

L'impact de la démarche ludopédagogique du mind map dans l'apprentissage de la grammaire chez les apprenants du cycle primaire

The impact of the playful pedagogical approach of Mind mapping in grammar learning among Primary Cycle Learners

Moussa MOUAZER¹ 

Université de Saïda, Dr Moulay Taher
moussa.mouazer@univ-saida.dz

Mohamed Amine BERROUKECH² 

Université de Saïda, Dr Moulay Taher
yasminaberroukech@gmail.com

Reçu : 11/05/2024,

Accepté: 15/09/2024,

Publié: 21/12/ 2024

Abstract:

This study is situated in the field of language teaching from a cognitive perspective. Its aim is to assess the impact of mind maps as a playful tool on understanding and memorizing grammatical rules among students in the 5th grade of primary school. We discussed the importance of this method in the field of teaching and learning, highlighting various perspectives and theories on the effectiveness of mind maps. Through a consistent set of data, we observed the positive impact of this approach that combines playfulness and mind maps in a school context. The main objective of this research is to emphasize the beneficial role of visual information representation through diagrams and games in the process of understanding and structuring content.

Keywords: cognitive, mind map, playful, grammar, comprehension, memorization

Résumé :

Cette étude se situe dans le domaine de l'enseignement des langues du point de vue cognitif. Son but est d'évaluer l'effet des mind maps en tant qu'outil ludique sur la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales chez les apprenants de la 5^e année du primaire. Nous avons discuté de l'importance de cette méthode dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage, en mettant en évidence différents points de vue et théories sur l'efficacité des cartes mentales. À l'aide d'un ensemble cohérent de données, nous avons constaté l'impact positif de cette approche qui associe le côté ludique et les cartes mentales en contexte scolaire. L'objectif principal de cette recherche est de

souligner le rôle bénéfique de la représentation visuelle de l'information à travers des schémas et des jeux dans le processus de compréhension et de structuration des contenus.

Mots-clés : cognitif, mind map, ludique, grammaire, compréhension, mémorisation

Introduction

Lorsqu'on enseigne le français aux élèves du primaire en Algérie, on cherche à les aider à développer les quatre compétences linguistiques pour qu'ils puissent bien parler et écrire. La maîtrise de la grammaire est très importante et doit être utilisée dans des situations de communication réelles.

Les enseignants doivent trouver des façons d'enseigner qui conviennent aux apprenants, et ces derniers doivent participer activement à leur apprentissage. Si les apprenants ont du mal avec la grammaire, cela peut affecter leur motivation, c'est pourquoi les enseignants doivent utiliser des méthodes variées et amusantes pour garder l'intérêt des apprenants. Les neurosciences cognitives soulignent qu'il est important d'utiliser des méthodes d'apprentissage qui ne sont pas seulement linéaires. Les cartes mentales sont un excellent outil pédagogique qui aide à mieux comprendre et retenir les informations (Routhier, 2013).

Notre recherche vise à étudier l'impact de la carte mentale ludique sur la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales. Elle s'inscrit dans la didactique cognitive et cherche à répondre à la question de l'efficacité de la carte mentale dans l'apprentissage de la grammaire. Pour mieux répondre à notre question principale, nous allons explorer plusieurs hypothèses qui seront confirmées ou infirmées à la fin de notre étude :

- En introduisant un outil ludique, nous pourrions augmenter la motivation des apprenants :
- L'utilisation des cartes mentales pourrait simplifier la compréhension et la structuration de nouvelles formations.

Notre article est scindé en deux parties : d'abord, une exploration théorique des méthodes d'enseignement, de la grammaire, de la motivation scolaire, du jeu ludique et des cartes mentales, en se référant aux travaux de plusieurs chercheurs. Ensuite, une étude pratique comprenant des questionnaires aux enseignants du primaire et une expérimentation en classe avec un public constitué des apprenants des classes de la cinquième année primaire (5AP) à l'école REFFAS Kada,

commune d'Aïn Hdjar, wilaya de Saïda pour évaluer l'efficacité des cartes mentales utilisées avec le jeu ludique sur l'assimilation des informations.

Cadre théorique

Au début, nous parlons de la grammaire et de ce qu'elle signifie, ainsi que de ses différentes sortes liées à notre étude pratique pour tester une nouvelle façon d'apprendre. Selon le dictionnaire Larousse (2011), la grammaire correspond à l'ensemble des règles qui dirigent la langue écrite ou parlée. Cuq (2002) la décrit comme une activité qui vise à enseigner comment bien parler et écrire.

La grammaire se divise en différents types : la grammaire descriptive qui analyse comment la langue fonctionne, la grammaire pédagogique qui se concentre sur l'utilisation appropriée de la langue pour rendre l'apprentissage plus facile, et la grammaire d'enseignement et d'apprentissage qui s'intéresse aux programmes scolaires et aux progrès des apprenants (Cuq & Gruca, 2005). Ce dernier point met en lumière le rôle de l'enseignant pour aider les apprenants à comprendre comment la langue fonctionne, soulignant ainsi l'importance de l'interaction dans le processus d'apprentissage de la grammaire (Reboulet, 1971).

1.1.Exploration des méthodologies d'enseignement de la grammaire

Différentes manières d'enseigner la grammaire ont été créées pour rendre cette matière moins compliquée. L'enseignement de la grammaire est très important quand on apprend une langue étrangère. Pour aider les apprenants à mieux comprendre et à assimiler les règles grammaticales, on utilise diverses stratégies :

- La stratégie explicite : on explique directement les règles et on fait des exercices pour renforcer la compréhension, adaptée aux apprenants qui ont déjà des connaissances dans une langue étrangère ;
- La stratégie implicite : on enseigne de manière indirecte les règles grammaticales à travers des exercices réguliers et une répétition intensive pour que les connaissances soient acquises de façon naturelle ;
- La stratégie inductive : on encourage les apprenants à découvrir les règles à partir d'exemples concrets, ce qui favorise une compréhension progressive des structures linguistiques ;
- La stratégie déductive : on commence par présenter la règle, suivie d'exemples et d'exercices pour une meilleure compréhension pratique, en mettant l'accent sur la mémorisation et l'application des règles.

Les façons d'enseigner et d'apprendre sont très importantes pour que les apprenants apprennent bien. Il faut savoir faire la différence entre les mots "méthode" et "méthodologie" en enseignant les langues étrangères. Il existe différentes façons d'enseigner les langues comme les méthodes traditionnelle, directe, audio-orale, SGAV, active et éclectique qui mettent l'accent sur la parole, la grammaire, l'activité de l'apprenant et l'utilisation de différents outils pour apprendre. Les méthodes actives impliquent les apprenants dans la création de leurs connaissances, à l'opposé des méthodes plus traditionnelles qui sont plus dirigées. L'éclectisme, souvent utilisé par les enseignants, combine différentes méthodes pour s'adapter aux divers besoins des étudiants (Piaget & Gonthier, 1972).

Apprendre la grammaire est important pour que les apprenants puissent bien communiquer dans une langue étrangère, en comprenant comment fonctionne le langage pour parler et écrire correctement. Ce sujet est enseigné dès le début des cours pour aider les étudiants à progresser de manière progressive dans différentes situations.

1.2.L'importance de la motivation scolaire dans l'apprentissage de la grammaire

Notre étude vise à comprendre comment la motivation à l'école aide les apprenants à apprendre la grammaire. La motivation, c'est quand on est poussé à atteindre ses objectifs. Il y a trois types de motivations : la motivation intrinsèque (quand on est motivé de l'intérieur), la motivation extrinsèque (quand on est motivé par des récompenses extérieures) et l'amotivation (quand on manque de motivation). En français langue étrangère, il est très important que les apprenants soient motivés pour réussir, et ils doivent aimer la langue étudiée (Cuq, 2003).

Les enseignants doivent encourager la motivation intrinsèque en créant une atmosphère agréable en classe. Les enseignants jouent un rôle important pour motiver les apprenants en utilisant différentes approches et en essayant de nouvelles méthodes d'enseignement (Viau, 2005).

Il est important de noter que les idées théoriques discutées sont liées à notre expérimentation en classe à venir. Apprendre la grammaire est crucial pour les langues étrangères, et cela demande différentes méthodes d'enseignement. Les enseignants doivent aider les apprenants à aimer apprendre pour qu'ils puissent

bien assimiler les règles grammaticales. Nous allons bientôt introduire une nouvelle méthode ludique basée sur le mind map pour faciliter la mémorisation des règles grammaticales dans notre prochaine expérience.

1.3.Le rôle du jeu et du ludique dans l'apprentissage

L'importance du jeu et de l'aspect amusant dans l'apprentissage est toujours soulignée. Le Dictionnaire Larousse (2011) explique que le jeu est une activité libre, plaisante et divertissante qui est essentielle pour encourager les apprenants, surtout les enfants, à rester actifs et créatifs. Le jeu est un outil d'apprentissage important pour susciter l'intérêt des apprenants et les aider à mieux comprendre ce qu'ils apprennent. De même, le côté ludique du jeu favorise la communication entre les apprenants, leur plaisir d'apprendre et leur créativité ensemble. Ces deux idées, bien qu'elles se ressemblent, offrent des occasions d'apprentissage amusantes et motivantes pour les apprenants (Cuq, 2003).

Le jeu a un impact important sur le développement de l'enfant, car il stimule leur énergie et leur envie d'apprendre. Jouer aide l'enfant à construire ses connaissances en l'incitant à agir et à utiliser ce qu'il sait à travers des activités de réflexion. Une approche pédagogique ludique rend la transmission des savoirs plus facile en créant un environnement d'apprentissage dynamique qui encourage les apprenants à s'impliquer. Le jeu ludique est également reconnu comme un moyen efficace d'enseignement en classe de français langue étrangère, favorisant la motivation, la communication, le développement cognitif et la participation active des apprenants (Weiss, 1983). En résumé, le jeu ludique joue un rôle essentiel dans l'interaction entre les apprenants, leur motivation et leur acquisition de nouvelles compétences en langue.

1.4.L'impact du jeu ludique et des cartes mentales dans l'apprentissage

Le jeu ludique est utilisé pour attirer l'attention des enfants et encourager les apprenants à apprendre. En introduisant de nouvelles techniques et en utilisant différentes méthodes, nous aidons les apprenants à mieux comprendre et organiser les informations. Une nouvelle façon d'enseigner est présentée, en combinant le jeu ludique et les cartes mentales en classe de français langue étrangère pour favoriser l'apprentissage et la communication (Buzan, 2011).

Les cartes mentales, aussi appelées mind mapping, sont des outils visuels qui aident à organiser les informations de manière graphique. Cette méthode repose sur la pensée associative et sollicite les deux parties du cerveau pour améliorer la

mémorisation et la structuration des données (Buzan, 2012). Les cartes mentales stimulent l'activité cérébrale, la créativité et la compréhension des informations en utilisant des éléments visuels tels que les images, les couleurs, les branches, les codes et les mots clés. Elles peuvent être créées de manière traditionnelle à la main ou de manière moderne avec des logiciels informatiques comme i MindMap, Free Mind, X mind. Les cartes mentales sont reconnues comme des outils efficaces pour aider les apprenants à comprendre, mémoriser et devenir plus autonomes. Bien que leur utilité soit reconnue, certaines méthodes d'enseignement ne les valorisent pas encore suffisamment, mais de plus en plus d'enseignants les intègrent dans leurs pratiques pour encourager l'apprentissage des apprenants (Mongin & De Boeck, 2019).

Pour conclure, après avoir examiné en détail différents concepts liés à notre sujet et en nous basant sur les travaux de divers théoriciens, nous sommes prêts à observer et participer en classe. Il est important de souligner que l'utilisation de divers outils pédagogiques peut améliorer la compréhension et la mémorisation des informations par les apprenants. Une approche d'enseignement hybride semble prometteuse en combinant la motivation par le jeu et la stimulation des deux parties du cerveau avec les cartes mentales visuelles.

Les analyses théoriques faites jusqu'à présent ne sont que des hypothèses. Il est crucial de confronter ces idées à la réalité de la salle de classe pour évaluer leur efficacité en termes de compréhension et de mémorisation. Cela sera exploré lors de notre prochaine démarche pratique.

2. Cadre pratique

Dans notre étude sur l'utilisation des cartes mentales pour rendre l'apprentissage plus ludique et aider à mieux retenir et comprendre les règles de grammaire, nous avons posé des questions à des enseignants du primaire à Saïda. Ils ont partagé avec nous leurs méthodes d'enseignement habituelles, et nous avons aussi observé leurs classes pour mieux comprendre. Nous avons classé les enseignants en différentes catégories en fonction de leur expérience. Nous avons distribué 42 questionnaires et en avons récupéré 30. Les questions portaient sur le métier des enseignants, l'utilisation du ludique en classe de français langue étrangère, les outils pédagogiques qui aident à comprendre la grammaire, et l'efficacité des cartes mentales comme outil ludique. Après avoir analysé les réponses, voici ce que nous avons découvert :

2.1. Analyse et interprétation des résultats

	Questionnaires distribués	Questionnaires récupérés	Questionnaires analysés
Nombre	42	30	30
Pourcentage	/	100%	100%

Tableau 1 : Nombre de questionnaires distribués

Sur l'ensemble des 42 questionnaires distribués, nous avons pu récupérer 30 sur lesquels nous nous sommes appuyés pour présenter notre analyse.

2.1.1 Présentation des résultats et des analyses

Question 01 : Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

	Moins de 5 ans	Entre 5 et 10 ans	Plus de 10 ans	Fin de carrière
Nombre	7	14	7	2
pourcentage	23%	48%	23%	6%

Tableau 2 : Résultats de la première question

46% des enseignants interrogés ont entre 5 et 10 ans d'expérience en enseignement, ce qui en fait la majorité de l'échantillon. Ensuite, les enseignants ayant une expérience professionnelle de moins de 5 ans partagent le même pourcentage de 23% avec ceux de 10 ans et plus. Enfin, 6% représente le nombre de deux enseignants qui sont en fin de carrière.

D'après les résultats récoltés, nous pouvons dire que la diversité et l'hétérogénéité du public enquêté pourrait nous aider dans notre recherche et donner sens à nos hypothèses de départ.

Question 2 : Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Réponse	Oui	Non
Nombre	30	0
Pourcentage	100%	0%

Tableau 3 : Résultats de la deuxième question

L'impact de la démarche ludo pédagogique du mind map dans l'apprentissage de la grammaire

Pour cette deuxième question, nous avons trouvé que l'ensemble des enseignants questionnés 100% ont répondu par « oui ».

D'après les résultats récoltés pour cette question, La totalité de notre public visé trouve que le jeu attire l'attention des apprenants. De ce fait, nous pouvons dire que les apprenants du primaire aiment apprendre en jouant et leurs enseignants ont constaté cela lors des pratiques de classe. De plus, le ludique permet de motiver les apprenants afin de construire leurs propre savoir. Donc, le jeu est un facteur de motivation qui suscite le plaisir d'apprendre aux apprenants de bas âge.

Question 03 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

	Jamais	Parfois	Souvent	Très souvent
Nombre	/	20	8	2
Pourcentage	0%	67%	27%	6%

Tableau 4 : Résultats de la troisième question

Pour cette question, nous avons trouvé que la majorité des enseignants enquêtés, à savoir 67%, utilisent les méthodes ludiques dans leurs pratiques de classe de temps en temps. 27% de notre échantillon utilise le ludique constamment. Tandis que 6% de notre public utilise ces méthodes très souvent.

D'après les résultats obtenus, nous pouvons dire que la quasi-totalité des enseignants enquêtés utilise les méthodes ludiques d'une façon irrégulière. Tandis que 27% de notre échantillon utilise ces méthodes régulièrement dans leurs pratiques de classe. De ce fait, nous pouvons dire que la majorité des enseignants ne donne pas de l'importance aux jeux ludiques en classe à cause de la pression des contraintes officielles tels que le programme, l'insuffisance de temps, etc.

Question 4 : Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

	Oral	Lecture	Points de langue
Nombre	15	9	17
Pourcentage	50%	30%	56%

Tableau 5 : Résultats de quatrième question

Pour cette question, nous avons remarqué que 56% des participants propose l'introduction des jeux ludiques dans les activités de points de langue, d'autres à savoir 30% propose l'utilisation de ces supports pendant les activités de lecture. Tandis que 50% des participants opte pour la lecture. Nous signalons que plusieurs enseignants ont fait un choix multiple dans cette question.

La plupart des enseignants propose l'utilisation du jeu pendant les activités de points de langue car ces derniers peuvent faciliter la tâche aux enseignants lors de l'explication des règles grammaticales. D'autres enseignants ont choisi les activités de l'oral, car les enfants aiment comprendre et parler en jouant (avec des pièces théâtrales par exemple). Enfin, 30% des enseignants proposent le recours aux jeux pendant les activités de déchiffrage (le montage syllabique avec le jeu et les étiquettes). De ce fait, nous pouvons dire que le ludique a une place très importante dans la classe de FLE. Or, le recours au ludique dans plusieurs disciplines peut favoriser le processus d'apprentissage interactif.

Question 5 : Vos élèves éprouvent-ils des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales ?

	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
Nombre	9	20	1	0
Pourcentage	30%	66%	4%	0%

Tableau 6 : Résultats de la cinquième question

L'ensemble des enseignants confirme que leurs apprenants trouvent des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales. Donc, 66% d'entre eux disent que l'apprenant présente parfois des difficultés. 30% de notre échantillon soutient que l'apprenant en classe de FLE est en difficulté permanente.

Après avoir analysé les résultats de cette question, nous pouvons dire que la majorité des apprenants trouve des difficultés lors de l'acquisition et la mémorisation des règles. Donc, l'apprenant ne parvient pas à déchiffrer et à réinvestir ces acquis dans une situation problème. Pour cette raison, l'enseignant doit proposer des supports d'aide pédagogiques qui facilitent la tâche de la compréhension et de la mémorisation à cet apprenant en difficulté.

Question 6 : Quels sont les outils didactiques et pédagogiques que vous utilisez pour faciliter l'acquisition des règles grammaticales ?

L'impact de la démarche ludo pédagogique du mind map dans l'apprentissage de la grammaire

	Le manuel scolaire	Les cartes mentales	Autres
Nombre	12	10	8
Pourcentage	40%	33%	27%

Tableau 7 : Résultats de la sixième question

33 % des interrogés ont choisi les cartes mentales comme un outil didactique qui facilite l'acquisition des règles grammaticales. D'un autre côté, 40% de notre public utilise le manuel scolaire. Tandis que 27% de notre échantillon utilise d'autres outils, à l'image des supports audiovisuels afin de faciliter la réception du contenu.

D'après ces résultats, nous pouvons dire que la majorité des enseignants ne font pas recours aux cartes mentales dans leurs pratiques de classe. Pour eux, cette nouvelle technique dépasse les capacités cognitives de l'apprenant au cycle primaire. Or, ils ne considèrent pas le mind map comme un outil d'aide ludique. En réalité, les enseignants ne veulent pas sortir du cercle fermé des outils pédagogiques classiques (à l'image du manuel scolaire). Tandis que 33% des participants de notre étude utilise activement cette nouvelle technique en accord avec les besoins de cette génération.

Question 7 : Est-ce que vous avez l'habitude de travailler avec les cartes mentales dans une séance de grammaire ?

	Oui	non
Nombre	12	18
Pourcentage	40%	60%

Tableau 8 : Résultats de la septième question

Pour cette question, nous avons remarqué que 60% de notre échantillon n'utilise pas les cartes mentales et 40% fait recours à cette méthode.

Les résultats de cette question confirment ceux de la question précédente. De ce fait, nous pouvons dire que la plupart de notre public préfère la présentation classique des cours et ne donne pas de l'importance aux nouvelles méthodes. Par ailleurs, 40% de notre échantillon utilise cette technique qui prend de plus en plus sa place dans une classe de FLE au cycle primaire.

Question 8 : La carte mentale motive-t-elle l'apprenant dans la séance de grammaire ?

	Oui	Non
Nombre	25	5
Pourcentage	84%	16%

Tableau 09 : Résultats de la huitième question

Nous avons remarqué que 84% de nos répondants ont validé le rôle du mind map dans la motivation des apprenants. Par contre, 5 enseignants ont répondu par la négative.

La majorité écrasante des enseignants a confirmé l'utilité de la carte mentale. En effet, cette technique moderne peut éveiller l'intérêt des apprenants car elle se base beaucoup plus sur le côté visuel de l'apprenant à travers les dessins et les couleurs. Donc, nos enseignants ont conscience de l'importance de cet outil moderne dans une classe de FLE et plus on multiplie les sens, plus on a la possibilité d'attirer l'attention des apprenants et les motiver.

Question 9 : A votre avis, travailler à l'aide des cartes mentales dans une classe de langue permet de :

	Freiner et entraver l'apprentissage de la grammaire	développer la créativité chez l'apprenant	Faciliter la mémorisation.
Nombre	2	8	20
Pourcentage	6%	27%	67%

Tableau 10 : Résultats de la neuvième question

67% de nos enseignants interrogés pensent que le mind map facilite la mémorisation. En outre, 26% de notre échantillon soutient que le travail avec des cartes mentales favorise le développement de la créativité chez l'apprenant. Par contre, deux enseignants disent que l'utilisation de cette technique entrave l'apprentissage.

D'après les résultats de cette dernière question, nous pouvons dire que le mind map est un outil très efficace qui peut faciliter la tâche de la compréhension et mémorisation des règles grammaticales aux apprenants. En outre, ce support d'aide peut développer la créativité chez l'apprenant, car il l'incite à construire son propre savoir.

2.1.2. Synthèse

Les personnes interrogées confirment qu'apprendre de façon ludique et utiliser des cartes mentales en classe de français langue étrangère au primaire sont très importants pour attirer l'attention des apprenants et les aider à comprendre et à retenir les règles de grammaire. Ils estiment que l'utilisation de ces techniques est vraiment nécessaire pour rendre l'apprentissage en classe de langue plus facile. Les premiers résultats de l'enquête menée auprès des enseignants vont dans le sens des hypothèses de départ, mais nous devons attendre la partie pratique pour les confirmer.

2.2. Expérimentation

Dans cette étape d'expérimentation, nous avons prévu de comparer la méthode traditionnelle à la méthode moderne en utilisant les cartes mentales et des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire à des apprenants. L'objectif est de mesurer l'impact de cette approche ludique sur la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales.

Nous avons choisi cette méthode après avoir observé des classes d'école primaire, où nous avons remarqué que les apprenants avaient du mal à comprendre et retenir les règles de grammaire, et qu'ils n'étaient pas très motivés par les activités purement théoriques. En nous appuyant sur notre expérience en tant qu'enseignants et sur les bons résultats obtenus avec les cartes mentales lors de nos recherches, nous voulons introduire cette méthode pour aider les apprenants à mieux comprendre et se rappeler les informations.

L'objectif de cette étude est de mesurer l'efficacité des cartes mentales dans une classe de FLE au primaire, impliquant deux groupes d'apprenants d'une école spécifique.

L'expérimentation est prévue lors d'un cours de grammaire dans le cadre d'un projet de la 5^e année primaire, avec une observation participante sur une période d'environ trois semaines. Les deux moments clés seront la présentation verticale habituelle du cours avec le groupe témoin, suivie de la présentation horizontale utilisant le mind mapping et des activités ludiques avec le groupe expérimental, et enfin une évaluation de l'efficacité de cette approche.

2.2.1. Déroulement de la première séance avec le groupe témoin

Lors de la première séance avec le groupe témoin de la 5^e année primaire, l'enseignant a débuté en rappelant les séances précédentes pour consolider les connaissances des élèves. En posant des questions sur les compléments circonstanciels, les apprenants ont répondu partiellement, et l'enseignant a dû intervenir pour clarifier et fournir des exemples.

Ensuite, le cours a été présenté avec un exemple sur un tableau. Les apprenants ont répondu correctement aux questions sur le sujet, le verbe et le complément de la phrase. La notion de complément de but a été expliquée oralement, suivie de la rédaction de la règle ensemble. Des exercices oraux et écrits ont été proposés pour renforcer la compréhension de la leçon. Un exercice écrit a ensuite été donné pour évaluer la compréhension, suivi d'une correction collective pour corriger les erreurs.

Avant de commencer l'observation participante, une grille d'évaluation a été préparée pour le test, classant les réponses en deux catégories : les informations liées au contenu présenté pendant la séance et les connaissances acquises précédemment.

2.2.1.1. Les résultats obtenus

Résultats	Faibles	Moyens	Bons
Nombre des élèves	8	6	6
Le taux	40%	30%	30%

Tableau 11 : Résultats détaillés des apprenants (groupe témoin)

2.2.1.2. Lecture des résultats

Après avoir présenté le cours d'une façon linéaire et durant notre observation participante, nous avons obtenu les résultats suivants : huit (08) apprenants de notre échantillon, soit 40% ont obtenu de faibles résultats, 30% des apprenants ont obtenu des résultats moyens et 30% de notre échantillon ont eu de bons résultats.

2.2.1.3. Analyse

Les résultats de notre étude ont montré qu'un grand nombre d'apprenants ont eu du mal à comprendre le cours par rapport à ceux qui ont bien compris les informations transmises de manière traditionnelle par l'enseignant. Cette situation souligne les limites de cette façon d'enseigner et met en évidence un manque de motivation chez les apprenants, ce qui a un impact négatif sur leur apprentissage. De plus, les élèves ont eu des difficultés à déchiffrer et à retenir les règles de grammaire, ce qui les a empêchés de bien utiliser ces connaissances de manière structurée à la fin de la leçon, lorsqu'ils devaient les appliquer.

Ces résultats confirment ce que nous avons observé au début, à savoir que les apprenants de primaire ont besoin d'être motivés pour apprendre, et que la tâche de mémorisation devient compliquée à cause de la monotonie des méthodes traditionnelles utilisées par les enseignants.

2.2.2. Déroulement du deuxième moment avec le groupe expérimental

Dans cette phase, le cours sera présenté en utilisant une carte mentale démontable pour apporter une dimension ludique à l'expérience. Le mind mapping sera utilisé tout au long de la séance (rappel, présentation, application). Lors de la séance avec le groupe expérimental, il a été observé que les apprenants étaient motivés et nombreux à participer, même ceux qui ne participaient pas habituellement.

Pour commencer, une carte mentale numérique a été élaborée pour la leçon via le site web suivant : <https://framindmap.org/c/maps/1334954/edit> (Consulté le : 20 avril 2023). Ensuite, pour ajouter un aspect ludique à notre contenu, cette carte mentale numérique a été transformée en une version manuelle en y incluant des dessins et des couleurs.

Lors de notre deuxième séance avec le groupe expérimental, nous avons innové en introduisant une approche ludique à travers l'utilisation d'une carte mentale. Pour commencer, nous avons revisité les concepts précédemment abordés afin de renforcer les connaissances des apprenants. Cette fois, nous avons employé des images sur la carte mentale pour susciter l'intérêt et impliquer activement les apprenants. Nous avons remarqué une participation majoritaire de la classe et des réponses adéquates aux questions posées sur les compléments circonstanciels étudiés.

Ensuite, nous avons poursuivi la leçon en présentant un exemple concret sur le tableau, mettant en avant un complément circonstanciel de but. Nous avons encouragé les apprenants à identifier les éléments de la phrase et avons expliqué la

notion du complément de but en utilisant la carte mentale. Les apprenants ont été invités à associer des images illustrant les différents compléments circonstanciels à leurs places respectives sur la carte mentale. Cette activité a été généralement bien reçue par toute la classe. Pour confirmer la compréhension et l'assimilation des règles, nous avons proposé des exercices oraux et écrits avant de transformer la carte mentale en un jeu ludique pour tester la mémorisation des apprenants. Ces activités ont été bien exécutées par les apprenants.

Enfin, nous avons offert le choix aux apprenants entre une règle écrite traditionnelle ou une représentation sous forme de schéma, la majorité préférant la carte mentale. Les apprenants ont alors personnalisé leur propre carte mentale, ce qui a été un moment apprécié par tous. En conclusion, nous avons testé l'efficacité de notre approche en proposant un exercice d'application pour évaluer l'impact de la carte mentale sur le processus de mémorisation et de compréhension.

2.2.2.1. Les résultats obtenus

Résultats	Faibles	Moyens	Bons
Nombre des élèves	2	11	14
Le taux	7,40%	40,75%	51,85%

Tableau 12 : Résultats détaillés des élèves (groupe expérimental)

2.2.2.2. Lecture des résultats

Après avoir présenté le cours à l'aide d'une carte mentale au second groupe expérimental, nous avons obtenu les résultats suivants :

Seulement deux apprenants de notre échantillon, soit 7% ont eu des résultats faibles. Tandis que 11 apprenants ont obtenu des résultats moyens et 14 apprenants soit 51% ont eu de bons résultats.

2.2.2.3. L'analyse

Lors de notre deuxième session de l'expérimentation, nous avons constaté une baisse du nombre d'apprenants obtenant des résultats insatisfaisants par rapport à la première séance classique du groupe témoin. De plus, le pourcentage des bons résultats dans notre échantillon a augmenté à 52%, contre 30% pour le groupe témoin, démontrant ainsi l'impact positif de notre nouvel outil ludique sur le processus d'apprentissage des jeunes apprenants. L'implication active de tous les membres du groupe expérimental dans la construction des connaissances a été

également notée. En conclusion, grâce à ce nouvel outil de communication, nous avons atteint notre objectif en facilitant la compréhension et la mémorisation pour nos apprenants.

2.2.3. Discussion

D'après nos résultats spécifiques, la majorité des apprenants ont bien répondu aux questions du cours en utilisant le mind mapping, montrant ainsi que cette méthode est fiable pour aider à comprendre et assimiler les règles de grammaire, contrairement à la méthode traditionnelle. L'utilisation des cartes mentales lors des rappels a aidé les apprenants à répondre correctement aux questions liées aux cours précédents, en augmentant leur intérêt et en les aidant à organiser les informations passées. La capacité du mind mapping à structurer les informations, notamment les règles grammaticales, met en avant son impact positif sur la motivation, la mémorisation et la créativité des apprenants du primaire. De plus, le fait que les apprenants aient créé leurs propres cartes mentales a stimulé leur créativité.

Conclusion

À partir de notre enquête menée auprès des enseignants du cycle primaire à Saïda et de notre expérimentation avec les apprenants de la 5^e année primaire, nous avons pu confirmer nos hypothèses initiales sur l'efficacité du mind mapping ludique pour aider les apprenants à structurer et à mémoriser les règles grammaticales. Les résultats du questionnaire adressé aux enseignants ont montré que les élèves du primaire apprécient les méthodes d'apprentissage ludiques et modernes, qui peuvent renforcer leur motivation pour les études. L'intégration de telles techniques de communication, comme les cartes heuristiques, est considérée comme essentielle dans les pratiques de classe pour favoriser l'envie d'apprendre. En outre, le manque de motivation et de concentration en classe peut être un obstacle dans l'enseignement du FLE en raison des méthodes traditionnelles utilisées par les enseignants.

Les résultats de notre expérimentation ont montré que les jeux ludiques de mind mapping sont efficaces pour aider à mieux mémoriser et organiser les règles de grammaire en sollicitant les deux parties du cerveau afin d'ancrer les informations en mémoire sur le long terme. Les apprenants étaient motivés et actifs lorsqu'ils ont vu le contenu de manière horizontale, ce qui a facilité le processus d'enseignement. Comparé à la méthode traditionnelle ennuyeuse où les apprenants étaient passifs, rendant l'enseignement plus difficile, l'approche ludique du mind

mapping semble plus intéressante et efficace pour apprendre. L'utilisation des jeux de mind mapping dans les classes de français au primaire a un effet positif sur la motivation et la rétention à long terme des informations, montrant que les neurosciences peuvent être des alliées importantes pour des méthodes d'enseignement plus efficaces et claires.

Pour finir, nous espérons que notre étude encouragera les enseignants et les personnes chargées de concevoir les programmes scolaires à inclure la méthode du mind mapping dans les manuels scolaires. Nous recommandons également que cette approche ludique soit utilisée par les formateurs et les inspecteurs lors des formations pour aider les enseignants à actualiser leurs connaissances en neurosciences cognitives. Même si notre recherche est limitée, elle peut servir de base descriptive pour de futures études dans le domaine des neurosciences cognitives en général et des cartes mentales en particulier, un domaine encore peu exploré. De nouvelles questions de recherche passionnantes pourraient émerger dans ce domaine à investiguer.

Références bibliographiques

- Buzan, T. (2011). *Une tête bien faite*, Paris : Eyrolles
- Buzan, T. (2012). *Mind map dessine-moi l'intelligence*, Paris : Eyrolles
- Cadre commun de références pour les langues : *apprendre, enseigner, évaluer* (2001). Unité des politiques linguistiques, Strasbourg. URL : <https://rm.coe.int/16802fc3a8>. Consulté le : 10 juin 2023
- Cuq, J.P. & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse Universitaires de Grenoble
- Deladrière, J-L., P. Reband, D. et al. (2007). *Organiser vos idées avec le Mind Mapping*, Paris, Dunod, 2^e édition
- Mongin, P et De Broeck, f. (2019). *Enseigner autrement avec le mind mapping : cartes mentales et conceptuelles*, Nanterre : Dunod
- Piaget, J. (1969). *Où va l'éducation ?* Paris : Gonthier
- Piaget, J. (1972). *Psychologie et –pédagogie*. Paris : Gonthier
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies d'enseignement des langues vivantes*. Paris : Nathan
- Reboulet, A., (1971). *Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère*, Paris : Hachette
- Viau, R. (2005). *La motivation en contexte scolaire*. Bruxelles : De Boeck
- Weiss, F. (1983). *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue* collection « pratiques pédagogiques », Paris : Hachette

L'impact de la démarche ludo pédagogique du mind map dans l'apprentissage de la grammaire

Biographies des auteurs :

Dr MOUAZER Moussa est enseignant-chercheur de grade MCA à l'Université de Saïda Dr. Moulay Tahar. Il est également membre du Laboratoire ELILAF à l'Université de Mostaganem ; reviewer pour la revue Passerelle et chef de spécialité en didactique et langue appliquée. Il possède une formation pluridisciplinaire avec plusieurs diplômes en comptabilité, informatique, électrotechnique et administration. En tant qu'auteur, il a publié de nombreux articles scientifiques et a activement participé à des journées d'étude et des colloques tant nationaux qu'internationaux. Ses travaux de recherche se concentrent principalement sur les neurosciences. Il aspire à être un acteur dans ce domaine, cherchant à ne pas se laisser submerger par une société de performance de plus en plus influencée par les nouvelles technologies. Il veut partager les nouvelles perspectives que les neurosciences offrent pour améliorer la compréhension et la mémorisation, tout en expérimentant des méthodes pédagogiques innovantes.

M. BERROUKECHE Mohamed Amine est enseignant au cycle primaire et titulaire d'un Master en didactique et langue appliqué.