

République Algérienne Démocratique et Populaire

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

Université IBN KHALDOUN –TIARET-

Faculté des lettres et langues

Département des lettres et langues étrangères



Thème :

**L'impact du jeu de rôle sur le développement de
l'expression orale en classe de FLE
Cas des apprenants de 2AM**

Mémoire de Master en Didactique des langues étrangères

Présenté par

Melle. ABID Zahra

Melle. DJAMAA Fatima

Sous la direction de

Mme. BENMESSAHEL Noria

Membres du jury :

Président : Mme.AYAD Amina ;MAA ; Université de Tiaret.

Rapporteur : Mme .BENMESSAHEL Noria ; MAA ; Université de Tiaret.

Examineur : Mme. KIHAL Senoucia ; MAA ; Université de Tiaret.

Année Universitaire 2020 - 202

Dédicace

Nous dédions ce modeste travail aux personnes les plus chères à nos cœurs : A nos parents qui nous ont permis de continuer nos études et d'arriver jusque-là....

Remerciements

Avec les belles expressions de respect, nous adressons nos remerciements les plus sincères à notre directrice de recherche Mme BENMESSAHAL Noria pour son aide généreuse et sa patience. Nous remercions nos parents, pour leur soutien et leurs encouragements quand la motivation et l'enthousiasme n'était plus de rigueur.

Nous remercions particulièrement l'enseignante bentarcha Malika qui nous a permis de mener à bien notre enquête ainsi que nous remercions les enseignants qui ont bien voulu participer en répondant aux questionnaires. Enfin, nous adressons nos profonds remerciements à KHEDIM qui nous a aidées énormément pour la réalisation de ce modeste travail

SOMMAIRE

SOMMAIRE

Dédicace	
Remerciements	
Liste des figures	
Liste des tableaux	
Introduction générale	

PARTIE THEORIQUE

I/ Chapitre I :

Introduction.....	17
1. Expression Orale.....	17
2. L'Oral.....	19

I/ Chapitre II :

3. Qu'est-ce qu'un jeu.....	32
4. Les variétés de jeux.....	32
5. La place du jeu dans l'enseignement/ apprentissage du FIE.....	33
6. Les jeux de rôle	34
Conclusion.....	42

PARTIE PRATIQUE

I/ Chapitre I : Cadre Méthodologique

Introduction.....	45
Le questionnaire	45
L'échantillonnage.....	45
QUESTIONNAIRE.....	48
Présentation d'experimentation	54

I/ Chapitre II : Cadre d'analyse

Analyse du questionnaire	55
Analyse de l'experimentation	64
Conclusion.....	65
Interprétation des résultats.....	65
Conclusion générale.....	68

Bibliographie

Annexe

Résumé

LISTE DES FIGURES

Figure.1 : Les termes servant à représenter l'oral.....	20
Figure .2 : le sexe l'enseignant.....	53
Figure .3 : les années l'expérience.....	53
Figure.4 : les difficultés les plus remarquables lors de la séance d'expression orale.....	54
Figure.5 : le pourcentage des enseignants qui font et ne font pas la séance de la préparation à l'oral	56
Figure.6 : la pratique du jeu de rôle comme activité classe.....	57
Figure.7 : l'avis des enseignants sur l'amélioration de l'expression orale par le jeu de rôle	59
Figure.8 : l'avis des enseignants sur les difficultés du jeu de rôle.....	60
Figure .9 : l'avis des enseignants sur la séance de l'orale.....	61

LISTE DES TABLEAUX

Tableau .1 : nombre des enseignants par rapport à l'ancienneté	45
Tableau .2 : grille d'observation lors de la séance de jeu de rôle	50
Tableau .3 : représente les difficultés les plus remarquées lors de la séance d'expression orale...	54
Tableau.4 : le pourcentage des enseignants qui traduisent les mots difficiles en arabe.....	55
Tableau.5 : le pourcentage des enseignants qui font préparation à l'orale.....	56
Tableau.6 : la motivation de jeu de rôle.....	57
Tableau.6 : Avis des enseignants sur l'amélioration de l'expression orale par le jeu de rôle.....	58
Tableau.7 : l'avis des enseignants sur la séance de l'orale	59
Tableau.8 : l'avis des enseignants sur la difficulté de jeu de rôle	60

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Introduction

«Maîtriser

une langue en tant qu'instrument de communication, c'est acquérir la compétence communicative de cette langue»¹

Depuis longtemps, l'enseignement des langues vivantes étrangères a tendance à privilégier l'écrit par rapport à l'oral qui était relégué au second plan. Toutefois, depuis quelques années, les chercheurs prennent conscience qu'une bonne maîtrise de l'oral et une bonne appropriation d'une compétence communicative orale est indispensable pour bien exprimer et communiquer dans une langue étrangère, mais aussi pour bien former l'apprenant socialement, institutionnellement et professionnellement.

L'expression en français, notamment à l'oral, est loin d'être à la portée dans la classe de FLE, c'est le cas des apprenants de 2^e année moyenne, les apprenants qui arrivent à avoir de très bons résultats lors des évaluations écrites mais dans une situation orale, ils sont incapables d'exploiter ce qu'ils ont appris depuis l'école primaire. Dans ce sens, la production, surtout orale, est le point faible de l'enseignement d'une langue vivante.

L'enseignement de l'oral en milieu scolaire est donc considéré comme une tâche très compliquée à cause de la démotivation des apprenants, de la surcharge des classes et du programme, le volume horaire insuffisant consacré à cette activité.

Pour cela, l'enseignant doit créer une atmosphère favorisant l'interaction verbale afin d'encourager et motiver l'élève à s'exprimer oralement, dans ce cas, la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'apprenant en harmonie et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants par l'utilisation des pratiques qui stimulent leur désir de s'exprimer en langue française et avec la manière qui répond le plus à leurs besoins. C'est le cas des jeux ludiques parmi lesquels (jeux de rôle).

Ce sont nos constats qui nous amènent à penser d'intégrer cette activité de jeux de rôles en classe dans les séances d'expression orale, où nous avons constaté que nos apprenants du collège éprouvent d'énormes difficultés au moment de l'expression orale. Nous avons remarqué également que ces apprenants manquent de motivation, élément important qui leur procurerait le plaisir d'apprendre cette langue.

¹ ABDUL, Nadine, la pédagogie de l'enseignement des langues secondes, éd, ANRI, Paris, 1992, P38

Introduction Général

Ceci, nous a incités à réfléchir l'impact de jeu de rôle sur l'expression orale.

Pour bien préciser notre thème de recherche, nous choisissons la problématique suivante Comment les apprenants de 2^{ème} année moyenne peuvent-ils développer la compétence de l'expression orale à travers la pratique de jeu de rôle ?

Qui implique deux questions:

Quel est l'impact de l'expression corporelle dans un tel apprentissage

Est-il possible que le jeu de rôle puisse résoudre le problème de l'oral chez les apprenants ? Pour mener à bien notre travail de recherche sur terrain, nous essayons de confirmer ou d'infirmer les hypothèses suivantes :

- La pratique de jeu rôle pourrait favoriser un meilleur contexte pour les apprenants afin qu'ils puissent exprimer leurs idées librement et sans crainte.

- La pratique de jeu de rôle pourrait être un moment opportun où l'apprenant manifeste son imagination et sa créativité.

Nos objectifs principaux sont d'attirer l'attention sur les difficultés que nos apprenants ont à l'oral en classe du FLE, de déceler leurs causes et de proposer une remédiation adéquate à ces insuffisances en mettant l'accent sur la pratique de jeux de rôles en classe comme une source de motivation pour développer chez les apprenants la compétence de l'oral en langue française.

Pour réaliser notre étude, nous avons subdivisé le présent mémoire en deux parties : la première constitue le cadre théorique de notre travail, elle comporte deux chapitres dont le premier s'intitule « l'expression orale ». Nous nous intéressons à l'expression orale, nous mettons au point, les caractéristiques, les activités orales proposés et les difficultés de ces dernières. Pour le deuxième chapitre, nous avons mis comme intitulé « le jeu de rôle » où nous nous intéressons au jeu, sa définition, les variétés de jeu, sa place dans l'enseignement de FLE, et sans oublier son importance.

La deuxième partie est réservée pour la pratique de notre travail, elle comporte deux chapitres où nous l'avons consacrée cette partie à la méthodologie et la description de notre expérimentation en classe et à l'analyse de notre corpus.

CADRE

THEORIQUE

CHAPITRE I

L'EXPRESSION ORALE

Introduction

« La langue, en général, et la langue orale en particulier, n'est pas seulement un objet de savoir, comme pouvait le laisser penser l'appellation « enseignement du français » ; elle est aussi un outil d'apprentissage. On parle maintenant de maîtrise de la langue écrite et orale, ou plus largement des pratique langagiers. » [1]

Les objectifs d'apprentissage des langues étrangères, et en plus particulier du français ont énormément varié depuis les méthodologies traditionnelles. Plusieurs méthodologies se sont succédé, les unes en rupture avec la précédente, dès les années 1950 on a privilégié un enseignement de la langue considérée comme un outil de communication en faisant de la classe lieu d'échange et de rencontre à travers l'enseignement de l'oral.

I.1 Expression Orale [2]

Jean-Pierre. Cuq, la définit comme suit : « L'expression sous sa forme orale et écrite constitue avec la compréhension orale ou écrite un objectif 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 habiletés) ainsi que les moyens pour y parvenir aient varié selon les courants méthodologiques. Les activités de la classe de langue qui développent la compétence d'expression visent tous les types de production langagière et incluent, sans toutefois s'y limiter, le développement de la fonction émotive/expressive du langage »²

Quant à D. Coste et E. Galisson, ils se rejoignent et voient en l'expression orale une : « [...] opération qui consiste à produire un message oral ou écrit en utilisant les signes sonores ou graphiques d'une langue ; expression orale et expression écrite correspondent à ce qu'on appelle parfois les « skills » actifs : parler et écrire. En ce sens « expression » est généralement opposée à « compréhension. »³ Sorez, stipule que : « S'exprimer oralement c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole, comme moyen de communication » [1]. Elle voit aussi que cette activité ne peut se comprendre qu'en fonction d'un certain nombre de rapports : le rapport que l'on entretient avec le langage, avec soi-même, avec les autres et avec l'ensemble du monde extérieur. [3].

I.1.1 La phonétique et l'enseignement de l'oral :

² CUQ, J-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, Clé internationale, 2003. p.99

³ GALISSON R. & COSTE D. Dictionnaire de didactique des langues, Paris, Hachette, 1976, p.208

L'enseignement d'une langue étrangère, dans le but d'être parlée par ses apprenants, est une procédure qui vise à aider à produire une suite de sons « combinés les uns aux autres selon certaines règles produisent un sens et deviennent compréhensibles non seulement par les natifs mais aussi par les étrangers parlant la langue » [4].

I.1.2 La production orale [5]

Robert, définit la production comme suit : « En didactique des langues, la production désigne : - Soit le processus de confection d'un message oral (production orale) ou écrit (production écrite) par l'utilisation des signes sonores ou graphiques d'une langue. - Soit le résultat de ce processus constitué par les énoncés et le discours. Une telle opération est donc d'abord fonction de la connaissance du code oral et écrit d'une langue par son utilisateur : en effet, celui-ci est capable de produire des énoncés et des discours d'autant plus riches et variés qu'il a une connaissance plus approfondie de la langue. »⁴

Parmi les objectifs majeurs de l'enseignant de français langue étrangère (FLE) développer chez les élèves la capacité de s'exprimer spontanément dans cette langue. L'étape la plus importante dans l'acquisition d'une langue est la production orale, mener les élèves à prendre la parole durant l'activité du débat demeure la tâche la plus importante dans le processus d'enseignements/apprentissage de FLE. [6]

La situation d'enseignement/apprentissage est une situation interactive. Selon Kerbrat Orecchioni [...] « tout au long du déroulement d'un échange communicatif quelconque, les différents participants que l'on dira donc des « interactants », exercent les uns sur les autres un réseau d'influences mutuelles – parler, c'est échanger, et c'est changer en échangeant »⁵

I.1.3 La compétence de communication orale

La compétence de communication c'est : « la capacité d'un locuteur de produire et d'interpréter des énoncés adéquats à une situation donnée conformément aux contextes sociaux du pays. Cela signifie que pour communiquer la maîtrise du système de la langue ne suffit pas car il faut connaître aussi, et surtout, les règles de son emploi. La compétence de communication repose sur la combinaison de plusieurs compétences partielles dans les plus importantes sont les suivantes :

- ✓ La compétence linguistique

⁴ ROBERT, J-P. (2002). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Paris

⁵ KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine. Les interactions verbales. Armand Colin, 1998. p17

- ✓ La compétence sociolinguistique
- ✓ La compétence pragmatique
- ✓ La compétence stratégique
- ✓ La compétence interculturelle » [7]

I.1.4 la place de l'oral dans l'enseignement du français

A l'école l'oral semble moins enseigné que l'écrit pourtant qu'il est omniprésent sous les formes les plus diverses. Les enseignants, conscients de son importance, sont incapables de définir la place à lui accorder.

I.1.4.1 les Objectifs assignés par les programmes scolaires (contexte algérien) :

Un enseignant devant des programmes, des documents d'accompagnement et des manuels doit suivre des démarches pour passer d'une logique d'enseignement à une logique d'apprentissage et faire de l'apprenant un partenaire actif et autonome dans le processus de sa formation et mettre en œuvre des dispositifs qui lui permettront d'apprendre pour apprendre. Les programmes officiels de français de 2^{ème} Am (niveau retenu pour notre étude), stipulent que les apprenants, au terme de cursus, auront :

- acquis une maîtrise suffisante de la langue pour leur permettre de lire et de comprendre les messages sociaux ou littéraires ;
- utilisé la langue dans des situations d'interlocution pour différents buts en prenant en compte les contraintes de la vie sociale ;
- exploité efficacement de la documentation pour la restituer sous forme de résumés, de synthèses de documents, de rapports
- adopté une attitude critique face à l'abondance de l'information offerte par les médias ;
- produit des discours écrit et oraux qui porteront la marque de leur individualité (que ces discours servent à raconter, à exposer, à rapporter des dires ou à exprimer une prise de position) ;
- appréhender les codes linguistiques et iconiques pour en apprécier la dimension esthétique.

I.2 L'Oral

I.2.1 Définition de l'oral

L'oral est une activité que l'être humain exerce dans la vie quotidienne pour transmettre ses idées, ses sentiments, ses points de vue, ... etc. Si on parle de l'enseignement-apprentissage d'une

langue, c'est le fil conducteur de l'activité réflexive, la communication et de l'intégration dans le milieu scolaire et extrascolaire. [9]

Selon Michel Billière, on ne parvient plus à circonscrire une définition précise au terme « oral »⁶ car ce terme est souvent explicité par l'intermédiaire d'autres mots tels que communication, interaction et parole. Cet auteur propose un schéma regroupant les notions généralement utilisées pour définir l'oral

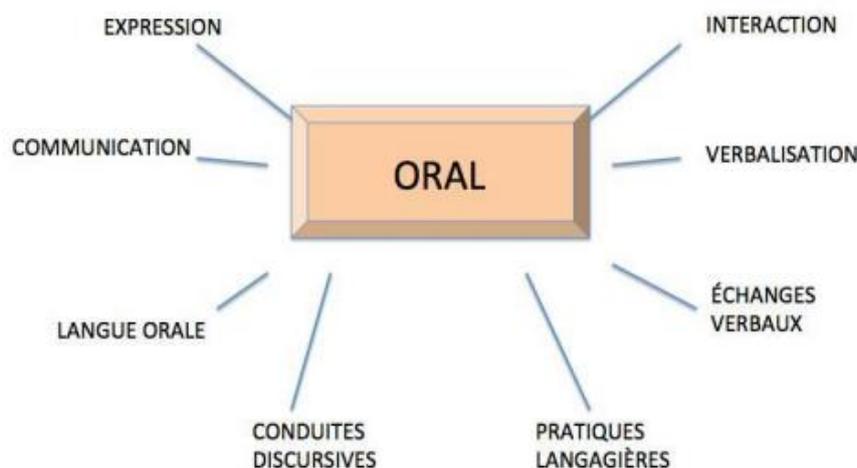


Figure I.1 : Les termes servant à représenter l'oral.

I.2.2 Caractéristiques de l'oral :

L'oral, en occupant une place prééminente dans les relations humaines, se caractérise par des particularités de forme, de mode et d'usage.

En parlant de la forme, l'oral se traduit par :

- la production vocale.
- la réception auditive.

Quant à l'usage et mode, il s'agit du : [10]

- respect ou non de la norme linguistique.
- choix des thèmes selon les situations de communication.

⁶ Didactique du FLE .Le 25/05/2019.Université Ahmed Draya Présenté par Mlle. Amina MAHDAOUI

À propos, Cuq souligne que l'oral se relève : « [...] d'immédiateté, à l'irréversibilité du processus, à la possibilité de réglages et d'ajustements, à la présence de référents situationnels communs et à la possibilité de recours à des procédés non verbaux qui caractérisent la communication orale»⁷

I.2.3 Les composantes de la compétence de la communication orale

Elle se répartit en quatre composantes [11] :

-La composante linguistique : qui est le respect des normes soit de la syntaxe, la grammaire et la phonétique (pour la production des messages corrects il faut l'appropriation de ces aspects)

-La composante discursive ou communicative : la structuration des messages selon l'acte de parole ; c'est de connaître et d'adopter les types de discours selon la situation de communication ou l'individu se trouve.

-**La Composante socio – culturelle** : c'est extralinguistique, tenir en compte l'ensemble de pratiques habituelles et codifiées de la société (connaître les valeurs et les règles de la collectivité).

-**La Composante stratégique** : génère l'ensemble de l'expression corporelle comme les gestes, l'intonation, le rythme, la mimique etc. Qui participe à l'élaboration de la communication orale.

Sophie Moirand⁴, à son tour, ajoute que la communication orale comporte :

-**Une composante référentielle** : c'est tout ce qui revient au vécu et à l'expérience. Nous précisons qu'il ne suffit pas de connaître les composantes de la communication orales pour les réussir mais le plus important c'est de savoir comment les utiliser et aussi pour s'exprimer il faut avoir :

«Des idées : des informations, quelles qu'elles soient, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions diverses et des sentiments que l'on exprime. Il faut avoir un objectif clair de ce que l'on veut exprimer. Il est important d'adapter le contenu aux destinataires du message selon l'âge, le rôle, le statut social. De la structuration : la manière dont on présente ses idées. Les idées vont s'enchaîner de façon logique avec des transitions bien choisies.

Du langage : de la correction linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication courante, l'important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire, (...) » [12] Pour arriver à développer cette compétence, il est important de choisir les activités adéquates à exploiter en classe.

⁷ CUQ, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris,

I.2.4 L'oral scolaire :

L'oral, en classe, représente le moyen légitime des échanges et le support parfait de communication entre l'enseignant et ses apprenants, il permet à ces derniers, par la participation en classe, d'exprimer et de justifier leurs idées soit par des questions-réponses ou dans les débats, manifester leur point de vue sur un sujet donné. Cependant, l'écoute de l'apprenant en classe joue un rôle essentiel dans le processus de l'acquisition de l'oral.

Halté définit l'oral, en classe, comme suit : « L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole. » [13]

Jean François Halté, précise que l'oral, en classe, est le produit de la combinaison des éléments opposés suivants :

- ❖ Le silence et la parole : savoir contrôler sa parole, quand est-ce qu'il faut parler.
- ❖ L'écoute et l'expression : savoir donner son oreille à l'autre, d'être attentif, savoir comment s'exprimer en incluant la posture du corps, le paralangage.
- ❖ Le jeu des regards et des mots.
- ❖ Savoir gérer les échanges et le temps de chaque intervention.

I.2.5 L'oral improvisé :

C'est l'oral spontané et autonome des échanges libres, il affranchit tout écrit ou préparation préalable, il offre aux apprenants la liberté de l'expression et le choix du sujet à débattre. Néanmoins, pour réussir ce genre d'oral, les apprenants débutants, doivent obligatoirement avoir le bagage linguistique suffisant, ainsi que beaucoup de travail sur l'argumentation en langue cible.

D'après, Riegel, Pellat et Rioul : « [...] dans une conversation orale spontanée, il ne s'écoule pas de temps entre l'émission et la réception, et les interlocuteurs qui dialoguent sont présents dans une situation spatio-temporelle déterminée et ont accès à des connaissances situationnelles et à des référents communs.»

Cela décerne à l'oral un caractère simpliste au niveau de la construction des phrases, parce que, les circonstances dans lesquelles se trouvent les interlocuteurs favorisent l'aboutissement du message oral, qui est régi par plusieurs facteurs à savoir :

- ❖ La gestuelle des mouvements liés à la parole et à l'effort expressif.
- ❖ La prononciation est la façon de dire et d'articuler les mots.

- ❖ Les mimiques peuvent servir à exprimer un état d'esprit ou une émotion de sorte à faire passer le message désiré.
- ❖ L'intonation correspond à la variation de la hauteur de la voix.
- ❖ Le volume est caractérisé par la force de la voix et peut-être fort, moyen ou faible.
- ❖ Le débit la vitesse d'élocution, la vitesse à laquelle le message est dit, etc.

I.2.7 Les Activités Orale

L'apprentissage s'effectue par le biais des activités proposé en classe par l'enseignant qui sont tiré du manuel scolaire, des guides ou improvisé. Il y a plusieurs types d'activités qui peuvent être en service de l'expression orale et qui vise plusieurs objectifs pédagogiques. Selon Lizanne Lafontaine les activités sont : « des situations fonctionnelles de la communication telles que les exposés oraux formels, les jeux de rôles, les débats, les discussions et l'oral spontané» [15] nous pouvons citer par exemple :

- **Le dialogue** Echange entre l'enseignant et l'apprenant ou entre les paires, ces derniers sont censés de formuler les questions, avoir l'enchaînement de leurs idées, sont invités à formuler leurs opinions et accepter le point de vue de l'autre, proposer des hypothèses selon le sujet traité, etc.

-**Les jeux de rôle** L'apprenant doit mémoriser ou improviser son dialogue, l'utilisation des gestes adéquats, il doit être attentif, le respect des autres et de leurs tour de parole. Ce genre permet de dépasser la peur, d'apprendre le travail collaboratif etc.

-La lecture à haute voix

Concerne tous ce qui est écrit comme les poèmes, articles, contes, etc. Cet acte de lire engendre plusieurs bénéfiques :

- La lecture de l'enseignant : est en service de l'élève, elle lui permet de repérer la bonne articulation ainsi de suite l'appropriée, c'est de même pour l'intonation et le rythme qui aide l'élève dans la compréhension du texte à travers l'accentuation de l'enseignant bien qu'il n'a pas saisi le sens de quelque mots.
- La lecture de l'apprenant : Permet de lire d'une manière correcte et expressive, l'acquisition de nouveaux mots par conséquence l'amélioration de vocabulaire également elle permet de renforcer sa compréhension du texte, ainsi permet de développer les stratégies de lecture par exemple repérer des indice ; de lieu et de temps etc. Réinvestir leurs connaissances soit de lexique, de stratégie de compréhension (des préfixes en in, a, dé ... Signifie le contraire ce n'est pas obligé de comprendre tous les mots pour accéder au sens), elle permet aussi d'enrichir la culture générale et cela

participe au développement intellectuel des apprenants et améliore leurs compétences de l'expression orale (permet d'entamer un débat avec ces prérequis etc.) Enfin c'est l'utilisation réelle du français par chaque apprenant, en générale : « les activités de littéraire sont également propices à l'enrichissement du vocabulaire, à l'enseignement des formes syntaxiques et à leur mise en pratique par la conversation » [16]

-Les questions-réponses

Dans la classe la plupart du temps elle se focalise sur l'interrogation de l'enseignant aux apprenants et aussi ces derniers posent leurs questions en cas de l'incompréhension ou pour un besoin quelconque, cette activité permet d'inciter les apprenants à s'exprimer, à réfléchir et à participer. Quand l'enseignant pose des questions il doit laisser de temps à l'élève pour structurer leurs réponses et aussi l'enseignant doit toujours reformuler les réponses de leurs élèves afin de remédier à leurs erreurs.

-Les bandes dessinées

C'est de lire des images cette activité facilite aux apprenants de parler à travers la description, relater une histoire ou un évènement, imaginer un dialogue entre les personnages, décrire leurs émotions, l'apprenant peut donner son point de vue, etc. Cette activité permet de réinvestir ce qu'il a vu déjà en classe, par exemple si elle représente par exemple une histoire l'apprenant doit utiliser les acquis antérieur comme l'emploi de passé simple, l'imparfait, les adjectifs, les CC de temps et de lieu, l'utilisation des articulateurs chronologiques, etc. les B.D aussi favorise l'observation ce qui est vu ou compris par un apprenant il peut être le contraire de la conception de l'autre(chacun son observation et ses idées).

-Récitation

Activité qui se focalise sur la répétition d'un texte, poème, chanson, etc. apprise par cœur, nous pouvons travailler la mémoire, le vocabulaire et la prononciation.

-Débat

L'un des types de discours qui se focalise sur un sujet particulier, les élèves donnent leurs points de vue participent en donnant des informations supplémentaire et de partager leurs pensées, cette activité favorise l'argumentation ; de rejeter, de contredire, d'expliquer etc.

-Exposé

présentation d'un travail préparé à la maison, il se peut être individuel ou en tandems ou collectif, cette activité permet le réinvestissement (l'utilisation de nouvelles connaissances en contexte comme les synonymes, la reformulation, etc.) et l'utilisation des gestes adéquats qui

aident dans l'expression, la voix doit être audible, la bonne prononciation, c'est privilégié d'utiliser des schémas ainsi permet avoir une culture générale selon le thème d'exposé présenté soit pour l'exposant au public (enrichir leurs connaissances, l'enseignant fait des remarques positives ou négatives sur la forme et le contenu de l'exposé et les autres élèves essaient de ne pas commettre les mêmes erreurs etc.).

-Théâtre

Favorise la communication dans un cadre réel, les apprenants doivent être attentifs non seulement à ce qui était dit mais aussi de maintenir leurs attentions sur le non verbal et aux didascalies qui fournissent d'autre information supplémentaires.

-La dictée

Peut être faite par lecture d'un texte par l'enseignant ou d'écouter un enregistrement, c'est une activité qui permet le bon repérage des sons (par exemple distinguer entre les voyelles nasales), en plus habituer l'élève pour qu'il soit attentif et fera des remarques sur la différence entre la langue écrite et orale (par exemple à l'oral la troncation: j' sais pas, net). Nous signalons de prime à bord ; que chaque activité a des règles à connaître et à suivre afin d'arriver à l'objectif souhaité et aussi il y a plusieurs types d'expressions orales comme la description, l'argumentation, l'explication... et ces activités sont employées dans le but de développement des différentes compétences.

1.2.8 Le statut de l'oral dans les méthodologies d'enseignement [9]

Depuis longtemps et jusqu'à nos jours, les attributions apportées sur la thématique de l'oral et son enseignement n'ont pas cessé d'apparaître, ceci est témoigné au fil de l'histoire des méthodologies d'enseignement des langues.

1.2.8.1 La méthodologie traditionnelle

En France, vers la fin du XVI^e siècle jusqu'au XXI^e siècle, des didacticiens ont calqué la méthodologie d'enseignement des langues anciennes (le grec et le latin) pour enseigner les langues vivantes. Cette méthodologie centrée sur l'enseignement de la littérature et la traduction préconise l'usage des textes littéraires choisis selon la beauté stylistique et les effets de la rhétorique sans prendre en compte le niveau et les capacités du public enseigné. Les exercices de versions étaient un moyen pour enseigner le lexique. En outre, l'oral est éliminé, il n'a pas de présence qu'au moment où l'enseignant oralise un texte littéraire à haute voix, tandis que l'apprenant ne parle pas, il reçoit une liste de mots et de règles grammaticales à apprendre par cœur

1.2.8.2 La méthodologie directe

La méthodologie directe a émergé dans la seconde moitié du XIXe siècle et jusqu'à nos jours. Son objectif principal est d'amener les apprenants à réfléchir en langue étrangère sans aucun recours à la langue maternelle, principe recommandé chez les traditionnistes. En adoptant cette méthode, l'enseignant utilise les images, la gestuelle et la mime pour transmettre le lexique ; et pour l'oral, il focalise son attention sur la prononciation et la phonétique. Les exercices d'imitation et de répétition sont privilégiés

I.2.8.3 La méthodologie audio-orale

En se basant sur les apports du structuralisme saussurien et la psychologie behavioriste, cette méthodologie est apparue pour la première fois aux Etats-Unis vers 1950-1965, puis en France, de 1965 à 1975. L'adoption de cette méthodologie prône sur l'investigation des supports audio (les enregistrements) pour enseigner l'oral. L'enseignant utilise la magnéto phone pour faire écouter des enregistrements des locuteurs natifs à ses apprenants. Le principe est de développer un accent d'un locuteur natif d'où on insiste encore sur la répétition et l'imitation pour développer un comportement langagier automatique.

I.2.8.4 La méthodologie SGAV (Structuro-globale -audio-visuelle)

Cette méthodologie n'est pas en rupture à celle qui la précède, mais c'est en s'inspirant d'elle, que la méthode audio-visuelle identifie ses fondements. Plus que l'utilisation des supports sonores, elle introduit le visuel dans le domaine d'enseignement des langues étrangères. Pareillement, elle donne la priorité à la langue parlée, les cours consistent en dialogues qui véhiculent la langue dans la communication de tous les jours. [17]

A.GAUTHIER a comparé entre la MT, la MD et la MAV en écrivant : « Pour la première, l'élève était essentiellement un décrypteur. Il ne s'agissait pas en fait de s'approprier la langue étudiée. La seconde, faisant de l'enseignant le maître du jeu ainsi que du savoir, voyait surtout dans l'élève un répondeur. Avec la caution des instructions ministérielles, les méthodes audiovisuelles vont faire de l'élève un acteur »⁸

I.2.8.5 L'approche communicative

Vers le début des années 1970, l'apparition des notions du discours, des pratiques discursives et de l'énonciation a orienté les recherches vers la reprise en considération des objectifs de l'enseignement d'une langue étrangère. Les apprenants apprennent la langue étrangère pour communiquer dans des situations réelles ; on parle donc d'une compétence communicative. Cette

⁸ Puren, C. (1988). Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues. CLE international

approche s'est appuyée sur les théories de diverses disciplines comme la pragmatique, la sociolinguistique et la psycholinguistique, pour enseigner la langue en contexte. Les documents authentiques ont été privilégiés puisqu'ils représentent la communication dans son contexte réel. L'oral est en premier plan puis un passage rapide à l'écrit.

Pour communiquer, la connaissance du système linguistique n'est pas suffisante, les interlocuteurs doivent savoir adapter les énoncés linguistiques en fonction de la situation et en fonction de l'intention de communication. « Acquérir une compétence de la communication, c'est acquérir « une compétence de deux types : un savoir linguistique et un savoir sociolinguistique, ou en d'autres termes, une connaissance conjuguée de normes de grammaire et de normes d'emplois »

1.2.9 Les spécificités de l'oral

En français, comme on distingue trois différents registres de langue (soutenu, courant et familier), le code oral a des traits spécifiques qui le différencient du code écrit.

1.2.9.1 La présence des interlocuteurs

A la différence de la communication par écrit, la communication orale exige la présence physique des deux interlocuteurs : le destinataire échange avec son destinataire qui est en face de lui (présence entière, face-à-face) ou par l'intermédiaire d'un outil de communication (téléphone portable, réseaux sociaux,...) (présence partielle oreille à oreille).

1.2.9.2 La spontanéité

Dans une situation de communication orale, les interlocuteurs doivent agir simultanément, sinon ils perdent le fil d'interaction qui contribue à la non-compréhension du message transmis, à la disparition globale de la communication. Ces interlocuteurs n'ont pas assez du temps pour réfléchir et structurer leurs paroles ; l'oral s'appuie sur un réflexe automatique et immédiat.

1.2.9.3 La prosodie

Elle renvoie aux éléments démontrant la manière de prononcer un message oral par un émetteur. Les modulations de la voix de l'émetteur peuvent avoir des répercussions sur la manière dont le ou les récepteurs du message recevront l'information, et ce, selon la situation de communication. [18]

De cela, l'accentuation, l'intonation, le rythme et le débit éclaircissent le sens du message oral. C'est grâce à ces éléments que nous arrivons à distinguer entre les formules de déclaration, d'interrogation et de l'exclamation au niveau de l'oral ; ils nous renseignent aussi sur l'état psychologique de notre interlocuteur.

I.3.9.4 Les liaisons et les enchaînements

L'oral en langue française est remarqué par les phénomènes de liaisons et d'enchaînements. Les liaisons consistent à lier entre deux mots en ajoutant un son pour former une syllabe combinant le final d'un mot au début du mot qui suit (commencé par une voyelle). L'enchaînement consiste à associer la dernière consonne d'un mot à l'initial du mot suivant, on les prononce en un seul coup.

I.3.9.5 Les phénomènes de "diffluence"

Dans la langue orale, la diffluence est naturelle même pour les locuteurs natifs. Elle se définit par les phénomènes de répétitions des mots et des phrases, de prolongations des syllabes, les hésitations, l'amorçement des morphèmes, etc. Ces éléments entraînent le non-respect des règles syntaxiques.

I.3.10 Les Obstacles rencontrés à l'expression orale

Les causes qui démotivent l'apprenant à prendre la parole sont diverses et parfois étroitement interdépendantes, On distingue : des barrières créées par le contenu de la discussion, des barrières inhérentes à la particularité des situations, certaines sont liées à notre propre vision de nous-même et à celle que l'on se fait en face des autres et d'autres cultures.

I.3.10.1 Les obstacles psychologiques

L'attitude envers soi-même, l'image que l'on se fait de soi-même conditionne notre expression, elle peut freiner celle-ci, si on nourrit un manque de confiance en nous-mêmes traduit par une timidité exagérée qui nous paralyse à nous impliquer dans une conversation et nous empêche à parler. Certaines causes des difficultés d'expression sont imputées à l'image que l'on se fait des autres, on a l'impression d'être peu considéré par autrui, envahi par un sentiment de peur, de la façon dont on est apprécié par les autres. Dans de telles situations, on a l'impression d'être jugé et critiqué par les autres puisqu'on sent que ce qu'on avance ne suscite pas leur intérêt, que leur statut est supérieur et que nous n'apportons aucun nouveau avec ce qu'on dit car on se sent inférieur à de nouveaux visages et devant l'inconnu qu'ils représentent.

I.3.10.2 Les obstacles institutionnels

La classe ou la situation de groupe peut constituer un blocage à l'apprenant à s'exprimer en face de plusieurs personnes, il est découragé par le nombre de personnes qui le regardent et attendent son discours. Certains apprenants peuvent parler devant une ou deux personnes mais se sentent complètement inhibés face à un groupe.

A ce sujet, SOREZ affirme que : « Le groupe en effet suscite des idées imaginaires que nous ne contrôlons pas, le groupe fait peur, on craint ses réactions, on a peur de son jugement, en tant

que groupe »⁹ D'autant plus qu'on se sent parfois freiné par les membres du groupe, on sent de l'antipathie pour les assistants, on attend notre tour mais tout le monde parle dans le brouhaha. Sans oublier le sujet de la discussion qui peut réveiller de mauvais souvenirs à l'apprenant ou qui ne suscite pas son intérêt, il peut s'agir aussi d'un sujet qui dépasse l'âge de l'apprenant, parlant d'un domaine qu'il ignore et sur lequel il a l'impression de manquer de compétences, ou d'un thème qui peut paraître éloigné des réalités de la vie. L'école se trouve controversée, si on part de l'idée qui circule en milieu social qui la qualifie d'antichambre du chômage, les programmes scolaires ne consacrent pas vraiment à l'oral des séances bien déterminées, et avec des classes surchargées l'enseignant se sent démuni et n'arrive pas à faire participer tous ses apprenants, ce sont presque les mêmes éléments qui s'expriment souvent, l'élite de la classe. [19].

Faute de temps, les élèves en difficulté ne sont pas sollicités et avancent avec un handicap d'expression qui s'accroît tout au long de l'année scolaire. De telles situations obligent l'enseignant à adopter une attitude moins directive au niveau de l'oral, surtout pour les apprenants qui éprouvent des difficultés et émanent de milieux socioculturels défavorisés.

Le comportement de l'enseignant est décisif pour déclencher, encourager ou freiner, bloquer l'expression de l'apprenant. Face à un enseignant trop autoritaire et sévère, la classe est souvent trop calme, peu de discussion, les apprenants ne font qu'écouter et répéter sagement le discours de l'enseignant sans aucune création.

I.3.10.3 Les obstacles culturels

Le statut de la langue française en Algérie baigne dans un réseau de contradiction entre une réalité langagière qui lui confère un statut important et une volonté politique qui refuse d'être membre de la francophonie pour des prétextes non fondés. Des statistiques au profit de la revue « Le français dans le monde » ont démontré que l'utilisation du français langue étrangère qualifie l'Algérie de premier pays francophone après la France, en dépit de cela, cette langue véhicule des difficultés langagières, dues d'un côté à l'étrangeté phonétique de celle-ci par rapport aux langues maternelles et d'autre part à la spécificité grammaticale et syntaxique clairement explicitée par Matéa Simons qui pense que certaines langues telles le français, l'allemand ou le russe place les apprenants face à des structures syntaxiques, et des éléments divers qui entravent la réalisation de phrases correctes. Malgré les efforts perpétués par une didactique communicative qui tend à

⁹ SOREZ, H. prendre la parole, Paris, Hatier, 1995, p.8

minimaliser les erreurs, l'apprenant est en général conscient de ces obstacles, et ce manque de maîtrise d'une langue peut augmenter l'anxiété.

Ces données ne permettent pas aux apprenants de développer leurs compétences discursives mais soulèvent progressivement une barrière psychique qui les bloque au niveau de l'oral et éloigne l'idée d'interagir et de s'exprimer même si dans la plupart des cas on connaît la réponse à la question posée par l'enseignant. Les apprenants ne peuvent pas parler tout le temps et sur les sujets qu'ils aiment, il y'a souvent des normes qu'ils doivent respecter, l'enseignant est le seul décideur c'est lui qui autorise à l'apprenant de parler, il choisit les interlocuteurs, il anime le débat, Il s'agit d'un échange qui lie les deux partenaires du processus d'apprentissage :enseignant-enseigné - sans encouragement des interactions entre apprenants où on exige de l'apprenant à parler correctement et convenablement sans faute de grammaire. [20]

Ce processus se trouve bien éclairé par Richterich qui déclare qu' : « Un tel enseignement n'est pas sans problème, et il risque de se trouver dans une impasse s'il ne te donne pas des pratiques pédagogiques, qui lui soient propres et si l'analyse des besoins langagiers et la détermination des objectifs continuent à se servir qu'à fixer d'avance des contenus en terme de composante de la communication que les apprenants ingurgitent telles qu'elles »¹⁰.

I.3.11 L'oral au cycle moyen

L'école algérienne a plusieurs finalités afin de construire un citoyen ouvert sur le monde et les autres cultures, tout en gardant ses principes et sa personnalité.

Pour ce fait l'Algérie donne une grande importance à l'enseignement de langues étrangères vu que chaque langue véhicule une culture, elle consiste donc à la maîtrise d'au moins deux langues étrangères qui sont le français et l'anglais pour que les élèves, futurs citoyens, peuvent communiquer avec des individus de différentes cultures.

L'enseignement de la langue française vise donc le développement de compétences communicatives chez les apprenants tant à l'oral qu'à l'écrit, l'aptitude à communiquer oralement est un objectif d'enseignement revendiqué par la plupart des programmes officiels [21]

Dans notre travail, nous nous intéressons à l'aspect communicatif de la langue qui est l'oral. D'abord, il faut savoir la relation entre la compréhension et la production de l'oral en définissant chacune à part. Ensuite, nous allons montrer la place préservée à cette activité dans le programme de la deuxième année moyenne.

¹⁰ Richterich R. op.cit. p .49.

I.3.12 L'oral en classe de 2^{ème} année Am

Les enseignants de français en 2^{ème} AM disposent d'un document d'accompagnement leur précisant les démarches à suivre et les mises en application du programme institutionnel qui a pour finalité : d'approfondir et de développer les acquis antérieurs de l'élève dans les domaines de l'oral et de l'écrit. [27]

Il s'agit plutôt d'une reprise d'éléments qui figurent déjà en 2^{ème} A.M, une reconduction de ceux-ci. Une telle démarche trouve sa justesse dans les propos de P.Martinez, lorsqu'il souligne que les enseignements efficaces doivent être en forme de spirale, en d'autres termes, ils doivent être répétitifs afin de renforcer et de réactiver les acquis de l'apprenant. [28]

Ce programme s'inscrit sous la bannière d'une pédagogie de projet qui organise les apprentissages en séquences, visant de la sorte l'appropriation des savoirs et des savoir-faire par l'apprenant en tant que figure principale du processus d'apprentissage au lieu de le réduire à un rôle secondaire dans lequel il serait amené à recevoir passivement les informations de la part de l'enseignant.

Conclusion

Pour un enseignement efficace de l'oral en classe de FLE, l'effort va dépasser le cadre pédagogique et toucher à la didactique qui doit se manifester à travers la bonne segmentation des leçons, le bon choix des supports et la variation des activités surtout en intégrant le jeu de rôle qui peut être une bonne source de motivation, d'interaction mais aussi d'investissement du bagage acquis surtout si cette intégration sera bien placée

Introduction

Le jeu de rôle est un outil pédagogique où l'apprenant expérimente une situation professionnelle simulée lui permettant d'exercer des habiletés de communication ou d'essayer différentes façons d'intervenir et d'en percevoir les effets, le tout dans un contexte protégé et non préjudiciable au patient. Bien que certains auteurs 1-8 aient formulé diverses recommandations sur l'utilisation du jeu de rôle en contexte de formation professionnelle, nous constatons qu'en formation médicale, il est régulièrement proposé aux étudiants d'une façon plus ou moins improvisée, sans planification ni encadrement adéquats.

II.1. Qu'est-ce qu'un jeu ?

Selon le Petit Robert, le jeu : est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. [29].

Selon J-P CUQ « le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève»¹¹

D'après ces deux définitions, nous pouvons dire que le jeu est une source de plaisir et un outil de communication. C'est un médiateur des interactions entre l'enseignant et ses apprenants.

II.2 Les variétés de jeux

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage des langues, le jeu est considéré comme un moment qui offre la possibilité de servir l'apprenant pendant son apprentissage. La variété de types de jeux aide à répondre aux besoins et intérêts des apprenants et en même temps aux objectifs pédagogiques. On trouve

II.2.1 Les jeux linguistiques

Ce type regroupe les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques, qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue. Dans ce cas, l'apprenant va mobiliser toutes ses connaissances linguistiques, ce qui engendre un apprentissage de la langue et non un simple divertissement.

II.2.2 Les jeux de créativité

Ces jeux consistent à exploiter les connaissances langagières des apprenants de manière originale et inédite, «les jeux de créativité qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination » [29],

¹¹ CUQ, J-P, op.cit. P.457.

c'est-à-dire que l'apprenant dans ce type de jeu fait activer son imagination et cherche des solutions insolites, exemple : les jeux de charades.

II.2.3 Les jeux culturels

Qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants, en les intégrant dans une situation de test de bagage linguistique, à savoir le vocabulaire et la grammaire

II.2.4 Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont des jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande. Les jeux de rôle font partie de ce groupe.

II.3 La place du jeu dans l'enseignement/ apprentissage du FLE

De nombreuses recherches effectuées par des pédagogues et des psychologues affirment que le jeu est un moyen qui provoque des situations d'apprentissage efficaces à partir de son caractère qui consacre la liberté de l'enfant dans la classe, et qui lui permet de s'exprimer sans difficulté. De ce fait, l'objectif principal des nouvelles méthodes d'enseignement est d'apprendre à l'apprenant à communiquer, en s'appuyant sur une pédagogie qui prend le jeu comme un moyen efficace dans le processus d'Enseignement /Apprentissage du FLE.

II.4 L'importance des jeux dans l'apprentissage linguistique chez l'enfant

Le jeu constitue un bon outil de développement de l'être humain tout au long de sa vie, les études menées par Piaget [30] ont montré le rôle décisif de ce dernier dans le développement de l'intelligence. Dans ce contexte et en raison de notre observation en classe, le jeu apparaît comme un moyen d'apprentissage et de développement de l'enfant et de ses différents langages, il permet à l'enfant de mettre en jeu son corps, sa voix et offre des possibilités de prolongement dans le domaine de la langue écrite. Dans ce dossier, on tentera de vérifier cette hypothèse, à travers d'une part les travaux de chercheurs, pédagogues, psychologues et praticiens et d'autre part les observations dans la classe. On analysera dans deux parties distinctes, les interactions des jeux avec chacun des langages énoncés, le langage corporel, la langue orale puis écrite en tentant d'éclairer ce travail par des pratiques de classes. Il s'agit de jeux que les enfants aiment et pratiquent et que nous tenterons de pratiquer avec eux.

"Ce qui bloque aujourd'hui c'est la parole, il ne faut donc pas commencer par la parole, les idées mais avec le corps, le corps libre est le premier pas "[31] " *La compréhension commence au moment où le corps entre en action*". Les jeux dans un contexte d'apprentissage permettent la libération de la parole c'est ce que affirme Peter Brook dans son ouvrage" le diable c'est la nuit."¹²

¹² S. coulomb interaction entre le jeu théâtral et l'apprentissage des langages corporel, verbal et &écrit, P.8

Il s'agit des jeux de mouvement où le corps entre en action, il bouge, ressent, exprime, joue, le plaisir est là. A partir d'une prise de conscience de son propre corps, l'enfant s'ouvre à l'autre pour mieux communiquer, partagé, échanger à travers le jeu .il apprend la concentration. [32]

II.5 Les jeux de rôle

II.5.1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

C'est le Jacob Levy Moreno, psychiatre, psychosociologue et éducateur qui a fondé le psychodrame et la technique du jeu de rôle dans le second quart du XXe siècle, développant une approche thérapeutique de la mise en scène. Si le jeu de rôle reste encore aujourd'hui largement utilisé dans le domaine médical, par exemple dans les psychothérapies de groupes, il est également fréquemment employé dans le domaine professionnel, ou encore comme technique pédagogique dans les domaines de l'enseignement-apprentissage des langues qui nous intéressent plus particulièrement ici.

Le jeu de rôle « *permet à une personne de s'immerger dans un rôle et dans l'univers qui lui est afférent. Ce faisant, il peut entrer en interaction avec le contenu de ce monde et ses participants* »¹³ [33] Le jeu de rôle est un outil d'apprentissage qui se pratique couramment dans les pays du nord de l'Europe. Au Danemark, le jeu de rôle (role-play) fait partie des outils éducatifs utilisés par les enseignants. Il mobilise chercheurs en éducation et théoriciens de l'apprentissage : « il n'est en effet plus question de se demander si le jeu de rôle à une fonction éducative, mais de savoir comment le rendre toujours plus efficace » [34]

Le jeu de rôle est «un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, la composante pragmatique.»[35]

F. Debyser (1996/97 : 2) propose la définition suivante du jeu de rôle : Un jeu de rôles, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique. Cet événement de communication peut être préparé par les apprenants, mais doit laisser une marge à l'improvisation, sans lequel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu. À

¹³ Marie Musset et Rémi Thibert. Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? p4

l'instar de la dramatisation, le jeu de rôle invite ainsi les apprenants à endosser le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans des situations fictives préétablies. Ces situations peuvent être réalistes et ambitionner de reproduire de manière « authentique » des scènes de la vie quotidienne ; elles peuvent également s'apparenter à des sketches, dans lesquels les traits physiques et psychologiques des personnages sont volontairement grossis, sous forme de caricature ; elles peuvent encore être fantaisistes ou absurdes (Debyser, 1976). À la différence de la dramatisation, le jeu de rôle ne fournit pas le texte à jouer, seulement un squelette, qu'il s'agira d'habiller en actions et en mots.

II.5.2 Les origines du jeu de rôle

Le jeu de rôle est dû au sociologue et médecin psychiatre viennois (émigré aux États-Unis) Jacob Lévy Moreno. Son idée de l'homme comme acteur en situation, agissant ou agi sur la scène de la vie quotidienne, idée-mère du jeu de rôle et du psychodrame, date de 1917-1921. [36]

Concernant le mot « rôle », « les étymologistes font remonter son origine à un dérivé de rota, rotula, petite roue ou rouleau de parchemin sur lequel étaient inscrits les rôles des acteurs de théâtre autrefois. [37]

On retrouve le terme « rôle » en France au XIIe siècle (dans Le jeu de Saint Nicolas de Jean Bodel) et, au XIIIe siècle, « rôlet » dans le Roman de la Rose. »¹⁴.
La définition classique de rôle que donne Anne Ancelin-Schützenberger est « *l'ensemble des conduites prescrites attendues des personnes qui occupent une position sociale déterminée. Le rôle comporte d'une part des droits et des devoirs, et d'autre part des attitudes et certains traits de caractère.* (Rocheblave) »¹⁵

Elle définit également le jeu de rôle comme « l'activité spontanée d'un acteur protagoniste membre d'un groupe, agissant et réagissant à une situation (à un thème) donnée grosso modo, et à d'autres co-auteurs avec lesquels il est en interaction. »¹⁶. Cette notion d'interaction est essentielle pour le jeu.

Son ouvrage développe les trois formes fondamentales du jeu de rôle : [38][39]

- ✓ le jeu de rôle comme instrument de formation personnelle.
- ✓ le jeu de rôle comme instrument de formation professionnelle et d'apprentissages sociaux.

¹⁴ Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p11

¹⁵ Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p12

¹⁶ Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p17

- ✓ le jeu de rôle comme méthode d'animation pédagogique

II.5.3 Les caractéristiques

Dans le cadre de l'éducation et de la formation, une place importante est accordée aux jeux de rôle. En fait, ils sont faciles à utiliser et permettent de varier les procédures d'intervention et l'atteinte des objectifs qui ne seront guère possibles d'une autre façon.

Le jeu de rôle se caractérise par (Gérard, 2016) :

a) Application : l'apprenant applique ses acquis par le biais de cet exercice.

b) Contextualité : ce jeu s'ancre dans un contexte réaliste.

c) Complexe : il représente des situations de communications diverses avec toutes leurs complexités.

d) Construction : l'activité mobilise les connaissances et les comportements antérieurs de l'apprenant elle construit également de nouvelles connaissances, de nouveaux comportements ou attitudes.

e) Transfert : le jeu de rôle développe chez l'apprenant des savoirs, savoir-être, savoir-faire et savoirs-agir qu'il peut utiliser dans d'autres contextes.

f) Innovation et jugement : l'exercice donne plusieurs réponses, solutions et productions possibles. Il favorise la progression et la consultation de l'apprenant grâce aux retours constructifs de l'enseignant et de ses collègues.

g) Signifiante : l'activité a un sens pour les apprenants dans la mesure où elle leur donne la possibilité de créer des liens avec d'autres disciplines, leur vie personnelle ou l'actualité.

II.5.4 La typologie des jeux de rôle

L'existence d'une finalité extrinsèque du jeu de rôle, autre que le simple divertissement, pousse les auteurs à ériger des typologies des jeux de rôles basées sur la qualité de l'animateur (psychologue, éducateur, formateur ou enseignant) et sur ses objectifs.

Historiquement, les jeux de rôle ont d'abord été utilisés sous la forme de « psychodrames » [40] dans les années 1930, par les psychiatres et les éducateurs, en particulier sous l'impulsion de l'Ecole sociométrique fondée par Jacob Lévy Moreno. Ces jeux servaient alors de base à la thérapie de groupe et ont notamment servi à favoriser la rééducation d'individus marginalisés, aux fins de leur réinsertion.

De cette première catégorie, qualifiée de « jeux de rôle psychologiques » par A. Mucchielli (1983) [41] dérive directement une deuxième catégorie de jeux de rôles, les « jeux de rôle de formation », qui visent à l'intériorisation par les joueurs de conduites adaptées aux contraintes d'une situation professionnelle. Sans aller jusqu'à une « rééducation » de l'individu, ces jeux

permettent aux participants d'intérioriser les contraintes d'une situation professionnelle réelle en acquérant les attitudes requises par ces situations.

Ces deux catégories de jeux de rôle ont pour point commun de reposer sur un apprentissage par l'action. Autrement dit, le comportement que doit observer le joueur pendant le temps de jeu se rapproche du comportement que l'on attend de lui face à une situation réelle. Ici, les jeux de rôle ne sont pas des « jouets ou des artifices d'apprentissage, mais bien des situations analogues à la réalité » (Meirieu, 2004) [42]. Il y a donc une confusion entre l'objectif poursuivi par l'animateur et les objectifs individuels et collectifs du jeu lui-même. Cet objectif unique est l'incarnation d'un rôle, qui n'est plus seulement le moyen, mais aussi la finalité-même de l'exercice. En ce sens, la technique des jeux de rôle de formation se rapproche de la simulation, dont l'objectif est de permettre aux joueurs de mettre en pratique leurs habiletés et leurs apprentissages dans un environnement plus encadré par des règles qu'une situation réelle (Chamberland et Provost, 1996) [43].

Bien que l'utilisation des jeux de rôle de formation dans le cadre de l'enseignement scolaire présente un intérêt évident, notamment pour l'acquisition de certains savoir-faire dans les filières professionnelles [44], cette catégorie de jeux, ainsi que les jeux de rôle psychologiques, seront exclus des développements qui suivent. En effet, notre travail sera limité à la troisième catégorie de jeux de la typologie de A. Mucchielli : les « jeux de rôle pédagogiques ».

Cette catégorie présente la particularité d'établir une distinction nette entre la situation de jeu, qui est fictive, et la réalité, laissant ainsi s'établir une véritable dichotomie entre les objectifs de l'animateur, extérieurs au jeu, et ceux du jeu lui-même. C'est donc le type de jeu qui permet d'atteindre au mieux notre objectif : exploiter les potentialités du jeu de rôle dans un objectif d'acquisition des savoirs.

Au sein de la catégorie des jeux de rôles pédagogiques, A. Mucchielli¹⁷ distingue deux sous-catégories : les jeux de rôles pédagogiques de sensibilisation et ceux de simulation. Alors que les premiers visent à faire acquérir aux joueurs une motivation, et donc à modifier par la suite leur comportement dans une situation réelle, les seconds permettent de confronter les joueurs à une situation proche de la réalité, en leur laissant une liberté d'action quant à la conduite à tenir. Ces jeux de simulation assurent un apprentissage reposant sur le droit de faire des erreurs et de tirer des enseignements de celles-ci. Contrairement aux jeux de rôles psychologiques et de formation, les jeux de rôles pédagogiques reposent ainsi non pas sur un apprentissage par l'action (au sens

17 MUCCHIELLI, A., op. cit. Note 3

d'imitation d'un modèle), mais sur un apprentissage par l'expérimentation (l'apprenant expérimente plusieurs possibilités pour établir un modèle). [45]

II.5.5 Les Avantages et les inconvénients du jeu de rôle

Les avantages du jeu de rôle :

- ✓ Les apprenants sont plus intéressés et motivés, les cours où nous utilisons le jeu de rôle sont dans la plupart des cas plus actifs et très différents des cours que nous avons normalement (et que les apprenants peuvent trouver ennuyeux), le jeu de rôle signifie donc un changement de rythme (Jarvis, Odell et Troiano, 2002).
- ✓ Les apprenants ne sont plus passifs mais ils deviennent actifs, ils participent et font des choses par eux-mêmes (Ibid.)
- ✓ Les apprenants peuvent acquérir plus d'empathie quand ils se mettent dans la peau d'une autre personne (Ibid.)
- ✓ Les apprenants peuvent améliorer leurs compétences interpersonnelles et leur capacité de communiquer dans la langue cible (Ibid.) ;
- ✓ Le jeu de rôle peut être utilisé comme un moyen de répéter les contenus qu'on a appris pendant l'année (Ibid.) ;
- ✓ La matière enseignée devient plus réelle, les apprenants utilisent ce qu'ils avaient appris avant dans les jeux qui simulent les situations réelles, cela les aide à communiquer plus facilement et avec plus de succès (Alabsi, 2016) ;
- ✓ L'apprentissage est plus détendu et léger, les apprenants peuvent faire des fautes sans vraies conséquences dans un environnement stimulant et sûr (Ibid.) ;
- ✓ Les apprenants peuvent avoir plus de confiance en soi (Jarvis, Odell et Troiano, 2002)
- ✓ Les apprenants doivent écouter attentivement pour pouvoir répondre correctement, ils améliorent aussi leurs compétences en compréhension orale (Salies, 1995) ;
- ✓ Dans la vie réelle, il faut répondre vite, sans beaucoup réfléchir, avec le jeu de rôle, les apprenants sont prêts à cela (Ibid.) ;
- ✓ La langue (et la vie elle-même) peut être très imprévisible et le jeu de rôle peut préparer les apprenants à être capable de répondre de façon appropriée (1987) ;
- ✓ Le jeu de rôle est amusant (Epstein et 2007) ;
- ✓ Il peut aussi être utilisé comme un moyen de vérification après le cours, les apprenants peuvent déterminer quelle est leur maîtrise du contenu enseigné et ce qu'il faut améliorer.

- ✓ Les apprenants peuvent apprendre quelles sont les règles de comportement social, quels sont les faux pas dans une certaine culture, ce qu'il faut faire dans un moment donné, comment répondre et comment exprimer la politesse, quelles sont les gestes utilisés, quelles expressions du visage sont courantes et ce qu'elles signifient, etc. (Ibid) ;
- ✓ Le jeu de rôle peut aider les apprenants timides à parler plus, parfois ils peuvent utiliser le jeu de rôle comme une sorte de masque pour cacher leur propre personnalité et prendre la personnalité d'un personnage qui leur a été assigné (Ibid.) ;
- ✓ Les apprenants peuvent aussi améliorer leur prononciation et l'intonation (Ibid.) ;
- ✓ Le jeu de rôle peut aussi être très utile pour les gens qui doivent apprendre une langue étrangère pour le travail, ils peuvent donc apprendre le vocabulaire et les expressions concernant leur domaine de travail (par exemple le français/l'anglais administratif, économique, juridique, etc.) .
- ✓ Les apprenants peuvent développer une attitude positive à l'égard de l'acquisition des langues étrangères en général, ils peuvent devenir plus motivés pour apprendre d'autres langues et se familiariser avec d'autres cultures (Haruyama, 2019) ;

Les inconvénients du jeu de rôle

- ✓ Les apprenants plutôt timides et réservés peuvent être soumis à la pression psychologique (Haruyama, 2019) ;
- ✓ Ils peuvent être affectés par leur peur de parler en public et d'être jugés par les autres

II.5.6 Les jeux de rôle dans la classe de FLE

La classe est considérée comme un contexte propice au déroulement de ce type de jeu. Ceux-ci permettent de libérer la parole par laquelle l'apprenant agit dans un contexte sécurisé et contrôlé. Dans ce cas, ils lui donnent l'occasion d'extérioriser ses sentiments, d'exprimer ses idées et d'être actif en classe. La pratique des jeux de rôles en classe offre également un climat de confiance, exige un travail collectif et une interaction entre les apprenants et l'enseignant.

II.5.6.1 Le jeu de rôles un climat de confiance

Les apprenants se sentent mis en danger lorsque, devant la classe, ils doivent s'exprimer. Le jeu permet à l'apprenant de se sentir à l'aise dans la communication. Il faut, au sein de la classe, lui donner la possibilité d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent le plus possible des situations naturelles d'échanges, non seulement avec l'enseignant, mais également avec ses pairs. Il faut lui donner l'occasion de « tester ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'il puisse découvrir les clefs d'une communication réussite dans la langue qu'il aborde. Le jeu offre ce champ d'expérience »²⁶. Donc, le jeu de rôles

est une bonne occasion d'inventer des dialogues, de s'amuser, et d'apprendre en faisant peu d'efforts.

II.5.6.2 Le jeu de rôle, un travail coopératif

Un autre grand avantage du jeu de rôles, est qu'il soude le groupe, et qu'il instaure un climat de confiance, de coopération, de respect entre les apprenants et leurs enseignants. Il crée même des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupe.

II.5.6.3 Le jeu de rôle permet de travailler l'oral

Le travail sur l'oral ne peut être simplement scolaire, mais doit être mis en œuvre dans des situations de communications réelles, dont le but est de permettre aux apprenants d'investir une place discursive réelle. Pour remplir ces objectifs, les jeux de rôles peuvent présenter des pistes pédagogiquement et didactiquement intéressantes. La pratique de ces jeux de rôles est une occasion de mettre à l'épreuve, entre autre, la capacité des apprenants à entrer en communication dans des situations de communications professionnelles simulées, et le développement de leurs compétences orales pour être capables de communiquer facilement en langue française.

Nous pouvons observer l'efficacité de cette activité à travers l'amélioration des compétences de la prononciation, l'enrichissement du vocabulaire et la participation des apprenants timides en les mettant dans une réelle situation de communication par la pratique de ce type du jeu. Donc, le jeu de rôles est une pratique qui suscite chez l'apprenant :

- **La mémorisation** : il facilite la mémorisation et l'intégration des structures et du lexique chez l'apprenant car il est en situation où il doit réinvestir ses connaissances et ses prés-requis. Il permet aussi l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celles qui sont déjà acquises.

- **la création** : à travers le jeu l'élève va être capable de créer, d'agir, de s'exprimer : «Le jeu est conçu comme la seule occasion de se montrer créatif» [46]. Donc il y a un lien explicite entre le contexte ludique de ce jeu et l'émergence de la créativité.

- **La motivation** : où il représente à la fois une source de motivation et de plaisir, «le jeu constitue toujours une expérience garante, tant sur le plan de la motivation que celui des apprenants. Par conséquent, il s'agit d'un moyen à privilégier quel que soit l'âge des élèves » [47]. Cette activité est donc une conduite originale et efficace dans l'acquisition des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles dont le but est de créer une ambiance de distraction et de motivation.

II.5.7 L'intérêt pédagogique des jeux de rôle :

Cette activité change la routine de la classe, et permet aux apprenants de quitter leur statut de collégiens et de vivre des situations de communication dans des contextes différents de ceux

dans lesquelles ils évoluent habituellement «*le jeu est un remède contre l'ennui ou contre la fatigue*»[48]. Le jeu est donc un vecteur de détente et une solution pour éviter la lassitude en classe. Elle permet aussi l'entraînement à la communication orale dans des contextes diversifiés.

Pour les enseignants, le jeu de rôle provoque des situations de communications observables et analysables, sur lesquelles ils prennent appui pour ancrer les concepts du programme, en complémentarité avec d'autres moyens.

II.5.8 La mise en place d'un jeu de rôle

Le jeu de rôle doit être un exercice gratuit n'entraînant pas d'évaluation pour que les apprenants se prêtent sans crainte, il est essentiellement une occasion d'entraînement à la communication qui vise l'enrichissement des compétences langagière. Il est préférable que l'enseignant propose des sujets motivants selon les intérêts de ses apprenants (le rôle du policier et du voleur, le médecin et le patient...). L'enseignant peut mettre en place un décor correspondant aux événements du jeu. Chaque joueur doit produire différentes expressions qui sont en relation avec celles de son camarade pour qu'il puisse interagir facilement et réagir avec le jeu.

II.5.8.1 La phase de préparation

La préparation du jeu par l'enseignant est très importante pour que l'improvisation soit convenablement cadrée, donc il est nécessaire, avant de lancer un jeu de rôle, de préparer les acteurs en définissant la situation de communication, le contexte, et décrire clairement les rôles, définir les conditions de l'activité, détailler la consigne, la durée et la manière d'opérer.

II.5.8.2 L'animation de jeu : en tenant compte d'un certain nombre de critères

L'enseignant met les acteurs en situation de communication, ce qui constitue un entraînement et présente déjà un intérêt. Il doit leur rappeler que le jeu doit respecter la vraisemblance de la situation, c'est pourquoi, il intervient et arrête un instant le jeu en cas de dérapage langagier, ou de déviation par rapport aux consignes données.

- Le jeu doit être bref : il n'est pas important donc que l'échange soit long pour présenter un intérêt en vue d'une analyse ultérieure, parfois quelques interactions suffisent, «en effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout, si la simulation est très longue»

- Le jeu doit être simple, clair et adapté à leur niveau pour que les règles soient comprises rapidement. - Le jeu doit pouvoir s'intégrer facilement dans le programme : il est préférable qu'il soit lié au sujet traité dans la séquence d'enseignement en cours car il permet une plus grande motivation pour l'apprentissage qui suivra.

II.5.8.3 Après la phase d'animation (phase d'analyse)

L'objectif principal de cette activité est d'utiliser le jeu de rôle comme un support d'observation. L'analyse des phénomènes observés est donc indispensable après le jeu. Il est nécessaire donc que l'enseignant trace un schéma ou une grille d'observation pour analyser les résultats.

Là, il ne s'agit pas d'un jugement porté en termes de «bons» ou «mauvais» comportements mais bien d'un repérage de phénomènes de communication et de difficultés rencontrées (grammaire, conjugaison, prononciation...) chez les apprenants lors de leurs expressions pour qu'il puissent y remédier par la suite.

II.5.9 Le jeu de rôles au service de l'oral

Ce type d'activité joue un rôle primordial au service de l'oral, cette compétence ne doit pas forcément être liée au niveau scolaire mais elle doit être mise en situation de communication réelle pour donner l'occasion aux apprenants de vivre une véritable expérience et non pas un cours ordinaire, cela favorise le niveau des apprenants pour engager une telle communication professionnelle simulée et développer leur compétences langagières au niveau de la prononciation, vocabulaire, grammaire.. Etc.

Une fois que l'apprenant participe à ce jeu, il n'est plus réticent cela lui permet de se débarrasser de la zone de timidité et devenir plus actif en classe, il sera capable de communiquer facilement devant ces camarades, s'exprimer ces idées et réaliser des interactions avec eux. Donc le jeu de rôles est une pratique qui suscite chez l'apprenant la motivation, QUELLET Lisette, décrit de son ouvrage «un enseignement bien outillé, des élèves motivés» que : « cette activité est donc une conduite originale et efficace dans l'acquisition des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles dont le but est de créer une ambiance de distraction et de motivation»[49]

Conclusion

Nous pouvons conclure que le jeu de rôle représente une source de motivation et de communication à la fois, la pratique de ce genre d'activités en classe de langue rend les apprenants plus motivés et leur donne l'envie et le plaisir d'apprendre et d'acquérir une bonne maîtrise de la langue française, l'apprenant aura la compétence à s'exprimer oralement de façon spontanée et créative.

PARTIE

PRATIQUE

CHAPITRE I

PARTIE

MÉTHODOLOGIQUE

Introduction

L'objectif de notre recherche c'est de montrer l'impact de jeu de rôle sur le développement d'expression orale dans une classe de 2^{ème} année Am, nous essayons de suivre un protocole expérimental où nous voulons aboutir à un résultat, celui d'affirmer nos hypothèses.

Pour l'élaboration de ce présent travail de fin d'étude, nous décidons d'abord d'élaborer une enquête par questionnaire adressé aux enseignants du FLE au cycle moyen, puis, une méthode d'expérimentation en s'appuyant sur un seul jeu de rôle.

I.1 le questionnaire :

Notre travail de recherche se base aussi sur le questionnaire qui est considéré selon Grawitz¹ comme « un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquêtée une information »¹⁸. A cette définition vient s'ajouter celle de Muechelli² qui explique que le questionnaire « constitue une suite de propositions ayant une certaine forme et un certain ordre sur lesquels on sollicite le jugement ou l'évaluation d'un sujet interrogé. »¹⁹

I. 2 L'échantillonnage

Nous avons proposé à un échantillon d'enseignants de la langue française, exerçant dans le cycle moyen dont il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 10 questions de nature variable, s'articulant autour des questions fermées et d'autre qui sont ouvertes.

Classe de FLE.

I. 3 Présentation du questionnaire

Notre questionnaire a été distribué au nombre de onze enseignants, là où l'existence de l'hétérogénéité entre les enseignants vu :

- l'ancienneté: recours à l'ancienne méthode d'apprentissage (pédagogie par objectif).
- la nouveauté : emploi de processus approche par compétence dans les nouvelles méthodes d'enseignement.

❖ Le questionnaire est choisi selon des méthodes

- connaître bien le sujet d'étude afin de poser bien les bonnes questions
- veut des résultats quantifier, avec un statistique d'avoir plusieurs réponses
- chercher à valider et à généraliser les résultats (valider des hypothèses)

¹⁸ GRAWITZ, M., Lexique des sciences sociales, Dalloz, 1986, p.728

¹⁹ MUCHELLI, R, Le questionnaire dans l'enquête psycho-sociale, Editions ESF, 1967, p.84

- un moyen à mener n’importe quelle enquête, accéder à la population afin d’avoir suffisamment des réponses
- une capacité a traité les données (le domaine statistique)

Le tableau ci- dessous représente le nombre des enseignants par rapport à leur expérience au domaine d’enseignement de français

Âge	Années d’expériences	Sexe	diplôme
49 ans	25 ans	homme	licence
42 ans	21 ans	femme	Licence en traduction
39 ans	14 ans	femme	Licence en français
32 ans	12ans	femme	Licence en traduction
33 ans	12ans	femme	ENSET (PEM)
40 ans	Plus de 8ans	homme	Master en didactique
32 ans	Plus de 5ans	femme	Master en didactique
37 ans	Plus de 5ans	homme	Master en didactique
26 ans	4ans	femme	Master en didactique
28 ans	4ans	femme	Master en didactique
26 ans	4ans	femme	Licence en didactique

Tableau I.1 : nombre des enseignants par rapport à l’ancienneté

Les conditions de réponse à notre questionnaire se diffèrent d’un enseignant un autre là où il ya :

- ❖ des enseignants qui ont répondu à notre questionnaire dans le temps immédiat.
- ❖ d’autre enseignants on prit pas mal de temps à répondre (même il y a des enseignants qui ont préférer de leur accorder plus de temps pour être précis à la réponse)

Dans notre questionnaire nous avons prévu des questions variées, claires, précises et sans ambiguïté. Afin d’être claire dans la chose demandée.

La forme des questions

- des questions classées par ordre.
- respecter l’ordre des questions (étape par étape)
- un vocabulaire simple afin d’éviter toute ambiguïté.

-nous avons évité les questions qui demandent des jugements des individus (qui touchent la personnalité)

-éviter les questions trop longues.

QUESTIONNAIRE :

1-Lors de la séance de l'expression orale ; quelles sont les difficultés les plus remarquables chez les apprenants ?

- ✓ Le bégaiement
- ✓ L'anxiété.
- ✓ La timidité.
- ✓ Les erreurs de langue.

2-Traduisez –vous en Arabe les mots difficiles pour les apprenants ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

3-Faites-vous une activité de la préparation à l'orale ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

4-Pratiquez –vous le jeu de rôle comme activité de l'expression orale en classe de FLE ?

- ✓ OUI
- ✓ NON

5-Est-ce que le jeu de rôle peut-il motiver les apprenants à l'orale en classe de FLE ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

6-D'après vous ; l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE peut améliorer l'expression orale chez les apprenants ?

- ✓ OUI

- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

7-Selon vous ; le jeu de rôle représenté est –il difficile à réaliser en classe ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

8-le jeu de rôle nécessite-il une séance de la préparation à l’oral e ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

9-Selon vous ; quelles sont les solutions les plus efficaces pour donner l’envie chez les apprenants à la prise de parole lors de la séance de l’expression orale ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pour quoi

10-A partir de votre expérience dans l’enseignement de FLE ; quelle est l’importance du jeu de rôle comme outil d’apprentissage ?

- ✓ Expérience professionnel(les années d’expériences)
- ✓ Le sexe
- ✓ Le diplôme
- ✓ L’age

I.4 Présentation de l’expérimentation

Dans le but d’approcher le réel avec une hiérarchie, une méthode un peu plus profonde avec la réalité, c’est compléter l’expérience avec l’expérimentation, une sorte de protocole dans lequel pour vérifier et pour bien interpréter le réel

I.4.1 Le lieu

Nous avons choisi l’établissement « BAH EL-BACHIR »dans la commune « AIN-EL HADID »et nous avons sélectionné une classe de 2AM avec l’aide de leur enseignante « BENTARCHA Malika » qui a plus de 21ans dans l’enseignement

I.4.2 La présentation de la classe

Nous avons opté pour notre travail de recherche de travailler avec une classe de deuxième année moyenne. La classe choisie comprend trente-huit (38) apprenants (21 filles et 17 garçons), disposés en trois(03) rangées.

D'abord, nous avons choisi le jeu de rôle entre deux personnages : « La fourmi et la cigale » ; c'est une petite histoire entre deux insectes, la plus connue depuis l'enfance. .

nous avons réalisé une expérimentation avec deux groupe un groupe expérimental et groupe témoin: le groupe expérimental est composé de quinzaine(15) et le groupe témoin composé de (23) apprenants, le choix des apprenants a été laissé pour l'enseignant chargé de la matière c'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au C.E.M et de déterminer par conséquent l'impact de l'activité de jeu de rôle sur le développement d'expression orale, le manque de temps et le nombre que chaque groupe contient nous empêchent de commencer notre travail c'est pour cette raison nous avons divisé chaque groupe en binôme et chaque séance nous avons travaillé avec deux binôme dans la dernière quinze minute

La première étape c'est l'explication de dialogue pour rendre clair le jeu de rôle après nous avons demandé aux élèves de travailler en binôme à l'aide de leur enseignant de français par deux groupes chaque groupe comporte au moins 15 apprenants :le groupe expérimental doit faire leur jeu de rôle en classe après l'explication et la compréhension de dialogue tandis que le groupe témoin doit le préparer à la maison par la mémorisation

- ❖ **choix de jeux de rôle:** Nous avons préparé pour notre groupe expérimental un seul jeu de rôle. la situation de communication et la consigne, et ce selon le niveau des apprenants. Nous avons opté pour ce genre de jeu car nous avons remarqué que les enfants ont l'habitude de jouer des scènes de jeu de rôles, et ce d'une manière naturelle et spontanée. Depuis leur enfance, ils aiment simuler ou imiter des personnages qui les entourent (**la mère, le père, l'enseignant...**)
- ❖ **choix des acteurs :** Dans le jeu de rôle et avant de commencer à jouer la scène, nous leurs avons expliqué la situation de communication, la consigne à suivre et les conditions du jeu. Nous avons formé les groupes et demandé à chaque apprenant de choisir le rôle qu'il veut jouer
- ❖ **le nombre d'acteurs** nombre d'acteurs correspondant au nombre de personnages présents dans le jeu de rôle, nous trouvons dans le jeu deux (2) joueurs, dans chaque binôme choisi

I.4.2 Eveil d'intérêt

Avant d'introduire l'activité de jeu de rôle, nous avons essayé de préparer les apprenants et d'éveiller leurs intérêts afin de les mettre en bain de langage avant la mise en œuvre de l'activité pour effectuer cette phase et faciliter l'accès au sens lors de cet apprentissage.

I.5 Le jeu de rôle

I.4.2 Le dialogue:

- ❖ **La cigale** : j'ai faim ; prête-moi quelques grains.
- ❖ **La fourmi** : que fais pendant l'été ?
- ❖ **La cigale** : je chantais à tout le monde.
- ❖ **La fourmi** : s'exclame ; et bien danse maintenant

I.4.2 L'explication

ETAPE N°01 :

- Ecrire le dialogue au tableau et l'expliquer brièvement.
- A l'aide de l'enseignante, nous avons joué le jeu de rôle devant les deux groupes.

ETAPE N°02:

- Diviser les deux groupes en binôme.
- Demander aux apprenants à faire le jeu de rôle après l'explication. (groupe expérimental)
Demander aux élèves à le faire après l'explication (groupe témoin) : nous avons commencé par les excellents pour que leurs camarades comprennent bien.

I.4.3 L'expérimentation

I. 4.3.1 Groupe expérimental

L'enseignant :

- Diviser les élèves en binôme.
- Les élèves doivent comprendre le dialogue bien par : quelques questions comme (quelles sont les personnages dans ce dialogue ? pourquoi la cigale n'a pas les grains ? ...)
- Demander aux 2 à 3 binômes de jouer leurs rôles pendant la séance d'expression orale.

Les objets:

- La voix .
- Les gestes.
- L'expression orale.
- La langue du corps.

Le continu du jeu de rôle

- Le dialogue entre la fourmi et la cigale.

Les personnages

I. 4.3.2 Groupe témoin:

L'enseignant:

- Diviser les élèves en binôme.
- Demander aux élèves à mémoriser leurs rôles à la maison.
- Demandé aux élèves à écrire sur leurs cahiers leurs rôles après chacun joue son rôle.

Les objets :

- La voix
- Les gestes
- Expression orale
- La langue du corps

Le continu du jeu de rôle :

- Le dialogue entre la fourmi et la cigale.

Les personnages

- les apprenants.

I.4.5 Pendant l'expérimentation :

- ✓ L'enseignante BENTARCHA Malika a plus de 21ans au service ; elle dit qu'il y a quelques élèves qui ne comprennent pas et que nous nous sommes obligés d'expliquer et de traduire quelques mots en arabe comme :

- Le jeu de rôle = لعب دور
- La fourmi = الصرصور
- La cigale = النملة
- J'ai faim = جائع
- grains = قمح

- ✓ Nous avons appliqué une fiche d'observation comme suivant :

Les apprenants	Expression orale			Les gestes	La voix	
	10	Plus 12	Plus 14		haute	basse

Groupe (1)						
Groupe2						

Tableau I.2 : grille d'observation lors de la pratique du jeu de rôle

Conclusion

En somme, la pratique des jeux de rôles en classe de FLE peut créer un contexte où les apprenants développent leurs capacités cognitives et s'intégrer dans le groupe en délimitant les contraintes, chose qui leur permet d'améliorer leur expression orale et développer leurs compétences communicatives en langue française.

CHAPITRE II
ANALYSE ET
INTERPRÉTATION
DES RÉSULTATS

Introduction

Dans ce chapitre, nous avons mené une expérimentation comme technique d'investigation pour notre structuration pratique afin de vérifier nos hypothèses de départ et voir sur le terrain les réactions des apprenants envers l'activité du jeu de rôle. Nous nous focaliserons donc sur l'analyse des résultats de l'activité proposée et voir comment elle pourrait influencer sur l'expression orale des apprenants.

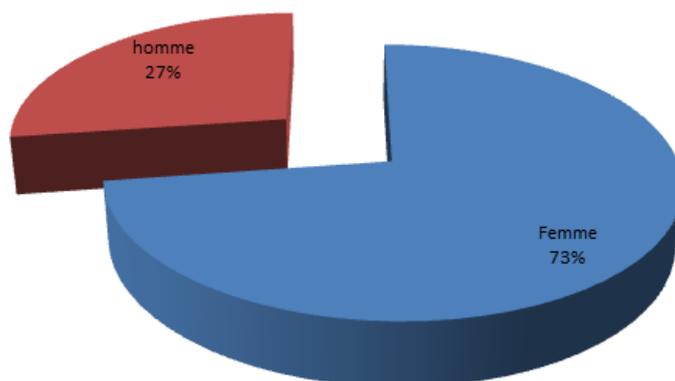


Figure II.1 : le sexe d'enseignant

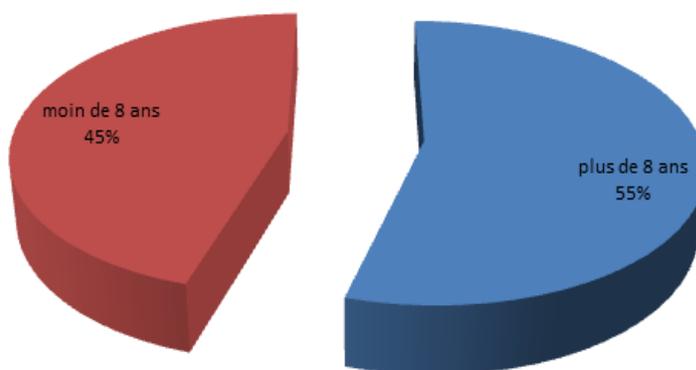


Figure II.2 : les années d'expérience.

A partir des deux graphiques, nous avons remarqué que :

- 1- notre échantillon est de dominance féminine, les femmes sont plus présentes dans le domaine d'enseignement par rapport aux hommes qui sont attirés par d'autres fonctions.
- 2- L'ancienneté des répondants dans leur domaine d'enseignement du français langue étrangère (FLE) est moins ou plus de 8ans au service de travail.

Question n°1

Lors de la séance de l’expression orale ; quelles sont les difficultés les plus remarquables chez les apprenants ?

- Le bégaiement.
- L’anxiété.
- La timidité
- Les erreurs de langue

Nous avons données le choix des enseignants à répondre au maximum deux réponses c’est - à-dire chaque enseignant a le choix de mentionner deux réponses dont ils donnent les résultats par la

	Le bégaiement	L’anxiété	La timidité	Les erreurs de langue
N° des enseignants	3	1	6	10

suite

Tableau II.1 : représente les difficultés les plus remarquées lors de la séance d’expression orale

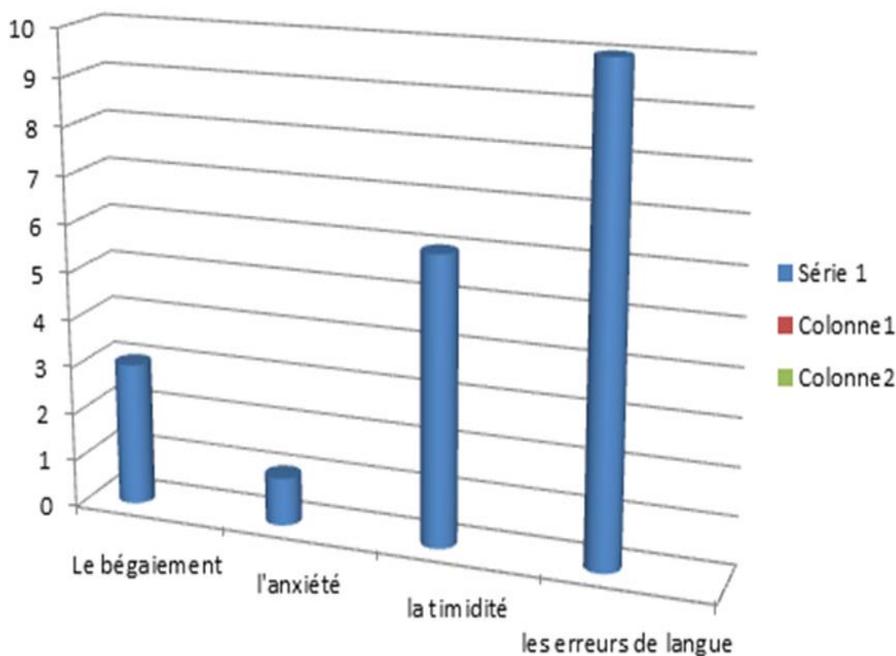


Figure II.3 : les difficultés les plus remarquables lors de la séance d'expression orale**Commentaire**

A partir du tableau et la graphique ci-dessus, nous avons remarqué que les erreurs de langue sont la difficulté la plus mentionnée par les enseignants lors de la séance d'expression orale ; puis ,la timidité comme deuxième difficulté.

Ensuite, le bégaiement qui est le résultat de la timidité ;la pluparts des enseignants ont justifié ce dernier point que la timidité chez l'apprenant permet d'avoir le bégaiement car il y a des apprenants qui participent avec l'enseignant durant la séance d'expression orale malgré ses erreurs d'expression et de prononciation au contraire des autres apprenants qui sont excellents à l'expression écrite mais pour parler et participer sont très timides. Ce qui permet d'avoir le bégaiement quand ils parlent pendant cette séance.

L'anxiété, c'est la réponse d'un seul enseignant et les autres disent qu'elle est un problème sanitaire qu'on peut trouver dans les autres langues comme la langue arabe maternelle par exemple.

Question n°2:

Traduisez-vous en arabe les mots difficiles pour les apprenants ?

- ✓ OUI
- ✓ Non
- ✓ . Pourquoi.

	OUI	NON
N° des enseignants	11	0
Percentage (100 %)	100	0

Tableau II.2 : le pourcentage des enseignants qui traduisent les mots difficiles en arabe**Commentaire**

Tous les enseignants mentionnent la réponse « oui » ; mais chacun a son justification : il ya des enseignants qui disent oui pour transmettre le message comme il le faut ; d'autres disent les élèves ne sont pas riches au vocabulaire ; et d'autres enseignants donnent la réponse suivante « dans des régions où n'existent pas les moyens de recherche contrairement à ceux des grandes villes par

exemple : Alger ; Tizi-Ouzou ; même les élèves d'autres cycles n'arrivent pas à comprendre le sens des mots par exemple ceux de lycée ; alors comment un élève de 2AM arrive à comprendre le sens » .

Question n°3

Faites-vous une préparation à l'oral ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pourquoi

	OUI	NON
N° des enseignants	2	9
Pourcentage (100 %)	18	82

Tableau II.3 : Pourcentage des enseignants qui font préparation à l'oral

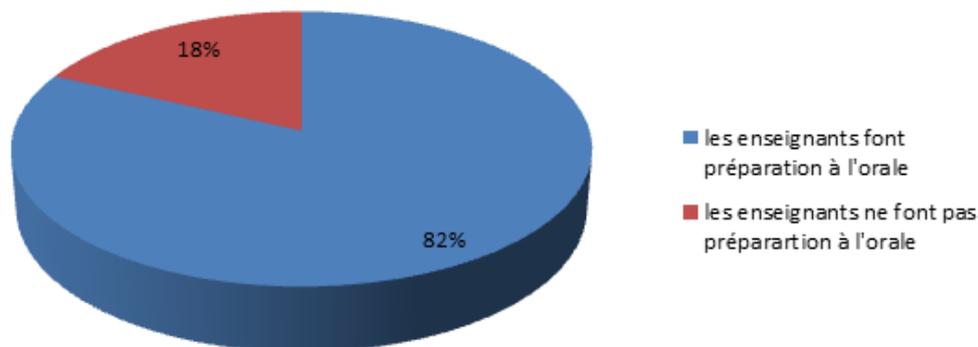


Figure II.4 : le pourcentage des enseignants qui font et ne font pas la séance de préparation à l'oral

Commentaire

Deux enseignants parmi onze ont dit « oui » et ont justifié leurs réponses par ces phrases " Pour éviter les difficultés pendant cette séance et pour évaluer les compétences acquis durant la séance, il faut que l'élève évite la timidité et de comprenne et lise convenablement ".

Au contraire, les autres enseignants qui disent « non » ,ils laissent l'apprenant s'exprime spontanément ; il n'a pas besoin d'apprendre par cœur ; il suffit d'improviser.

Question n°4:

Pratiguez-vous le jeu de rôle comme une activité de l'expression orale en classe de FLE ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pourquoi

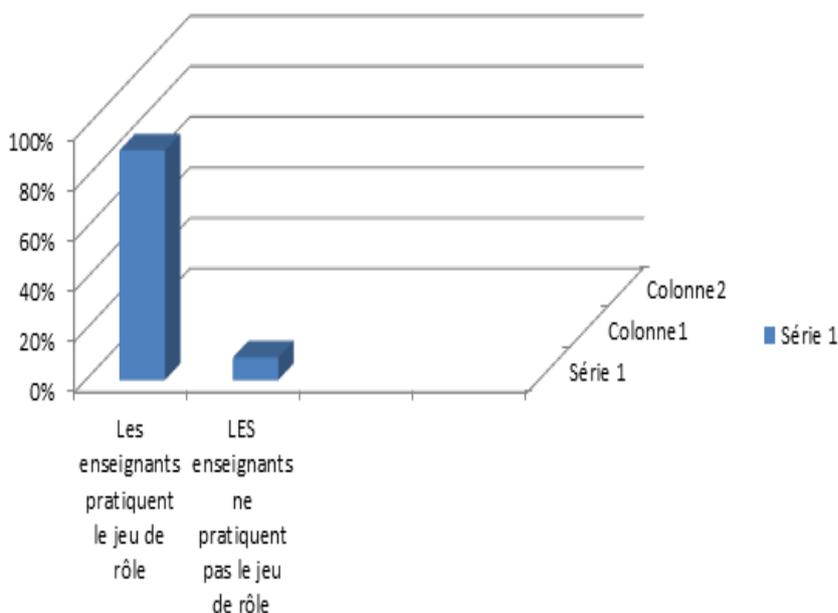


Figure II.5 : la pratique du jeu de rôle comme activité en classe

Commentaire

La plupart des enseignants disent « oui » et justifient leur réponse par :

- 1- Pour renforcer les acquis.
- 2- Pour motiver les apprenants
- 3- Le jeu de rôle, c'est une activité efficace pour améliorer le niveau des apprenants.
- 4- Construire des phrases à l'oral ; l'enseignant peut les corriger et orienter ses apprenants .

Sauf une enseignante dit « non » car cette année en parlant d'un cas exceptionnel (COVID 19).

Question n°5

Est-ce que le jeu de rôle peut-il motiver les apprenants à l'oral en classe de FLE ?

Les 11 enseignants disent « oui » et une seule enseignante dit « oui » et « non » à la fois ; le tableau suivant conclut les données obtenues :

	OUI	NON
--	------------	------------

Le jeu de rôle motive les apprenants.	11	01
--	----	----

Tableau II.4 : la motivation du jeu de rôle

Commentaire

Selon les 10 enseignants, le jeu de rôle peut motiver les apprenants à l'oral en classe de FLE car :

- 1- il développe leurs capacités orales.
- 2- il permet l'apprenant de prendre la parole devant un public et diminuer sa timidité.
- 3- les apprenants durant le jeu de rôle dès qu'ils remarquent leurs collègues prendre la parole ; ils insistent de jouer le rôle.
- 4- l'enseignante qui répond à la fois « oui » et « non » ; nous avons divisé sa réponse en deux parties comme suivant :
 - ✓ Partie n°1 : Oui : l'oral peut motiver les apprenants qui ont des capacités en français.
 - ✓ Partie n°2 : Non : l'oral ne peut pas motiver les apprenants qui ont des difficultés en français ; au contraire, il permet à l'apprenant d'entrer dans une situation compliquée (stresse ; le bégaiement ; la timidité.etc) .

Question n°6:

D'après vous, l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE peut améliorer l'expression orale chez les apprenants ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ Pourquoi

	OUI	NON
N° des enseignants	11	0
Pourcentage (100 %)	100	0

Tableau II.5 : Avis des enseignants sur l'amélioration de l'expression orale par le jeu de rôle

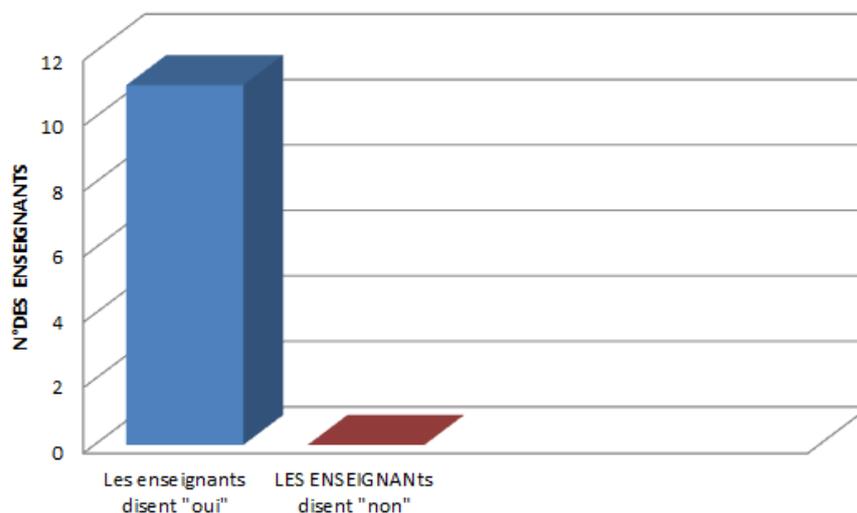


Figure II.6 : l’avis des enseignants sur l’amélioration de l’expression orale par le jeu de rôle

Commentaire

Les 11 enseignants répondent par « oui » :l’utilisation du jeu de rôle en classe de FLE peut améliorer l’expression orale chez les apprenants ; selon une enseignante qui a 12ans d’expérience professionnelle, le jeu de rôle facilite la tâche ;un autre enseignant dit : l’apprenant doit observer ;écouter activement et attentivement ce qu’il joue ; c’est l’apprenant qui est en action . Les élèves agissent et apprennent simultanément.

Le jeu de rôle donne un sens à l’apprentissage du FLE ; Quand l’apprenant le pratique ,il aura l’occasion de se passer de sa timidité ;il sera capable de construire à l’oral des phrases correctes pour avoir la capacité à parler spontanément et avec le temps son expression orale s’améliore.

Question n°7:

Selon vous ; le jeu de rôle est-il difficile à réaliser en classe ?

- ✓ OUI
- ✓ NON

Pourquoi?

Réponse	nombre	pourcentage

Oui	9	82%
Nom	2	18%

Tableau II.6 : l’avis des enseignants sur la difficulté de jeu de rôle

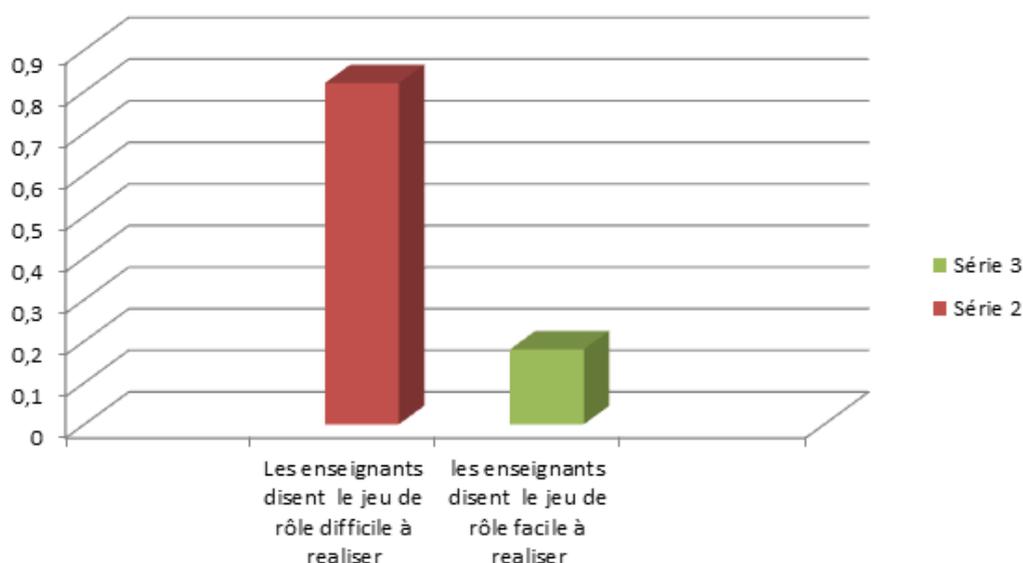


Figure II.7 : l’avis des enseignants sur les difficultés du jeu de rôle

Commentaire

D’après des réponses obtenues 82% des enseignants disent que le jeu de rôle difficile à réaliser en classe et 18% disent non ; le jeu de rôle facile à réaliser nous avons remarqué que durant la réalisation du jeu de rôle la pluparts des enseignants trouvent des difficultés dont ils ont justifié leur réponse

- Certains apprenants sont timides et ne veulent pas s’exprimer devant les autres.
- Les apprenants trouvent des difficultés à s’exprimer librement en classe devant pairs.

- L'apprenant craint ses fautes (erreurs) de la langue orale.
- Dans chaque séquence il y a une seule séance d'expression orale et le temps est insuffisant pour faire le jeu de rôle avec tous les apprenants.

Question n°8

Le jeu de rôle nécessite-il une séance de la préparation à l'oral ?

- ✓ OUI
- ✓ NON
- ✓ pourquoi

	OUI	NON
N° des enseignants	9	2
Pourcentage (100 %)	82	18

Tableau II.8 : l'avis des enseignants sur la séance de l'orale

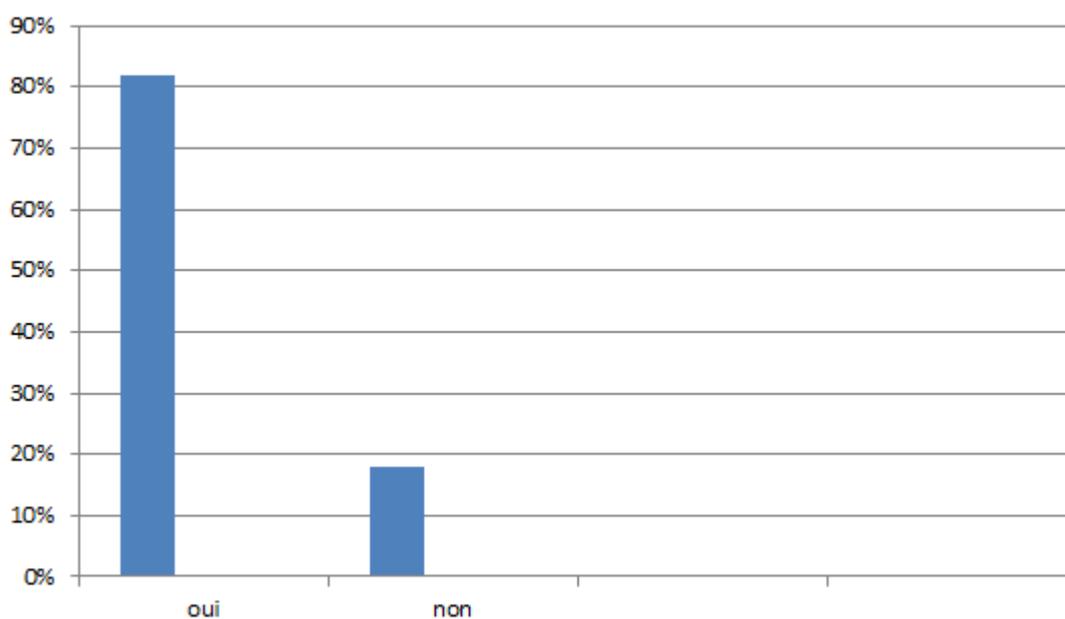


Figure II.8 : l'avis des enseignants sur la séance de l'orale

Commentaire

La pluparts des enseignants soit « 82% »disent « oui » ; nous avons divisé leurs réponses par la suite :9%justifient que la préparation peut se faire soit en dehors de la salle avant la séance ;soit dans la salle pendant la séance en fonction du jeu choisi et ses exigences et 9% disent qu' il faut préparer l'apprenant pour la séance du jeu de rôle dont il est bien jouer leur rôle et 64% des

enseignants ont justifié que les difficultés durant la réalisation du jeu de rôle exigent une séance de préparation à l'oral pour que l'apprenant ait un lexique qui va l'aider à s'exprimer oralement.

Les deux enseignants (18%) disent « non » car :

- ✓ 9% ont justifié que lors de la compréhension de l'oral, l'apprenant doit recevoir et installer des compétences qui lui permettent de s'exprimer librement.

9% ont justifié : c'est une perte de temps ; laisser l'apprenant s'exprimer librement et spontanément ; quand l'apprenant s'exprime devant ses camarades et son enseignant ; ce dernier peut le corriger et l'aider comme il peut se dépasser de sa timidité et de son bégaiement.

Question n°9

Selon vous, quelles sont les solutions les plus efficaces pour donner l'envie chez les apprenants à la prise de parole lors de la séance d'expression orale ?

Commentaire

La réponse de cette question nous donne l'expérience de chaque enseignant de français concernant le renforcement de l'importance de la séance de l'expression orale pour la réaliser comme il le faut pour l'enseignant ainsi que pour l'apprenant :

Pour l'apprenant : doit connaître qu'il a besoin de s'exprimer oralement.

Pour l'enseignant : doit réussir la séance d'expression orale à travers le jeu de rôle.

Nous avons choisi les réponses des enseignants les plus anciens qui ont plus de 12 ans au service de travail, ils nous ont donné les résultats suivants :

- ❖ Le plus soucieux des apprenants, c'est le lexique ; les apprenants n'ont pas un lexique suffisant pour s'exprimer librement ; donc, il faut enrichir leur vocabulaire durant chaque apprentissage.
- ❖ Certains outils didactiques et techniques pédagogiques sont des facilitateurs de la prise de parole et des facteurs du développement de l'estime en soi (les TIC).
- ❖ La motivation orale par l'enseignant.
- ❖ Développer l'esprit d'équipe.
- ❖ L'enseignant doit jouer un rôle très important dans sa classe (complant) en tenant compte de faire vivre la solidarité et de découvrir les qualités du travail d'équipe pour former un apprenant actif audacieux et bien préparé pour son apprentissage.

Question n°10:

A partir de votre expérience dans l'enseignement de FLE, quelle est l'importance du jeu de rôle comme outil d'apprentissage ?

Commentaire

Chaque enseignant a son propre point de vue sur l'utilisation du jeu de rôle comme un outil d'apprentissage et comment il peut améliorer l'expression orale chez l'apprenant. Selon eux, voici leurs données :

- ✓ Il leur permet de parler et s'exprimer spontanément
- ✓ Il développe les capacités linguistiques des apprenants.
- ✓ Echanger et communiquer d'une manière plus facile.
- ✓ L'apprenant peut communiquer avec les autres et peut vaincre sa timidité et progresser son oral.
- ✓ Il aide l'apprenant à aimer le FLE.

L'analyse de l'expérimentation :**1) Groupe expérimental : (: (faire le jeu en classe sans mémorisation)**

Nous avons commencé notre expérimentation par les deux binômes au genre deux garçons et deux filles, leurs moyens sont (16 ; 17) ; et suite à cela , nous avons remarqué que l'expression orale des deux binômes est bonne mais les deux garçons ont joué leurs rôles d'une manière excellente par rapport aux deux filles en utilisant les gestes ; la voix haute spontanément et sans timidité .

Les deux binômes qui restent leur jeu de rôle est acceptable car ils utilisent fréquemment des erreurs de prononciation comme (j'ai faim : prononcé j'ai fai) (grains prononcé grés) (à tout :à toute ;etc.) ; donc, ils ont eu des obstacles comme : les erreurs de langue ; le bégaiement ; la timidité qui sont les difficultés les plus remarquée pendant la pratique de jeu de rôle ; ainsi à travers la fiche d'observation , nous avons mentionné que les autres binômes étaient entre (acceptable ; moyen ; et faible) ; en plus il ya des binômes entre deux apprenants, leur niveau en français est différent donc l'un est perturbée ,l'autre. Ce dernier permet l'apprenant a entraîné dans une situation compliquée (le stresse ; la timidité ; le bégaiement ; etc.) au contraire les binômes qui ont des compétences au langue ; nous avons remarqué que la pratique de jeu de rôle les motiver malgré ils ont aussi des difficultés au langue comme la prononciation ; et ne parlent pas couramment mais ils ont aimée à jouer leurs rôles.

Les binômes faibles n'ayant pas réussi leur jeu de rôle, et se sont les apprenants qui ne participent pas avec leurs enseignants lors de la séance d'expression orale ; ils sont timides et n'aiment pas la séance de l'oral, ainsi ils sont les mêmes apprenants qui ont la note moins de 10 dans les examens et les devoirs selon leur enseignante ; ces derniers n'ont pas un bagage et des compétences à la langue.

D'autres binômes leurs notes et moyens sont très bien à l'écrit selon leurs enseignante mais lors ils ont joué et pratiquer leurs rôles ; nous avons remarqué que ils sont des apprenants timides qu'ont fait nombreuses erreurs et fautes.

Durant toutes les séances des travaux dirigés de jeu de rôle que nous avons observé quelques remarques qu'il faut les mentionner comme suivant :

- ✓ Tous les apprenants étaient intéressés lors de la pratique de jeu de rôle.
- ✓ Les binômes qui ont des compétences à l'orale ont fait leurs rôles dans une situation entre le stress et motivation supporter les autres apprenants pour faire le jeu de rôle.
- ✓ Facilite la tâche pour l'enseignant à transmettre leurs continue de cours comme il faut.
- ✓ Le pratique jeu de rôle attire l'attention les pluparts des apprenants.

D'autres binômes aussi ne font pas leurs rôles car leur timidité et faiblesse à la langue française et selon leurs enseignante ils ne comprennent pas la langue française qui obliger a parlé en arabe par leur enseignante. Donc ils n'ont pas fait la pratique de jeu de rôle.

2) Groupe témoin (faire le jeu de rôle par la mémorisation à la maison).

Nous avons travaillé avec quatre binômes de différentes moyennes (16 ; 13 ; 11 ; etc.). Leur jeu de rôle parfois bon et parfois acceptable .Pour les deux premières séances nous avons travaillées avec les excellents des apprenants donc nous avons remarqués que leurs jeu de rôles ont fait comme il faut grâce à la mémorisation surtout les apprenants qui ont la moyenne (16 et 15) ont fait leur jeu de rôle extraordinaire mais d'autres apprenants sont timides malgré leurs moyens de (15 ; 14), lors de la séance de l'expérimentation, ils ont été très faibles et stressé.

D'autre binôme ont joué leur rôle en utilisant l'expression orale (le dialogue de jeu de rôle) comme la lecture d'un texte sans l'utiliser la langue de corps(les gestes ; la voix ; la

regarde etc.) qui nous ne donne pas le sens vrai du jeu de rôle malgré la mémorisation à la maison.

Aussi les autres binômes malgré leurs faiblesse a la langue mais l'utilisation de mémorisation pour faire le jeu de rôle facilite la tâche pour tous Les apprenants.

Nous avons noté aussi que quelques binômes ne comprennent pas les expressions de dialogue car ils ont paniquée lors oublier un mot. Ils n'ont pas pu continuer leur jeu de rôle ;

Cependant ; nous avons constaté que la pratique un exemple de jeu de rôle favorise beaucoup l'expression orale des apprenants en classe ; et chaque élève a l'occasion pour exprimer oralement.

Commentaire

Généralement, les deux groupes ont fait leurs rôles d'une façon acceptable mais pendant l'expérimentation et à travers la fiche d'observation, nous avons mentionné quelques remarques pour chaque groupe :

- ❖ **Groupe expérimental:** Les erreurs de langue ,c'est la difficulté la plus remarquée chez la majorité des apprenants puis la timidité qui est un obstacle chez la pluparts des binômes car ce groupe a fait leur jeu de rôle sans mémorisation qui permet nous avons remarquée une autre remarque très importante qui est les apprenants rencontrent souvent des problèmes comme le stress ;le trac ;le bégaiement ;etc. ; mais la bonne chose est de donner à l'apprenant la chance d'être libre et de parler directement et spontanément ; il est vrai que la majorité des apprenants ne peuvent pas s'exprimer couramment et se bloquent quand ils jouent leurs rôles mais ils essayent de trouver des mots et réfléchissent à des solutions ;avec le temps ,ils peuvent connaître des nouveaux mots et s'exprimer oralement sans utilisation d' une aide pour transmettre leurs messages.car il y avait ceux présentaient bien ;mais avec quelques fautes dans l'organisation des expression de dialogue entre la cigale et la fourmi ;des phrases incomplètes dans la reformulation des idées ainsi les binômes de ce groupe ne trouvent pas les mots facilement lors de la pratique de jeu de rôle ;sauf deux binômes qui n'ont pas cette difficulté .
- ❖ **Groupe témoin:** L'expression orale est bien par rapport à l'autre groupe mais grâce à la mémorisation qui permet à l'apprenant d'être non libre et ne parle pas spontanément et cela est la remarque qui nous a attirée pendant l'expérimentation parce que quelques apprenants

oublient les mots de dialogue et n'ont pu trouver d'autres expressions ; ils essayent de se rappeler juste les mots mémorisés à la maison .dont ils ont bloquée et ne trouvent aucun mots pour les remplacer ;aussi nous avons remarquée presque une égalité dans le nombre des binômes qui fait leur jeu de rôle grâce à la mémorisation. Nous avons remarquée aussi que pendant toutes les séances il y avait une répétition de même chose chaque séance deux binômes ont mémorisée le dialogue de jeu de rôle et pratique comme une chose de routine ; c'est –à dire l'absence de motivation en classe au contraire le groupe expérimentale. Nous avons remarquée aussi l'absence de la langue de corps (la haute voix ; les gestes ; etc.) sauf quelques-uns car les majorités faire leurs rôle comme un lecteur de dialogue sans utilisation la langue de corps.

Conclusion

Au

terme de notre expérimentation, nous avons pu constater qu'au fur et à mesure des séances et des jeux de rôles joués en classe, les apprenants devenaient de plus en plus motivés, détendus et leur manière de s'exprimer paraissait plus confiante et mieux assurée. Nous avons également relevé que la nature de thème choisi était le plus motivant chez les apprenants et très intéressant pour eux.

D'après tout ça ,nous avons pris conscience que le jeu de rôle est une activité qui favorise la motivation à l'expression orale , c'est une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant, à travers ce genre d'activité l'apprenant peut matérialiser ses idées et ses sentiments et utiliser la langue d'une manière naturelle , spontanée et authentique.

Interprétation des résultats

Après avoir commenté les résultats du questionnaire qui destiné aux enseignants de français, cas 2 AM. Nous interprétons les données de notre recherche comme suivant :

L'impact du jeu de rôle sur le développement d'expression orale est très utile pour le groupe expérimental que le groupe témoin car le premier groupe a essayé de parler librement et de chercher

d' autres mots à la place de ceux qui sont oubliés au contraire le deuxième groupe qui fait leur rôle à travers la mémorisation ; c'est ce que nous avons remarquée pendant l'expérimentation ; et la timidité les erreurs de langue c'est les difficultés les plus remarquables chez l'apprenant dont ils sont les causes de le bégaiement et l'anxiété . 10 enseignants ont dit que les erreurs de langue c'est la difficulté la plus remarquable chez l'apprenant puis la timidité ; ça dépend leurs parents ou la situation social de l'apprenant .

Lors de la séance de jeu de rôle nous avons remarqués que quelques apprenants malgré leur moyen qui est très bien mais ils ne ont pas participé avec leur enseignante car leur timidité ; ce dernier permet l'apprenant à panique et avoir le bégaiement comme une résultat, les deux groupes faites leurs rôle mais le groupe expérimentale sa méthode permet le avec le temps à améliorer son niveau d'expression orale et enrichir le vocabulaire de l'apprenant que le groupe témoin car ce groupe à l'aide de la mémorisation peut faire leurs rôle mais si un apprenant oublie un mot ,il ne peut pas continuer ,c'est le cas des apprenants de deuxième groupe , les apprenants jouent leurs rôles par la mémorisation mot à mot .

Ainsi , nous avons mis les trois hypothèses pour répondre de notre problématique :

Comment les apprenants de 2am peuvent –ils développer leurs expressions orales à travers la pratique de jeu de rôle ?

Première hypothèse montre que la pratique du jeu de rôle pourrait favoriser un meilleur contexte pour les apprenants afin qu'ils puissent exprimer leurs idées librement et sans crainte .Alors ce que nous avons remarqué lors de la séance d'expression orale ;les excellents élèves parlent spontanément malgré leurs erreurs de langue au contraire des apprenants qui jouent leur rôles à l'aide de la mémorisation à la maison ;ils parlent couramment mais ils ne sont pas libre quand ils s'expriment c'est –à –dire leurs mémorisation permet de répéter les phrases sans réflexion.

En réponse à la deuxième hypothèse qui est : le jeu de rôle ne serait qu'un déclencheur de la motivation des apprenants .A l'aide du questionnaire destiné aux enseignants .91%des enseignants ont confirmé que le jeu de rôle peut motiver les élèves et à mieux développer leurs s'expression orale.

Notre 3ème hypothèse est : la pratique de jeu de rôle pourrait être un moment opportun où l'apprenant manifeste son imagination créé des nouveaux mots au contraire les élèves ont joué leurs rôle à l'aide de la mémorisation sont bloqués.

Alors les résultats obtenus confirment que le jeu de rôle a un impact très efficace dont il participe dans le développement d'expression orale chez l'apprenant comme l'exemple de groupe expérimentale au contraire le groupe témoin

CONCLUSION

GÉNÉRALE

Conclusion générale

Ce modeste travail a pour objectif général d'améliorer l'expression orale chez les apprenants de 2AM par la pratique du jeu de rôle dans le CEM de BAH-EL-BACHIR à AIN EL HADID. Et pour objectif principal l'apprenant qui rencontre des obstacles face au français langue étrangère et en particulier les langages oraux que la majorité des apprenants veulent s'exprimer oralement et exprimer leurs idées spontanément. Mais, l'apprenant trouve toujours un échec scolaire en expression orale ; ce qui nous a poussé à faire une expérimentation et chercher les causes de ce problème pour diminuer les difficultés de l'expression orale .

Notre recherche se divise en deux parties ; partie théorique et partie pratique et chaque ces derniers compose en parties permet nous étudier notre problématique pour la répondre suivante :

Comment les apprenants de 2am peuvent-ils développer leur expression orale à travers la pratique du jeu de rôle ?

Nous avons tenté de répondre à cette problématique en diffusant les hypothèses suivantes :

Première hypothèse montre que la pratique du jeu de rôle pourrait favoriser un meilleur contexte pour les apprenants afin qu'ils puissent exprimer leurs idées librement et sans crainte.

2ème hypothèse est : la pratique du jeu de rôle pourrait être un moment opportun où l'apprenant manifeste son imagination et créativité.

A travers l'expérimentation et le questionnaire ,les trois hypothèses sont confirmées et la pratique du jeu de rôle permet à l'apprenant de développer son expression orale .Ainsi , c'est le cas du groupe expérimental ; donc , le jeu de rôle prend une orientation positive sur le développement de l'expression orale chez l'apprenant , c'est ce que nous avons obtenu comme des résultats par ce modeste recherche et le travail présent ainsi la pratique de langue à travers le jeu de rôle permet l'apprenant de parler et s'exprimer spontanément ;il peut leur permettre d'améliorer la compétence de prendre la parole devant un public ainsi les majorités des enseignants ont dit que le jeu de rôle développe les capacités linguistiques des apprenants ;l'apprenant doit accueillir et installer des compétences qui lui permettent de s'exprimer librement .

Après avoir confirmé nos hypothèses ,nous pouvons déduire que tous les apprenants peuvent parler et améliorer leurs expressions orales par la pratique et l'utilisation du jeu de rôle qui est un outil très efficace permettant à l'apprenant d'avoir la compétence de l'expression orale .

Ainsi, nous avons choisi le cas des apprenants de 2am qui nous donne les résultats obtenus suivants :

- ✓ Le groupe expérimental : le jeu de rôle était parfait que celui du groupe témoin malgré les difficultés comme les erreurs de langue et la timidité chez les majorités des apprenants.
- ✓ Les erreurs de langue et la timidité, c'est la difficulté la plus remarquable chez les apprenants.
- ✓ L'impact du jeu de rôle a une efficacité qui permet d'améliorer l'expression orale de l'apprenant.

En dernier lieu, nous pouvons dire que la pratique du jeu de rôle peut améliorer l'expression orale chez l'apprenant et lui permet de parler spontanément et avec le temps l'apprenant a une habitude de parler malgré les erreurs de langue.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

[36]	Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p8
[37]	Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p11
[38]	Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p12
[39]	Anne Ancelin-Schützenberger, Le jeu de rôle, éditions ESF, 1995. p17
[1]	BRUNO, Françoise et al. Apprendre à parler, parler pour apprendre, CRDP. NICE, 2009, p18
[43]	CHAMBERLAND, G. et PROVOST, G., Jeu, simulation et jeu de rôle, Les Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 1996.
[29]	-CUQ, J-P, op.cit. P.457.
[10]	CUQ, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris, CLE international.
[2]	CUQ, J-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, Clé internationale, 2003. p.99
[23]	Document d'accompagnement au programme Français : 2ème année moyenne, ONPS, février 2011, p. 34
[26]	Document d'accompagnement au programme Français : 2ème année moyenne, ONPS, février 2011, p. 35.
[27]	Document d'accompagnement des programmes de la 2ème AM. Alger : office national de formation à distance, 2003.p24
[21]	Francis. VANOYE et al. Pratiques de l'Oral : Ecoute, Communication sociale, Jeu théâtral, Armand Colin, 1981, p. 09
[3]	GALISSON R. & COSTE D. Dictionnaire de didactique des langues, Paris, Hachette, 1976, p.208
[4]	HACINI, Fatiha, De l'articulation entre phonétique et l'enseignement de l'oral . Synergie Algérie N° 05.2009. P2
[14]	HALTE, J-F. & RISPAIL, M. (2005). L'oral dans la classe : compétences, enseignement, activités. Paris, l'Harmattan.
[13]	HALTE, J-F. (2002). Pourquoi faut-il oser l'oral ? Cahiers Pédagogiques, 400, Paris.
[7]	Hana Kyloušková, la compétence de communication. Faculté pédagogique.
[18]	http://edu1022.teluq.ca/oral/didactique-de-loral/quentend-on-par-elementsprosodiques-exactement/
[15]	http://ncre.educ.usherbrooke.ca , nouveaux cahiers de la recherche en éducation, vol.8, n°1, 2005, p : 95 à 109 : « La place de la didactique de l'oral en formation initiale des enseignants de français langue d'enseignement au secondaire »
[11]	http://www.burundi-ifadem.org , livret 3, renforcer les compétences à l'oral, deuxième édition 2011-2012. P.9
[12]	http://www.lb.refer.org/fle/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_eo03.htm
[25]	Janine COURTILLON, Elaborer un cours de FLE, Hachette, 2003, p. 48.
[6]	KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine. Les interactions verbales. Armand Colin, 1998. p17
[33]	Marie Musset et Rémi Thibert. Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? p4
[34]	Marie Musset et Rémi Thibert. Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? p5
[44]	MARTIN, G., Le recours aux jeux de rôle dans la filière vente, Mémoire professionnel d'un professeur stagiaire PLP Vente, IUFM de l'Académie de Montpellier, année universitaire 2009/2010.
[28]	MARTINEZ, Pierre. La didactique des langues étrangères. Paris : P.U.F, « Que sais-je? », 1996. p5-6

Bibliographie

[42]	MEIRIEU, Ph., Le monde n'est pas un jouet, Editions Desclée de Brouwer, Paris, 2004, p. 53
[9]	MEMOIRE DE MASTER Option : Didactique du FLE .Le 25/05/2019.Université Ahmed Draya -Adrar Faculté des Lettres et des Langues Département des Lettres et de Langue française. Présenté par Mlle. Amina MAHDAOUI
[35]	-MERAZGA Rachida, Les jeux communicatifs à caractère ludique dans une perspective d'apprentissage du fle, mémoire Master, Université de Biskra, 2011, P.23
[40]	MORENO, J. L, Psychothérapie de groupe et psychodrame, Presses universitaires de France, Paris, 1965
[41]	MUCCHIELLI, A., op. cit. Note 3.
[45]	MUCCHIELLI, A., op. cit. Note 3.
[8]	OUTALEB,Aldjia, La place et le role de l'oral dans l'enseignement/apprentissage du fle . Synergie Algérie. N° 9. 2010 , pp229-231
[30]	PIAGET, J la psychologie de l'enfant.Paris : PUF (Que sais-je? 369).1966
[22]	Programme de français : 1re année moyenne, ONPS, 2010, p. 07
[17]	Puren, C. (1988). Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues. CLE international, Nathan, Paris
[49]	QUELLET LISETTE, un enseignement bien outillé, des élèves motivés, Chenelière, 2010, Paris, P.02
[47]	QUELLET, Lissete, Op.cit. P. 24
[48]	-RENARD Raymond, Apprentissage d'une langue étrangère et seconde, BOECK Université, Bruxelles, 2002, P. 94
[20]	Richterich R. op.cit. p .49.
[5]	ROBERT, J-P. (2002). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Paris, collection l'essentiel français, Ophrys.
[24]	Robert. GALISSON ; D. COSTE, Dictionnaire, Aubin Imprimeur, 1988, p. 387.
[31]	S. coulomb interaction entre le jeu théâtral et l'apprentissage des langages corporel, verbal et &écrit, P.10
[32]	S. coulomb interaction entre le jeu théâtral et l'apprentissage des langages corporel, verbal et &écrit, P.8
[19]	SOREZ, H. prendre la parole, Paris, Hatier, 1995, p.8
[16]	Trehearne, Miriam. Littératie en 1re et 2e année – Répertoire de ressources pédagogiques. Mont-Royal (Québec), Groupe Modulo. 2006, p.31.
[46]	-www. Ressources- cla- univ-feomte. Fr/gerflint/Europe 4 /Silva., Consulté le 18/02/2015 à 13 :30

ANNEXE

ANNEXE 01

Nous réalisons notre enquête par questionnaire destiné aux enseignants de français du cycle moyen, du niveau 2AM ayant l'objectif d'obtenir toutes les informations essentielles qui renforcent notre mémoire du Master en didactique des langues intitulé : l'impact du jeu de rôle sur le développement de l'expression orale en classe de FLE, cas des apprenants de 2AM.

Merci de bien vouloir répondre au questionnaire s'il vous plaît, votre avis nous aidera à accomplir notre travail de recherche.

Questionnaire :

1. Lors de la séance de l'expression orale, quelles sont les difficultés les plus remarquables chez les apprenants ?

- Le bégaiement.
- L'anxiété.
- La timidité.
- Les erreurs de langue.

2. Traduisez-vous en Arabe les mots difficiles pour les apprenants ?

- Oui.
- Non.
- Pourquoi ?

Pour pouvoir transmettre le message.

3. Faites-vous une activité de la préparation à l'oral ?

- Oui.
- Non.
- Pourquoi

C'est pas programmé.

4. Pratiquez-vous le jeu de rôle comme activité de l'expression orale en classe de FLE ?

- Oui.
- Non.
- Pourquoi.

Pour renforcer les acquis.

5. Est-ce que le jeu de rôle peut-il motiver les apprenants à l'oral en classe de FLE ?

- Oui.
- Non.
- Pourquoi ?

Ils pratiquent leurs acquis devant les autres et ce leur donne la confiance en soi.

6. D'après vous, l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE peut améliorer l'expression orale chez les apprenants ?

- Oui.
- Non.
- Pourquoi ?

la pratique de la langue facilite la tâche.

7. Selon vous, le jeu de rôle représenté est-il difficile à réaliser en classe ?

- Oui.
- Non.
- Pourquoi ?

Certains apprenants sont timides et ne veulent pas s'exprimer devant les autres.

8. Le jeu de rôle nécessite-il une séance de la préparation à l'oral ?

- Oui
- Non.
- Pourquoi ?

Lors de la compréhension de l'oral, l'apprenant doit accueillir et installer des compétences qui lui permettent de s'exprimer librement.

9. Selon vous, quelles sont les solutions les plus efficaces pour donner l'envie chez les apprenants à la prise de parole lors de la séance de l'expression orale ?

Le plus soucieux des apprenants est le lexique, les apprenants n'ont pas un lexique suffisant pour s'exprimer librement, dont il faut enrichir leur vocabulaire durant chaque apprentissage.

10. À partir de votre expérience dans l'enseignement de FLE, quelle est l'importance du jeu de rôle comme outil d'apprentissage ?

- Il leur permet de parler et s'exprimer spontanément.
- Il leur permet d'améliorer la compétence de prendre la parole devant un public.
- Il développe les capacités linguistiques des apprenants.

ANNEXE

expérience professionnel (les années d'expérience) : 12 ans

Le sexe : femme homme ()

Le diplôme : PEM. (ENSET)

L'âge : 33 ans .

Questionnaire :

Nous réalisons notre enquête par questionnaire destiné aux enseignants de français du cycle moyen, du niveau 2AM ayant l'objectif d'obtenir toutes les informations essentielles qui renforcent notre mémoire de Master en didactiques des langues intitulé : "L'impact du jeu de rôle sur le développement de l'expression orale en classe de FLE, cas des apprenants de 2AM."

Merci de bien vouloir répondre au questionnaire s'il vous plaît, votre avis nous aidera à accomplir notre travail de recherche.

Questionnaire :

1/ Lors de la séance de l'expression orale quelles sont les difficultés les plus remarquables chez les apprenants ?

- le bégaiement
- l'anxiété
- la timidité. X
- les erreurs de langue. X

2/ Traduisez-vous en parole les mots difficiles pour les apprenants?

- Oui X

- Non

- Pourquoi? En cas de blocage l'enseignant se réfugie à la traduction des mots difficiles.

3/ Faites-vous une activité de la préparation à l'oral?

- Oui

- Non X

- Pourquoi? L'apprenant doit s'exprimer spontanément.

Il n'a pas besoin d'apprendre par cœur, il suffit improviser.

4/ Utilisez-vous le jeu de rôle comme activité de l'expression orale en classe de FLE?

- Oui X

- Non

- Pourquoi? Pour motiver les apprenants.

5/ Est-ce que le jeu de rôle peut-il motiver les apprenants à l'oral en classe de FLE?

- Oui X

- Non

- Pourquoi? Le jeu de rôle est un moyen

d'interaction centrée sur l'élève. Il apprend en

compte l'expérience et le vécu des élèves mais aussi

leur besoin d'être physiquement actifs.

6/1) D'après vous, l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE peut améliorer l'expression orale chez les apprenants ?

- Oui X

- Non

- Pourquoi? - L'apprenant doit observer, écouter activement et attentivement ce qu'il joue. C'est l'apprenant qui est en action.
- Les élèves agissent et apprennent simultanément. Le jeu de rôle donne un sens à leur apprentissage.

7/1) Selon vous, le jeu de rôle représente-t-il difficile à réaliser en classe ?

- Oui X

- Non

- Pourquoi? Des apprenants trouvent des difficultés à s'exprimer librement en classe, devant leurs pairs.

7/2) Le jeu de rôle nécessite-t-il une séance de la préparation à l'oral ?

- Oui X

- Non

- Pourquoi? La préparation peut se faire soit en dehors de la salle avant la séance, soit dans la salle pendant la séance en fonction du jeu choisi et de ses exigences.

9/ Selon vous, quelles sont les solutions les plus efficaces pour donner l'envie chez les apprenants à la prise de parole lors de la séance de l'expression orale ?

- Certains outils didactiques et techniques pédagogiques sont des facilitateurs de prise de parole et des facteurs du développement de l'estime en soi. (les TIC ...).

10/ À partir de votre expérience dans l'enseignement de FLE, quelle est l'importance du jeu de rôle comme outil d'apprentissage ?

- Le jeu de rôle est le levier pédagogique pour l'apprentissage ; la communication et la socialisation en classe de langue hétérogène.

ANNEXE

111. Votre expérience professionnelle (Les années): 12 ans

- Le sexe: homme ().
femme (X):

- Le diplôme: Licence en Traduction (classique)

- L'âge:

nous réalisons notre enquête par questionnaire destiné aux
 auto de français du cycle moyen, du niveau 2AM, ayant l'obj
 ner toutes les informations essentielles qui renforcent notre mi
 ster en didactiques des langues intitulé : L'impact du je
ur le développement de l'expression orale en classe d'FLF
première de 2AM.

Merci de bien vouloir répondre au questionnaire s'il vo
 votre avis nous aidera à accomplir notre travail de
 e.

Questionnaire :

- de la séance de l'expression orale, quelles sont les chif
- remarquable chez les apprenants ?
 - le bégaiement.
 - l'anxiété x
 - la timidité x
 - les erreurs de langue.

expliquer - vous en oubliez les mots difficiles pour les apprenants

Oui X

Non

Pourquoi? Pour mieux comprendre et pour ne pas perdre beaucoup de temps en expliquant.

est-ce pour une activité de la préparation à l'oral?

Oui X

Non X

Pourquoi? - Ça n'existe pas dans le programme.
- Laisser l'apprenant s'exprimer spontanément.

est-ce pour le jeu de rôle comme activité de l'expression orale

- de FLE?

Oui X

Non

Pourquoi? - Pour construire des phrases, à l'oral.
- L'enseignant peut les corriger et orienter.

est-ce que le jeu de rôle peut-il motiver les apprenants à la

- de FLE?

Oui X

Non X

Pourquoi? L'oral peut motiver les apprenants qui ont des capacités en français par contre aux apprenants qui ont un niveau bas en difficulté.

D'après vous, l'utilisation du jeu de rôle en classe de F.L.E. peut-elle améliorer l'expression orale chez les apprenants ?

Oui X

Oui - L'apprenant a l'occasion de s'en passer de sa timidité.

- Améliorer sa prononciation à l'aide de son prof
- L'apprenant sera capable de construire à l'oral des phrases correctes.

En outre, le jeu de rôle représente est-il difficile à réaliser ?

Oui ?

Oui X

Oui

pourquoi ? - A cause de sa timidité.

- L'apprenant craint ses fautes (erreurs) de langue orale.

Le jeu de rôle nécessite-t-il une réassurance de la part du professeur ?

Oui

Oui X

pourquoi ? * C'est une perte de temps.

* Laisser l'apprenant s'exprimer librement et spontanément.

* Quand l'apprenant s'exprime devant ses camarades et son prof, ce dernier peut le corriger et aider, comme il peut se dépasser de sa timidité et

9) Selon vous, quelles sont les solutions les plus efficaces pour lutter l'envie chez les apprenants et la peur de perdre l'ordre de la séance et l'expression orale ?

- * La motivation orale par le professeur
- * L'interaction en classe
- * Développer l'esprit d'équipe
- * Le prof doit jouer un rôle très important dans sa classe en (complément) tenant compte de faire vivre la solidarité et de découvrir les qualités du travail d'équipe pour former un élève actif, audacieux et bien préparé pour son apprentissage.

10) À partir de votre expérience dans l'enseignement de FLF, quelle est l'importance du jeu de rôle comme outil d'apprentissage ?

- * Je trouve que le jeu de rôle est un élément fondamental de l'apprentissage qui permet à l'enfant d'imiter les comportements adultes.
- Il peut développer sa personnalité et ses capacités d'apprentissage
- L'apprenant peut communiquer avec les autres et peut vaincre sa timidité et progresser son oral.
- Le professeur peut comprendre les réactions des élèves à travers le moyen et peut apporter des solutions et remédiations par l'intermédiaire du jeu de rôle.
- Échanger et communiquer plus facilement.
- Les apprenants peuvent s'entraider pour pouvoir ensuite construire ensemble des situations et échanger lors des jeux de rôle.

ANNEXE

Votre expérience professionnelle & de :

Le sexe : Homme ().
Femme (x).

Le diplôme : Licence de français

Le âge : 33 ans

TABLE DES MATIÈRES

I/ PARTIE THÉORIQUE

I/ CHAPITRE I : EXPRESSION ORALE

Introduction	17
I.1 Expression Orale	17
I.1.1 La phonétique et l'enseignement de l'oral :	17
I.1.2 La production orale :	18
I.1.3 La compétence de communication orale :	18
I.1.4 La place de l'oral dans l'enseignement du français :	19
I.1.4.1 Objectifs assignés par les programmes scolaires (contexte algérien) :	19
I.2 L'Oral	19
I.2.1 Définition	19
I.2.2 Caractéristiques de l'oral :	20
I.2.3 Les composantes de la compétence de la communication orale	20
I.2.4 L'oral scolaire :	21
I.2.5 L'oral improvisé :	22
I.2.7 Les Activités Orale	22
I.2.8 Le statut de l'oral dans les méthodologies d'enseignement	25
I.2.8.1 La méthodologie traditionnelle	25
I.2.8.2 La méthodologie directe	25
I.2.8.3 La méthodologie audio-orale	25
I.2.8.5 L'approche communicative	26
I.2.9 Les spécificités de l'oral	26
I.2.9.1 La présence des interlocuteurs	26
I.2.9.2 La spontanéité	27
I.2.9.3 La prosodie	27
I.2.9.4 Les liaisons et les enchaînements	27
I.2.9.5 Les phénomènes de "difffluence"	27
I.2.10 Les Obstacles rencontrés à l'expression orale	27
I.2.10.1 Les obstacles psychologiques	27
I.2.10.2 Les obstacles institutionnels	28
I.2.10.3 Les obstacles culturels	28

I.2.11 L'oral au cycle moyen.....	29
I.2.12 L'orale en classe de 2ème année Am.....	30
Conclusion	30

II/ CHAPITRE II : JEUX DE RÔLE

Introduction

.....

32

II.1. Qu'est-ce qu'un jeu

?.....

32

II.2 Les variétés de jeux

.....

32

II.2.1 Les jeux linguistiques :.....

.....

32

II.2.2 Les jeux de

créativité :.....

32

II.2.3 Les jeux culturels :.....

.....

33

II.2.4 Les jeux dérivés de théâtre :.....

.....

33

Bibliographie

II.3 La place du jeu dans l'enseignement/ apprentissage du
FLE:.....

33

II.4 L'importance des jeux dans l'apprentissage linguistique chez
l'enfant :.....

33

II.5 Les jeux de rôle :.....

.....

34

II.5.1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle

?.....

34

II.5.2 Les origines du jeu de
rôle

35

II.5.3 Les caractéristiques

.....

35

II.5.4 La typologie des jeux de
rôle.....

36

II.5.5 Les Avantages et les inconvénients du jeu de rôle :

.....

37

II.5.6 Les jeux de rôle dans la classe de FLE:.....

.....

Bibliographie

39

II.5.6.1 Le jeu de rôles un climat de confiance

.....

39

II.5.6.2 Le jeu de rôles : un travail coopératif

.....

39

II.5.6.3 Le jeu de rôles permet de travailler l'oral

.....

39

II.5.7 L'intérêt pédagogique des jeux de rôle :.....

...

40

II.5.8 La mise en place d'un jeu de rôles :.....

.....

40

II.5.8.1 La phase de
préparation.....

41

II.5.8.2 L'animation de jeu : en tenant compte d'un certain nombre de
critère.....

41

II.5.8.3 Après la phase d'animation (phase d'analyse) :.....

.....

41

II.5.9 Le jeu de rôles au service de l'oral :.....

.....
42

Conclusion
.....

42

II PARTIE PRATIQUE

CHAPITRE I : CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Introduction.....	45
I.1 le questionnaire :	45
I.2 L'échantillonnage.....	45
I.3 Présentation du questionnaire.....	45
I.4 Présentation de l'expérimentation	48
I.4.1 Le lieu.....	48
I.4.2 La présentation de la classe	48
I.4.2 Eveil d'intérêt.....	49
I.5 Le jeu de rôle	49
I.5.1 Le dialogue.....	49
I.5.2 Explication	50
I.5.3 L'expérimentation	50
I. 5.3.1 Groupe expérimental.....	50
I. 5.3.2 Groupe témoin:	50
I.5.2.1 Group expérimental	50
Conclusion.....	52

CHAPITRE II : ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Introduction.....	54
Analyse du questionnaire	55
Analyse de l'expérimentation	64

Bibliographie

Conclusion.....	65
Interprétation des résultats	65
Conclusion générale.....	68
Bibliographi	
Annexes	
Résum	

RESUME

Le jeu de rôle est la méthode de l'apprentissage qui encourage les apprenants à communiquer avec les autres en utilisant les mots et les structures verbales qu'ils ont appris auparavant. Il fait partie de l'apprentissage des langues étrangères dès les années 1970 et aide les apprenants à enrichir leur expression orale et améliorer leur prononciation. Il est amusant, intéressant, différent des activités régulières, les apprenants l'aiment beaucoup, ils le trouvent utile, motivant, même pour les apprenants plus timides. Ce sont les apprenants qui sont mis au centre, l'enseignant observe et aide quand ils en ont besoin. Un des jeux de rôle les plus créatifs est la motivation où les apprenants font tout l'apprentissage à travers un lieu-thème choisi par l'enseignant.

Mots clés : expression orale, jeu de rôle, apprentissage, structures verbale, communication.

ملخص

لعب الادوار هو اسلوب التعلم الذي يشجع المتعلمين على التواصل مع الاخرين باستخدام الكلمات والتراكيب اللفظية التي تعلموها من قبل لقد كان جزءا من تعلم اللغة الاجنبية منذ السبعينيات ويساعد المتعلمين على اثناء تعبيرهم الشفوي وتحسين نطقهم .يجدونها مفيدة ومحفزة حتى بالنسبة للمتعلمين الاكثر خجلا .ان المتعلمين هم الذين يتم وضعهم في المركز بملاحظة المعلم ومساعدته لهم عند احتياجهم .واحدة من اكثر العاب لعب الادوار ابداعا هي التحفيز اين يقوم المتعلمون بالتعلم من خلال مكان وموضوع مختار من طرف المعلم .

الكلمات المفتاحية : التعبير الشفهي . لعب الادوار . التعلم . التركيب اللفظي . التواصل

Abstract:

Role-playing is a learning method that encourages learners to communicate with others using the words and verbal structures they have previously learned. It has been part of foreign language learning since the 1970s and helps learners to enrich their oral expression and improve their pronunciation. It is fun, interesting, different from regular activities, learners like it a lot, they find it useful, motivating, even for shy learners. It is the learners who are put in the center, the teacher observes and helps when they need it. One of the most creative role-plays is the motivational one where the learners do all the learning through a theme location chosen by the teacher.

Key words: oral expression, role-playing, learning, verbal structures, communication.