

République Algérienne Démocratique Et Populaire

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Ministère De L'enseignement Supérieur Et De La Recherche Scientifique

وزارة التعلّم العالي و البحث العلمي

Université Ibn Khaldoun – Tiaret –



Faculté des lettres et des langues

Département des lettres et langues étrangères "Français"

Mémoire de Master en Didactique des langues étrangères

Thème :

L'influence des jeux de rôles sur la prise de parole chez les apprenants de la 3^{ème} année moyenne.

Présenté par

LASBET Amira

LESNAM Hind

Membres du jury

Président : Dr. LEHMAR Rabia

Rapporteur : Dr. KHARROUBI Sihame

Examineur : Dr. NOUREDDINE Djamel Eddine

Sous la direction de

Dr. KHARROUBI Sihame

MCA Université de Tiaret.

MCA Université de Tiaret.

MCA Université de Tiaret.

Année Universitaire : 2021/2022

Remerciements

*T*out d'abord, nous tenons à remercier Allah le tout puissant de nous avoir accordées la force et le courage pour réaliser notre modeste travail de recherche.

*N*os vifs remerciements à notre directrice de recherche ; Mme. Kharroubi Sihame qui nous a orientées dans notre travail de recherche.

*N*ous remercions vivement nos parents.

*N*ous adressons nos sincères remerciements aux membres de jury pour avoir accepté d'examiner et d'évaluer notre travail.

Merci à tous ceux qui nous ont aidées à réaliser ce travail.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

A mes chers parents pour leur soutien.

A mes chers frères et sœurs, qu'ALLAH les garde pour moi.

A mes chères sœurs : Boussersar Soumia et Boufares Khaldia.

A mes chères amies : Rania, Saadia, Maroua, Hiba, Soumia et Maroua.

A la personne que j'aime trop et que mon stylo n'a pas pu mentionner son nom.

LASBET Amira

Dédicace

Je dédie ce travail :

A mon père, la personne la plus chère dans ma vie , je vous dis que je suis fière d'être votre fille.

A ma mère, la femme la plus généreuse, ma source de tendresse, pour leur amour, leur soutien moral et leur encouragement.

A mon futur mari qui m'a soutenu dans chaque moment LAMRI Abdelouahab

A mes frères et sœurs, à toutes mes amies et spécialement ma chère Romaiassa.

LESNAM Hind

Sommaire

Introduction Générale

Partie théorique

Chapitre

Les activités de l'oral en classe du FLE

Concepts et définitions

1. La définition de l'enseignement
2. La définition de l'apprentissage
3. La définition de l'oral
4. Oral et communication
5. La place de l'oral dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère [FLE]
6. Les difficultés de l'oral
7. Les activités de l'oral

Chapitre 02 :

La prise de parole et le jeu de rôles

1. La prise de parole
2. Jeu et motivation
3. La motivation

Conclusion

Partie pratique

Présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire

1. L'expérimentation
2. Questionnaire

Conclusion Générale

Références Bibliographiques

Annexes

Résumé :

Introduction Générale

Introduction

La langue est une : « manière de parler, de s'exprimer, considérée du point de vue des moyens d'expression à la disposition des locuteurs. »

L'enseignement d'une langue étrangère a pour objectif de développer chez l'apprenant la capacité à communiquer aussi bien à l'oral qu'à l'écrit, donc, c'est de faire acquérir les quatre compétences : « la compréhension écrite, la production écrite, la compréhension orale et la production orale. »

La grande responsabilité incombe à l'enseignant, il doit aider ses apprenants à s'adapter aux différentes situations de communication et leur faciliter la prise de parole qui leur semble difficile, il faut apprendre à prendre la parole, donc, il faut donner une grande importance à la composante orale qui va aider à maîtriser la langue française et développer la compétence communicative chez l'apprenant, alors, l'enseignant doit chercher des méthodes qui lui facilitent ces tâches.

Tant que nous sommes des futures enseignantes, nous tentons de trouver des solutions et de remédier aux problèmes et difficultés de la prise de parole et de l'expression orale, donc, nous proposons la pratique des jeux de rôles dans la classe du FLE comme un moyen efficace.

Notre thème qui s'inscrit dans la perspective didactique, c'est : « l'influence des jeux de rôles sur la prise de parole chez les apprenants de la 3^{ème} AM » et les apprenants éprouvent d'énormes difficultés lors de la prise de parole et l'expression orale.

Notre objectif d'étude est de vérifier l'impact des jeux de rôles sur la prise de parole et d'intégrer cette activité en classe de FLE.

Nous pouvons récapituler notre problématique de recherche dans une question importante :

Quel est l'impact des jeux de rôles sur la prise de parole chez les apprenants de la 3^{ème} AM ?

Pour mieux orienter notre recherche, nous formulons les hypothèses suivantes que nous tenterons de les vérifier par la suite :

- Les jeux de rôles pourraient être un outil efficace pour encourager la prise de parole.
- Les jeux de rôles faciliteraient la communication et développer la capacité à s'exprimer.

La méthode que nous allons adopter pour cette recherche est la méthode analytique où nous allons analyser les résultats obtenus de notre expérimentation et du questionnaire.

Notre travail de recherche sera divisé en deux parties, la première partie est la partie théorique, elle comporte deux chapitres :

Le premier s'intitule : « Les activités de l'oral en classe du FLE » où nous allons jeter la lumière sur quelques concepts tels que : l'oral et la communication, nous montrerons la place de l'oral en classe du FLE, ses difficultés et ses activités en classe du FLE.

Le deuxième chapitre sera consacré à : « La prise de parole et le jeu de rôles » où nous allons aborder les concepts de la parole, la prise de parole, la prise de parole en classe du FLE et ses difficultés. Puis, nous allons traiter les deux concepts :

Jeu et motivation où nous allons citer les différents types de jeux, définir le jeu de rôles et montrer sa place en classe du FLE et la mise en situation d'un jeu de rôles et en fin nous allons définir la motivation et mentionner ses types.

La deuxième partie intitulée : « présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire » sera consacrée à la pratique de notre travail, nous allons présenter notre expérimentation : le lieu, le public visé, la présentation de classe, le déroulement de l'expérimentation qui est la pratique du jeu de rôles et nous allons présenter le questionnaire pour aboutir vers la fin aux résultats.

Partie théorique

Chapitre 01 :

Les activités de l'oral en classe du FLE

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère a pour but de développer chez l'apprenant la compétence communicative et pour être capable de communiquer dans toutes les situations de communication orale et écrites.

Dans ce chapitre, nous allons traiter quelques notions et concepts tels que : la communication, l'oral, compréhension orale et expression orale, en identifiant les difficultés de l'oral.

Concepts et définitions

1. La définition de l'enseignement

Jean Pierre Cuq dans le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde souligne que : « Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18^{ème} siècle, action de transmettre des connaissances. » (2003, p.83)

Selon le dictionnaire de l'Académie française(électronique) : « *Il se dit aussi de l'action ou de l'art d'enseigner. Ce maître a la pratique de l'enseignement. L'enseignement demande des méthodes appropriées à l'intelligence et à la capacité de ceux qu'on veut instruire. L'enseignement public. L'enseignement primaire. L'enseignement mutuel.* » (2007, p.2175)

D'après ces définitions, nous comprenons que l'enseignement est une action de transmettre des connaissances aux apprenants et à faire apprendre.

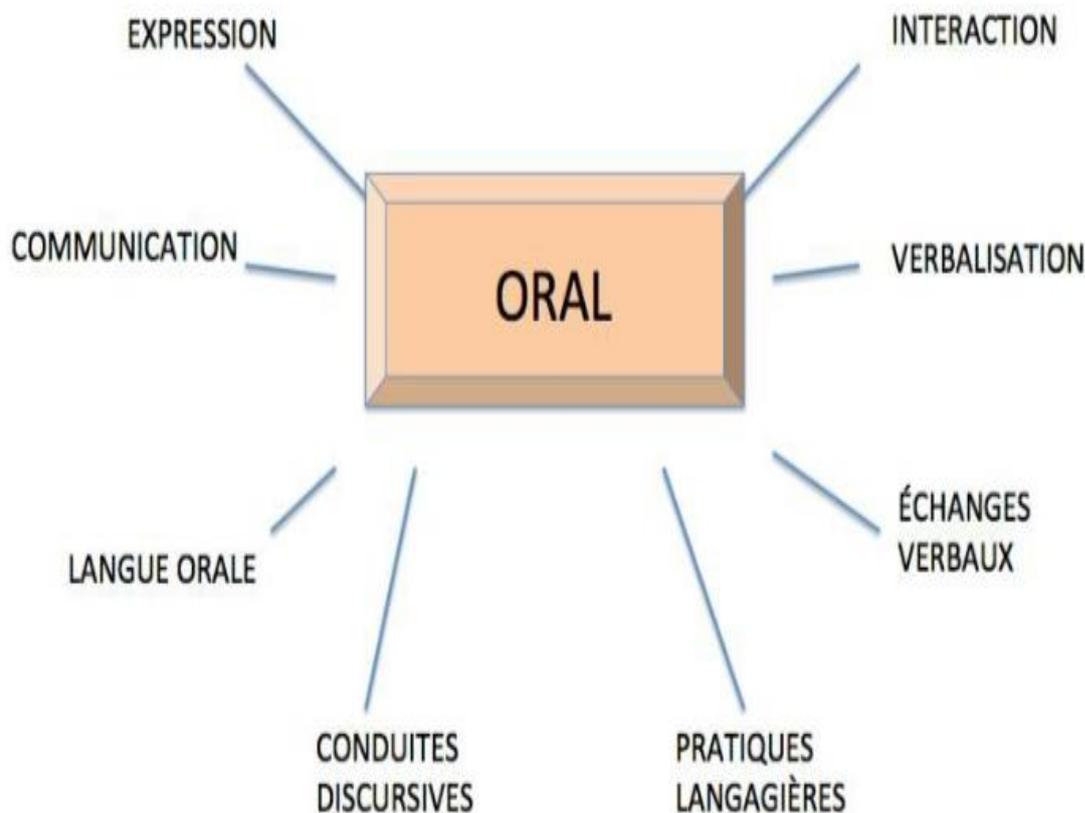
2. La définition de l'apprentissage

D'après le dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde : « *l'apprentissage peut être définie comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère.* » (Cuq, J.P., 2003, p.22). Donc, c'est l'acquisition des savoir, des connaissances et d'habilités, c'est du verbe apprendre : apprendre quelque chose, acquérir...etc

3. La définition de l'oral

L'oral est un outil de communication et de transmission des informations.

Selon le dictionnaire Larousse, l'oral est défini comme ce qui se fait par la parole, par opposition à l'écrit, l'oral est ce qui concerne la bouche en tant qu'organe.



Les termes servant à représenter l'oral (www.verbotonale-phonetique.com)

4. Oral et communication

Selon Dubois, Giacomo, Guespin, Marcellesi et Mével dans le dictionnaire de linguistique, la communication est définie comme : « *l'échange verbal entre un sujet parlant, qui produit un énoncé destiné à un autre sujet parlant, et un interlocuteur dont il sollicite l'écoute et/ou une réponse explicite ou implicite (selon le type d'énoncé)* » (2002, p.94)

Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde souligne que : « *En didactique des langues, l'évolution des concepts de la communication implique de s'intéresser non seulement à l'émetteur mais aussi à l'interprétation et aux effets produits sur Celui-ci. On insiste dorénavant sur le rôle actif du récepteur, car la communication humaine dépend largement de son activité interprétative. À son tour, il peut devenir émetteur et c'est donc finalement la conception de la communication comme un aller-retour, un échange, que l'on retient.* » (Cuq, J.P., 2003, p.47-48)

À partir de ces définitions, nous comprenons que la communication consiste à envoyer un message à un destinataire qui peut être une personne ou un groupe de personne ou il peut devenir un émetteur et vice versa.

4.1. Des exemples de communication orale

4.1.1. L'interview

selon le dictionnaire Larousse, l'interview est un entretien avec quelqu'un, pour l'interroger sur ses actes, ses idées, ses projets, afin d'en publier ou diffuser le contenu.

4.1.2. Le débat

Le débat est l'échange d'opinions qui existe entre différentes personnes et qui est géré par un modérateur.

4.1.3. Le discours

Un discours est un développer oral fait devant un public, sur un sujet , à l'occasion d'un événement.

4.1.4. Le dialogue

Le dialogue est une discussion entre deux personnes ou plusieurs et un échange de paroles.

5. La place de l'oral dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère [FLE]

Selon Halté et Rispaill dans leur ouvrage : l'oral dans la classe « Compétences, enseignement, activités » :

« longtemps non objet, ni didactique ni pédagogique, l'oral aujourd'hui une espèce d'Objet Verbal Mal Identifié, définitivement chargé d'idéologie, véritable auberge espagnole où l'on emmène avec soi ses préoccupations. C'est un objet attrape-tout, confus, indéfiniment synchrétique, usé avant même d'avoir réellement servi. » (2005, p.12)

De cela, nous comprenons que l'oral a été dévalorisé dans l'enseignement des langues étrangères.

« la didactique moderne a mis la lumière sur l'oral et ses deux compétences dans le processus d'enseignement/apprentissage en élaborant des méthodologies et des approches plus conforme à un enseignement moderne du FLE. » (Dali Ali.Y,2015-2016,p.12)

Donc, l'oral est placé au premier plan dans les méthodologies : directe, audio-oral, SGAV, communicative.

5.1. Évolution historique de l'oral à l'école

Priorité actuelle après une très lente évolution

Avant les années 60 :

- L'écrit est largement dominant
- L'oral ne sert qu'à produire de bonnes récitations et des leçons
- Le discours de l'enseignant est prépondérant et modélisant

Après 68 :

- Libération de la parole – IO de 72, l'accent est mis sur la communication (le schéma de communication de Shannon et Weaver, Jakobson)
- L'oral prend sa place « apprendre à s'exprimer dans de véritables situations de communication » (entretiens, comptes-rendus, correspondance...)

De 80 à 90 :

- La linguistique de la communication prend toute son importance (92 La maîtrise de la langue à l'école). C'est l'époque Jack Lang, la mise en place des

Cycles.

- L'importance des échanges oraux dans la construction des savoirs est soulignée
- On doit permettre à l'élève de communiquer dans le maximum de situations
- La notion d'interaction devient importante. Bien parler, bien lire, bien écrire deviennent la clé de la pleine citoyenneté

Programmes de 95 et BO d'application de 99 :

- On insiste sur l'exercice indispensable de la communication orale. Les activités orales sont distinguées en deux types : des situations d'échanges et un travail plus réfléchi sur des éléments linguistiques

Programmes 2002 – 2007

- La maîtrise de la langue orale est un objectif capital
- Les recherches en didactique de l'oral se multiplient depuis 15 ans
- La trilogie « parler, lire, écrire » traverse tous les enseignements
- L'institution accorde désormais toute sa place à l'oral « Le langage au cœur des apprentissages »
- C'est l'axe majeur des activités de l'école maternelle

- L'école doit enseigner l'oral comme elle enseigne l'écrit dans tous les cycles.

A travers ça, nous comprenons qu'avant les années 60, l'oral n'était pas si importante et il commence à prendre son importance qu'après l'année 68.

6. Les difficultés de l'oral

6.1. Les difficultés au niveau d'apprentissage

En classe du FLE, les apprenants rencontrent beaucoup de difficultés et des obstacles qui les empêchent de s'exprimer oralement en langue française, tels que: les difficultés de la prononciation, les difficultés linguistique, les difficultés au niveau de la construction de phrase, de la conjugaison...etc

6.2. Les difficultés au niveau d'enseignement

On accorde une place primordiale à l'oral dans la classe de langue, mais, il y a des difficultés rencontrées lors de son enseignement.

«Les raisons qui pouvait de terminer la passivité communication chez l'apprenant sont des raisons portantes sur la manière d'enseigner et de faire apprendre la langue française comme langue étrangère».(Otsmane, A.,2018-2019,p.27)

D'une part, l'oral est difficile à évaluer et son évaluation prend beaucoup de temps. D'autre part, le manque des supports et d'outils d'enseignement qui facilitent de travailler l'oral et l'enseignant a également du mal à gérer tout le nombre de classe.

7. Les activités de l'oral

Enseigner l'oral dans une langue étrangère, c'est développer chez l'apprenant les deux habilités :

la compréhension et l'expression.

7.1. La compréhension orale

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, la compréhension est : *«L'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'une texte qu'il écoute (compréhension orale) ou lit (compréhension écrite)».* (Cuq, J.P., 2003, p.49)

Toute communication orale commence par une étape essentielle, la compréhension orale.

L'acte de la compréhension orale vise à développer chez l'apprenant la capacité d'écoute et de comprendre un énoncé sonore ou audio-visuel.

7.1.1. Les grands courants de l'apprentissage de la compréhension orale

Le tableau (Cornaire, C., 1998, p.29) ci-dessous nous montre les grands courants de l'apprentissage de la compréhension orale :

| Courants | Méthodes | Relations avec l'apprentissage de la compréhension orale |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Courant intégré | Méthode audio-orale Méthode SGAV | <ul style="list-style-type: none"> • Priorité accordée à l'oral mais pratiques orientées vers la structure, l'automatisme, l'imitation. |
| Courant linguistique | Méthode situationnelle Approche communicative | <ul style="list-style-type: none"> • Priorité accordée à l'oral mais pratiques orientées vers la structure, l'automatisme, l'imitation. • Langue : instrument d'interaction sociale ; pratiques orientées vers les échanges réels et la négociation du sens. La compréhension devient important. |
| Courant psychologique | Approche naturelle Approches axées sur la compréhension | <ul style="list-style-type: none"> • Habiletés réceptive préalables à la production ; pratiques orientées vers la compréhension. • Compréhension : première étape de l'apprentissage ; accent mis sur l'apprenant et le processus d'apprentissage. |

Selon le tableau ci-dessus, nous remarquons que la compréhension orale a pris sa place à partir de l'approche communicative.

7.1.2. Les étapes de la compréhension orale

a)-La pré-écoute: c'est le premier pas vers la compréhension du message où l'apprenant peut construire progressivement le réseau du sens.

b)-L'écoute: c'est une étape essentielle.

1. La première écoute: est concentrée sur la compréhension de la situation (Qui? Où? Quand? À qui? De quoi?).

2. La deuxième écoute : permet de vérifier les données relevées et de préparer les réponses.

3. La troisième écoute : c'est une synthèse.

c)-Après l'écoute: c'est la dernière étape où l'apprenant s'exprime ce qu'il a compris.

7.1.3. Les objectifs de la compréhension orale

L'activité de compréhension orale se situe au début du processus d'apprentissage. Elle a pour objectifs:

-Apprendre les stratégies et développer l'habileté d'écoute.

-Déterminer les mots clés et prendre des notes.

-Reconnaître des structures grammaticales, des sons..etc.

-Comprendre globalement , ensuite en détail.

7.2. Expression orale

Tout apprenant a besoin de s'exprimer, il doit acquérir cette compétence.

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second, l'expression: *«Sous sa forme orale et écrite, constitue avec la compréhension orale et écrite un objet fondamental de l'enseignement des langues, bien que l'importance relative accordée à la mise en place de ces quatre aptitudes(en anglais skills, ou «habilités»)ainsi que les moyens pour y parvenir aient varié selon les courants méthodologiques »* (Cuq, J.P., 2003, p.99)

L'expression orale est une compétence qui consiste à s'exprimer dans des situations de communication en langue française.

D'après Hélène Sorez : *«S'exprimer oralement, c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication»* (Sorez hélène, 1995, p.05) donc, il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire qui consiste à faire appel à l'habileté de comprendre l'autre.

7.2.1. Les objectifs de l'expression orale

L'expression orale vient après la compréhension orale, elle a pour but :

-Développer et construire des savoirs.

-Vérifier et évaluer la compréhension des apprenants.

-Acquérir une langue orale riche et compréhensible.

Conclusion

D'après ce chapitre, on comprend qu'il y a beaucoup de difficultés au niveau de l'oral , qui entravent l'apprentissage d'une langue.

Le chapitre suivant sera consacré à la prise de parole et le jeu de rôles, où nous allons savoir si les jeux de rôles pourraient influencer et remédier aux difficultés rencontrées.

Chapitre 02

La prise de parole et le jeu de rôles

Des différentes stratégies et activités existent pour renforcer l'efficacité de l'enseignement/apprentissage et pour surmonter les difficultés rencontrées chez les apprenants lors de leurs apprentissages et les obstacles qui les empêchent à parler dans des situations de communication orale.

Dans ce chapitre, nous essayerons de traiter la notion de prise de parole et ses difficultés et obstacles qui l'empêchent ,ensuite , nous allons mettre en place quelques définitions qui ont relation avec le jeu de rôles dans l'enseignement/apprentissage du FLE et mettre l'accent sur son utilisation ,à la fin, nous allons traiter le concept de motivation que le jeu de rôles la suscite.

1. La prise de parole

1.1. La définition de la parole

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, la parole est : *« le concept saussurienne qui s'oppose à la langue, comme l'utilisation du système linguistique s'oppose à ce système. En tant que manifestation de la langue individuelle, occasionnelle, et se matérialisant sous des formes de taille et de nature très diverse, la parole a longtemps été considérée comme impure et difficilement analysable. De ce fait la linguistique se donnait pour objet la langue, générale, abstraite, qui permet cette utilisation individuelle et lui est sous-jacente. Elle limitait son étude aux unités de taille, égale ou inférieure à la phrase. »* (Cuq, J.P., 2003, p.187)

Selon le dictionnaire le Robert micro, la parole est définie comme : *« faculté de communiquer la pensée par un système de sons articulés (une langue) émis par la voix. »* (Le Robert micro, 2013, p.1017)

La parole se manifeste comme expression des pensées ...etc , donc , c'est une activité, spécifiquement humaine, de pensée et de phonation.

1.2. Définition de la prise de parole

Selon le dictionnaire de Larousse, la prise de parole est une : *« action de commencer à parler, à exposer ses opinions. »*

Selon le dictionnaire de linguistique : *« Quand, après un silence ou l'arrêt du discours d'un autre locuteur, un locuteur commence à parler, son acte constitue la prise de parole. »* (Dubois, J., 2002, p.380)

Alors la prise de parole, c'est dire ce que l'on a à dire.

1.3. La prise de parole en classe du FLE

Pour améliorer l'expression orale, il est nécessaire de prendre la parole en classe.

« Dans une classe du FLE, elle est définie dans une part quand l'enseignant explique la leçon, pose des questions...et dans une autre part, quand l'élève répond ou demande une explication concernant un point incompréhensible. Elle a pour objectif l'amélioration et la perfection de la langue orale... » (Bouregbaoui, .F.Z. et Bigua, .N, 2018-2019, p.24)

Donc, il doit y avoir des échanges et des interactions qui se déroulent dans une situation de communication où chacun a la possibilité de prendre la parole, d'exprimer ou de défendre un point de vue spontanément.

1.4. Les difficultés et les obstacles de la prise de parole

Les difficultés et les obstacles qui empêchent l'apprenant à parler dans une situation de communication orale sont divers, ils sont liés à :

1.4.1. Des facteurs psychologiques

L'apprenant, quand il parle devant un public, ressent un certain stress, timidité et peur de commettre des erreurs et de faire des lacunes, il se sent mal à l'aise, insécurisé et il a peur des jugements qui lui seront imposés.

1.4.2. Des facteurs linguistiques

L'insuffisance de bagage linguistique, la non maîtrise des règles grammaticales et la difficulté de prononciation de certaines lettres ...etc, tous ces obstacles empêchent l'apprenant à prendre la parole en classe.

1.4.3. Des facteurs didactiques

L'enseignant joue un rôle très important pour l'apprentissage de l'apprenant, la manière d'enseigner, d'évaluation et d'appréciation : l'apprenant peut-être démotivé par une appréciation négative, donc, elle le bloque.

2. Jeu et motivation**2.1. Définition du jeu**

Selon le Robert micro, le jeu est une « activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure. » (Le Robert micro, 2013, p.792)

Donc, le jeu est une activité pour s'amuser et un outil de plaisir.

« Les sciences de l'éducation et du développement humain, les sciences cognitives, la pédagogie examinent le jeu comme pratique infantile , importante pour les apprentissages et l'éducation , ce qui peut le rendre productif à moyen et long termes. » Donc, le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage qui sert à développer les compétences chez les apprenants.

2.2. Typologie des jeux

Le jeu est un moyen d'apprentissage qui offre à l'apprenant la possibilité d'acquérir des compétences, selon Cuq et Gruca (2017, p.434-435), il y a quatre types de jeux :

2.2.1. Les jeux linguistiques

Les jeux linguistiques regroupent les jeux morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, grammaticaux ... etc . Ils permettent à l'apprenant d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés ... par exemple : anagrammes, les mots croisés, rondes des mots...

2.2.2. Les jeux dérivés du théâtre

«Les jeux dérivés du théâtre, qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui repose soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus au moins grande, soit sur la contrainte » (Cuq et Gruca, 2017, p.435), les jeux dérivés du théâtre sont des jeux où la classe devient une scène et les apprenants deviennent des acteurs, par exemple : les jeux de rôles, les jeux de dramatisation ...

2.2.3. Les jeux culturels

Ce type de jeu consiste à exploiter les connaissances des apprenants , c'est une source d'enrichissement de la culture d'apprenant tels que : Trivial Pursuit, Quiz...

2.2.4. Les jeux de créativité

Les jeux de créativité sont des jeux qui permettent à l'apprenant de laisser libre cours à son imagination et sa réflexion personnelle et d'engager sa personnalité. Comme jeux de créativité, il y a : Les images abstraites, les jeux de charade...

2.3. Les composantes d'un jeu

Chamberland et Provost, dans leur ouvrage Jeu, stimulation et jeu de rôle (1996, p.32), soulignent qu'il y a quatre composantes :

2.3.1. Les interactions

« *Les interactions qui ont cours (et qui constituent l'action du jeu) peuvent prendre la place tant entre deux individus qu'entre des groupes de personnes* » (Chamberland et Provost, 1996, p.32), alors les interactions sont des actions réciproques entre individus ou groupes.

2.3.2. Les règles

Les règles servent à orienter le cours de l'action et à déterminer la fin du jeu.

2.3.3. Le but prédéterminé

Il doit toujours y avoir un but clairement défini dont l'atteinte constitue la fin du jeu.

2.3.4. L'artifice

Le jeu est une activité artificielle, c'est-à-dire soustraite aux normes habituelles qui s'appliquent à la réalité.

2.4. Le jeu de rôles**2.4.1. Définition du jeu de rôles**

D'après le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, le jeu de rôles est défini comme :

Des techniques de formation d'adultes, le jeu de rôles , en didactique des langues , un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous ses trois aspects : la composante linguistique , la composante sociolinguistique et la composante pragmatique. Le jeu de rôles a aussi comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontanée. (Cuq, J.P., 2003, p.142)

Selon Larousse : « *Le jeu de rôle est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité.* »

Nous comprenons selon les définitions précédentes que le jeu de rôles est un moyen qui offre à l'apprenant la possibilité de développer les compétences : de la communication et de la créativité.

2.4.2. Le jeu de rôle en classe de FLE

« le jeu de rôle en classe a fait l'objet d'approche théâtrales (Larthomas, Ryngaert, Page), énonciatives (Ubersfeld), pédagogiques (Caré, Debyser, Yaiche, Dufeu, Feldhendler), interactionnistes(Cicurel).» (Marie-Cécile Leblanc, 2002, p.16)

En classe de FLE, le jeu de rôles est considéré comme une technique parmi les plus techniques actives qui donne l'occasion , aux apprenants , d'exprimer leurs idées , leurs sentiments...etc, il favorise la communication , exige un travail en groupe et améliore l'orale.

2.4.2.1. Le jeu de rôles favorise la communication

Le jeu de rôles offre la possibilité de communiquer et permet à l'apprenant de prendre la parole, « *le jeu ne sert pas qu'un but récréatif , il permet alors de transmettre et d' assimiler des informations .* »

2.4.2.2. Le jeu de rôles : travail en groupe

CARIOU-ROGNANT, CHAPERON et DUCHESNE soulignent que : « *Le jeu de rôle se fait idéalement au sein d'un groupe, car le nombre permet de faire jouer, si nécessaire, plusieurs participants.* » (2007, p.19)

Le jeu de rôles donne l'occasion pour travailler en groupe. Il amène l'apprenant à respecter les autres et il instaure un climat de coopération et de confiance.

2.4.2.3. Le jeu de rôles au service de l'oral

Le jeu de rôles joue un rôle important au service de l'oral, il amène les apprenants à utiliser la langue d'une manière spontanée et authentique, dans ces situations de communication réelles et il donne l'occasion de s'exprimer devant leurs camarades et réaliser des interactions sans timidité.

« *Elle permet à chacun de trouver une place adaptée à ces capacités et augmente le plaisir dans le jeu.* » (Maryline, M. et Philipe, B., 2016, p.39) alors, le jeu de rôles est une pratique qui suscite chez l'apprenant la motivation.

2.4.3. La mise en situation d'un jeu de rôles

Le jeu de rôles est une sorte d'exercice et d'entraînement à la communication, il devrait être réalisé en trois étapes (Bragard et Jamme, 2011, p.11) :

a)-Avant (la préparation et l'explication des règles)

L'enseignant tente d'instaurer un climat de confiance chez les apprenants , il explique les règles et présente les objectifs du jeu, ensuite, il distribue les rôles et il organise les groupes de participants.

b)-Pendant

L'enseignant fait entrer les participants selon leurs rôles et il peut intervenir si nécessaire : en cas de déviation par rapport aux consignes et en cas de dérapage langagier.

c)-Après (l'analyse)

L'enseignant trace une grille d'observation pour analyser les résultats , cette analyse a pour but de repérer les difficultés rencontrées lors de l'expression des apprenants pour les remédier.

3. La motivation**3.1. la définition de la motivation**

Selon le Robert micro, la motivation est définie comme : « *ce qui motive un acte, un comportement, ce qui pousse quelqu'un à agir.* » (Le Robert microu, 2013, p.927)

Selon le dictionnaire Larousse, la motivation est : « Raisons , intérêts , éléments qui poussent quelqu'un dans son action , fait pour quelqu'un d'être motivé à agir. »

Une autre définition proposée par Thill et Vallerand consiste à décrire la motivation comme étant : « *Le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ou externes produisant le déclenchement , la direction , l'intensité et la persistance du comportement.* » (Thill et Vallerand, 1993, p.18)

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, la motivation : « *Dans son sens le plus général, la motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme « un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but ».* » (Cuq, J.P., 2003, p.170)

A partir de ces définitions, nous pouvons dire que la motivation est considérée comme l'énergie qui pousse à démarrer une activité et qui vise à l'effectuer .

3.2. Les types de motivation

Il y a deux types de motivation :

1)-La motivation intrinsèque

C'est quand un apprenant, lui-même, veut effectuer la tâche pour le plaisir et la satisfaction.

La prise de parole et le jeu de rôles

2)-La motivation extrinsèque

« L'élève n'est pas motivé pour lui-même, pour le désir qu'il a d'apprendre mais pour des facteurs externes : l'appât de la bonne note , des félicitations ou des cadeaux des parents , de la petite image ou du bon point des enseignants (par exemple). L'élève veut faire plaisir aux autres et se déculpabiliser. » (Sinoir, J., 2016-2017, p.07)

C'est quand un apprenant effectue une tâche en raison de motifs extérieurs : obtenir une récompense ou éviter une punition.

Conclusion

En conclusion, nous pouvons dire que le jeu de rôles est une activité qui peut créer la motivation pour effectuer des tâches , surmonter les difficultés et les obstacles qui empêchent la prise de paroles et pour que les apprenants puissent prendre la parole dans les différentes situations de communication.

Partie pratique

**Présentation et interprétation des résultats de
l'expérimentation et du questionnaire**

Présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire

Dans la partie pratique de notre travail, nous allons voir l'influence du jeu de rôles sur les apprenants et voir ses réactions envers cette activité, donc, nous avons mené une expérimentation comme une technique d'investigation pour notre structuration pratique et nous allons présenter notre questionnaire.

1. L'expérimentation

1.1. Le lieu de l'expérimentation

L'expérimentation a été effectuée au niveau de l'établissement de l'enseignement moyen : collège Ould Ibrahim Said. Cet établissement est situé dans la ville de Tiaret, route khoudmi Abdelkader 28.

1.2. Le public visé

Le public de notre expérimentation est une classe de 3^{ème} année moyenne, (3AM2) qui est divisée en deux groupes, cela est dû au système qui a été imposé en raison de la pandémie de covid-19, nous avons travaillé avec le premier groupe qui contient 26 apprenants, nous avons choisi, comme un groupe échantillon, 12 apprenants : 4 filles et 8 garçons.

Le manque de temps nous a empêchées de travailler avec tous les élèves de ce groupe, c'est pourquoi nous avons dû choisir un groupe restreint d'apprenants (12).

1.3. La présentation de la classe

La classe, 3AM2 (premier groupe), était roulante, il y avait pas de salle stable. La salle, où nous avons assisté la première séance qui a été consacrée à l'observation, n'était pas assez grande, elle était bien éclairée et pour la salle où nous avons effectué notre expérimentation était au niveau de la bibliothèque, elle était une salle grande et bien éclairée, nous avons mis les tables en forme de carré afin que les apprenants soient au milieu lorsqu'ils jouent les rôles.

1.4. Le déroulement de l'expérimentation

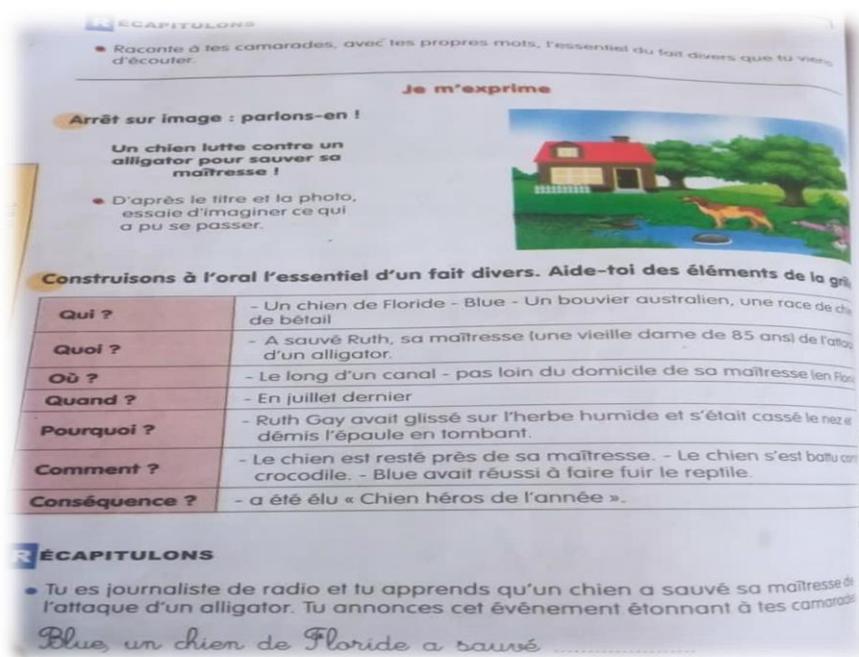
Notre expérimentation a duré deux séances, la première est une séance d'observation qui a pour objectif de voir comment l'activité de l'expression orale se déroule aussi les interactions dans la classe et les compétences langagières chez les apprenants, c'était le 16 février 2022 : de 14 :00 h à 15 :00 h.

Pour la deuxième séance, nous l'avons consacrée à la réalisation de l'expérimentation qui est la pratique des jeux de rôles, c'était le 22 février 2022 : de 11 :00 h à 12 :00 h.

1.4.1. La phase d'observation

La première séance qui était consacrée à l'observation, c'était le premier contact avec l'enseignante et les apprenants et nous n'avons trouvé aucun problème ou difficulté à travailler avec eux, ils étaient très respectueux et gentils.

La séance était : l'activité de production orale, c'était sur « Un chien lutte contre un alligator pour sauver sa maîtresse ! ».



Page 54 du livre « Français 3^{ème} AM »

L'enseignante a demandé aux apprenants d'ouvrir le livre à la page 54 et d'observer, puis, elle a posé des questions sur l'image et les apprenants ont répondu tout simplement, sans difficulté. Après, elle a demandé aux apprenants d'imaginer ce qui a pu se passer d'après le titre et la photo, ensuite, ils sont passés à la phase d'expression où l'enseignante a demandé de raconter oralement ce fait insolite, mais les apprenants n'ont pas arrivé à s'exprimer à l'oral.

Au début, personne ne voulait parler et raconter, l'enseignante, quand elle a constaté cela, elle a décidé qui va raconter et elle les a aidés à parler, nous avons remarqué que les apprenants étaient bloqués et ils avaient des problèmes avec la conjugaison par exemple :

-Elle a tombé (elle est tombée)

-Une vieille dame a sorti (une vieille dame est sortie)

Ils ont aussi des difficultés d'ordre lexical et grammatical, par exemple :

-pour le manger (pour la manger)

-Ce chien (son chien)

Ils ont utilisé les gestes et les mimes pour que l'enseignante puisse les comprendre. Ce qui était claire, c'est qu'il n'y avait aucune motivation dans cette classe.

1.4.2. Séance (02) : phase d'expérimentation

Dans la deuxième séance, nous avons proposé l'activité du jeu de rôles où nous avons préparé deux jeux de rôles et laissé le choix entre ces deux jeux aux apprenants, chacun va se mettre d'accord avec une personne ou plusieurs personnes sur le jeu qu'ils ont choisi de jouer. Le tableau ci-dessous résume les deux jeux de rôles, nous avons donné 15 min aux apprenants pour la préparation avant qu'ils commencent à jouer.

| / | Jeu de rôles (01) | Jeu de rôles (02) |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le thème | Aller au restaurant | Le médecin et le patient |
| La consigne | Imaginez le dialogue qui se passe ! | Choisissez un rôle et jouez la scène ! |
| La boîte à outils | -Noms : garçon, menu, réservation, table, plat principal, entrée, dessert, boisson, addition... -Verbes : réserver, choisir, conseiller, montrer, boire, aller, téléphoner, vouloir... -Adjectifs : cuit, parfait, délicieux, chaud, froid, savoureux, salé, épicé... | -Noms : patient, docteur, ordonnance, douleur, médicament, symptômes, fièvre, température, gorge, hypertension, dos, allergie... -Verbes : Sentir, respirer, conseiller, soigner, examiner, vérifier, prendre, aider... -Adjectifs : Contagieux, inconscient, douloureux, sourd, diabétique, asthmatique, fatigué, allergique, élevé... |

Nous leur avons expliqués l'objectif de cette expérimentation.

Pendant qu'ils jouaient, nous avons filmé cette activité pour pouvoir l'analyser plus tard.

1.4.2.1. L'analyse

Après la réalisation de l'activité de jeux de rôles, nous avons analysé et observé les résultats :

-Jeu de rôles (01) : Aller au restaurant

| Les groupes | Les participants | Les rôles |
|-------------|------------------|--------------|
| (01) | Walid | Client (ami) |
| | Yahia | Client (ami) |
| | Abderrahmane | Serveur |
| (02) | Ibrahim | Client |
| | Redha | Serveur |
| (03) | Abdeldjalil | Serveur |
| | Amine | Client (ami) |
| | Mohamed | Client (ami) |
| (04) | Amel | Serveuse |
| | Achoura | Cliente |

Commentaire

Le tableau ci-dessus montre les apprenants qui ont choisi le jeu de rôles (01) et les rôles qu'ils ont choisis.

Ce que nous avons remarqué, pour le groupe (01), c'est la motivation chez eux malgré les fautes qu'ils ont commises, des fautes d'orthographe, de conjugaison et d'ordre lexical et grammatical, les fautes de walid :

-Sur le restaurant (au restaurant)

-Cette matin (ce matin)

-je va inviter toi (je vais t'inviter)

-je va commander (je vais commander)

Il a mal prononcé et exprimé :

-« Je va inviter toi sur un diner de cette matin » au lieu de dire : « je veux t'inviter à diner, ce soir »

-« je va commander une table de deux personnes » au lieu de dire : « je veux réserver une table pour deux personnes.

Yahia, à son tours, a fait des erreurs similaires tels que :

-« je suis bien » au lieu de dire : « je vais bien »

-« je veux réserver une table de deux personnes ce matin » alors qu'il devait dire « ce matin, j'ai réservé une table pour deux personnes »

-« c'est moi que je veux t'inviter » au lieu de dire : « c'est moi qui vais t'inviter »

Pour Abderrahmane, il n'a pas parlé beaucoup, lorsqu'il a parlé il n'a fait aucune faute sauf la liaison qu'il ne l'a pas faite : « c'est pa(s u)n problème ».

Pour le deuxième groupe :

Nous avons remarqué que les apprenants étaient à l'aise, ils n'étaient pas stressés, leur prononciation était bonne sauf :

-« bouteille » [butɛj], Ibrahim l'a prononcée [bute]

Nous avons également constaté le respect d'intonation et la gestuelle. Ils ont répété la conjonction «et » quand ils ont mentionné les plats et les boissons où ils n'avaient qu'à la mentionner une seule fois avant le dernier mot :

Présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire

-« on a pizza grand et moyen et cheese et tacous et burger et du jus et du lemonade »

-« je veux manger un grand pizza et ...et..et..et.. »

Aussi, nous avons constaté qu'ils ont fait des fautes d'orthographe, de grammaire et de lexique, par exemple :

-« à la restaurant » au lieu de dire « au restaurant »

-« du lemonade » le plus juste est de dire « de lemonade »

-« tu voulez manger » il fallait dire « vous voulez manger »

Mais ce qui nous a attirées dans ce groupe, c'est qu'ils n'ont pas eu peur et qu'ils ont motivé les autres par leur façon de jouer les rôles.

Pour le troisième groupe, nous avons constaté que les apprenants n'ont pas bien joué, la peur et l'anxiété ont prévalu sur ce groupe, Mohamed n'a pas trouvé les mots pour dire ce qu'il a voulu de dire, il a été bloqué :

-« je voulais que..nous a..je suis..je veux te..de inviter au restaurant de fontaine..mais au quelle heure nous avons..restaurant »

Il a fait des fautes de grammaire et de conjugaison et il a mal exprimé :

-« je suis demande un table » où il voulait dire « je veux réserver une table »

Et pour sa prononciation n'était pas bien, par exemple : il a mal prononcé le mot « restaurant [rɛstɔrã] » il l'a prononcé [lɛstɔrã]

Il a utilisé « and » au lieu de « et » et cela indique qu'il est influencé par la langue anglaise.

Pour l'apprenant Amine, il n'a pas parlé beaucoup, il a dit « on va à 08 :30h » et il a dû dire « on va aller à 08 :30h »

Abdeldjalil qui a joué le rôle du serveur, il était trop stressé il a frissonné de trac.

Nous avons constaté qu'il a dit :

-« combien que personnes ? » au lieu de dire « pour combien de personnes ? »

-« qu'est ce que mangez ? » où il fallait dire « qu'est ce que vous voulez manger ? »

Ce que nous avons également remarqué, c'est que la majorité des apprenants ont des problèmes avec la conjugaison, nous citons comme un exemple : Mohamed n'a pas conjugué le verbe « réserver » quand il a dit : « je réserver une table »

Concernant le quatrième groupe, il est composé de deux filles (Achoura et Amel), elles n'étaient pas stressées, elles étaient motivées, leur prononciation était parfaite, elles n'ont pas fait beaucoup de fautes sauf Achoura, quand elle a dit : « posez-moi qu'est ce qu'il y a dans le menu ! » au lieu de dire : « proposez.... ! »

Et finalement, le dialogue était court mais elles ont bien joué leurs rôles.

-Jeu de rôles (02) : le médecin et le patient

Le tableau ci-dessous montre les apprenants qui ont choisi le deuxième jeu de rôles :

| Les groupes | Les participants | Les rôles |
|--------------------|-------------------------|------------------|
| (01) | Ibtihel | Médecin |
| | Fatima | Patiente |

Commentaire

Ce groupe est composé de deux filles (Ibtihel et Fatima), leur jeu s'est déroulé dans un laps de temps très court et il leur a semblées qu'elles avaient une certaine confusion quand elles ont oublié les paroles et ne les ont pas trouvées.

Ibtihel n'a pas dû dire « salut ! » et utiliser « tu », elle a dû dire « bonjour ! » ...etc et utiliser le « vous » de vouvoiement parce qu'elle s'est adressée à personne que l'on doit respecter.

Elle n'a pas trouvé des mots à dire et elle est devenue embrouillée.

Pour Fatima, elle avait de difficulté au niveau de grammaire et de vocabulaire, nous citons comme un exemple :

-« je suis mal à ma tête » mais la bonne expression, c'est « j'ai mal à la tête »

Elle a dit « je suis gronge sèche » mais elle devait dire « j'ai la gorge sèche »

Nous avons constaté également l'absence de geste, mais nous avons vu les efforts qu'elles ont fait pour réussir à s'exprimer oralement, elles nous a demandées de rejouer mais le temps était insuffisant.

2. Questionnaire

Le questionnaire que nous avons élaboré est composé de 11 questions destinées aux enseignants du cycle moyen, c'est un questionnaire en ligne, afin de l'analyser pour obtenir le maximum d'information.

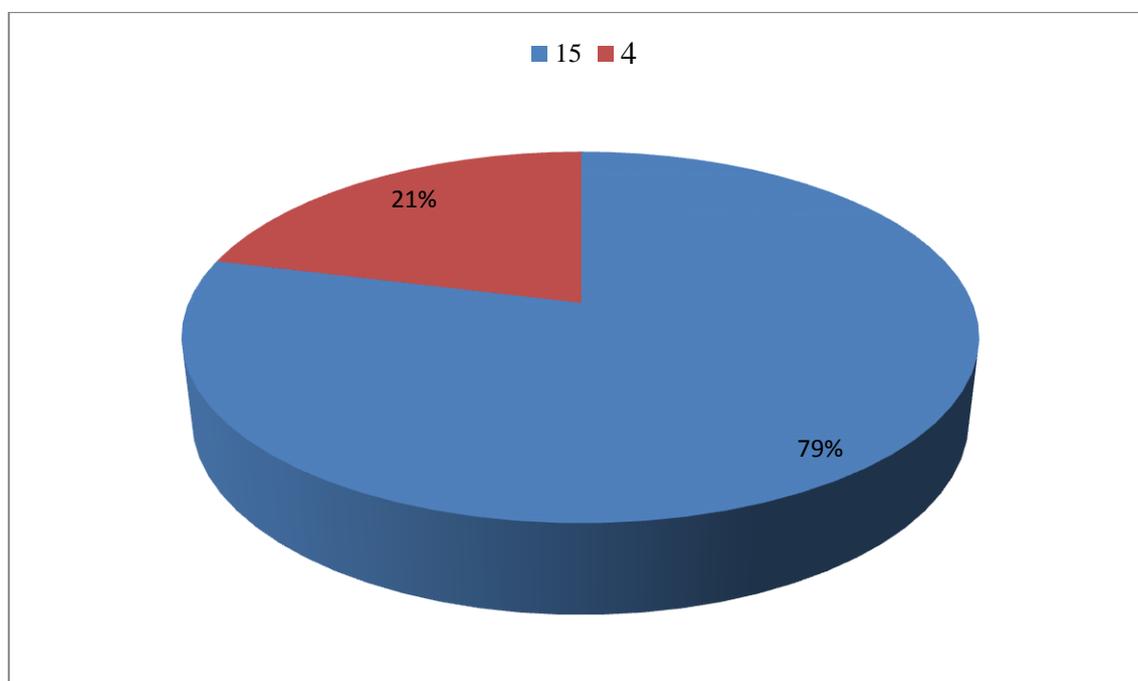
2.1. L'analyse du questionnaire

Question 01 : Depuis combien d'année enseignez-vous la langue française ?

Tableau (01)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|-----------------|-------------------------|----------------|
| Moins de 10 ans | 15 | 78,9% |
| Plus de 10 ans | 4 | 21,1% |

Graphique (01)



Commentaire

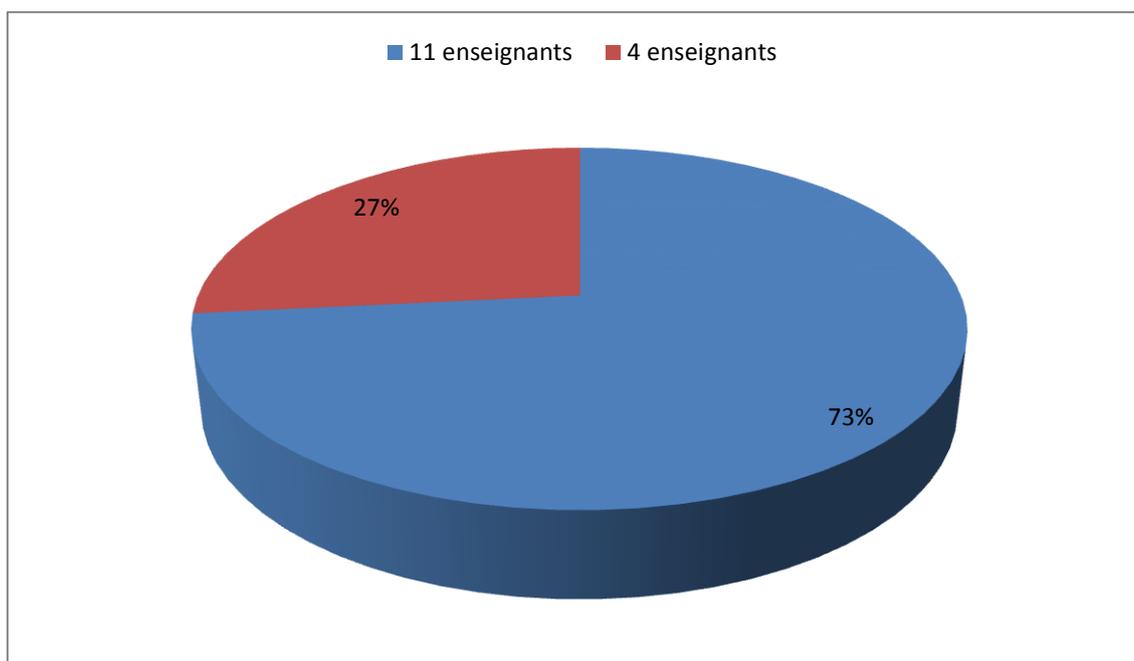
Selon les réponses obtenues, nous constatons que la majorité des enseignants ont exercé moins de 10 ans d'enseignement et qui sont 15 enseignants représentant 78,9% ,ce qui nous montre qu'ils suivent le rythme de l'évolution et qu'ils peuvent intégrer les nouvelles méthodes dans l'enseignement, tandis que 4 enseignants ,qui représentent 21,1% , ont exercé plus de 10 ans, donc ils ont plus d'expériences.

Question 02 : pensez-vous que le métier d'enseignant est difficile ?

Tableau (02)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|--------------|-------------------------|----------------|
| Difficile | 11 | 73,4% |
| Facile | 4 | 26,6% |

Graphique (02)



Commentaire

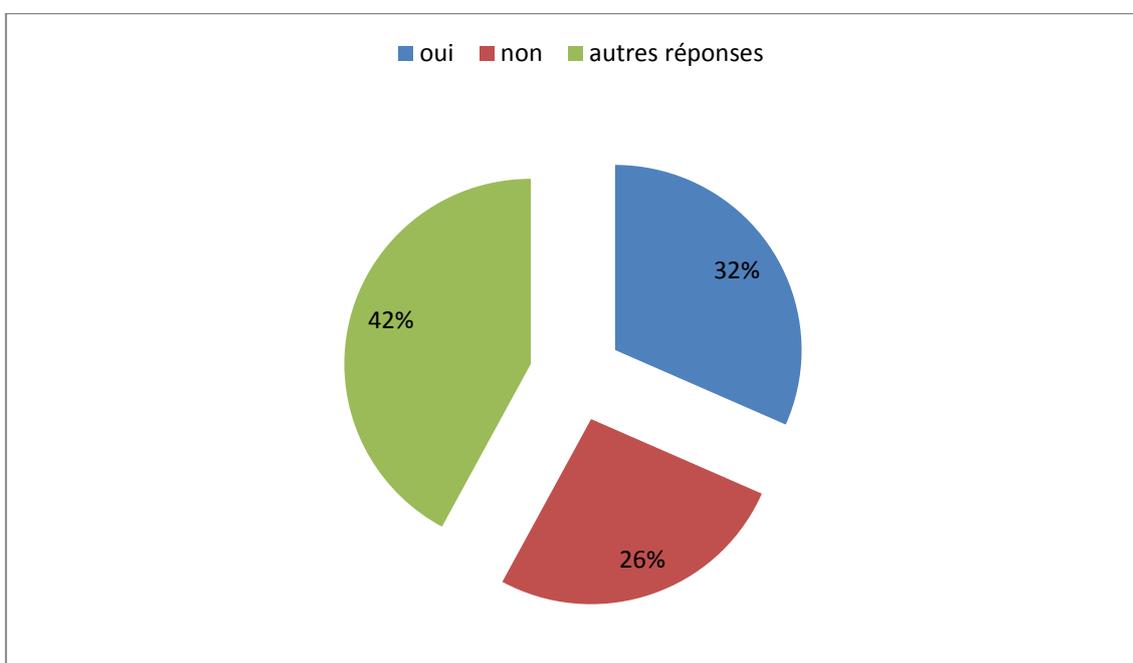
Selon les réponses données, pour la 2^{ème} question, 73,4 % d'enseignants trouvent que le métier d'enseignant est difficile, il y a certains qui ont dit : « c'est un métier pénible », « l'enseignement demande certains efforts.. », mais 26,6% d'enseignants ne trouvent pas qu'il est difficile, il y a qui a dit : « si l'enseignant est déjà bien formé, pour lui ce métier ne sera pas complètement difficile ». Donc, la majorité confirme que c'est un métier difficile.

Question 03 : pensez-vous que vos apprenants aiment cette langue ?

Tableau (03)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|-----------------|-------------------------|----------------|
| Oui | 6 | 31,6% |
| Non | 5 | 26,3% |
| Autres réponses | 8 | 42,1% |

Graphique (03)



Commentaire :

Les résultats obtenus sont : 31,6 % d'enseignants, constituant 6 enseignants, voient que leurs apprenants aiment la langue française, alors que 26,3 %, constituant 5 enseignants, voient que leurs apprenants n'aiment pas cette langue et 42,1% d'enseignants, constituant 8 enseignants, ils diffèrent dans leurs réponses, il y a quelqu'un a répondu comme suit : «une bonne partie des apprenants a ce complexe de ne pas pouvoir maîtriser cette langue, donc, ils ont moins de motivation », autre a répondu : « pas tellement, dans les régions rurales » et il y a qui a répondu par : « certains d'eux » mais ce que nous avons constaté qu'il y a un bon pourcentage d'apprenants qui aiment cette langue.

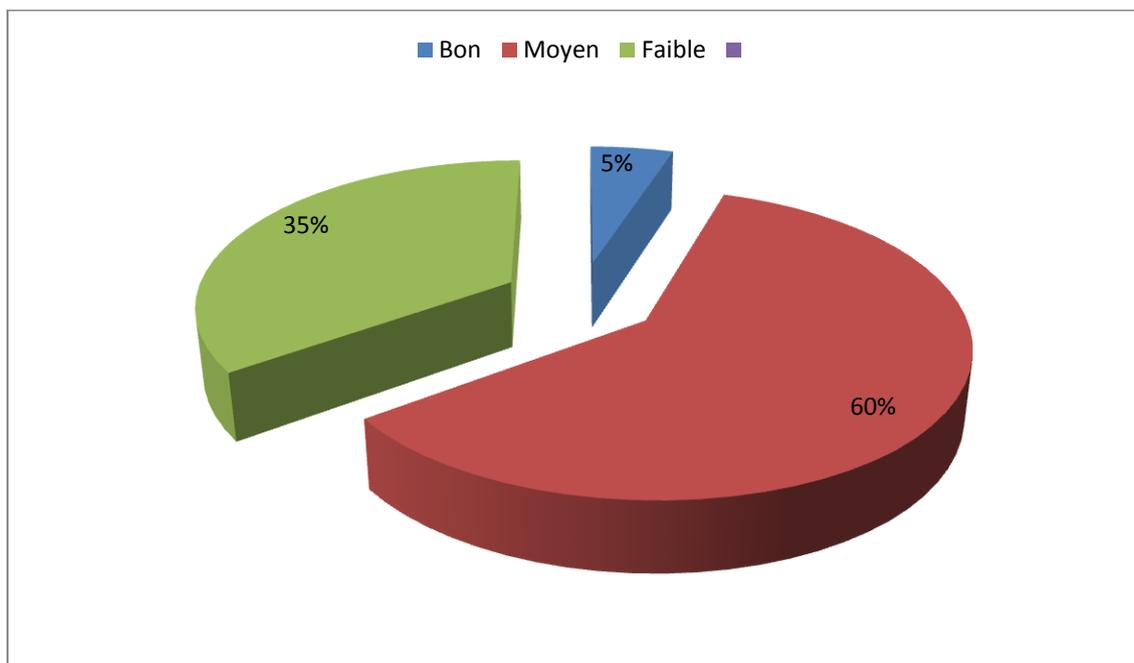
Question 04 : comment trouvez-vous le niveau de vos apprenants lors de la séance de l'expression orale ?

Tableau (04)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|--------------|-------------------------|----------------|
| Bon | 1 | 5% |
| moyen | 12 | 60% |
| Faible | 7 | 35% |

Présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire

Graphique (04)



Commentaire

60% d'enseignants disent que le niveau de leurs apprenants est moyen, alors que 35% d'enseignants disent que leurs apprenants sont faibles et 5% d'enseignants trouvent que le niveau de leurs apprenants est bon, donc, la majorité voit que le niveau des apprenants est moyen et ça nous montre que les apprenants peuvent améliorer leurs niveau en faisant plus d'effort.

Question 05 : Que remarquez-vous lorsque vos apprenants prennent la parole en classe ?

Cette question ouverte a pour but de connaître les réactions et les comportements des apprenants à travers les remarques des enseignants.

Les enseignants ont répondu par :

-Peu ceux qui n'hésitent pas, sinon la majorité a peur de prendre la parole.

-Le trac.

-Ils sont motivés.

-Le stress les envahit.

-Ils hésitent de prendre la parole, ils trouvent des difficultés pour construire des phrases justes.

-Les apprenants trouvent des difficultés de prendre la parole en classe de français comme langue étrangère est liée à des facteurs psychologiques. l'élève se trouve contraint en présence d'autres élèves. Cette relation lui empêche parfois de mieux s'exprimer même en langue maternelle ...etc. Alors, l'enseignant doit les motiver par les supports didactiques et les diriger, orienter et aider.

- 1)- Une redondance de mot remarquée lors de la parole.

2)-Une sorte de dyslexie lors de lecture.

3)-Certains apprenants, quand ils prennent la parole en sentant timides dont ils craignent d'être se moquer par leurs amis en classe.

-Je remarque que la plupart ne prononce pas bien comme il faut.

-Problèmes de prononciation.

-Ils jettent seulement des mots ou bien leurs réponses sont souvent mal structurées.

-Ils se sentent en insécurité, ils hésitent et parfois se bloquent la parole.

-Ils sont perturbés, ils ne savent pas comment prononcer les mots.

-Problème de prononciation.

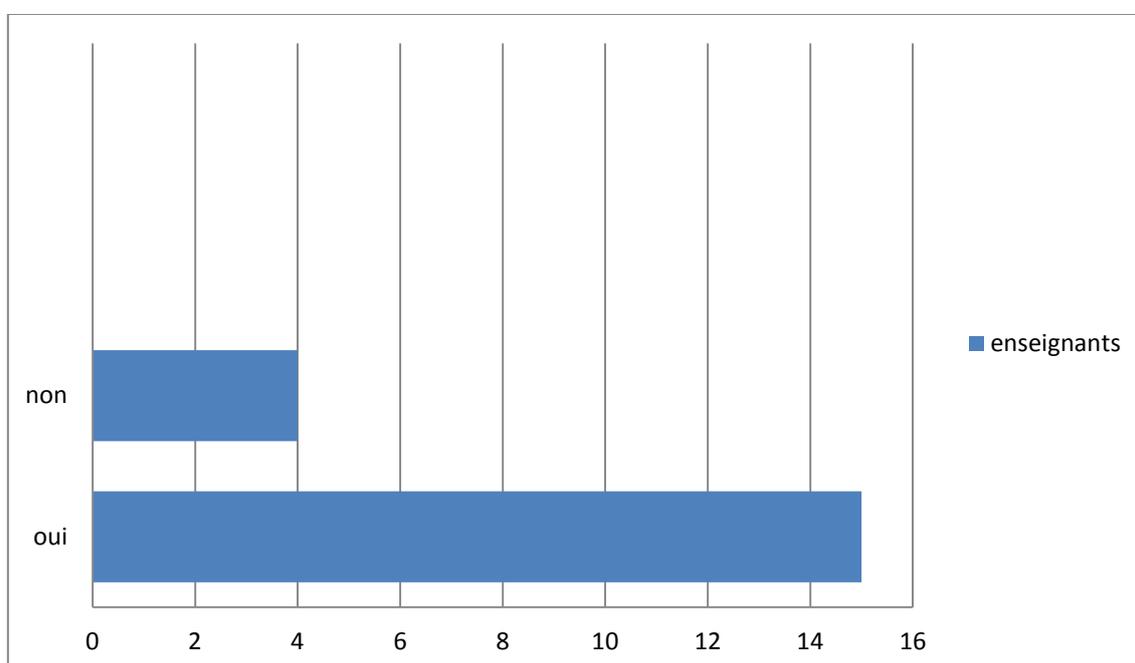
Selon les réponses de cette question, nous constatons que la plupart des enseignants remarquent que les apprenants ont des problèmes de prononciation et ils ont peur de prendre la parole, il y a ceux qui sont timides, qui ne savent pas parler et construire des phrases correctes.

Question 06 : Consacrez-vous suffisamment de temps pour l'activité de l'oral ?

Tableau (06)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|--------------|-------------------------|----------------|
| Oui | 15 | 78,9% |
| Non | 4 | 21,1% |

Graphique (05)



Commentaire

D'après les réponses, 78,9% d'enseignants déclarent qu'ils consacrent suffisamment de temps à l'activité de l'oral, alors que 21,1% d'enseignants disent : « non ». Mais, donner de temps suffisant à l'oral va aider et développer chez leurs apprenants les compétences communicatives.

Question 07 : Que pensez-vous du programme ?

Cette question a pour objectif de connaître les avis des enseignants sur le programme en espérant qu'il y aura une réforme, s'il y a des défauts et leurs avis sont les suivants :

-Le programme est très chargé.

-Il est insuffisant par rapport au niveau des élèves.

-Un bon programme, il convient à ce niveau.

-Trop long.

-Le programme est très long par rapport le temps , donc, on peut pas passer à une autre leçon, s'ils n'ont pas compris.

-Je trouve une exception pour le programme du 3AM parce qu'il n'est pas adapté au niveau de l'apprenant.

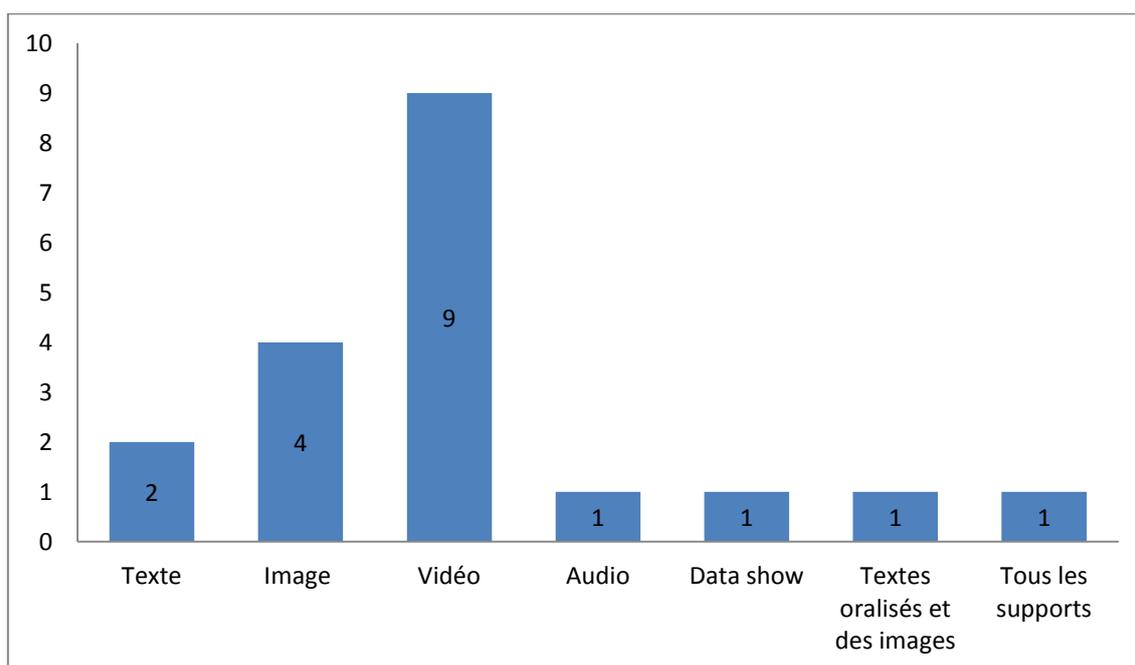
Selon ces réponses, nous constatons que la majorité des enseignants ne sont pas satisfaits du programme et ceci est une indication d'un autre problème qui entrave le développement des capacités des apprenants.

Question 08 : quels sont les moyens et les supports que vous utilisez lors de la séance de l'oral ?

Tableau (07)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|-------------------------------|-------------------------|----------------|
| Texte | 2 | 10,5% |
| Image | 4 | 21,1% |
| Vidéo | 9 | 47,4% |
| Audio | 1 | 5,3% |
| Data show | 1 | 5,3% |
| Textes oralisés et des images | 1 | 5,3% |
| Tous les supports | 1 | 5,3% |

Graphique (06)



Commentaire

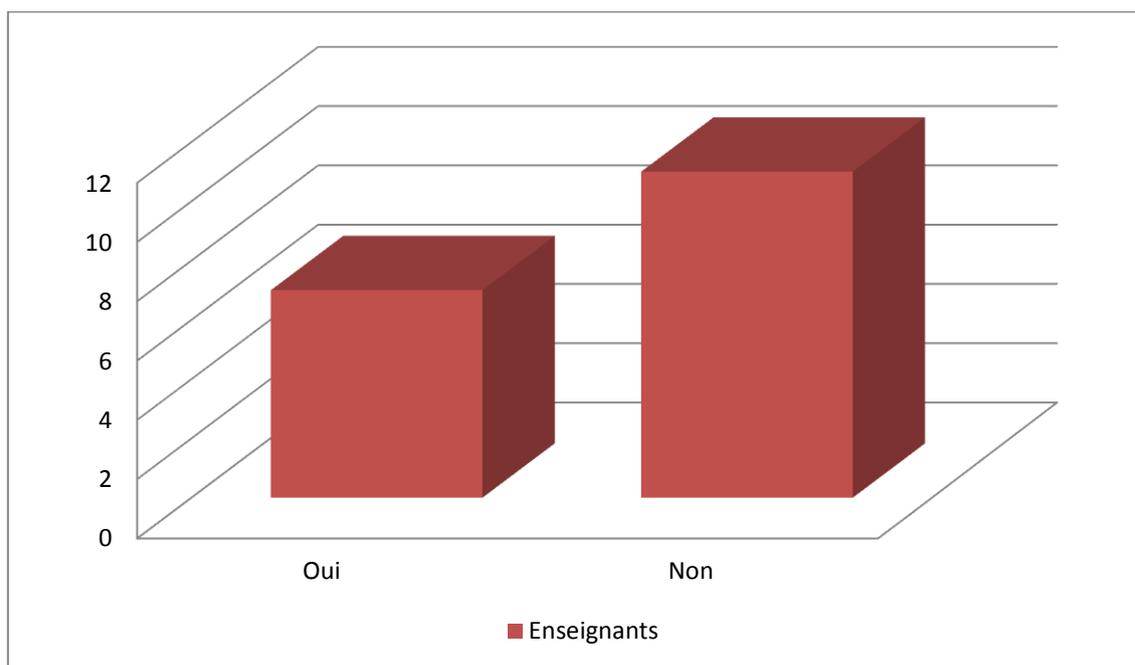
Le pourcentage le plus élevé renvoie à la réponse « vidéo » avec 47,4% d'enseignants, pour l'image, 21,1% d'enseignants qui l'utilisent, 10,5% d'enseignants utilisent le texte comme support et les restes, leurs réponses sont variées entre : data show, textes oralisés, audio et il y a un enseignant qui dit qu'il utilise tous les supports. Nous avons remarqué que les enseignants utilisent le moyen qui leur semble utile et qui leur aide à réaliser leurs tâches.

Question 09 : Les jeux ludiques font-ils partie du programme d'enseignement ?

Tableau (08)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|--------------|-------------------------|----------------|
| oui | 7 | 38,9% |
| non | 11 | 61,1% |

Graphique (07)



Commentaire

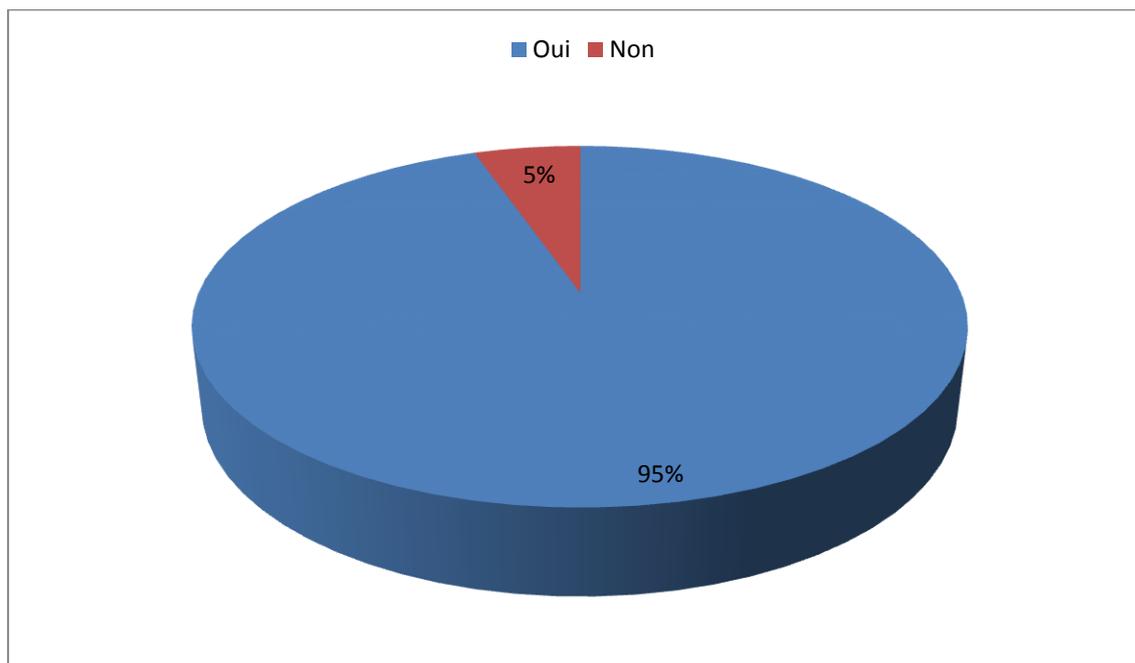
D'après les réponses obtenues, nous constatons que la majorité des enseignants, 61,1% constituants 11 enseignants, ont répondu par « non » et 38,9% constituants 7 enseignants ont répondu par « oui ».

Question 10 : à votre avis, les apprenants peuvent-ils apprendre mieux en utilisant les jeux de rôles ?

Tableau (9)

| Les réponses | Le nombre d'enseignants | Le pourcentage |
|--------------|-------------------------|----------------|
| Oui | 18 | 94,7% |
| Non | 1 | 5,3% |

Graphique (08)



Commentaire

Selon les réponses données de cette question, 94,7% d'enseignants voient que le jeu de rôles permet aux apprenants de mieux apprendre et 5,3% d'enseignants ne le considère pas comme une méthode efficace, il y a un enseignant qui a dit : « à mon avis, le fonctionnement de la langue en classe avec la prise de parole ne suffit pas pour apprendre, mais les enseignants, qui le considère comme un outil efficace, leurs réponses varient entre : « les jeux de rôles peuvent aider nos apprenants à apprendre », « le jeu de rôles est un moyen efficace pour l'enseignement/apprentissage de l'oral », « ça lui pose dans une situation de motivation »

Question 11 : Quelle définition donnez-vous aux jeux de rôles ?

Les réponses de cette question sont les suivantes :

- C'est l'un des stratégies utilisées par les enseignants afin d'animer son cours et inviter ses apprenants à faire part.
- Une activité pédagogique qui peut aider l'apprenant et qui lui mettre dans une situation de motivation afin de prendre la parole et améliorer son niveau à l'oral.
- Le jeu de rôles est une activité laquelle les apprenants peuvent interpréter un personnage imaginaire ou bien réel.

-C'est une activité dans laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage réel ou imaginaire.

-Les jeux de rôles, c'est une tâche scolaire, faite par l'apprenant, tout en imaginant et en imitant une situation réelle afin de l'exercer en classe.

-Un jeu de rôles est une catégorie de jeux de société où les joueurs interprètent un ou plusieurs personnages lors d'une conversation durant laquelle ils vont mettre ces personnages en scène, dans le but de raconter leur histoire.

Présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire

-une stimulation d'une scène entre deux ou trois élèves à partir d'un scénario.

Selon ces réponses, nous constatons qu'il y a certains enseignants qui savent définir le jeu de rôles comme il y a qui ne fait pas la distinction entre le jeu de rôles et la simulation.

Conclusion

au cours de notre expérimentation et d'après les résultats obtenus du questionnaire que nous avons réalisé, nous avons constaté que le jeu de rôles est une activité qui facilite la prise de parole et ce qui soulage la timidité et la pression et quand nous avons vu les autres apprenants voulaient participer et jouer nous avons réalisé que c'est une activité qui favorise aussi la motivation chez les apprenants et elle leur permet de développer leurs compétences communicatives.

Conclusion Générale

Conclusion générale

L'apprenant espère apprendre une langue étrangère de manière à simplifier et faciliter son apprentissage, et l'enseignant a la responsabilité de fournir ces méthodes et de faire de cette tâche un succès où l'apprenant atteint l'objectif de la maîtrise de la langue, de bien s'exprimer oralement et de prendre la parole sans aucune difficulté.

Notre modeste travail de recherche a été mené dans le but de montrer l'impact du jeu de rôles sur la prise de parole et nous avons pris le cas de la 3^{ème} AM.

Pour répondre à notre problématique qui était : Quel est l'impact du jeu de rôles sur la prise de parole chez les apprenants de la 3^{ème} AM ? , nous avons adopté deux méthodes : l'expérimentation et le questionnaire.

Nous avons rencontré quelques difficultés, au début, le directeur d'un établissement a accepté que nous menions notre expérimentation avec les apprenants de son établissement et lorsque nous avons décidé de commencer, il a refusé sans connaître la raison, mais, à la fin nous avons trouvé un établissement qui nous a accepté et nous a permis de filmer les scènes, ainsi le manque de temps était un autre problème.

Selon les analyses effectuées, nous avons constaté que les apprenants ont des difficultés et des obstacles qui leurs empêchent de prendre la parole.

A travers notre travail de recherche, nous avons affirmé l'efficacité des jeux de rôles sur la prise de parole chez les apprenants et nous promouvons à intégrer cette activité en classe du FLE, car l'activité du jeu de rôles est une activité motivante et elle permet aux apprenants de sortir du cycle de la peur, de l'insécurité, de réduire la timidité et de développer la compétence communicative car elle est en lien avec la communication.

Grâce aux résultats obtenus, nous avons confirmé nos hypothèses qui étaient les suivantes :

- Les jeux de rôles pourraient être un outil efficace pour encourager la prise de parole.
- les jeux de rôles faciliteraient la communication et développer la capacité à s'exprimer oralement.

Finalement, un bon apprentissage passe par un bon programme et un effort fait par les deux côtés, que ce soit l'apprenant ou l'enseignant, pour fournir un résultat satisfaisant. Comme le jeu de rôles peut aider à prendre la parole et à communiquer oralement, nous

Conclusion générale

espérons faire d'autres études et recherches pour un meilleur apprentissage et qui pourraient offrir des nouvelles possibilités.

Références Bibliographiques

Références bibliographiques

Ouvrages

- Cario-Rognant, A.M., Chaperon, A.F. et Duchesne, N. (2007). *L'affirmation de soi par le jeu de rôle en thérapie comportementale et cognitive*. Paris : Dunod.
- Chamberland, G. et Provost, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Québec : Presses de l'université du Québec.
- Cornaire, C. (1998). *La compréhension orale*. Paris : Clé international.
- Cuq, J.P. et Gruca, I. (2017). « *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Halté, J.P. et Rispaïl, M. (2005). *L'oral dans la classe « Compétences, Enseignement, Activités »*. Paris : L'Harmattan.
- Leblanc, M.C. (2002). *Jeu de rôle et engagement « Evaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère »*. Paris : L'Harmattan.
- Sorez, H. (1995). *Prendre la parole*. Paris : Hatier.
- Thill, E.E et Vallerand, R.J. (1993). *Introduction à la psychologie de la motivation*. Québec : Editions études vivantes.
- Bragard, B. et Jamme, C. (2011). Les jeux de rôle en formation. *Zoom2.0. P.11*. [en ligne] <https://resonanceasbl-be/IMG/pdf/z58.pdf> consulté le 01-03-2022 à 14 :45

Dictionnaires a

- Cuq, J.P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : Clé international.
- *Dictionnaire de l'Académie française*, (2007). Ebooks libres et gratuits [en ligne] <https://fr.b-ok-africa/book/1428976/1ad173>
- Dubois, J. (2002). *Dictionnaire de linguistique*. Paris : Larousse-Bordas.
- *Le Robert micro*, (2013).

Thèses et mémoires

- Bouregbaoui, F.Z. et Bigua, N. (2018-2019). La prise de parole dans l'enseignement/apprentissage du FLE : difficultés et origines cas d'étude : les élèves de 4^{ème} année du CEM Cheik Sidi Abdelkader Ben Oumer Fenoughile-Adrar. Université Ahmed Draya-Adrar.

Références Bibliographiques

- Dali Ali, Y. (2015-2016). L'enseignement/apprentissage de l'oral vue par des enseignants algériens du FLE : analyse didactique. Université Abou-bakr Belkaid-Tlemcen.
- Montavon, M. et Baumgartner, P. (2016). La perception de la motivation des élèves dans les jeux collectifs, en mixte, non mixte et par niveau, de la 7^{ème} à la 11^{ème} année. Lausanne.
- Otsmane, A.N.E. (2018-2019). Les difficultés de l'oral chez les apprenants de 4^{ème} année moyenne. Université Abdelhamid Ibn Badis-Mostaganem.
- Sinoir, J. (2016-2017). La motivation scolaire. Université de Rouen.

Sitographie

- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/langue/46180> consulté le 17/03/2022 à 11:50
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/oral/56290> consulté le 06/02/2022 à 12:10
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interview/43894> consulté le 06/02/2022 à 20:20
- https://www4.ac-nancy-metz.fr/ien57yutz/IMG/pdf/Evolution_historique_de_l_oral_a_l_ecole.pdf consulté le 05/02/2022 à 22:35
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/parole/58286> consulté le 18/02/2022 à 21:46
- <https://fr.m.wikipedia.org/wiki/jeu> consulté le 21/02/2022 à 21:20
- https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861 consulté le 25/02/2022 à 18:20
- <https://platinn.ch/2021/le-jeu-comme-outil-de-communication-et-de-formation/> consulté le 27/02/2023 à 23 :50
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/motivation/52784> consulté le 01/03/2022 à 17:50.

Annexes



16 février 2022



22 février 2022



22 février 2022



22 février 2022



Formulaire sans titre

Questions

Réponses

20

Paramètres



Questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen

Description du formulaire



Q01: Depuis combien d'année enseignez-vous la
langue française?

Plus de "10 ans"

Moins de "10 ans"



Projet 01 : « Réaliser un palmarès de faits divers pour le journal de l'école. »

Séquence 01 : Rédiger un fait divers et y insérer un témoignage

Activité de : **Production orale**

Objectifs d'apprentissage : Amener l'apprenant à :

- Communiquer de façon intelligible, claire, précise et appropriée.
- produire un récit cohérent et compréhensible à partir d'un support imagé.

Compétence langagière : Raconter à travers le fait divers.

Document à exploiter : Un chien lutte contre un alligator pour sauver sa maîtresse !

Page 54

Déroulement de la leçon du jour

I/ Mise en situation :

Quels sont les animaux qui peuvent vivre avec l'être humain ? Le chat, le chien, le lapin...
Lequel parmi ces animaux est fidèle ? Le chien.



Un chien lutte contre un alligator Pour sauver sa maîtresse !

II/ Exploitation de l'image :

- 1- Que vois-tu dans cette image ? Une maison, des arbres, une vieille femme allongée devant une rivière, un chien et un alligator.
- 2- Quel est l'animal qui est sauvage dans cette photo ?

L'alligator

- 3- D'après le titre et la photo, essaie d'imaginer ce qui a pu se passer.

Un alligator a essayé d'attaquer la vieille femme et son chien était là pour lui venir en aide pour la sauver.

III/ Phase d'expression :

Construis à l'oral l'essentiel d'un fait divers. Aide-toi des éléments de la grille suivante :

| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Qui ? | Un chien de Floride –Blue- Un bouvier australien, une race de chien de bétail |
| Quoi ? | A sauvé Ruth, sa maîtresse (une vieille dame de 85 ans) de l'attaque d'un alligator |
| Où | Le long d'un canal – non loin du domicile de sa maîtresse en Floride |
| Quand ? | En juillet dernier |
| Pourquoi ? | Ruth Gay avait glissée sur l'herbe humide et s'était cassé le nez et démis l'épaule en tombant. |
| Comment ? | Le chien est resté près de sa maîtresse. – le chien s'est battu contre le crocodile. Blue avait réussi à faire fuir le reptile. |
| Conséquence ? | A été élu « chien héros de l'année » |

A titre d'exemple :

Un chien de Floride a été élu « Chien héros de l'année » pour avoir sauvé une vieille dame de l'attaque d'un alligator.

Blue, un bouvier australien, une race de chien de bétail, a sauvé sa maîtresse Ruth Gai, âgée de 85 ans, qui promenait son chien le long d'un canal. La vieille dame avait glissé sur l'herbe humide et s'était cassé le nez et démis l'épaule en tombant. Un alligator allait attaquer la vieille dame blessée et sans défense. Mais chose incroyable, son brave chien était resté à ses côtés. Il s'était mis à grogner et s'était battu vaillamment contre le redoutable prédateur. Souffrant de plusieurs blessures, le chien avait réussi à faire fuir le reptile.

Blue a été élu « Chien héros de l'année » pour sa bravoure et sa fidélité.

Table des matières

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>Introduction Générale</i> | 6 |
| <i>Partie théorique</i> | 9 |
| <i>Chapitre 01</i> : | 10 |
| Les activités de l'oral en classe du FLE | 10 |
| Concepts et définitions | 11 |
| 1. La définition de l'enseignement | 11 |
| 2. La définition de l'apprentissage | 11 |
| 3. La définition de l'oral | 11 |
| 4. Oral et communication | 12 |
| 4.1. Des exemples de communication orale | 13 |
| 4.1.1. L'interview..... | 13 |
| 4.1.2. Le débat | 13 |
| 4.1.3. Le discours | 13 |
| 4.1.4. Le dialogue | 13 |
| 5. La place de l'oral dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère [FLE] | 13 |
| 5.1. Évolution historique de l'oral à l'école | 13 |
| 6. Les difficultés de l'oral | 15 |
| 6.1. Les difficultés au niveau d'apprentissage | 15 |
| 6.2. Les difficultés au niveau d'enseignement | 15 |
| 7. Les activités de l'oral | 15 |
| 7.1. La compréhension orale | 15 |
| 7.1.1. Les grands courants de l'apprentissage de la compréhension orale | 16 |
| 7.1.2. Les étapes de la compréhension orale | 16 |
| 7.1.3. Les objectifs de la compréhension orale | 17 |
| 7.2. Expression orale | 17 |
| 7.2.1. Les objectifs de l'expression orale..... | 17 |
| Conclusion..... | 18 |
| <i>Chapitre 02</i> | 19 |
| La prise de parole et le jeu de rôles | 19 |
| 1. La prise de parole | 20 |
| 1.1. La définition de la parole..... | 20 |
| 1.2. Définition de la prise de parole | 20 |
| 1.3. La prise de parole en classe du FLE..... | 21 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.4. Les difficultés et les obstacles de la prise de parole | 21 |
| 1.4.1. Des facteurs psychologiques | 21 |
| 1.4.2. Des facteurs linguistiques..... | 21 |
| 1.4.3. Des facteurs didactiques | 21 |
| 2. Jeu et motivation | 21 |
| 2.1. Définition du jeu..... | 21 |
| 2.2. Typologie des jeux | 22 |
| 2.2.1. Les jeux linguistiques | 22 |
| 2.2.2. Les jeux dérivés du théâtre | 22 |
| 2.2.3. Les jeux culturels..... | 22 |
| 2.2.4. Les jeux de créativité..... | 22 |
| 2.3. Les composantes d'un jeu | 22 |
| 2.3.1. Les interactions..... | 23 |
| 2.3.2. Les règles..... | 23 |
| 2.3.3. Le but prédéterminé..... | 23 |
| 2.3.4. L'artifice | 23 |
| 2.4. Le jeu de rôles | 23 |
| 2.4.1. Définition du jeu de rôles | 23 |
| 2.4.2. Le jeu de rôle en classe de FLE..... | 24 |
| 2.4.3. La mise en situation d'un jeu de rôles | 24 |
| a)-Avant (la préparation et l'explication des règles) | 25 |
| b)-Pendant | 25 |
| c)-Après (l'analyse)..... | 25 |
| 3. La motivation | 25 |
| 3.1. la définition de la motivation..... | 25 |
| 3.2. Les types de motivation..... | 26 |
| 1)-La motivation intrinsèque | 26 |
| 2)-La motivation extrinsèque | 26 |
| Conclusion..... | 26 |
| Présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation et du questionnaire..... | 27 |
| 1. L'expérimentation | 28 |
| 1.1. Le lieu de l'expérimentation..... | 28 |
| 1.2. Le public visé | 28 |
| 1.3. La présentation de la classe | 28 |

| | |
|---------------------------------------------------|----|
| 1.4. Le déroulement de l'expérimentation..... | 28 |
| 1.4.1. La phase d'observation..... | 29 |
| 1.4.2. Séance (02) : phase d'expérimentation..... | 30 |
| 2. Questionnaire | 34 |
| 2.1. L'analyse du questionnaire..... | 35 |
| Références Bibliographiques..... | 49 |
| Annexes..... | 52 |

Notre travail porte sur l'utilisation d'un outil pédagogique « le jeu de rôles » dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère comme un moyen pour encourager la prise de parole et pour motiver et améliorer l'expression orale chez les apprenants de la 3^{ème} année moyenne.

L'objectif de notre travail de recherche est de vérifier l'impact des jeux de rôles sur la prise de parole. A l'aide d'une expérimentation menée au niveau d'un établissement scolaire et un questionnaire en ligne, nous avons pu vérifier nos hypothèses et nous les avons confirmées.

Les mots clés : jeux de rôles, classe de FLE, prise de parole, expression orale, motivation.

ملخص :

يتمحور بحثنا المتواضع حول استخدام أداة تعليمية "لعاب الأدوار" في تعليم/تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية كوسيلة لتشجيع التكلم للتحفيز ولتحسين التعبير الشفوي لدى المتعلمين للسنة الثالثة متوسط.

الغرض من بحثنا هو التحقق من تأثير العاب الأدوار على التحدث. بواسطة تجريب اجري على مستوى متوسطة وبإجراء استبيان عبر الانترنت تمكنا من التحقق من فرضياتنا و تأكيدها.

الكلمات المفتاحية : العاب الأدوار، قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، التكلم، التعبير الشفوي، التحفيز.

Abstract :

Our work focuses on the use of a pedagogical tool « role play » in the teaching/learning of french as a foreign language as a means to encourage speaking and motivate and improve oral expression among learners of the average 3rd year.

The objectif of our research work is to verify the impact of role-playing games on speaking. Using an experiment conducted at school level and online questionnaire, we were able to verify our hypotheses and we confirmed them.

Key words : role play game, french as a foreign language class, speaking, oral expression, motivation.