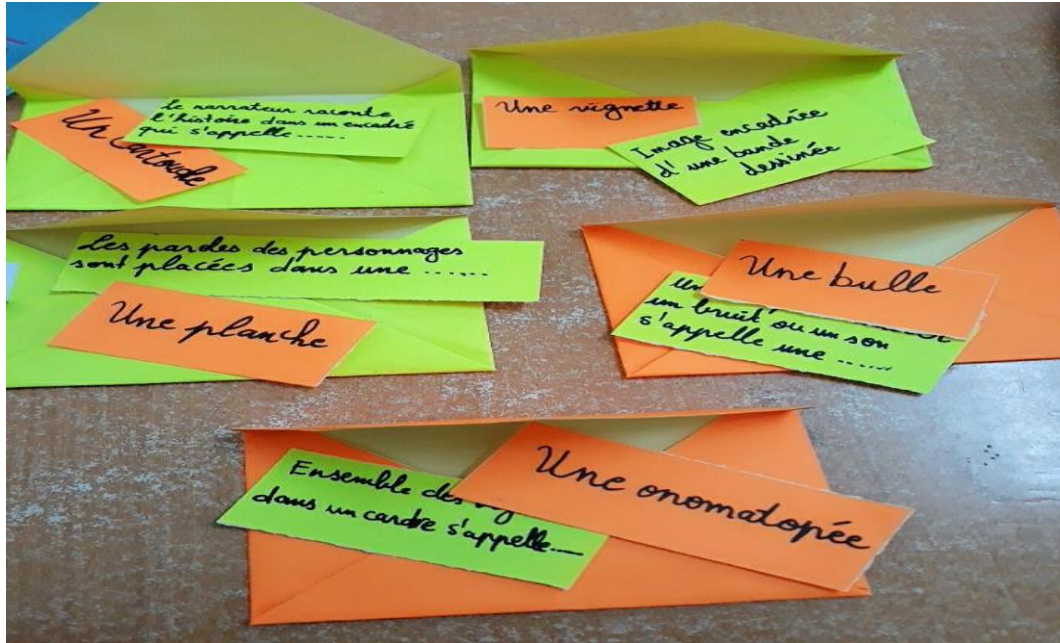
2. [http://sd-2.archive-host.com/membres/up/45897684866019649/ pédagogie générale /Définition_ concepts_ cles_ en_ pedagogie.pdf](http://sd-2.archive-host.com/membres/up/45897684866019649/p%C3%A9dagogie_g%C3%A9n%C3%A9rale/D%C3%A9finition_concepts_cles_en_pedagogie.pdf) ,16/04 /2021
3. [http://www.ac-grenoble.fr/école/74maitrise-langue74/IMG/PDG/diférences-lexique-voc tabulaire](http://www.ac-grenoble.fr/école/74maitrise-langue74/IMG/PDG/diférences-lexique-voc_tabulaire) ,18/09/2023
4. <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article7662> ,12/10/2020
5. <https://www.cours-thales.fr/prepa-medecine/la-methode-des-flashcards>
6. [https://www.languefr.net/2017/06/limportance-de-la-production -écrite -en.html](https://www.languefr.net/2017/06/limportance-de-la-production-écrite-en.html). Consulté le 30/12/2018
7. <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/croise/> (Consulté le 28-04-2018
8. www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887/(Consulté le 17.01.2001

Document officiel :

Manuel de français, deuxième année moyenne, office nationale des publications scolaires,2019-2020

Annexe

Annexe 01 : image que représente le modèle de la partie 01 de l'activité 01



Annexe02 : le modèle de la partie 02de l'activité 01

- Image encadrée d'une bande dessinée un cartouche
 - Ensemble de vignettes dans un cadre une onomatopée
 - Les paroles des personnages sont placées dans une un bulle
 - Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une un planche
 - Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages une vignette
- Dans un encadré qui s'appelle

Des paroles de personnages

Des pensées et des rêves

une onomatopée



Annexe03 : le modèle de l'activité 02

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?)	Phrase exclamative
Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par.)	Phrase impérative
Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par	Phrase déclarative
Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)	Phrase interrogative

Annexe 04 : le modèle de l'activité 03

Je	pourra
Tu	volerons
Il /elle	prendrez
Nous	serai
Vous	auras
Ils /elles	visiterons

Annexe 05 : des images qui représentent la forme de l'activité 04



Les phrases sont dans le désordre. Lisez attentivement ces derniers, arrangez -les et mettez chaque phrase dans la case appropriée

1. Le renard attrape le fromage et parle
2. Le corbeau se sentait tellement mal et promet qu'il ne se ferait plus avoir comme ça, mais c'était un peu tard.
3. Le renard, attiré par l'odeur, se rapprochait.
4. Le corbeau était assis sur un arbre avec un fromage dans son bec.
5. Le renard parle doucement.
6. Quand il entend ça, le corbeau est tellement content et il ouvre grand son bec pour montrer sa belle voix, puis il laisse tomber son fromage.

Mettez chaque paroles dans la bulle de parole qui convient, et proposez la dernière parole de corbeau

1. Écoutez bien, monsieur, les gens qui vous flattent veulent souvent quelque chose en retour. C'est une leçon importante, sûrement aussi précieuse qu'un fromage.
2. Salut monsieur. Corbeau, vous êtes vraiment magnifique !
3. Si ce que vous chantez est aussi beau que votre apparence, vous êtes l'oiseau le plus incroyable de cette forêt.

Annexe 06 : des images qui représentent les réponses des apprenants sur l'activité 01

Une bulle

Les paroles des personnages sont placées dans une

- Image encadrée d'une bande dessinée
- Ensemble de vignettes dans un cadre
- Les paroles des personnages sont placées dans une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages dans un encadré qui s'appelle une planche

un cartouche
une onomatopée
une bulle
une planche
une vignette

Une onomatopée

Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une

Jeudi 14 mars 2024

Image encadrée d'une bande dessinée

- Ensemble de vignettes dans un cadre
- Les paroles des personnages sont placées dans une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages dans un encadré qui s'appelle une planche

un cartouche
une onomatopée
une bulle
une planche
une vignette

Une vignette

Image encadrée d'une bande dessinée

- Image encadrée d'une bande dessinée
- Ensemble de vignettes dans un cadre
- Les paroles des personnages sont placées dans une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages dans un encadré qui s'appelle une planche

un cartouche
une onomatopée
une bulle
une planche
une vignette

Un cartouche

Le narrateur raconte l'histoire dans un encadré qui s'appelle

Jeudi 14 mars 2024

Image encadrée d'une bande dessinée

- Ensemble de vignettes dans un cadre
- Les paroles des personnages sont placées dans une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages dans un encadré qui s'appelle une planche

un cartouche
une onomatopée
une bulle
une planche
une vignette

Une planche

Ensemble des vignettes dans un cadre

Jeudi 14 mars 2024

Image encadrée d'une bande dessinée

- Ensemble de vignettes dans un cadre
- Les paroles des personnages sont placées dans une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire, d'écrit les personnages dans un encadré qui s'appelle une planche

un cartouche
une onomatopée
une bulle
une planche
une vignette

Relevez chaque expression avec la bulle qui convient ?

Des paroles de personnages

Des pensées et des rêves

une onomatopée

une bulle

une planche

une vignette

Vocabulaire Jeudi 14 Mars 2024
Le langage de bande dessinée
texte support p 87

- Image encadrée d'une bande dessinée → un cartouche
- Ensemble de vignettes dans un cadre → une onomatopée
- Les paroles des personnages sont placées dans une → une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une → une planche
- Le narrateur raconte l'histoire, décrit les personnages dans un encadré qui s'appelle → une vignette

Reliez chaque expression avec la bulle qui convient ?

Des paroles de personnages → [bulle]

Des pensées et des rêves → [bulle]

une onomatopée → [bulle]

Vocabulaire Jeudi 14 Mars 2024
Le langage de la bande dessinée
texte support p 87

- Image encadrée d'une bande dessinée → un cartouche
- Ensemble de vignettes dans un cadre → une onomatopée
- Les paroles des personnages sont placées dans une → une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son s'appelle une → une planche
- Le narrateur raconte l'histoire, décrit les personnages dans un encadré qui s'appelle → une vignette

Reliez chaque expression avec la bulle qui convient ?

Des paroles de personnages → [bulle]

Des pensées et des rêves → [bulle]

une onomatopée → [bulle]

Jeudi 14 Mars 2024

Exercice 2 p 89

- Image encadrée → une vignette
- Ensemble de vignettes → une planche
- Les paroles des personnages → une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son → une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire → un cartouche

Annexe 07 : des images qui représentent les réponses des apprenants sur l'activité 02 et l'activité de manuel scolaire

Exercice 2 p 89

Phrases	exclamatives	interrogatives	impératives	déclaratives
1		+		
2	X			
3			X	
4				X
5	X			
6		X		
7	X			

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?) → Phrase exclamative

Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par ?) → Phrase interrogative

Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par ! ou un,) → Phrase impérative

Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)

Phrases déclaratives interrogatives exclamatives

1		X	
2	X		
3			X
4			X
5	X		
6		X	
7	X		

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?) → Phrase exclamative

Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par ?) → Phrase interrogative

Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par ! ou un,) → Phrase impérative

Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)

Exercice 2 p 89

- Image encadrée → une vignette
- Ensemble de vignettes → une planche
- Les paroles des personnages → une bulle
- Un mot pour imiter un bruit ou un son → une onomatopée
- Le narrateur raconte l'histoire → un cartouche

Exercice 1 p 91

Phrases	déclaratives	interrogatives	exclamatives
1			X
2	X		
3			X
4			X
5	X		
6		X	
7	X		

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?) → Phrase exclamative

Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par ?) → Phrase interrogative

Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par ! ou un,) → Phrase impérative

Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)

Doc croisés 1 p 89

Image encadrée → Remarque
 Ensemble de renseignements → Questions
 Les paroles du personnage → Phrases
 Quel mot pour limiter → Phrases
 Les caractéristiques → Remarque

Exercice 1 p 91

Phrases	déclarative	interrogative	impérative	exclamative
1		X	X	
2	X			
3			X	
4	X			
5		X		
6	X			
7		X		

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?)
 Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par ?)
 Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par ! ou un.)
 Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)

Phrase exclamative
 Phrase impérative
 Phrase déclarative
 Phrase interrogative

Samedi 14 mars 2024

Phrases

- les phrases déclaratives
- les phrases interrogatives
- les phrases impératives
- les phrases exclamatives

1. Je suis plus fort que toi.
 → Une phrase déclarative

2. Où est-ce que tu es allé hier soir?
 → Une phrase interrogative

3. Descends vite!
 → Une phrase impérative

4. Merci, ça va mieux!
 → Une phrase exclamative

Les types de phrases

déclaratif	impératif	interrogatif	exclamatif
CS .)	CV !)	C ?)	C !)

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?)
 Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par ?)
 Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par ! ou un.)
 Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)

Phrase exclamative
 Phrase impérative
 Phrase déclarative
 Phrase interrogative

Exercice 2 p 92

Phrases	déclarative	interrogative	impérative	exclamative
1		X	X	
2	X			
3			X	
4	X			
5		X		
6	X			
7		X		

Elle exprimer ou affirmer quelque chose de manière directe et claire (termine par ?)
 Elle poser une question pour obtenir des informations (termine par ?)
 Elle donner un ordre, un conseil ou exprimer un ordre de manière directe (termine par ! ou un.)
 Elle exprimer une forte émotion ou surprise (termine par !)

Phrase exclamative
 Phrase impérative
 Phrase déclarative
 Phrase interrogative

Exercice 1 p 91

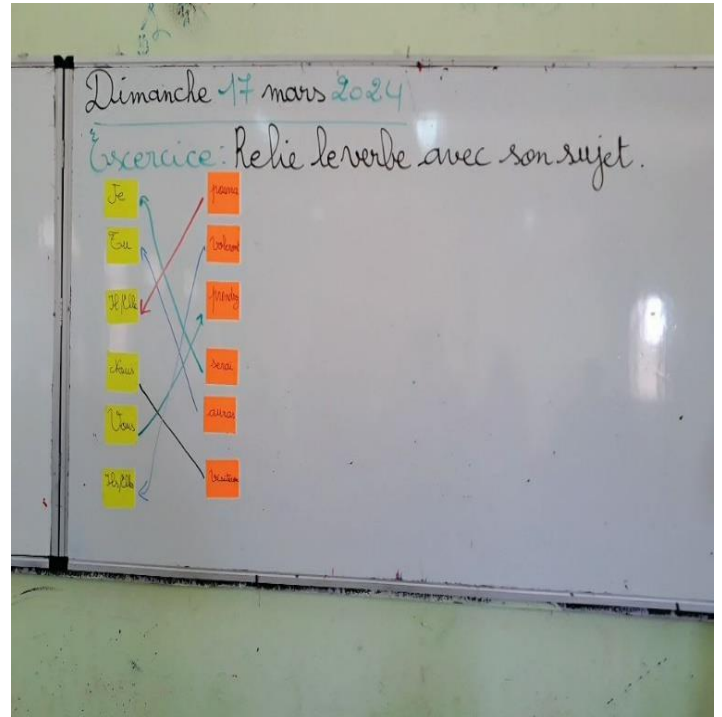
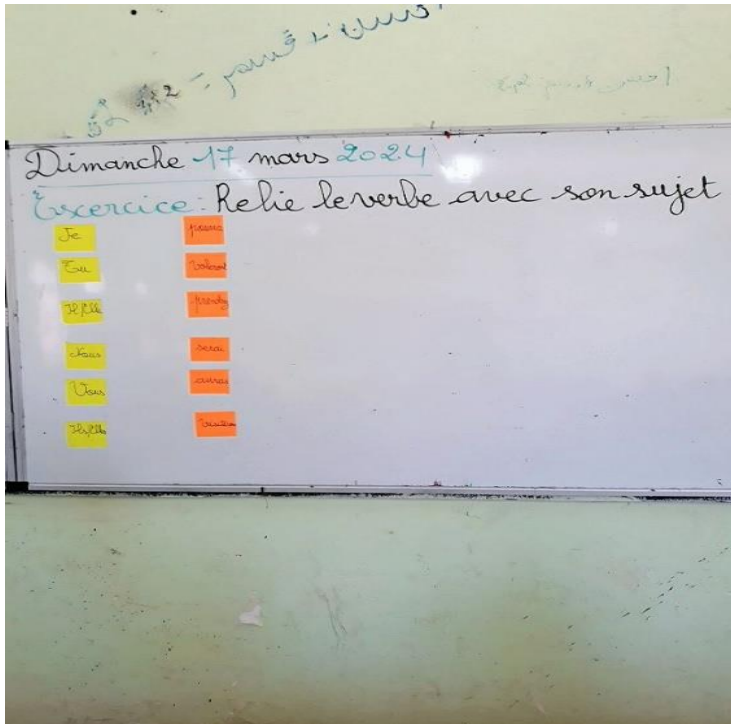
Phrases	déclarative	interrogative	impérative	exclamative
1		X	X	
2	X			
3			X	
4	X			
5		X		
6	X			
7		X		

Activités

1 Je coche la bonne case.

Phrases	Déclarative	Interrogative	Impérative	Exclamative
Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?				
Le lion se trouva nez à nez avec le renard.				
Ne vous mettez pas en colère !				
Que vous êtes joli ! Que vous me semblez beau !				
Un loup affamé rôdait au bord d'une route déserte.				
Pourquoi prends-tu tant de place sur mon chemin ?				
Maître corbeau tenait en son bec un fromage.				

Annexe 08 : des images qui représentent l'activité 03



Annexe 10 : image qui représente la participation des apprenants



Annexe 11 : image qui représente le mouvement dans la classe pendant l'activité



Annexe 12 : image qui représente les apprenants dans le travail des groupes



Résumé

Ce mémoire a pour objectif d'examiner l'impact des flashcards sur l'amélioration des compétences linguistiques chez les apprenants du cycle moyen en classe de FLE. La recherche analyse comment les flashcards peuvent faciliter l'acquisition du vocabulaire, des structures grammaticales, conjugaison et la production écrite. Pour cela, une étude expérimentale a été menée auprès des apprenants de 2^{ème} année moyenne, comparant ceux utilisant des flashcards à ceux suivant des méthodes d'enseignement plus traditionnelles. Les résultats ont montré que les apprenants utilisant des flashcards présentent une meilleure rétention des mots et une compréhension plus solide des concepts grammaticaux et offrent un moyen optimal de réviser les leçons et permettent un rappel plus rapide des informations. Elles favorisent également l'approche individuelle dans l'accomplissement des apprenants. De plus, l'étude note une augmentation de la motivation et de l'engagement chez ces apprenants. Cette étude a pour perspective de proposer les flashcards numériques comme un outil pédagogique étant à la pointe de l'ère moderne et de la technologie qui a envahi toutes les catégories, y compris les apprenants dont la plupart possèdent des appareils mobiles, ils peuvent en profiter pour créer et utiliser des flashcards qui les aident à réviser leurs leçons à tout moment et en tout lieu.

Les mots clés : flashcards, compétences linguistiques, expérimentation, apprenants de 2AM, outil pédagogique

Abstract

This thesis aims to examine the impact of flashcards on improving language skills among middle school learners in French as a Foreign Language (FLE) classes. The research analyzes how flashcards can facilitate vocabulary acquisition, grammatical structures, conjugation, and written production. To achieve this, an experimental study was conducted with second-year middle school learners, comparing those using flashcards to those following more traditional teaching methods. The results showed that learners using flashcards demonstrated better retention of words and a stronger understanding of grammatical concepts. They also provide an optimal means of reviewing lessons and enable quicker recall of information. Additionally, the study noted an increase in motivation and engagement among these students. This study aims to propose digital flashcards as a

pedagogical tool, leveraging the forefront of modern technology that permeates all sectors, including learners who mostly possess mobile devices, enabling them to create and use educational cards to aid in their lesson revisions anytime, anywhere.

Keywords: flashcards, language skills, Experimentation, 2AM learners, education tool

ملخص:

تهدف هذه الأطروحة الى دراسة تأثير البطاقات التعليمية على تحين المهارات اللغوية لدى متعلمي المدارس المتوسطة في فصول اللغة الفرنسية كلغة اجنبية. يحلل البحث كيف يمكن للبطاقات التعليمية ان تسهل اكتساب المفردات، والإنتاج والتركيبات النحوية، والتصريف، والإنتاج الكتابي. ولتحقيق ذلك، تم اجراء دراسة تجريبية على متعلمي المرحلة المتوسطة في السنة الثانية، لمقارنة أولئك الذين يستخدمون البطاقات التعليمية مع أولئك الذين يتبعون الطرق التقليدية. اظهرت النتائج ان المتعلمين الذين يستخدمون البطاقات التعليمية اظهروا احتفاظا أفضل بالكلمات وفهما اقوى للمفاهيم النحوية. كما انها توفر وسيلة مثالية لمراجعة الدروس وتمكين استدعاء المعلومات بشكل أسرع. بالإضافة الى ذلك لاحظت الدراسة زيادة في التحفيز والمشاركة بين هؤلاء المتعلمين. تهدف هذه الدراسة الى اقتراح البطاقات التعليمية الرقمية كأداة تعليمية. والاستفادة من طبيعة التكنولوجيا الحديثة التي اجتاحت جميع الفئات. بما في ذلك المتعلمين الذين يمتلكون في الغالب أجهزة ذكية محمولة. مما يمكنهم من انشاء واستخدام البطاقات التعليمية في أي وقت واي مكان.

الكلمات المفتاحية: البطاقات التعليمية، المهارات اللغوية، التجربة، متعلمو الثانية متوسط، أداة التدريس



Université Mohammed Khider - Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département de langue et littérature françaises

Bureau des études Master

Réf. : /2024/D.L.L.F/B.E.M.

**Déclaration sur l'honneur relative à l'engagement aux règles
d'intégrité scientifique en vue de l'élaboration d'une recherche**

Je soussigné(e), M, Mme : Djeffala Rahma
Qualité : étudiant(e), enseignants(e), chercheur(e) : Étudiante
Portant carte d'identité n° : 2210474044 Délivrée le : 21/04/2024
Inscrit à la faculté : des lettres et des langues étrangères Département : de langue et littérature française
Chargé(e) d'élaborer des travaux de recherche (mémoire, mémoire de Master, mémoire de Magister, thèse de doctorat) dont le titre est :

..... Les flashcards comme un outil pour
l'amélioration des compétences linguistiques
chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne

Je déclare sur l'honneur de m'engager à respecter les critères scientifiques et méthodologiques, ainsi que les critères de l'éthique et de l'intégrité académique requis dans l'élaboration de la recherche susmentionnée.

Biskra le : 03/06/2024

Signature de l'intéressé(e)