



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

UNIVERSITE MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI

BORDJ BOU ARRERIDJ



FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

Département de langue française

## MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique des langues étrangères

### *Le thème*

*Jeu de rôle et oral en FLE : Une approche pour réduire l'anxiété et renforcer la confiance en soi, cas des apprenants de 2<sup>ème</sup> année moyenne*

**Présenté par :**

-KHERISSA Ahlem

-BOUNOUA Amina Nadjah

**Encadré par :**

-Dre BOUMOKRANE Amira

**Les membres de jury :**

-AMEUR Azzedine

Président

-BOUDERHEM Abla

Examinatrice

-BOUMOKRANE Amira

Encadrante

**Année universitaire : 2024 - 2025**

# Table des matières

## Table des matières

Remerciements

Dédicaces

Tableau des abréviations

Tableau des figures

Liste des tableaux

**Chapitre 01** : Le jeu de rôle, l'oral en FLE et les dimensions affectives de l'apprentissage.

Introduction générale.....	1
<b>1.Expression orale : Définitions, ses composantes et ses manières</b> .....	5
1.1.Définition de l'expression orale.....	5
1.2. Les composantes de l'expression orale :.....	8
1.3. Les manières d'enseigner l'expression orale.....	9
<b>2. Les enjeux de l'expression orale dans le cadre scolaire :</b> .....	10
2.1. Développement des compétences langagières .....	10
2.2. Renforcement de la confiance en soi.....	11
2.3. Accès à la citoyenneté.....	11
2.4. Inclusion scolaire .....	11
2.5. Evaluation et expression de la pensée.....	11
<b>3. Pratiques pédagogiques favorisant l'oral</b> .....	12
3.1. Pratiques interactives.....	12
3.2. Pratiques théâtrales.....	12
3.3. Pratiques discursives.....	13
3.4. Pratiques réflexives .....	13
3.5. Pratiques ludiques .....	13
<b>4. Définitions et caractéristiques des jeux de rôle</b> .....	16
4.1. Définitions .....	16
4.2. Caractéristiques des jeux de rôle .....	17
<b>5. Les avantages pédagogiques des jeux de rôle en classe du FLE (motivation-interaction-communication) :</b> .....	18
5.1. Au niveau de l'interaction .....	18
5.2. Au niveau de la communication.....	19
5.3. Jeu de rôle comme source de motivation.....	19
<b>6. Les types de jeux de rôle et leur mise en œuvre en classe de 2<sup>ème</sup> AM</b> .....	20

6.1. Les types de jeux de rôle .....	20
6.2. La mise en œuvre du jeu de rôle en classe.....	21
<b>7. Comment les jeux de rôle peuvent aider à réduire l’anxiété langagière et à améliorer la confiance en soi .....</b>	<b>22</b>
7.1. L’anxiété langagière et l’apprentissage du FLE : Un état des lieux .....	23
7.2. Définition et typologie de l’anxiété langagière.....	23
7.2.1. Définitions de l’anxiété langagière .....	24
7.2.2. Typologie de l’anxiété langagière.....	24
7.3. Les causes de l’anxiété langagière en classe du FLE.....	25
7.4. Les conséquences de l’anxiété langagière sur l’apprentissage du FLE (Performance, motivation).....	26
7.4.1. Conséquences sur la performance linguistique .....	26
7.4.2. Conséquences sur la motivation .....	27
7.5. Le rôle des interactions sociales dans la réduction de l’anxiété .....	27
<b>8. La confiance en soi chez les apprenants de FLE et son impact sur l’acquisition de l’oral.....</b>	<b>28</b>
8.1. Définition de confiance en soi dans le contexte de FLE .....	28
8.2. Impact de la confiance sur l’acquisition de l’oral en FLE.....	28
8.3. Comment favoriser la confiance des apprenants en FLE ? .....	29
<b>Chapitre 02: Cadre contextuel et méthodologique de la recherche</b>	
<b>1. Présentation du contexte de l’étude .....</b>	<b>31</b>
1.1. Le CEM Rouabah Saâdi -Ain Taghrout- BBA.....	31
1.2. Profil des apprenants de 2 <sup>ème</sup> année moyenne : .....	31
1.3. Situation de l’enseignement de l’oral au sein de l’établissement : .....	32
<b>2. Démarche Méthodologique.....</b>	<b>32</b>
2.1. Nature de la recherche .....	32
2.2. Les outils de collecte de données .....	32
2.2.1. Le questionnaire .....	32
2.2.2. Observation.....	35
2.3. Déroulement des deux séances .....	36
<b>Chapitre 03: Analyse et interprétation des données recueillies.</b>	
<b>1. Analyse quantitative des réponses du questionnaire.....</b>	<b>44</b>
<b>2. Résultats des observations de classe .....</b>	<b>54</b>
2.1. Concernant les apprenants : .....	54
2.2. Concernant le déroulement de l’activité : .....	55

<b>3. Réactions et comportements des apprenants avant et pendant les jeux de rôle .....</b>	<b>56</b>
<b>4. Interprétation des résultats .....</b>	<b>57</b>
<b>4.1. Impact des jeux de rôle sur l'anxiété langagière .....</b>	<b>57</b>
<b>4.2. Influence sur la confiance en soi .....</b>	<b>58</b>
<b>4.3. Amélioration de la compétence orale.....</b>	<b>59</b>
<b>5. Limites de l'étude et pistes pour des recherches futures.....</b>	<b>62</b>
<b>Conclusion générale .....</b>	<b>63</b>

## **Références bibliographiques**

## **Annexes**

## **Résumé**

## Remerciements

*Nous tenons tout d'abord à remercier le bon dieu, tout puissant, de nous avoir donné la force, la patience et le courage pour accomplir ce modeste travail.*

*En second lieu, nous tenons à remercier notre encadrante dre BOUMOKRANE Amira de nous avoir encadrées, orientées et aidées durant toute la période du travail.*

*Nous remercions également les membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à Notre modeste travail de recherche en acceptant de le lire et l'examiner.*

*Nos profonds remerciements vont à nos parents qui nous encouragent toujours et nos maris LEGHLEM Atef et BADANI Hamza qui nous aident toujours à continuer ce parcours.*

*Enfin, nous adressons nos vifs remerciements à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche.*

## **Dédicaces**

*J'ai l'honneur de dédier ce modeste travail à :*

*Mes chers parents **Saàd et Habiba***

*pour leur patience, leur amour, leur soutien moral et leur encouragement*

*que le bon Dieu les gardes en bonne santé.*

*A mon mari **Atef** qui m'aide et m'encourage durant mon parcours.*

*A mes chers frères, **Hichem et Riadh** pour leur soutien.*

*A ses enfants **Islam, Djihan, Mouàtaz, Abd El Madjid et Chouaib***

*A mes chères sœurs, **Karima et Widad** pour l'amour qu'elles me réservent.*

*A toutes mes amies et mes proches.*

**Ahlem**

*J'ai l'honneur de dédier ce modeste travail :*

*A ceux qui m'ont arrosé de tendresse et d'espoir, à la source d'amour,*

*mes chers parents **Salah et Fadila***

*A mon soutien moral et ma source de joie et de bonheur*

*Mon mari **BADANI Hamza***

*A mes chères filles **Yasmine et Farah***

*A mon beau-père **BADANI Abd Elouahab.***

*A mes chers frères **Fateh et Aymen.***

*A ma sœur **Sihem** et ses chers enfants **Nada, Rahaf et Wassim.***

*A toutes mes amies et mes proches*

**Amina**

# **Tableau des abréviations**

## Tableau des abréviations

<b>Abréviation</b>	<b>Expression</b>	<b>Page</b>
FLE	Français Langue Etrangère	01
CEM	Collège d'Enseignement Moyen	32
CECRL	Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues	11
TD	Travaux Dirigés	36
TICE	Technologies de l'Information et de la communication pour l'Enseignement.	35

# Tableau des figures

## Tableau des figures

<b>Numéro de figure</b>	<b>Désignation</b>	<b>Page</b>
<b>Figure 01</b>	L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement	44
<b>Figure 02</b>	La motivation des apprenants	45
<b>Figure 03</b>	L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE	46
<b>Figure 04</b>	Les pratiques à caractère ludique utilisés en classe de FLE	47
<b>Figure 05</b>	L'utilisation des TICE en classe de FLE	48
<b>Figure 06</b>	Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	49
<b>Figure 07</b>	Le jeu de rôle comme support d'amélioration de la compétence orale	50
<b>Figure 08</b>	Le niveau de l'oral chez les apprenants	52

# Liste des tableaux

## Liste des tableaux

<b>Numéro de tableau</b>	<b>Désignation</b>	<b>Pages</b>
<b>Tableau 01</b>	L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement	47
<b>Tableau 02</b>	La motivation des apprenants	48
<b>Tableau 03</b>	L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE	49
<b>Tableau 04</b>	Les pratiques à caractère ludique utilisés en classe de FLE	50
<b>Tableau 05</b>	L'utilisation des TICE en classe de FLE	51
<b>Tableau 06</b>	Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	52
<b>Tableau 07</b>	Le jeu de rôle comme support d'amélioration de la compétence orale	54
<b>Tableau 08</b>	Le niveau de l'oral chez les apprenants	55
<b>Tableau (A)</b>	La grille d'observation du déroulement de la 1 <sup>ère</sup> activité	38
<b>Tableau (B)</b>	La grille d'observation du déroulement de la 2 <sup>ème</sup> activité	41

# Introduction générale

---

## Introduction générale

L'enseignement /apprentissage des langues étrangères, notamment le français en Algérie, est un domaine complexe où trouver une approche pédagogique efficace est un enjeu majeur. Bien que cela puisse sembler simple, la tâche est ardue pour les enseignants. Il ne s'agit pas seulement de transmettre des connaissances grammaticales, mais aussi de permettre aux apprenants d'utiliser la langue de manière naturelle dans diverses situations de communication, et de la rendre accessible à tous.

L'apprentissage du français en tant que langue étrangère (FLE) est un processus continu qui ne se limite pas à l'acquisition de vocabulaire et de structures syntaxiques. Il englobe également le développement de compétences et de savoir-être afin de favoriser des interactions et des situations de communication appropriées. Comme l'indique la citation, « *Maîtriser une langue en tant qu'instrument de communication, c'est acquérir la compétence communicative de cette langue* »<sup>1</sup>. Par conséquent, il est essentiel de privilégier l'usage de la langue à l'oral pour permettre aux apprenants de se familiariser avec le système et les composantes de la langue française.

L'importance accordée à la compétence orale exige que l'enseignant mette en œuvre des activités efficaces et efficientes qui répondent aux besoins de ses apprenants. Cela implique des tâches plus complexes pour l'enseignant, car il se retrouve parfois en situation de stress et incapable d'aider ses apprenants lorsqu'ils éprouvent des difficultés liées à l'expression orale en classe.

« *Dans le cadre des activités pédagogiques et de la classe, l'enseignant doit produire un travail d'intéressement des élèves jugé central afin de les contrôler dans un projet d'apprentissage, dans les activités qu'ils proposent et dans le sens de l'utilité de l'école. Si l'enseignant ne parvient pas à produire cet intéressement, la classe est difficile à tenir et les élèves progressent peu* »<sup>2</sup>. Il est donc invité à être vigilant et attentif pour le bon déroulement de cette opération d'apprentissage.

L'idée de considérer la langue comme un outil de communication n'a émergé qu'avec l'avènement de l'approche communicative. Cette approche accorde une grande importance à l'oral et met l'accent sur l'apprenant, qui devient acteur de son propre apprentissage. Ainsi, elle se fixe comme objectif d'éveiller chez l'apprenant le plaisir et l'envie d'apprendre.

---

<sup>1</sup> ABDUL ? Nadine ? La pédagogie de l'enseignement des langues secondes, éd, ANARI, Paris, 1992, p38.

<sup>2</sup> LEBLANC, Serge. SAUVAIRE-MALTRANA, Céline, comprendre l'activité d'enseignant (e) utilisant des formes pédagogiques coopératives nouvelles dans le secondaire, p2.

Bien que l'approche communicative mette l'accent sur l'importance de la langue comme outil de communication et sur le rôle actif de l'apprenant dans son apprentissage, la réalité montre que de nombreux élèves rencontrent des difficultés à communiquer oralement et se sentent anxieux face à la prise de parole.

C'est pourquoi l'intégration d'activités ludiques dans l'enseignement du FLE est apparue comme une solution. Les jeux pédagogiques peuvent être un outil de motivation efficace pour surmonter les difficultés liées à l'apprentissage du français, en particulier pour encourager l'expression orale chez les élèves qui ont du mal à maîtriser les compétences linguistiques.

L'objectif principal de cette recherche est de démontrer la nécessité d'intégrer le jeu de rôle dans l'enseignement de l'expression orale afin d'encourager les élèves à s'exprimer librement. Nous partons du principe que le jeu est un excellent moyen de transmettre des connaissances, car il contribue à créer une atmosphère amusante et sécurisante en classe de FLE, ce qui rend les cours plus intéressants et les élèves plus motivés.

Tout au long de cette étude, nous examinerons comment les jeux de rôle peuvent aider à surmonter l'anxiété liée à la prise de parole et à améliorer la confiance en soi, favorisant ainsi une expression orale plus riche. Nous souhaitons tirer parti de la tendance naturelle des enfants à imiter les autres, en particulier les adultes, et à jouer différents rôles, une compétence sur laquelle nous pourrions nous appuyer pour leur enseigner le français.

A travers cette recherche, nous allons essayer de dévoiler les avantages de l'utilisation du jeu de rôle comme un élément déclencheur de l'expression orale en classe du FLE et précisément avec les apprenants du niveau de 2<sup>ème</sup> année moyenne. Nous tentons à travers cette étude de répondre à la problématique suivante :

**Dans quelle mesure les jeux de rôle, en tant qu'outil pédagogique dans l'enseignement du FLE, peuvent-ils aider les apprenants à surmonter l'anxiété langagière et à renforcer leur confiance en soi, tout en favorisant l'acquisition de compétences orale ?**

Notre objectif est de répondre à cette question principale tout en explorant les questions secondaires suivantes :

**-Les jeux de rôles permettent-ils une amélioration durable de la compétence orale ?**

**-Les jeux de rôles peuvent-ils être considérés comme une méthode efficace pour réduire l'anxiété langagière chez les apprenants de FLE ?**

**-Comment les enseignants peuvent-ils adapter les jeux de rôle pour valoriser la réussite des élèves et renforcer leur estime d'eux-mêmes ?**

Ainsi, pour répondre à la problématique, nous essayerons de vérifier les hypothèses suivantes :

**L'intégration des jeux de rôles en classe de FLE contribuerait à réduire l'anxiété langagière des apprenants et à renforcer leur confiance en soi dans l'expression orale.**

**-La mise en situation dans des scénarios ludiques et interactifs permettrait aux apprenants d'exprimer leurs idées sans la crainte du jugement, réduisant ainsi leur anxiété langagière.**

**-En répétant des dialogues et en incarnant différents personnages, les apprenants prendraient progressivement confiance en leurs capacités à s'exprimer oralement en français.**

Pour mener à bien notre travail de recherche et évaluer la validité des hypothèses précédemment avancées, nous avons structuré notre étude en trois chapitres : le premier théorique, présente les notions clés liées à la compétence orale, aux jeux de rôle et aux dimensions affectives de l'apprentissage, telles que l'anxiété langagière et la confiance en soi. Le deuxième chapitre est consacré au cadre contextuel et méthodologique de la recherche. Enfin, le troisième chapitre analyse et interprète les données recueillies afin d'évaluer l'impact des jeux de rôle sur les apprenants de FLE.

# **CHAPITRE 01**

**Le jeu de rôle, l'oral en FLE et les dimensions affectives de l'apprentissage.**

## Introduction partielle

On cherche aujourd'hui à communiquer le plus largement possible et dans les moindres délais. Dans les années 1970, celles du fameux tournant communicatif et de la centration sur l'apprenant, c'est dans cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique qui représente un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage à part entière en classe de FLE.

Le jeu de rôle est né dans cette démarche et occupe aujourd'hui une place centrale dans la pédagogie des langues étrangères. Mais qu'entend-on vraiment par jeu de rôle ? Quels sont les différents types de jeux de rôle et leur mise en œuvre en classe de 2<sup>ème</sup> année moyenne ? Comment peut-on appliquer une telle activité en classe de FLE ? Est-ce qu'elle peut améliorer l'expression orale chez les apprenants ? Comment les jeux de rôle peuvent aider à réduire l'anxiété langagière et à améliorer la confiance en soi ? Donc, nous allons essayer de répondre à ces questions dans notre premier chapitre qui va porter sur le jeu de rôle, l'oral en FLE et les dimensions affectives de l'apprentissage.

Nous allons mettre en place une idée générale sur l'expression orale, ses composantes, ses enjeux et ses pratiques. Aussi, les définitions les plus pertinentes qui sont en relation avec l'utilisation de jeux de rôle dans l'enseignement /apprentissage du FLE, par la suite, nous allons expliquer comment les jeux de rôle peuvent aider à réduire l'anxiété langagière et à améliorer la confiance en soi.

## 1.Expression orale : Définitions, ses composantes et ses manières

Dans le cadre d'un enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère, la transformation du message sensible et concret est un système de signes, ou code. Dans la caractéristique essentielle est d'être une convention préétablie, systématique et catégorique.

La nature de communication supporte la transmission d'un message entre un émetteur et un récepteur possédant en commun, au moins partiellement, le code nécessaire à la transcription du message. *Hélène, Sorez* dit que « *l'expression orale est un moyen de communication, c'est sans doute là sa fonction principale* »<sup>1</sup>.

### 1.1.Définition de l'expression orale

---

<sup>1</sup> Sorez, Hélène, 1995, p38.

L'expression orale est une compétence qui consiste à s'exprimer oralement dans des diverses situations de communication pour transmettre un message, cette compétence est nécessaire pour s'organiser surtout dans la vie courante.

*Hélène Sorez* note que « *s'exprimer oralement, c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication* »<sup>1</sup>.

Selon le Dictionnaire *le Robert*, l'expression orale se définit généralement comme « *le fait d'exprimer sa pensée par la parole* »<sup>2</sup>. Cela renvoie à la capacité d'un individu à formuler et transmettre des idées, des sentiments ou des informations de manière claire et structurée à l'oral.

Dans un contexte pédagogique ou linguistique, l'expression orale est souvent associée à des compétences telles que : l'articulation, la prononciation, la fluidité du discours, la cohérence des idées et l'adaptation au contexte et à l'interlocuteur.

L'expression orale constitue un objectif fondamental de l'enseignement des langues étrangères en vue d'acquérir une compétence de communication sans blocage visant à développer chez l'apprenant des savoirs, savoir-faire et savoir-être au niveau linguistique, social et communicatif.

La compétence de « **l'expression orale** » se caractérise par :

### **1. des idées**

Cela signifie des données, qu'elles soient, via le raisonnement de ce qu'on choisit, des points de vue divers et des sentiments que l'on exprime. On doit avoir une mission claire de tout ce qu'il faut dire. Il est primordial d'aboutir le contenu aux récepteurs du message d'après l'âge, l'objectif, l'état social.

### **2. La structuration**

C'est la façon des données qui sert à dévoiler ce qu'on pense, ce qu'on veut dire. Les idées vont s'enchaîner de façon cohérente et avec des transitions bien choisies. On peut tout d'abord joindre ce qu'on va aborder et pourquoi. On illustrera les idées avec des cas concrets, des notes d'humour. On finira de façon claire et courte.

---

<sup>1</sup> Sorez, Hélène, 1995, p5.

<sup>2</sup> Dictionnaire le Robert.

### 3. Le langage

Cela signifie la débrouille linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication commune, l'importance est de regarder et d'exprimer ce que l'on a assurément envie d'expliquer, ce que l'on a véritablement le désir d'indiquer, au lieu de produire, à défaut des échanges, des énoncés neutres mais parfaits.

#### ➤ Le non-verbal

On se fera mieux entendre en se trouvant tranquille et calme, en enrichissant ce que l'on dit avec des mouvements correctement adaptés, pareil que les indicateurs, les gestes, les sourires, variés. Cuq et Gruca souligne que « *entre le verbal et le gestuel, les traits émotionnels et l'implicite que véhicule l'oral et toutes les formes d'interaction sont autant de facteurs qui complexifient le domaine et peuvent être sources de blocage pour un étudiant étranger* ». <sup>1</sup>

#### ➤ La voix

L'audio doit être ajusté aussi à l'espace. Les apprenants doivent améliorer leur articulation et l'énonciation : tel que le volume, l'articulation et la vitesse. La tonalité doit être expressive et grande.

#### ➤ Les pauses, les silences et les regards

Les pauses et les silences et les regards sont de même particularités et de spécifications techniques. Il est important de faire saisir à nos apprenants à en choisir.

L'oral en classe de FLE représente l'outil essentiel qui peut mettre l'apprenant dans des situations de communication proche de réelle, c'est un support efficace de communication et d'interaction entre les apprenants eux-mêmes ainsi avec leur enseignant, il leur permet de participer en classe, s'exprimer, justifier leurs idées, entrer dans les débats... et construire une relation solide avec l'enseignant afin d'enrichir ses pensées et d'améliorer la capacité de l'oral. Sans oublier l'importance de l'écoute qui permet de gérer la situation lors de l'intervention comme le souligne J-F Halté 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 relation interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole,*

---

<sup>1</sup> Cuq et Gruca, 2003, p179.

*le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole »<sup>1</sup>.*

Nous avons tenté de résumer les éléments que J-F Halte précise dans la citation précédente, l'oral se trouve alors traduit, affecté et réagi par la bonne gestion et coordination des éléments suivants :

-Le silence et la parole, c'est-à-dire savoir contrôler sa parole, et ne pas parler à tout moment uniquement quand il est nécessaire de parler.

-L'écoute et l'expression, c'est le savoir d'écouter les autres de façon attentive, et savoir s'exprimer en utilisant les gestes et le paralangage.

-Le jeu des regards et des mots, il se forme alors dans lequel le corps (la langue, la voix et l'oreille) sert de récepteur fin.

Donc, la classe de FLE représente le milieu parfait pour apprendre à mieux libérer la parole et ainsi acquérir une manière d'utiliser la langue étrangère, l'apprentissage de cette dernière doit être fondé sur la pratique de la communication qui permet aux apprenants de se doter de savoirs, savoir-faire et savoir-être.

## **1.2. Les composantes de l'expression orale :**

L'expression orale est une relation émetteur-destinataire accompagnée d'une production orale dans un contexte donné de communication.

L'oral implique un travail sur les sons, sur le rythme, sur l'intonation et il s'agit pour l'apprenant de se familiariser avec ces différents moyens, de se les approprier peu à peu. Toute expression orale commence par des idées sous forme d'informations, d'opinions diverses ou de sentiments avec des objectifs selon l'âge de l'apprenant, son rôle et son statut social. Le message oral, qui est immédiat, produit des effets sur son auditeur, agit de son droit de reprendre les idées ; tout est accompagné de la gestuelle, du regard, de la mimique, de la voix du locuteur.

L'expression orale, c'est transmettre des messages à l'aide d'un langage en utilisant sa voix et son corps pour communiquer. En effet, elle repose sur plusieurs composantes

---

<sup>1</sup> HALTE, J-F. (2002). Pourquoi faut-il oser l'oral ? Cahier Pédagogique, Paris, p16.

essentielles qui permettent de communiquer efficacement et avec aisance. Voici les principales :

✓ **Composante phonique**

Elle concerne la manière dont les sons sont produits et perçus (l'intensité, le volume, l'intonation, l'articulation claire des mots, l'accentuation, la mélodie de la parole,...).

✓ **Composante linguistique**

Elle englobe les éléments liés à la langue elle-même (le choix précis et varié du vocabulaire, conjugaison, accords, syntaxe correcte, utilisation appropriée de la structure grammaticale,...)

✓ **Composante discursive**

Elle concerne l'organisation et la structuration du discours (introduction, développement, conclusion, enchaînement logique des idées, utilisation de connecteurs logiques pour relier les phrases,...)

✓ **Composante communicative**

Elle se rapporte à l'interaction avec l'interlocuteur (attention portée à l'autre, ajustement du discours en fonction du contexte et du public, gestes, mimiques,...)

✓ **Composante expressive**

Elle touche à l'expression des émotions et des intentions (utilisation du ton pour exprimer des sentiments, variation de la vitesse de parole, utilisation stratégique des pauses pour renforcer le message).

✓ **Composante stratégique**

Elle implique l'utilisation de techniques pour surmonter les obstacles à la communication (reformulation pour clarifier un point, modification du message en fonction des réactions de l'interlocuteur,...)

✓ **Composante situationnelle**

Elle prend en compte le contexte de la communication à travers les rôles et les relations entre les interlocuteurs.

### 1.3. Les manières d'enseigner l'expression orale

L'oral est un aspect très important dans la situation de communication en classe, c'est un outil d'enseignement/ apprentissage. Il faut adapter un dialogue entre enseignant/ apprenant sous forme des questions et des réponses. En effet, l'enseignant doit développer l'imagination et la créativité chez les apprenants dans la mesure où, il est appelé à instaurer un rapport interactif entre un émetteur et un récepteur. Il faut constituer l'imagination des besoins au sein de situation d'interrogation, aussi la reformulation des questions et des débats entre les deux.

L'expression orale se divise en deux formes : « *L'oral est une production corporelle, dans son fonctionnement phonétique mais aussi par l'activité physique d'accompagnement, mimique et gestuelle, dont elle ne peut être séparée, ni dans son rythme ni dans son intensité* »<sup>1</sup>

➤ **Forme verbale**

C'est la voix qui désigne l'ensemble des sons ou des ondes sonores qui produisent par larynx, des codes verbales à partir l'appareil phonatoire. Cette forme manifeste sous : le volume, l'articulation, le débit et l'intonation. Le volume doit être adapté à la distance. En français, les apprenants doivent soigner leurs articulations et le débit, et l'intonation doit être expressive et significative.

➤ **Forme non verbale**

Les gestes, les sourires et les signes qui désignent des langages naturels. La forme non verbale, se manifeste sous :

**Le regard** : est un langage naturel entre l'enseignant et l'apprenant pour faire l'attention et pour créer une confiance entre eux.

**Le geste** : est une partie de l'expression de l'oral qui l'utilise pour transmettre les messages et les idées.

## **2. Les enjeux de l'expression orale dans le cadre scolaire :**

### **2.1. Développement des compétences langagières**

---

<sup>1</sup> CLAUDINE G-D et SYLVIE, 2004. P91.

L'oral permet aux apprenants de structurer leur pensée, d'enrichir leur vocabulaire et de maîtriser les registres de la langue. Il est considéré comme une base pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

Les compétences langagières orales sont fondamentales pour l'ensemble des apprentissages :

-**Compréhension orale**: capacité à décoder et interpréter des messages entendus.

-**Expression orale** : capacité à formuler des idées de manière claire et structurée.

-**Interaction orale** : capacité à dialoguer, poser des questions, reformuler, ....

-**Médiation** : capacité à reformuler ou transmettre des informations à autrui.

Ces dimensions sont mises en avant les programmes scolaires et dans des cadres de référence comme le *CECRL*, « *l'oral est une compétence aussi essentielle que l'écrit* »<sup>1</sup>. Ce cadre valorise une approche actionnelle de la langue.

## 2.2. Renforcement de la confiance en soi

C'est un enjeu majeur de l'expression orale dans le cadre scolaire, parce qu'il influence directement la capacité des élèves à s'exprimer avec clarté, assurance et efficacité. La confiance en soi, « *c'est ma capacité à agir, à réussir ce que j'entreprends, en tout cas, à affronter raisonnablement ce que j'ai à entreprendre dans ma vie* »<sup>2</sup>.

## 2.3. Accès à la citoyenneté

L'oral scolaire développe des compétences de débat, d'écoute active et de prise de parole respectueuse.

## 2.4. Inclusion scolaire

L'éducation inclusive est un concept qui vise à garantir l'accès à l'éducation à tous les apprenants, quelles que soient leurs différences. Elle repose sur des principes fondamentaux tels que l'équité, la reconnaissance de la diversité et la non-discrimination.

## 2.5. Evaluation et expression de la pensée

---

<sup>1</sup> Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues

<sup>2</sup> CHRISTOPHE André, web conférence en intégralité sur la chaîne youtube de Mentorshow.

L'oral est un moyen d'évaluer les apprentissages de façon différente, donc, il permet à l'enseignant de comprendre comment l'élève pense, raisonne et construit son savoir.

### 3. Pratiques pédagogiques favorisant l'oral

#### 3.1. Pratiques interactives

L'interactivité est une activité nécessitant la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, qui ajustent leur comportement. Pour *V.Traverso* : « *l'interaction correspond à ce qui se passe lorsque plusieurs personnes se trouvent réunies* »<sup>1</sup>. Autrement dit, parler d'interaction verbale dès que plusieurs personnes en contact. Pour *Catherine Kerbrat-Orrecchioni* : « *tout au long du déroulement d'un échange communicatif quelconque, les différents participants, que l'on dira donc des « interactifs », exercent les uns sur les autres un réseau d'influences mutuelles-parler c'est échanges, et c'est changer en échangeant* »<sup>2</sup>. Autrement dit, on parle d'interaction dès que deux ou plusieurs personnes rentrent en communication dans un contexte déterminé qui engage l'espace et le temps, ces interactants exercent un réseau d'influence mutuelle.

Parmi ces pratiques interactives, on trouve :

- les débats en classe** : développent l'argumentation, l'écoute et la prise de parole.
- les discussions dirigées ou libres** : favorisent l'échange d'idées et le respect de la parole de l'autre.
- les travaux de groupe avec restitution orale** : stimulent la coopération et la formulation claire d'idées.

#### 3.2. Pratiques théâtrales

La pratique théâtrale décrit le travail collectif réalisé par divers praticiens du théâtre. Ce terme ne s'appliquait généralement pas aux créateurs de théâtre avant du modernisme.

En ce sens, on trouve :

- des jeux de rôle** : permettent de s'exprimer dans des situations variées (réelles ou fictives)
- mises en scène/ saynètes** : renforcent la mémorisation, l'expressivité et la confiance.

---

<sup>1</sup> TRAVERSO, V, (1990), *l'analyse des conversations*, Nathan, Paris, p5.

<sup>2</sup> KERBRAT-ORRECCHIONI, C, *ibid*, p17.

-**la lecture théâtralisée** : améliore la diction et compréhension des textes.

### 3.3. Pratiques discursives

Les pratiques discursives désignent l'ensemble des techniques et stratégies utilisées dans la communication verbale pour influencer, persuader ou informer un auditoire. Elles sont fondamentales dans la rhétorique, la sociolinguistique et les études de communication. Parmi ces pratiques discursives, on peut citer :

-**les exposés oraux** : ils développent les compétences de préparation, structuration du discours et la prise de parole.

-**les présentations de projets** : elles encouragent l'expression claire et motivée des idées.

-**le compte rendu oral d'activités ou de lectures** : il favorise l'expression personnelle et la synthèse.

### 3.4. Pratiques réflexives

Les pratiques réflexives consistent en une approche qui encourage la réflexion sur les expériences vécues pour en tirer des leçons et améliorer sa pratique. Elles visent à développer la conscience de soi, à identifier les facteurs qui influencent les actions et à améliorer la qualité du travail. Donc, les enseignants peuvent utiliser la pratique réflexive pour analyser leurs méthodes d'enseignement, pour identifier les forces et les faiblesses de leurs actions et pour mieux répondre aux besoins de leurs élèves. Par exemple, on trouve :

-**le cercle de parole** : il favorise l'expression des opinions, l'écoute et la reformulation.

- **l'autoscopie ou l'enregistrement vidéo/ audio** : ils permettent à l'élève de se voir et s'entendre pour progresser.

### 3.5. Pratiques ludiques

Actuellement, l'activité ludique fait partie des pratiques pédagogiques indispensables en classe de FLE puisqu'elle représente un stimulant qui incite l'apprenant à participer et à s'améliorer. Grâce au ludique, l'élève parvient à la conquête de lui-même et de son univers, autrement dit l'intégration du ludique dans le processus d'apprentissage pousse l'élève à avoir des objectifs à atteindre dans son cursus tels que : la résolution des problèmes parvenus, la planification, la prise de décision et le raisonnement logique également.

Selon Jean Pierre Cuq : « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »<sup>1</sup>.

A travers cette définition, Jean Pierre Cuq insiste sur le côté pragmatique de l'activité ludique en tant que moyen pédagogique qui pourrait être traduit sous forme d'objectifs didactiques, ainsi nous pouvons dire que l'activité ludique signifie l'action qui renvoie à une situation d'apprentissage comportant des règles et des lois pédagogiques.

D'après Nicole De Grandmont : « L'activité ludique est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu »<sup>2</sup>.

Il s'avère que l'activité ludique est un outil pédagogique qui sert à développer chez l'apprenant la créativité et l'imagination, elle est considérée comme un outil de classe facilitant la transmission des savoirs par le biais du jeu.

Il existe différents types d'activités ludiques, on peut citer :

➤ **Les jeux linguistiques**

Le jeu linguistique n'est pas seulement un moyen qui donne du plaisir aux apprenants en classe, mais aussi un outil par excellence qui aide les élèves à *surmonter les difficultés linguistiques* : grammaticales, morphologiques, phonétiques, orthographiques. Selon Cuq et Gruca : « Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent la maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant »<sup>3</sup>.

Aussi, il permet aux apprenants de mémoriser plein de nouveaux mots en un peu de temps, il suffit que le bon choix de jeux soit fait par l'enseignant en fonction des besoins et du niveau des apprenants.

---

<sup>1</sup> Cuq, J-P, Ibidem, P160.

<sup>2</sup> GRANDMONT Nicole, Pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck Bruxelles, 1997, p106.

<sup>3</sup> CUQ J-P et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, presses universitaires de Grenoble, 2008, p457.

A propos de ce genre d'activité, nous proposons un exemple de jeu linguistique, qui est :

**-les mots fléchés** : un jeu consistant à remplir une grille avec des mots à l'aide d'indices placés dans des cases, la position des mots étant indiquée par des flèches.

### ➤ Les jeux de créativité

Les deux concepts, jeux et créativité sont souvent ensemble ; en effet, la créativité se découvre à travers le jeu. *J.P.Cuq et I. Gruca* dans leur ouvrage soulignent que : « *Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.* »<sup>1</sup>.

De ce fait, le jeu de créativité est un jeu qui a pour objectif de susciter l'intérêt de l'apprenant afin de créer des situations d'imagination en exploitant ses compétences langagières et en produisant de nouveaux mots, des phrases et des énoncés.

*WINNICOTT D.W.* affirme que : « *c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi.* »<sup>2</sup>.

Dans ce type d'activité nous prenons l'exemple des Charades : c'est une énigme qui consiste à découvrir un mot à partir de la définition de ses syllabes.

### Exemple :

Mon premier est un animal.

Mon second est une anse.

Mon tout est une devinette.

Solution : chat – rade = **charade**

### ➤ Les jeux culturels

---

<sup>1</sup> CUQ J-P et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, presses universitaires de Grenoble, 2008, p457.

<sup>2</sup> WINNICOTT, D-W. Donald, jeu et réalité, l'espace potentiel, 1971, p76.

Le jeu culturel est une source d'enrichissement de la culture d'apprenant, il permet une ouverture d'esprit de l'apprenant et celui des autres. Il s'ouvre sur le monde pour enrichir ses connaissances et découvrir l'autrui.

Selon J.P. CUQ et I. GCUCA : « Les jeux culturels... qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants. »<sup>1</sup>.

D'ailleurs le jeu culturel en classe aide l'enseignant à développer la compétence orale en classe de FLE chez l'élève.

Concernant cette catégorie, présentons comme exemple un jeu culturel dont le but est de trouver en un temps limité une série de mots appartenant à une des classes prédéfinies par les joueurs et commençant par la même lettre.

La forme du tableau est comme suite :

Pays	Capitale	Ville	Métier
Algérie	Alger	Annaba	Acteur

#### ➤ Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont : « les 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, soit sur la contrainte ; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation(...) »<sup>2</sup>.

Concernant ces jeux, ils permettent à l'apprenant de surmonter le grand défi chez la majorité des apprenants qui est la timidité et le fait de parler devant un public ; ils permettent aussi de découvrir les compétences et les connaissances des apprenants.

## 4. Définitions et caractéristiques des jeux de rôle

### 4.1. Définitions

---

<sup>1</sup> CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p458.

<sup>2</sup> Ibidem. P458

Il existe plusieurs moyens pour l'enseignement/apprentissage de l'oral. Toutefois, le jeu de rôle a une place si cruciale, est une activité très complexe et créative qui contribue au développement du jeune enfant. Car toutes les formes de jeux contribuent au développement optimal. Il peut être défini comme une source de plaisir et un outil de communication. C'est un médiateur des interactions entre l'enseignant et ses apprenants. J-P Cuq déclare que : « *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.* »<sup>1</sup>

Le jeu de rôle est : « *Un exercice de simulation orale qui consiste à reproduire une situation concrète de la vie quotidienne. C'est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique. Le jeu de rôle a aussi comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontanée* »<sup>2</sup>.

Le jeu de rôle en classe de langue fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation. Il peut, entre autre, sur le plan pédagogique, faciliter le travail dans les classes hétérogènes, contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe, et développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse. Il peut aider également à dédramatiser l'erreur, promouvoir la prise de conscience de soi, et rendre possible la mise en place d'une pédagogie différenciée.

Le jeu de rôle installe un climat de confiance entre les apprenants ce qui les met à l'aise, en leur donnant la possibilité de s'exprimer dans des situations communicationnelles similaires, et par la même le jeu de rôle leur apporte une bonne occasion de s'amuser et d'apprendre avec plaisir. Le jeu de rôle implique une interaction qui fait appel à deux locuteurs ou plus.

## 4.2. Caractéristiques des jeux de rôle

Les jeux de rôle possèdent plusieurs caractéristiques distinctives qui les différencient des autres formes de jeux et de narration. Voici les principales caractéristiques :

### ➤ Apprentissage actif

---

<sup>1</sup> CUQ, J-P, op. cit. p457

<sup>2</sup> ROBERT, J-P, op. cit. p501.

Les jeux de rôle encouragent les élèves à participer activement à l'apprentissage, en incarnant des rôles et en prenant des décisions.

➤ **Développement des compétences sociales**

Les jeux de rôle aident les élèves à développer des compétences sociales telles que la communication, la collaboration et la résolution de conflits.

➤ **Personnalisation de l'apprentissage :**

Les jeux de rôle permettent aux élèves de prendre des décisions et de faire des choix, ce qui peut aider à personnaliser l'apprentissage.

➤ **Simulation de situations réelles :**

Les jeux de rôle peuvent simuler des situations réelles, ce qui aide les élèves à développer des compétences pratiques et à appliquer les connaissances théoriques.

➤ **Motivation et engagement :**

Les jeux de rôle peuvent motiver les élèves et les engager dans l'apprentissage, en leur offrant une expérience ludique et interactive.

## **5. Les avantages pédagogiques des jeux de rôle en classe du FLE (motivation-interaction-communication) :**

Dans une classe de FLE, le jeu de rôle est une véritable occasion qui permet aux apprenants de gérer la séance, car c'est eux qui prennent la parole et se mettent dans des nouveaux caractères des personnages différents (réels ou irréels) dans une situation précise sous la direction de leur enseignant. Prendre la parole dans une séance de l'oral d'une manière collective, permet aussi de donner la chance au nombre maximum des apprenants.

### **5.1. Au niveau de l'interaction**

- **Interaction enseignant/apprenant**

La classe est un milieu d'échange d'apprentissage entre un enseignant et un groupe d'apprenants. La relation enseignant/apprenant doit être une relation cordiale selon

*Berthelemy : « l'apprenant est l'instrument de son propre apprentissage et l'enseignant est l'autre instrument qui, combiné avec le premier, permet un apprentissage accompli »<sup>1</sup>*

Dans ce milieu d'apprentissage l'enseignant doit créer un espace de communication avec ses élèves pour obtenir un climat de respect et de confiance qui favorise l'acquisition de la langue. L'activité du jeu de rôle donne l'occasion aux apprenants pour prendre la parole, dans ce cas l'enseignant est responsable de faire sortir les apprenants de leur timidité, il est très nécessaire de provoquer ceux qui sont toujours absents dans le moment où il y a une communication, l'enseignant est donc obligé de s'informer de ce type d'activité et de la démarche à décrire.

- **Interaction apprenant/apprenant**

Les échanges d'informations entre les apprenants en quelques minutes peuvent être bénéfiques qu'une interaction avec l'enseignant, ce travail collaboratif aide les apprenants de s'exprimer librement, car les interactions entre eux sont faites sans limites et sans obstacles, cette méthode leur motive à apprendre la langue d'une manière amusante, car les apprenants aiment travailler en groupe *«les enfants aiment de manière naturelle, parler et travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez les élèves, un engagement plus actif dans leur apprentissage»<sup>2</sup>*. Le travail en groupe augmente les occasions pour pratiquer la langue, car l'apprenant communique, argumente, justifie ... en utilisant la langue entre eux, il favorise également le développement de compétences sociales. Les échanges permettent de mieux se connaître soi-même, de découvrir l'autre, de se découvrir grâce à l'autre. Alors ce type d'interaction leur aide de prendre conscience de ce qu'ils viennent d'apprendre.

## **5.2. Au niveau de la communication**

Les difficultés de communication constituent une partie importante des problèmes qui rencontrent les apprenants en classe de FLE. Parmi les nombreux outils disponibles, le travail en situation de jeu de rôles est un des plus directement efficaces, mais requiert une compétence particulière : il ne suffit pas de bien communiquer pour être capable de maîtriser la langue française, mais aussi être conscient de ce qu'ils vont apprendre.

## **5.3. Jeu de rôle comme source de motivation**

---

<sup>1</sup> BARTHELEMY Fabric, p19.

<sup>2</sup> GIASSON Jacqueline, op. cit, p32

Ce genre d'activité favorise le travail en groupe, dans la mesure où les apprenants s'expriment librement en s'amusant, et elle donne une certaine dose de confiance et elle sert à développer l'imagination et la créativité, ainsi le jeu de rôle établit un « *déclat, qui incite l'apprenant de découvrir de manière expérimentale l'intérêt d'une démarche, une manière inhabituelle d'effectuer une tâche, d'entrer en relation avec les autres.* »<sup>1</sup> La vision d'une activité de jeu de rôle chez les élèves se diffère à celle des adultes, en effet le jeune apprenant la considère comme :

➤ **Un jeu ludique**

L'élève considère ce type d'activité comme un jeu amusant car il trouve un certain espace de liberté où il peut développer sa créativité et son imagination. *Nicole Grandmont* dans son ouvrage estime que : « *le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, aux merveilles et favorise la créativité* »<sup>2</sup>, alors le jeu ludique est un moyen agréable qui aide au développement de l'individu et qui permet d'améliorer ses compétences et sa créativité. En effet le jeu ludique représente une composante importante dans la vie de chaque individu.

➤ **Un facteur motivant**

Le jeu de rôle est un facteur de motivation par excellence dans lequel l'apprenant utilise ses capacités physiques et mentales qui leur aident à mieux comprendre et à mémoriser rapidement son apprentissage. On ne peut pas transmettre un savoir si on n'a pas l'envie de le faire, alors il faut provoquer et attirer l'attention des apprenants, utilisant des activités motivantes pour effectuer une tâche et qui met en œuvre ses efforts et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs.

## **6. Les types de jeux de rôle et leur mise en œuvre en classe de 2<sup>ème</sup> AM**

### **6.1. Les types de jeux de rôle**

Le jeu de rôle peut prendre diverses formes, en fonction des objectifs d'apprentissages visés et des compétences à mobiliser. Girard et ses collaborateurs (2005) distinguent deux types de jeu de rôle : le jeu de rôle procédural et le jeu de rôle d'exploration. Il est à noter que

---

<sup>1</sup> <https://Dumas.Ccsd.Cnrs.Fr/Dumas-01256948/Document>.

<sup>2</sup> GRANDMONT Nicole, Pédagogie du jeu, 13juin, 1997.

ces deux types de jeu de rôle peuvent être utilisés lors d'une même situation hypothétique. Cependant, l'un d'eux est généralement prédominant.

➤ **Jeu de rôle procédural**

Ce type de jeu de rôle est utilisé pour faciliter l'acquisition d'une habileté. Il s'avère donc à privilégier lorsque l'objectif du jeu de rôle est lié au développement du savoir-faire des personnes étudiantes.

➤ **Jeu de rôle d'exploration**

Le jeu de rôle d'exploration vise davantage l'acquisition de compétences liées au savoir-être, notamment en ce qui a trait à la connaissance de soi. Ce type de jeu de rôle est à privilégier lorsque les personnes étudiantes s'engagent sur les plans affectif et personnel dans une situation et pour leur permettre de poser un regard sur leur posture professionnelle.

## **6.2. La mise en œuvre du jeu de rôle en classe**

Un jeu de rôle comme une activité pédagogique doit être motivant car il s'agit d'une activité qui sollicite la participation de tous les élèves de la classe, chacun endossant le caractère d'un personnage. Pour augmenter son efficacité certains auteurs proposent de ne pas évaluer les performances des participants de manière à ne pas brandir devant eux le spectre d'une sanction bloquante, divers situations peuvent être proposées soit par le maître ou par les apprenants, les décors seront choisis et les costumes également parce que ces derniers sont le masque qu'elles se cachent derrière, ainsi les élèves peuvent mieux s'exprimer. Cette mise en place de jeu de rôle passe par plusieurs étapes :

➤ **La phase de préparation**

Il est important que l'enseignant ou les élèves des deux côtés s'accordent sur la situation de communication, les rôles des différents rôles, la mise en place, la durée et le fonctionnement. Comme toutes les autres activités en classe, les jeux de rôles doivent être préparés à l'avance pour faciliter la réussite de l'activité. Vous trouverez ci-dessous un exemple de plan, qui peut être adapté aux besoins de l'enseignant.

- Description de la situation

- Les supports et les autres matériaux
- Le vocabulaire utilisé
- Exemples de la situation
- Les observations de l'enseignant(e)/ résultat de l'activité

Cependant, il ne s'agit pas d'une formule rigide qui doit être suivie par tous. La créativité, l'improvisation, l'imagination doivent y trouver leur place, telles sont les conditions de base de la motivation.

➤ **Phase d'animation**

Les apprenants sont placés dans un environnement communicatif qui inclut le respect de l'apparence réelle de la situation qu'ils vivent. Les interventions doivent être adaptées aux conditions du jeu de rôle. Ce qui importe n'est pas leur longueur, mais leur corrélation. La simplicité doit être abandonnée, il est nécessaire que le jeu ait un rapport avec le programme, il s'inscrit dans une progression.

- Explication de l'activité (quoi, pourquoi, comment) en citant les limites.
- Encadrer les acteurs pour assurer le bien-être de chacun, laisser les apprenants libres pour qu'ils puissent agir et interagir.

➤ **Phase d'analyse**

Cette étape concerne davantage l'enseignant. Ce dernier doit utiliser des grilles et, au lieu d'évaluer les élèves, identifier les erreurs phonologiques et grammaticales afin que les corrections nécessaires puissent être rapportées plus tard de manière très subtile. Le jeu de rôle est un excellent outil pédagogique pour l'apprentissage des comportements communicatifs, notamment à l'école.

## **7. Comment les jeux de rôles peuvent aider à réduire l'anxiété langagière et à améliorer la confiance en soi**

Comment reconnaître et réduire l'anxiété langagière ? Si, en tant que professeur, on voudrait travailler pour réduire l'anxiété langagière, il faut d'abord savoir reconnaître les signes ou les symptômes qui pourraient être preuves de l'anxiété. Les recherches de Horwitz,

Horwitz et Cope (1986) ont montré que les étudiants qui souffrent d'un niveau plus élevé d'anxiété langagière ont tendance à éviter des tournures trop difficiles ou des messages personnels dans la langue cible. Elles ont également prouvé qu'ils ont tendance à étudier trop sans améliorer leurs notes ou l'inverse, à ne pas étudier du tout ou même à s'absenter des cours à cause de leur inquiétude. Souvent, ils ressentent aussi des symptômes physiques, comme des difficultés à se rappeler et à se concentrer, mais aussi comme des palpitations, de la tension, des tremblements et des transpirations. Ces symptômes physiques sont des réponses du mode de fuite ou décombrât, selon Young (1991), qui se montrent le plus souvent chez les élèves avec un niveau d'anxiété très élevé. Les comportements les plus communs, indiquant de l'anxiété, sont par exemple quand quelqu'un se tortille dans son siège, remue, joue avec ses cheveux et ses vêtements ou balbutie. Ensuite, les gens inquiets essaient souvent de réduire l'interaction sociale par exemple en diminuant leur participation dans des discussions et en restreignant leurs initiatives aux conversations. Ils essaient aussi souvent de garder l'image de soi comme gentil, poli, intéressé et même social à travers des manières différentes, comme par des sourires, par ne pas interrompre l'autre et par des sons d'accord.

Plusieurs études ont été faites sur comment réduire l'anxiété langagière. Par exemple, en 2015, Arabai propose que les professeurs doivent éviter de trop critiquer et corriger les fautes des apprenants mais aussi éviter de faire des concours qui augmentent la compétitive, et de publiquement comparer les résultats et les notes des étudiants. Ensuite, il souligne l'importance de l'apprentissage coopératif, de l'encouragement des compétences des élèves sous la forme de feedback positif et de laisser plus de contrôle aux élèves sur leur apprentissage.

## **7.1. L'anxiété langagière et l'apprentissage du FLE : Un état des lieux**

L'apprentissage d'une langue étrangère, et en particulier du français langue étrangère (FLE), peut représenter une expérience enrichissante mais aussi stressante pour de nombreux apprenants. Parmi les obstacles affectifs les plus fréquents, l'anxiété langagière occupe une place centrale. Ce phénomène psychologique peut entraver l'acquisition de la langue et réduire l'efficacité des apprentissages. Cet article propose un état des lieux sur l'anxiété langagière dans le contexte du FLE, en explorant ses manifestations, ses causes, ses impacts et les pistes d'intervention pédagogique.

## **7.2. Définition et typologie de l'anxiété langagière**

### 7.2.1. Définitions de l'anxiété langagière

Du latin *anxietas*, le dictionnaire *Larousse* définit l'anxiété comme une « *inquiétude pénible, une tension nerveuse causée par l'incertitude, l'attente ou l'angoisse* »<sup>1</sup>, ou comme un « *trouble émotionnel se traduisant par un sentiment indéfinissable d'insécurité* »<sup>2</sup>.

*Charles D. Spielberger* définit lui dans un article de 1966 l'anxiété comme « un sentiment mélangeant tension, appréhension, nervosité et inquiétude »<sup>3</sup>. En 1986, *Ralf Schwarzer* définit à son tour l'anxiété comme « *un état impliquant à la fois un sentiment de tension et d'inconfort, une auto-évaluation négative et une tendance à s'effacer en présence d'autres individus* »<sup>4</sup>. Dans le contexte général de l'école, des spécialistes ont commencé à évoquer la notion de « refus scolaire » dans les années 1960 avant de parler, plus récemment de « phobie scolaire ». Pour ces chercheurs, cela serait « *un ensemble de symptômes qui forment ensemble un syndrome de « refus névrotique » de se rendre à l'école* »<sup>5</sup>. Ces cas extrêmes poussent certains élèves très anxieux à ne plus du tout être capables de se rendre à l'école, ce qui crée ainsi un réel handicap dans leurs apprentissages. On pourrait avancer que ces interrogations concernent les besoins fondamentaux du développement de chaque individu, tels qu'ils ont été présentés par le psychologue *Abraham Maslow* dans un article paru en 1943. En effet, il semble possible de considérer que « *l'anxiété en milieu scolaire concerne tout particulièrement les besoins d'estime de la (pyramide de Maslow)* »<sup>6</sup>.

### 7.2.2. Typologie de l'anxiété langagière

La typologie de l'anxiété langagière permet de mieux comprendre les différentes formes que peut prendre ce phénomène chez les apprenants d'une langue étrangère.

Les chercheurs étaient d'abord obligés d'identifier les sources de l'anxiété langagière. Horwitz, Horwitz et Cope (1986) parlent de trois types d'anxiété qui décident le niveau d'anxiété langagière :

- 1) l'appréhension de communication ;
- 2) l'angoisse d'examens ;

---

<sup>1</sup> Larousse.

<sup>2</sup> Larousse.

<sup>3</sup> SPIELBERGER Charles D, 1966.

<sup>4</sup> SCHWARZER Ralf, 1986.

<sup>5</sup> Marra, Garel et Legendre.

<sup>6</sup> MASLOW Abraham, 1943.

### 3) la peur d'évaluation négative.

Selon eux, le premier couvre l'anxiété de parler dans des groupes, le trac, qui est la crainte sentie quand il faut parler devant un public, mais aussi l'angoisse qu'on peut sentir en apprenant ou en écoutant ce que dit quelqu'un d'autre, c'est-à-dire la peur de ne pas comprendre le message. L'angoisse d'examens dérive, selon eux, de la peur de l'échec. Le dernier type d'anxiété peut se montrer dans n'importe quelle situation sociale où on se sent évalué par quelqu'un.

MacIntyre et Gardner (1991) ont fait une étude qui en gros supporte les conclusions de Horwitz, Horwitz et Cope (1986) sur l'anxiété langagière comme « *une anxiété séparée de l'anxiété générale. Toutefois, ils n'ont pas trouvé que l'angoisse d'examen est unique à l'anxiété langagière, mais qu'elle est plutôt liée à une anxiété générale* »<sup>1</sup>.

Donc, en 1986 que Horwitz et Cope parviennent à développer un outil qui permet de mesurer l'anxiété générale des élèves dans l'apprentissage d'une langue qui leur est étrangère. Ils l'ont appelé (FLCAS)<sup>2</sup>. Selon Zaborowska, « le test se veut général et couvre les sources communs d'anxiété rencontrées dans les classes de la langue seconde ou étrangère : l'appréhension de communication, la peur de l'évaluation négative et la peur face aux tests »<sup>3</sup>.

La typologie de l'anxiété langagière montre qu'il ne s'agit pas d'un phénomène uniforme. Comprendre ces différentes formes permet aux apprenants de mieux adapter leurs approches pédagogiques et de soutenir les apprenants dans un climat sécurisant, favorisant, l'expérimentation, l'expression et la confiance.

### **7.3. Les causes de l'anxiété langagière en classe du FLE**

Quels facteurs ont une influence sur l'anxiété langagière ?

**-L'anxiété personnelle et interpersonnelle** qui dépend par exemple du niveau d'estime de soi-même, la compétitivité et l'appréhension de communication.

**- les croyances des apprenants sur l'apprentissage d'une langue** c'est-à-dire Certains apprenants pensent qu'il faut savoir parler correctement avant de s'exprimer dans la nouvelle langue, qu'il faut parler sans accent, qu'il suffit avec deux ans d'études pour parler une langue

---

<sup>1</sup> MACINTYRE et GARDNER, 1991.

<sup>2</sup> Foreign Language Classroom Anxiety Scale.

<sup>3</sup> ZABOROWSKA

couramment et que certaines personnes peuvent mieux apprendre des langues que d'autres. Ces convictions sont souvent créatrices de beaucoup d'anxiété langagière, comme plusieurs entre elles sont irréalistes.

- **les croyances de l'enseignant sur l'enseignement d'une langue.** En effet, si l'enseignant pense que les meilleures méthodes pour enseigner une langue sont, entre autres, de toujours corriger les fautes des élèves et de ne jamais les laisser travailler en groupes à cause de peur de perdre le contrôle de la classe, le risque d'augmenter l'anxiété langagière chez les étudiants est très élevé.

- **L'interaction entre les apprenants et l'enseignant.** Cette source est fortement liée à la précédente et dépend surtout des relations dans la classe et le contexte social que l'enseignant a créé. La peur des réactions des autres quand on dit quelque chose, ou comment le professeur corrigera les erreurs sont deux facteurs qui ont une influence sur le niveau d'anxiété senti chez les apprenants.

- **Les procédures en classe, surtout les activités** où il faut parler, comme des présentations orales ou d'être appelé par l'enseignant pour répondre à une question.

- **les tests de langue**, ou pour mieux dire, comment les tests sont construits. En outre, si les questions du test ne correspondent pas à ce qui a été fait pendant les leçons, cela peut aussi provoquer de l'anxiété.

#### **7.4. Les conséquences de l'anxiété langagière sur l'apprentissage du FLE (Performance, motivation)**

L'anxiété langagière, un sentiment d'appréhension lié à la prise de parole et à l'utilisation d'une langue étrangère, peut avoir des conséquences néfastes sur l'apprentissage du français langue étrangère, tant sur le plan de la performance que de la motivation. Elle peut entraver la concentration, la mémoire et la prise de décision, affectant ainsi la performance académique et le bien-être émotionnel des apprenants.

##### **7.4.1. Conséquences sur la performance linguistique**

###### **➤ Difficultés à la prise de parole**

En classe, les apprenants évitent souvent de s'exprimer, de peur de faire des fautes ou d'être jugés, ce qui réduit les occasions de pratiquer. Donc, l'anxiété peut rendre difficile la

formulation de phrases et la prononciation, affectant la fluidité et l'exactitude de l'expression orale.

➤ **Réduction de la mémoire et de la concentration**

L'anxiété interfère avec la mémoire de travail, rendant plus difficile l'accès au vocabulaire et à la syntaxe déjà appris. Aussi, les apprenants anxieux commettent souvent davantage d'erreurs à l'oral comme à l'écrit, non pas par manque de compétence, mais à cause du stress qui altère leur concentration.

➤ **Influence sur les résultats scolaires**

Les étudiants anxieux peuvent avoir des difficultés à suivre les cours, à participer aux discussions et à réussir les évaluations, ce qui peut entraîner une baisse de leurs résultats scolaires.

➤ **Difficultés à développer les stratégies d'apprentissage**

L'anxiété peut empêcher les apprenants de mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage efficaces, telles que la recherche d'aide ou l'utilisation d'outils d'apprentissage, réduisant ainsi leur potentiel de progression.

#### **7.4.2. Conséquences sur la motivation**

➤ **Peur de l'échec**

L'anxiété peut engendrer la peur de l'échec, ce qui peut décourager les apprenants à s'engager davantage dans l'apprentissage.

➤ **Sentiment d'insatisfaction**

Les difficultés rencontrées en raison de l'anxiété peuvent entraîner une baisse de la motivation et un sentiment d'insatisfaction par rapport à l'apprentissage.

➤ **Retrait de l'engagement**

L'anxiété peut pousser les apprenants à éviter les situations où ils doivent utiliser la langue, ce qui limite leur expérience et leur progrès.

### **7.5. Le rôle des interactions sociales dans la réduction de l'anxiété**

Les interactions sociales jouent un rôle crucial dans la gestion et la réduction de l'anxiété. Elles offrent un soutien émotionnel, permettent de se sentir moins seul et de partager ses émotions, ce qui peut atténuer le stress et la peur.

Les relations sociales, en particulier avec des personnes de confiance, peuvent offrir un sentiment d'appartenance et de soutien. Ce soutien peut aider à gérer les sentiments d'anxiété et de stress en se sentant moins seul dans la lutte contre ces émotions. Par exemple les personnes qui entretiennent des relations sociales saines sont généralement plus heureuses et ont moins de problèmes de santé, ce qui peut avoir un impact positif sur la gestion de l'anxiété.

## **8. La confiance en soi chez les apprenants de FLE et son impact sur l'acquisition de l'oral**

### **8.1. Définition de confiance en soi dans le contexte de FLE**

La confiance en soi désigne ici la croyance d'un apprenant en ses capacités à comprendre et à s'exprimer en français. Elle est liée à l'estime de soi linguistique, c'est-à-dire à la perception de sa propre compétence dans la langue cible.

La confiance ou l'absence de celle-ci, est un facteur crucial dans l'acquisition de l'oral en français langue étrangère. Une faible confiance peut entraver l'expression orale tandis qu'une confiance accrue peut faciliter l'acquisition de cette compétence essentielle.

### **8.2. Impact de la confiance sur l'acquisition de l'oral en FLE**

#### **➤ Difficultés liées à la faible confiance**

Les apprenants qui manquent de confiance peuvent hésiter à prendre la parole, même en classe, craignant de commettre des erreurs ou de ne pas être compris. Ensuite, la peur de l'échec ou de la critique peut entraîner un blocage verbal, rendant difficile l'expression orale. Aussi, les apprenants qui manquent de confiance peuvent avoir du mal à s'exprimer spontanément, préférant rester dans leur zone de confort. Enfin, dans certains cas, la faible confiance peut même conduire à un rejet total de la communication orale, ce qui nuit considérablement à l'apprentissage de la langue.

#### **➤ Facilités liées à la confiance**

Les apprenants confiants sont plus enclins à participer aux activités orales, à poser des questions et à s'exprimer librement. Ainsi, la confiance permet de gérer l'anxiété liée à la langue étrangère, rendant l'apprentissage plus agréable et efficace. En plus, les apprenants confiants sont plus à même de s'adapter à différentes situations de communication orale et de faire preuve de flexibilité. Egalement, la confiance permet de développer une expression orale plus fluide et naturelle, rapprochant l'apprenant de la langue maternelle.

### **8.3. Comment favoriser la confiance des apprenants en FLE ?**

L'enseignant doit favoriser un climat de confiance et de respect, où les erreurs sont vues comme des opportunités d'apprentissage, donc, il faut diversifier les activités orales aux différents niveaux et besoins des apprenants. En effet, il est essentiel de mettre en avant les acquis des apprenants et de les encourager à s'exprimer en français, même si leur niveau n'est pas encore parfait. Ainsi, les progrès et les efforts des apprenants doivent être valorisés pour renforcer leur confiance et leur motivation, c'est-à-dire, il est important de prendre en compte les difficultés spécifiques de chaque apprenant et de les accompagner dans leur démarche d'apprentissage.

### **Conclusion partielle**

Le jeu de rôle en français langue étrangère constitue un outil pédagogique particulièrement efficace, car il mobilise non seulement les compétences linguistiques des apprenants, mais aussi leurs dimensions affectives. En recréant des situations authentiques de communication, le jeu de rôle favorise l'engagement émotionnel, réduit l'anxiété liées à l'erreur et stimule la motivation. Il permet également aux apprenants de renforcer leur confiance en eux, d'exprimer leurs émotions et de construire une relation plus positive avec la langue cible. En intégrant les aspects affectifs dans l'apprentissage, le jeu de rôle contribue ainsi à créer un climat de classe bienveillant, propice à l'expérimentation, à l'interaction et à la progression linguistique. Pour ces raisons, il mérite une place de choix dans l'enseignement du FLE, notamment dans une perspective communicative et humaniste.

# **Chapitre 02 :**

**Cadre contextuel et méthodologique de la recherche**

## **Introduction partielle**

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 enseignants et des apprenants envers l'activité du jeu de rôle.

Nous allons présenter l'outil de l'enquête, à savoir le questionnaire, et l'observation des séances afin de vérifier l'importance de l'utilisation des jeux de rôle dans les pratiques scolaire en particulier. Nous déterminerons leur rôle dans le développement de la compétence orale chez les apprenants de la 2<sup>ème</sup> année moyenne.

## **1. Présentation du contexte de l'étude**

### **1.1. Le CEM Rouabah Saâdi -Ain Taghrout- BBA**

#### **Description générale**

Notre enquête d'observation est réalisée au niveau du C.E.M. « Rouabah Saâdi », situé à Ain Taghrout. Notre établissement se compose de 17 classes, le nombre d'enseignants y exerçant est de 30 dont cinq enseignants de français et le nombre total des élèves est de 600 élèves.

### **1.2. Profil des apprenants de 2<sup>ème</sup> année moyenne<sup>1</sup>**

#### **Profil d'entrée**

Dans le Moyen, les éléments structurant les programmes de français dans le cycle sont les macro-actes de parole : expliquer, raconter et argumenter. En première année, il s'agissait de « permettre à l'élève de renforcer les compétences acquises au primaire par la mobilisation des actes de parole dans des situations de communication plus diversifiées à travers la compréhension et la production de textes de type explicatif et prescriptif. ». Ainsi, l'élève entrant en 2<sup>ème</sup> AM est capable de,

- **en production de l'oral**
  - formuler une question précise,
  - reformuler une explication écoutée,
  - produire une explication à partir d'un schéma,
  - produire un énoncé explicatif ou prescriptif cohérent.

---

<sup>1</sup> Programme de français de 2<sup>ème</sup> AM (2011/ 2012). Alger : ONOS

**Profil de sortie:**

- **A l'oral/ production, l'élève est capable de:**
  - Produire un récit cohérent et compréhensible.
  - Analyser et synthétiser une information et en rendre compte sous une forme résumée.
  - Communiquer de façon intelligible, claire, précise et appropriée.
  - Utiliser les ressources de la communication verbale et non verbale.
  - Interagir positivement en affirmant sa personnalité mais aussi en respectant l'avis des autres.

### **1.3. Situation de l'enseignement de l'oral au sein de l'établissement :**

Dans notre établissement, l'enseignement de l'oral reste un défi majeur. Malgré les efforts des enseignants, le niveau des élèves en expression orale demeure souvent faible, marqué par une hésitation à s'exprimer et un vocabulaire limité. Cette difficulté s'explique en partie par une anxiété langagière prononcée, qui paralyse le nombre d'entre eux lorsqu'il s'agit de prendre la parole en classe. Ce manque de confiance en soi, souvent lié à la peur du jugement ou de l'erreur, freine leur progression et limite les interactions spontanées.

## **2. Démarche Méthodologique**

### **2.1. Nature de la recherche**

Cette étude combine la méthode quantitative et la méthode qualitative pour atteindre son objectif. La méthode quantitative a été utilisée afin de connaître le niveau d'anxiété et la réussite scolaire des apprenants en production orale de FLE. Quant à la méthode qualitative, elle a été utilisée pour connaître les opinions des enseignants sur l'usage de la technique de jeux de rôle et ses effets sur l'anxiété ressentie en cours de production orale.

### **2.2. Les outils de collecte de données**

#### **2.2.1. Le questionnaire**

D'après Luc Albarello, le questionnaire est le point d'arrivée d'une réflexion théorique mais il est également le départ de l'observation empirique qui suit ; c'est-à-dire que c'est un outil intermédiaire entre l'étape théorique et l'étape pratique.

Le questionnaire se définit comme étant un : « *procédé analytique d'investigation utilisé dans les sciences sociales, psychologiques, pédagogiques, etc. Pour recueillir et traiter un maximum d'informations à partir des réponses à un ensemble de questions préalablement sélectionnées et validées.* »<sup>1</sup>

C'est-à-dire que c'est un outil utilisé dans toutes sciences, il sert à recueillir des réponses aux questions auxquelles le chercheur consiste à éclaircir afin de constituer son corpus et de l'analyser.

### **\*Présentation de l'enquête**

Nous avons opté pour le questionnaire comme moyen de collecte d'informations, et dont l'objectif est de connaître les avis et les représentations des enseignants à propos de l'intégration des jeux de rôle, leur utilisation ainsi que leur importance en classe de FLE.

Nous visons par notre enquête l'examen de l'impact des jeux de rôle en classe de FLE. A partir des réponses reçues, nous allons vérifier ses utilisations, savoir si ces activités sont utilisées par beaucoup d'enseignants ou par quelques-uns.

Dans ce cas, nous avons mené une enquête auprès des enseignants exerçant dans le secteur éducatif dans six établissements de cycle moyen se trouvant dans les communes de la wilaya de Bordj Bou Arreridj

- Ecole moyenne – Rouabeh Saâdi - commune de Ain Taghrout.
- Ecole moyenne – 19 mars 1962 - commune de Ain Taghrout
- Ecole moyenne -Said Ben Arrib- commune de Khelil
- Ecole moyenne –Flafla Ammar- commune de Khelil
- Ecole moyenne –Mibarki Amar- commune de Khelil
- Ecole moyenne – Mouhoubi Belkacem- commune de Khelil

### **\*Présentation de l'échantillon enquêté**

Notre enquête a été effectuée du 02 février au 19 mars 2025 auprès de vingt enseignants exerçant au cycle moyen. Nous avons opté pour ce palier pour connaître l'impact des jeux de rôle sur la compétence orale chez les élèves de l'école moyenne.

### **\*Présentation du questionnaire**

---

<sup>1</sup> GALISSON, R, COSTE, D, Dictionnaire didactique des langues, HACHETTE, 4<sup>ème</sup> édition, p456.

Nous avons élaboré un questionnaire composé de dix questions, s'articulant autour de sept questions fermées et de trois autres questions ouvertes visant à préciser l'importance des jeux de rôle dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère.

Le questionnaire que nous avons soumis aux enseignants comporte les questions suivantes :

**1-Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?**

**2-Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la matière, autrement dit sont-ils motivés ?**

a-Très motivés

b-Peu motivés

c-Assez motivés

**3-Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?**

a-Souvent

b-Parfois

c-Jamais

d-Très souvent

**4-Quelles sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?**

a- Comptines

b-Mots croisés

c- Jeux de rôle

d-Autres

**5-Utilisez-vous les jeux de rôle dans vos classes ?**

a-Très souvent

b-Souvent

c-Parfois

d-Jamais

**6-Selon vous, le « jeu de rôle » est une activité :**

a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.

b- qui donne à l'élève du plaisir à apprendre

c- qui exprime une perte du temps

**7-Est-ce-que les jeux de rôle aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?**

a-Oui

b-Non

c-Parfois

**8-Comment évaluez-vous le niveau de l'expression orale chez vos élèves après l'utilisation du ludique ?**

a-Très bon

b-Bon

c-Moyen

d-En-dessous de la moyenne

**9-Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?**

**10-Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE ?**

**2.2.2. Observation**

Dans cette partie, nous allons essayer de présenter le deuxième outil d'investigation auquel nous avons fait appel dans ce mémoire afin de valider nos hypothèses de départ par rapport à l'impact des jeux de rôle sur l'expression orale des apprenants. Nous avons opté pour une recherche dans une école moyenne dans la wilaya de Bordj Bou Arreridj.

D'abord, nous allons commencer par présenter le groupe expérimenté concerné, le lieu de l'observation, le déroulement des activités, puis nous allons exposer les grilles d'observation.

➤ **Description de l'expérimentation**

Nous avons assisté à quatre séances de TD. La première était une séance classique, tandis que les autres ont été réalisées en appliquant des jeux de rôle. Une grille d'observation inspirée du cadre théorique de la recherche a été élaborée. Enfin, nous procéderons à la comparaison entre la première activité et les autres.

Afin de déterminer le rôle des jeux de rôle dans l'amélioration de l'enseignement/apprentissage et FLE et plus précisément dans le développement de l'expression orale chez les apprenants de la 2<sup>ème</sup> année moyenne, nous avons choisi un outil d'investigation, à savoir l'observation pour répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer nos hypothèses de départ.

### ➤ **Description du lieu de l'observation**

L'observation a eu lieu au CEM Rouabeh Saâdi -. L'une des plus anciennes écoles moyennes qui se trouve à la commune d'Ain Taghrout dans la wilaya de BBA.

### ➤ **Description de l'échantillon**

Le groupe d'élèves comporte 14 élèves de différents sexes dont 07 garçons et 07 filles ayant l'âge de 12 à 13 ans.

## **2.3. Déroulement des séances**

### **La 1<sup>ère</sup> activité**

#### **A-/ La consigne**

Préparer la reformulation de la fable « *La cigale et la Fourmi* » qu'ils ont déjà vue lors de la séance de la compréhension orale durant 15 ou 20m au maximum.

Chaque apprenant lors de la prise de parole doit utiliser son propre vocabulaire au tableau devant le reste de ses camarades, il doit présenter un travail de reformulation personnelle.

#### **Le support transcrit vu lors de la séance de la compréhension orale**

**La fable :** « *La Cigale et la Fourmi* »

La cigale ayant chanté Tout l'été,  
Se trouva fort dépourvue  
Quand la bise fut venue.  
Pas un seul petit morceau

De mouche ou de vermisseau.  
Elle alla crier famine  
Chez la Fourmi sa voisine,  
La priant de lui prêter  
Quelque grain pour subsister  
Jusqu'à la saison nouvelle.  
Je vous paierai, lui dit-elle,  
Avant l'août, foi d'animal,  
Intérêt et principal.  
La Fourmi n'est pas prêteuse,  
C'est là son moindre défaut.  
Que faisiez-vous au temps chaud ?  
Dit-elle à cette emprunteuse.  
Nuit et jour à tout venant,  
Je chantais, ne vous déplaie.  
Vous chantiez ? J'en suis fort aise,  
Eh bien ! Dansez maintenant.

*Jean de La Fontaine, fable 1, livre premier.*

### **B-/ Déroulement de l'activité**

Après l'explication de la consigne, l'enseignante laisse les élèves pour organiser leurs idées pour s'exprimer oralement. La majorité refuse de prendre la parole juste 5 ou 6 élèves seulement acceptent de participer. Cette situation oblige l'enseignante à travailler avec tout le groupe par ordre dans la liste.

La majorité des apprenants trouvent des difficultés lors de la prise de parole, ils sont stressés, bloqués, et quand ils essayent de raconter, ils font référence à leur langue maternelle (l'arabe) ; ou bien ils vont trouver quelques phrases simples mais elles sont ainsi incomplètes et incohérentes. Aussi ils répètent les mêmes mots ou les mêmes phrases de leurs camarades qui ont déjà passé leurs tours. Dans ce cas l'enseignante essaye toujours de débloquer les situations de blocage en leurs fournissant quelques mots ou en corrigeant leurs erreurs.

### **C-/ Grille d'observation du déroulement de la 1<sup>ère</sup> activité**

Les critères de l'observation qui nous semble pertinents à retenir sont réunis dans la grille suivante :

**Remarque**

(+) : signifie : bien      (++) : Signifie : très bien      ( \_ ) : signifie : pas bien

Pour le trac :

(+) : signifie : présent      ( \_ ) : signifie : absent

**Tableau (A) :**

Acteurs	Motivation	Compétence Communicationnelle	Trac	Comport ement	Prononcia tion	Gestuelle
Zahra	+	+	+	+	+	-
Yasmine	+	++	+	+	++	+
Farah	+	++	+	+	+	-
Mohamed	-	-	+	-	-	-
Wassim	-	-	+	-	-	-
Nada	+	+	+	+	+	-
Rahaf	-	-	+	-	-	-
Zakaria	-	-	+	-	-	-
Anes	-	-	+	-	-	-
Hamza	-	-	+	-	-	-
Fateh	-	-	+	-	-	-
Aymen	-	-	+	-	-	-
Adel	-	-	+	-	-	-
Siham	-	-	+	-	-	-

➤ **La 2<sup>ème</sup> activité**

**A-/ La consigne**

A travers la fable de « **La Cigale et la Fourmi** » que vous allez voir maintenant, imaginez et jouez une situation réelle en utilisant un jeu de rôle.

**B-/ Méthodologie**

Pour réaliser l'activité, l'enseignante a choisi une scène du jeu, qui est une fable de « **La Fontaine** » « **La Cigale et la Fourmi** », et divise les élèves en sous-groupes, chaque sous-groupe joue le dialogue à sa manière.

Nous avons opté sur la méthode analytique pour le corpus dans notre travail afin de voir la qualité des différentes scènes jouées en mettant principalement l'accent sur la fiabilité de la motivation

Cette analyse nous permet de savoir les difficultés et les obstacles que rencontrent les apprenants dans la compréhension et l'expression orale, ainsi que leurs interactions dans ce type d'activités, et voir à quel point le jeu de rôle peut réduire l'anxiété langagière et améliorer la confiance en soi.

### **C-/ La réalisation du jeu**

Dans la séance de la mise en scène, les apprenants ont déjà maîtrisé et ont bien appris leurs rôles et tous ce qu'ils doivent faire, par exemple : le narrateur doit être posé, il parle lentement et il vise son regard au public (le reste des élèves), la cigale doit être stressé quand elle vient pour demander de l'aide de la fourmi.

### **D-/ Le déroulement de l'activité 02**

Avant de commencer l'activité, l'enseignante s'est essayée de mettre les apprenants en confiance en expliquant la consigne et le cadre du jeu d'une manière claire et facile et en quoi consiste cette activité. Cependant qu'il ne s'agit qu'un jeu elle leur a donc demandé d'être à l'aise et spontanés lors de l'interprétation. Ensuite, elle leur a demandé de préparer en trinômes et de choisir les personnages qu'ils veulent jouer en utilisant le vocabulaire nécessaire relatif à leur thème pour l'interpréter devant ses camarades.

En donnant un peu de temps aux apprenants pour réfléchir et se préparer en vue de construire les phrases et les mots adéquats, ces derniers ont choisi différentes situations. L'enseignante a remarqué qu'il y a une difficulté à bien construire les phrases.

Pour faciliter la tâche, l'enseignante a distribué des supports convenables au niveau des apprenants et à la nouvelle situation, contenant la fable de « La Cigale et la Fourmi » sous forme d'un dialogue.

### **Le support distribué aux apprenants lors de la séance de TD**

#### **La fable : « La Cigale et la Fourmi »**

**Narrateur :** En été la Cigale chantait joyeusement. Mais quand l'hiver arriva, elle n'avait rien à manger. Elle alla voir la Fourmi sa voisine.

**Cigale** : Bonjour, Fourmi, Peux-tu me prêter un peu de nourriture jusqu'au printemps ? Je te rendrai tout avec intérêt !

**Fourmi** : Que faisais-tu cet été ?

**Cigale** : Je chantais jour et nuit !

**Fourmi** : Tu chantais ? Eh bien, danse maintenant !

**Narrateur** : La Cigale repartit triste et affamée.

### **Texte adapté**

Après avoir terminé les préparations le rôle de l'enseignante a été de mettre les apprenants dans l'ambiance et de faire passer les groupes l'un après l'autre. Au début seuls deux groupes qui voulaient passer en premier mais par la suite après les premiers instants de trac et de timidité l'ensemble des présents ont réclamé leurs passages et se sont acquittés de leur rôle dans des conditions acceptables.

En premier, en commençant avec le premier groupe, les apprenants commencent à jouer avec des petits gestes de trac, ils ont présenté la situation d'une manière très souple, ils ont trop rapides, ce problème nous oblige à réexpliquer la scène autre fois en détail.

Le deuxième groupe, ils ont bien interprété la scène, devient presque une situation proche du réel, ils parlent avec les gestes et les grimaces et une voix très claire, sauf qu'ils ont fait des erreurs dans la prononciation de voyelles telles que : le « i » et le « u », cette bonne interprétation donne le groupe une représentation spécifique par rapport aux autres groupes.

Nous remarquons aussi que, les autres groupes veulent de présenter la situation et intervenir à l'estrade.

Les autres groupes qui restent, grâce au mouvement qu'ils trouvent lors du jeu, ils ont eu plus un sentiment de la sécurité devant leurs camarades. Nous évaluons chaque groupe pendant la prise de parole à travers une grille d'observation.

### **C-/ La grille d'observation du déroulement de la 2ème activité**

#### **Remarque**

(+) : signifie bien

(++) : Signifie très bien

( ) : signifie : pas bien

Pour le trac :

(+) : signifie présent      ( ) : signifie absent

**Tableau (B):**

Acteurs	Motivatio n	Compétence Communicationne lle	Tra c	Comporteme nt	Prononciati on	Gestuell e
Zahra	+	+	-	+	+	+
Yasmine	+	+	-	+	+	+
Farah	+	+	-	+	+	+
Mohame d	+	-	-	+	+	-
Wassim	+	+	+	+	+	-
Nada	+	+	+	+	+	+
Rahaf	+	+	+	+	-	+
Zakaria	+	-	-	-	-	-
Anes	+	-	+	+	+	+
Hamza	+	+	+	-	+	+
Fateh	+	-	-	+	-	-
Aymen	+	+	+	+	-	-
Adel	+	-	-	-	+	+
Siham	+	-	+	-	-	-

**Remarque**

Nous avons assisté à un 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> TD.

## **Conclusion partielle**

Le questionnaire a apporté une perspective complémentaire et a fourni des informations sur les perceptions des étudiants quant à l'efficacité des méthodes d'enseignement et à leur participation au processus d'apprentissage.

Les observations fournissent des informations sur les méthodes d'enseignement couramment utilisées, les interactions enseignant-élève, ainsi que le comportement des élèves et leur comportement en classe.

En intégrant des méthodes d'enseignement actives, nous pouvons créer un environnement d'apprentissage plus dynamique et plus efficace. Ces changements augmenteront non seulement l'engagement des étudiants, mais amélioreront également les résultats scolaires et la satisfaction scolaire.

## **Chapitre 03 :**

**Analyse et interprétation des données recueillies**

## Introduction partielle

Après avoir obtenu les réponses au questionnaire et les avoir automatiquement converties en graphique, nous avons sélectionné 10 questions pour analyser les réponses des participants.

Dans un premier temps, nous allons élaborer des tableaux (suivis de leurs graphies) représentant les pourcentages des données fournies par les enseignants

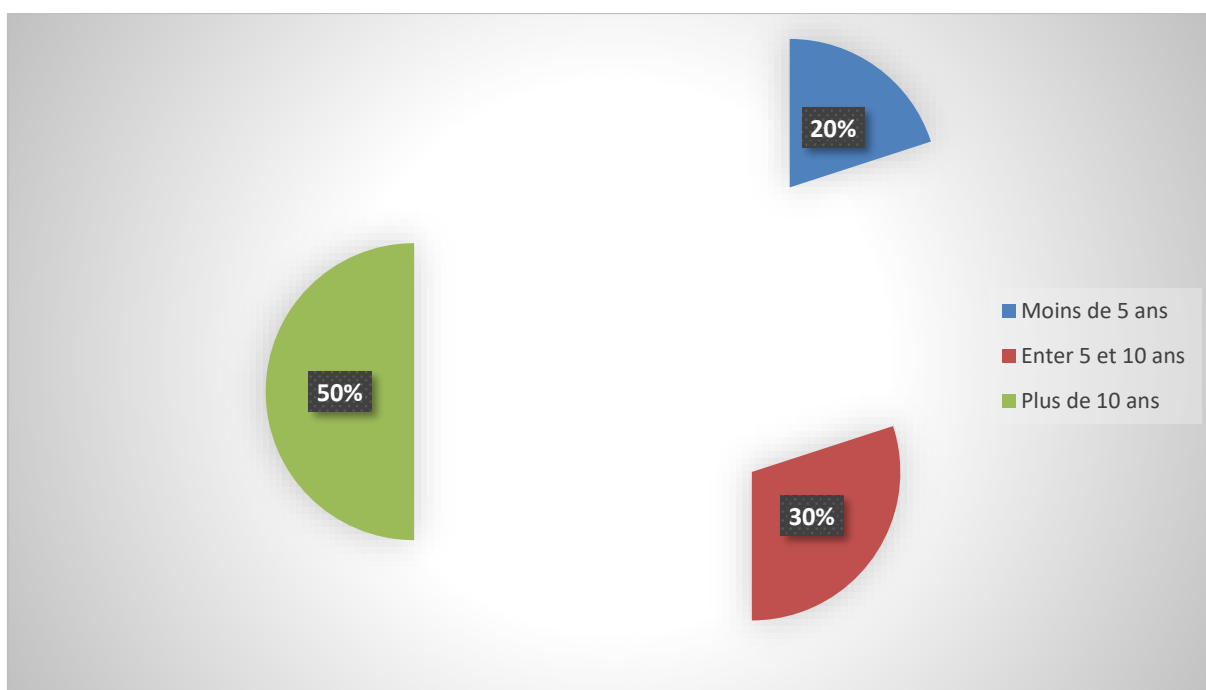
Dans un deuxième temps, nous allons analyser et interpréter des résultats des questions retenues et analyser aussi les résultats des observations des deux activités appliquées avec les apprenants de 2<sup>ème</sup> année moyenne.

### 1. Analyse quantitative des réponses du questionnaire

**Question 01** : Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?

**Tableau 01** : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement.

Réponses	Nombre	Taux
Moins de 5 ans	04	20%
Entre 5 et 10 ans	06	30%
Plus de 10 ans	10	50%



**Graphique 01 : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement.**

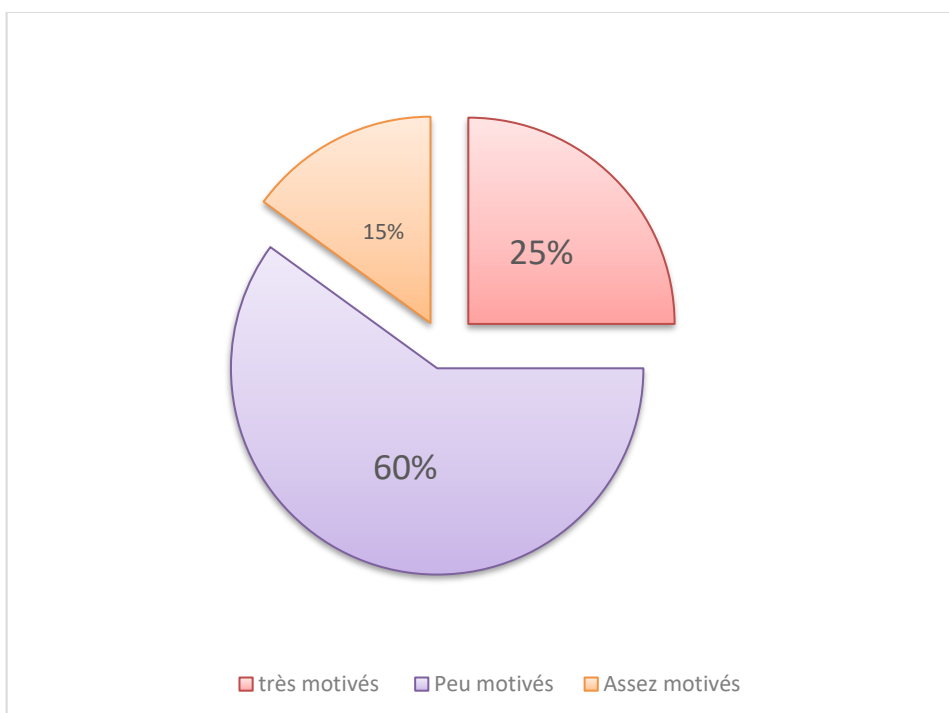
**Commentaire**

Cette question a pour objectif d'avoir une idée sur le nombre d'années exercées par chaque enseignant interrogé pour comparer et avoir une idée sur le degré d'utilisation des pratiques ludiques entre les anciens enseignants qui ont de l'expérience et les nouveaux. Ainsi, nous constatons que la majorité entre eux ont plus de 10 ans (50%) dans le domaine de l'enseignement du FLE, (30%) ont entre 05 et 10 ans et le reste ont moins de 5 ans (20%).

**Question 02 :** Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la matière, autrement dit sont-ils motivés ?

**Tableau 02 :** La motivation des apprenants

Réponses	Nombre	Taux
Très motivés	05	25%
Peu motivés	12	60%
Assez motivés	03	15%



*Graphique 02 : La motivation des apprenants*

**Commentaire**

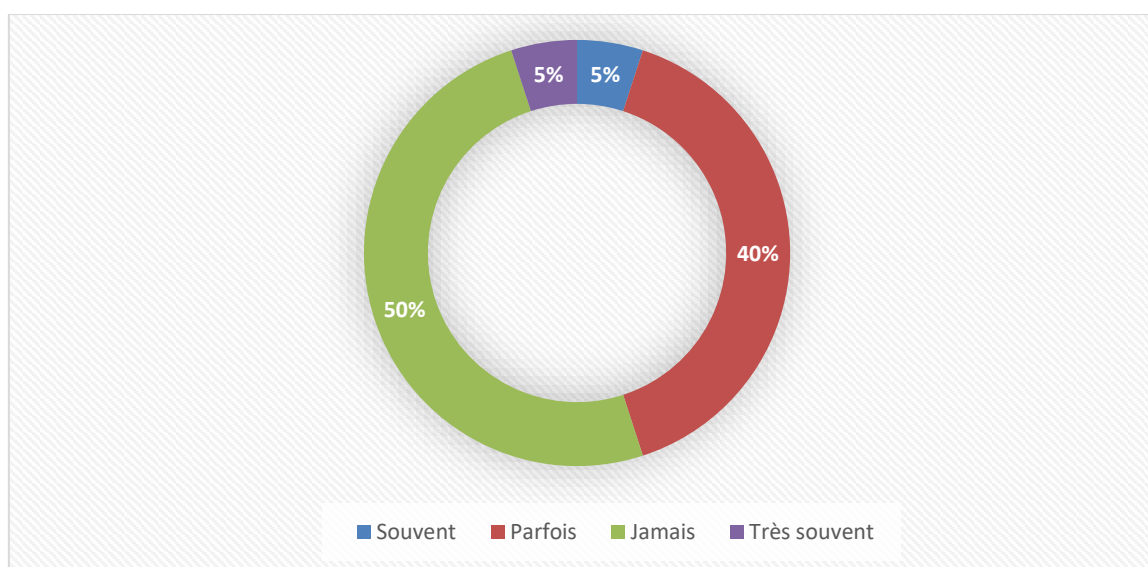
Nous avons trouvé nécessaire de poser cette question car la motivation joue un rôle central dans le processus d'apprentissage, elle rend l'apprenant acteur de son propre savoir.

D'après les résultats du questionnaire, il ressort que (60%) des enseignants trouvent que leurs apprenants sont peu motivés, (15%) disent qu'ils sont assez motivés et (25%) ont répondu que leurs apprenants sont très motivés.

**Question 03 :** Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

**Tableau 03 :** L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE.

Réponses	Nombre	Taux
Souvent	01	05%
Parfois	08	40%
Jamais	10	50%
Très souvent	01	05%



*Graphique 03 :L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE.*

**Commentaire**

D'après les réponses obtenues, nous constatons que le nombre des enseignants qui introduisent les activités ludiques dans leurs parcours pédagogiques (05%) et (40%)est plus

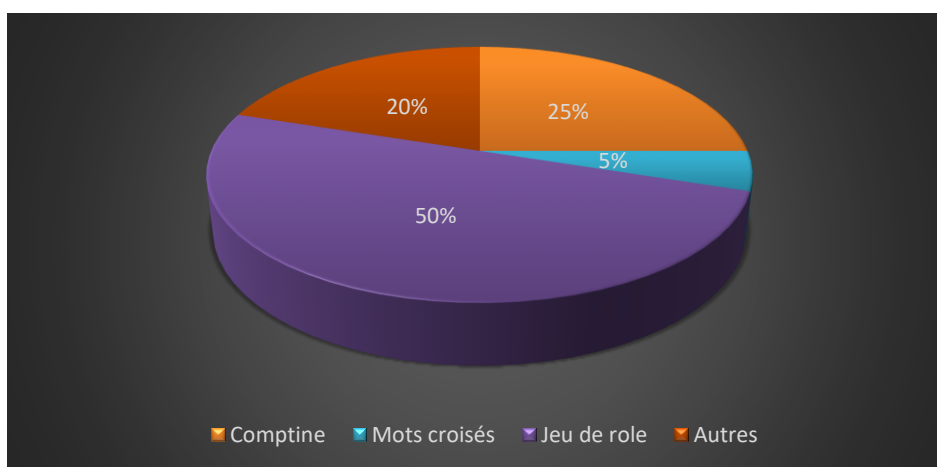
élevé que ceux qui ne font pas recours à ce type d'activité (50%) et (05%) pour les enseignants qui répondent par très souvent.

Néanmoins, l'utilisation diffère d'un enseignant à l'autre. Nous avons remarqué que certains y recourent parfois et d'autres jamais ; pour certains c'est une nécessité et les considèrent comme un outil indispensable de motivation pour inciter les élèves à apprendre et pour d'autres c'est seulement une perte de temps.

**Question 04 :** Quelles sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants?

**Tableau 04 :** Les pratiques à caractère ludique utilisés en classe de FLE.

Réponses	Nombre	Taux
Comptines	05	25%
Mots croisés	01	05%
Jeu de rôle	10	50%
Autres	04	20%



**Graphique 04 :** Les pratiques à caractère ludique utilisés en classe de FLE.

### Commentaire

Cette question a pour objectif d'avoir une idée sur l'utilisation des pratiques ludiques en classe de FLE.

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté une variation des réponses données. Parmi les enseignants enquêtés (50%) préfèrent le jeu de rôle comme support ludique pour maîtriser l'oral (chez leurs apprenants) ; (25%) s'appuient sur la comptine pour enrichir le

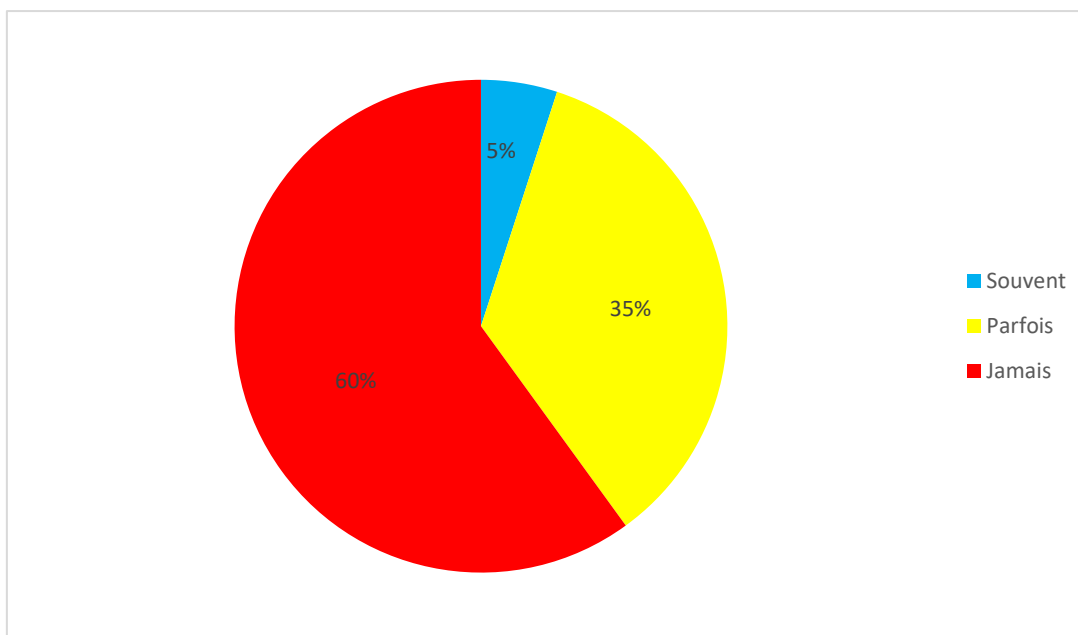
bagage linguistique et (5%) sur les mots croisés afin d'enrichir le stock lexical et développer l'intelligence des apprenants.

Certains enseignants ajoutent et proposent d'autres pratiques ludiques en pourcentage de (20%).

**Question 05 :** Utilisez-vous les jeux de rôle dans vos classes ?

**Tableau 05 :** L'utilisation des jeux de rôle en classe de FLE

Réponses	Nombre	Taux
Très souvent	00	00%
Souvent	01	05%
Parfois	07	35%
Jamais	12	60%



**Graphique 05 :** L'utilisation des jeux de rôle en classe de FLE

### Commentaire

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que seulement (35%) des enseignants font recours aux jeux de rôle en tant que support pédagogique servant à rendre l'apprentissage plus amusant et plus plaisant. Et un véhicule des informations efficaces qui permettent à l'apprenant timide de communiquer et utiliser le langage spontanément et sans contrainte. Ce qui permet de manier la langue sans peur ou timidité.

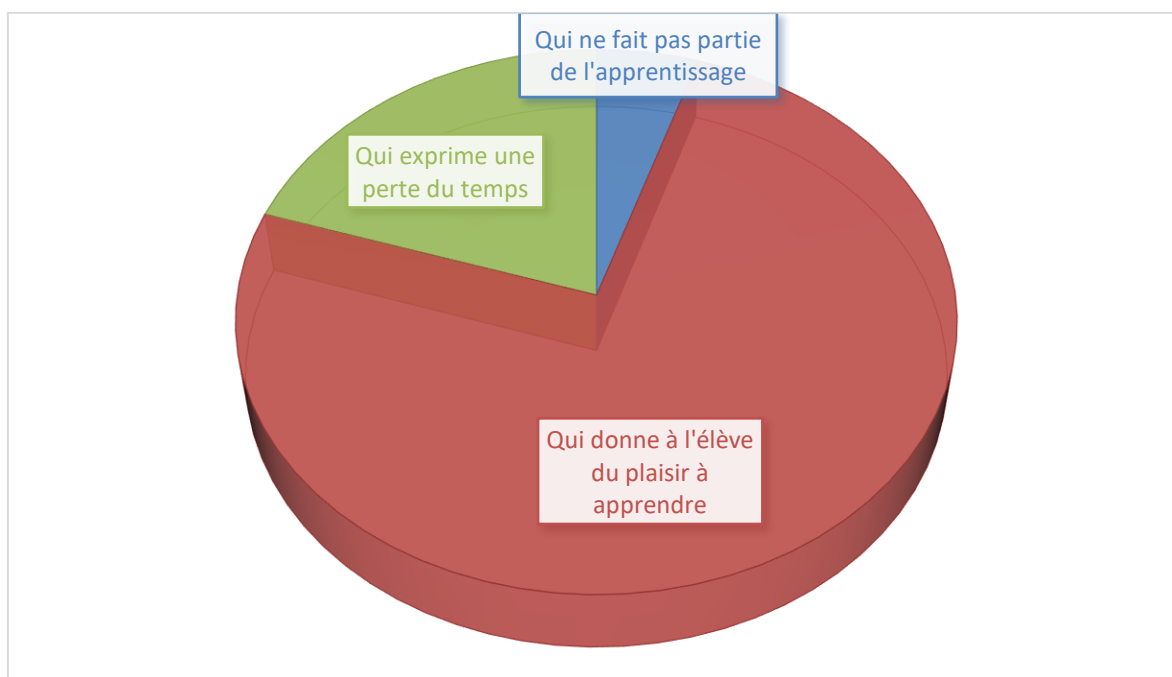
Par contre 60% des enseignants interrogés ne les ont jamais intégrées dans leurs pratiques à cause du manque de temps et de matériels.

**Question 06 :** Selon vous, le « jeu de rôle » est une activité :

- a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b- qui donne à l'élève du plaisir à apprendre
- c- qui exprime une perte du temps

**Tableau 06 :** Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

Réponses	Nombre	Taux
Qui ne fait pas partie de l'apprentissage	01	05%
Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre	15	75%
Qui exprime une perte du temps	04	20%



**Graphique 06 :** Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

**Commentaire**

Pour (75%) des enseignants interrogés, le jeu de rôle donne à l'élève du plaisir à apprendre, (05%) trouvent qu'elle ne fait pas partie de l'apprentissage et pour le reste le jeu de rôle n'a pas d'importance et elle est seulement une perte de temps.

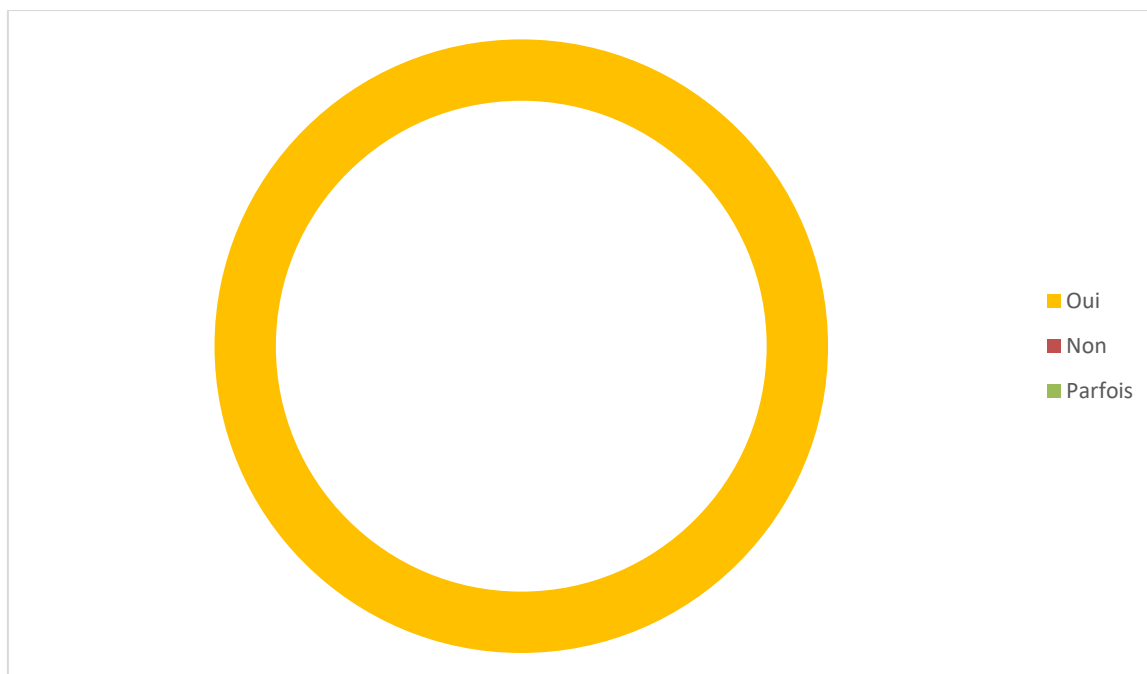
Pour certains enseignants, le jeu de rôle est outil indispensable pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant.

Pour d'autre elle n'a pas d'importance et ils l'utilisent seulement à la fin d'une séance pour compenser le temps libre

**Question 07 :** Est-ce-que les jeux de rôles aident les apprenants à améliorer leurs compétences orales ?

**Tableau 07 :** Le jeu de rôle comme support d'amélioration de la compétence orale

Réponses	Nombre	Taux
Oui	20	100%
Non	00	00%
Parfois	00	00%



**Graphique 07 :** Le jeu de rôle comme support d'amélioration de la compétence orale.

### Commentaire

Pour cette question, tous les enseignants ont répondu par « oui ». Selon leurs points de vue, les jeux de rôle en classe du FLE sont vraiment un moyen essentiel pour développer les compétences orales chez l'apprenant en le mettant dans une situation de communication réelle, en créant un climat de motivation poussant ce dernier à mieux s'investir dans son apprentissage.

Les jeux de rôle sont très importants dans l'enseignement/ apprentissage de FLE, elles favorisent l'intégration des apprenants dans une situation d'apprentissage authentique.

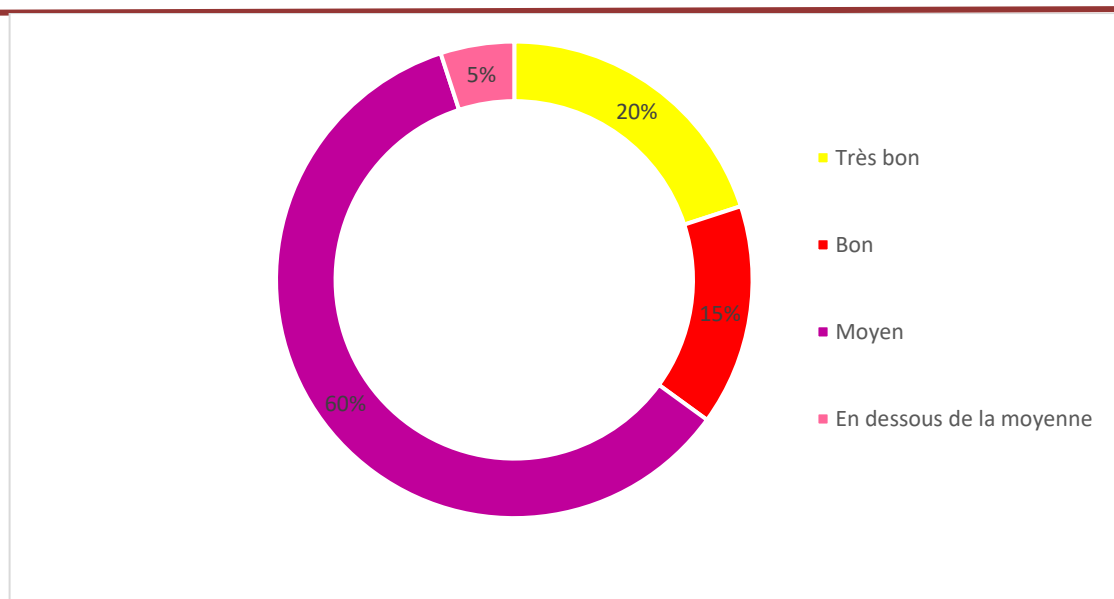
Ces activités permettent à l'élève à communiquer, à s'intervenir, à s'exprimer, à produire et à interagir avec les autres en recourant à ses connaissances antérieurs ses savoirs et selon ses compétences et ses aptitudes.

Donc, les pratiques ludiques permettent de bénéficier d'une plus grande liberté interactionnelle dans la classe de FLE.

**Question 08 :** Comment évaluez-vous le niveau de l'expression orale chez vos élèves après l'utilisation du ludique ?

**Tableau 08 :** Le niveau de l'oral chez les apprenants.

Réponses	Nombre	Taux
Très bon	04	20%
Bon	03	15%
Moyen	12	60%
En dessous de la moyenne	01	5%



**Graphique 08 :** Le niveau de l'oral chez les apprenants.

### Commentaire

A partir de ce tableau, nous constatons que (60%) des apprenants ont un niveau moyen, (15%) ont un niveau bon, (20%) ont un très bon niveau et en-dessous de la moyenne, il y a que (05%).

Il faut savoir ici que 12 enseignants nous ont confirmé que la majorité écrasante de leurs élèves avaient un niveau au-dessous de la moyenne avant l'utilisation des activités des jeux de rôle et qu'une nette amélioration s'est produite après, ce qui explique que (90%) d'eux disent que le niveau de leurs élèves est devenu moyen.

### Question 09 : Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?

Nous avons posé cette question, afin de connaître la réaction des élèves face aux jeux de rôle appliqués en classe de FLE.

L'ensemble de notre échantillon trouvent que les apprenants apprécient l'utilisation de ce type d'activité, nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

- Les élèves participent en classe en prenant la parole librement, spontanément, posent des questions autour des activités données.
- L'apprenant devient autonome, acteur de son propre apprentissage, ainsi il devient sérieux, curieux, courageux, il fournit des efforts et même parfois supplémentaires pour accomplir la tâche avec succès.
- L'apprenant devient content en interprétant certains rôles.

Le jeu de rôle est un outil indispensable en classe de FLE, elle encourage les apprenants à participer, en suscitant chez eux la motivation et le désir d'apprendre.

**Question 10 :** Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE ?

Nous avons posé cette question (ouverte) pour connaître l'avis des enseignants autour de l'utilisation des jeux de rôle en classe de FLE. Nous avons résumé leur point de vue dans ce qui suit :

Tout d'abord, le ludique à l'école moyenne est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Il favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement, les résultats pourraient être appréciables. Seulement, le programme doit être allégé et les horaires ont besoin d'être ajustés toute en augmentant le nombre des séances de l'oral. Il faut une formation réelle des professeurs pour savoir mieux gérer les séances où sera appliquée le jeu de rôle et surtout diminuer l'effectif des classes et procurer le matériel nécessaire.

Ensuite, le jeu de rôle est un moyen bénéfique qui aide l'enseignant à mieux observer le comportement de ses apprenants, ce qui lui permettra par la suite de chercher et/ ou de créer des méthodes mieux adaptées à leur différents styles d'apprentissage.

D'après leur point de vue, nous pouvons dire que le jeu de rôle est bénéfique pour les apprenants car il permet d'apprendre facilement en favorisant l'interaction au sein de la classe.

### **Résultat global du questionnaire**

Après avoir obtenu les réponses au questionnaire et les avoir automatiquement converties en graphique, nous avons sélectionné 10 questions pour analyser les réponses des enseignants.

Donc, après l'analyse quantitative des réponses du questionnaire, nous avons constaté qu'avant d'intégrer les jeux de rôle dans les séances de l'oral, les apprenants sont peu motivés en (60%), dans le graphique 02.

En ce sens, nous avons trouvé que selon le graphique 03, la moitié de nombre des enseignants n'ont pas utilisé les activités ludiques en classe de FLE en (50%).

En effet, pour régler le problème de motivation, nous avons proposé, dans la question 04, quelques pratiques ludiques à ces enseignants. Dans ce cas, (50%) préfèrent le jeu de rôle comme support ludique pour maîtriser l'oral chez leurs apprenants et qui donne le plaisir à apprendre en (75%) dans le graphique 05.

A la fin, tous les enseignants ont considéré le jeu de rôle comme un moyen essentiel pour développer les compétences orales chez les apprenants en (100%) dans le graphique 07.

## **2. Résultats des observations de classe**

### **2.1. Concernant les apprenants :**

#### **La 1ère activité**

14 élèves sont concernés par la tâche pédagogique, mais seulement 3 osent lever la main, pour le reste c'était à l'enseignante de les désigner pour les faire parler. C'est le problème du manque de participation flagrante, c'est à cause du stress et du manque de confiance en soi.

Nous remarquons aussi qu'avec cette méthode de travail, les élèves ne se sont pas à l'aise ; ils ont peur de l'enseignante et de l'audience (leurs camarades et nous), c'est pour ça nous pouvons dire qu'il y'a une absence de la motivation dans cette activité qui ne peut pas créer une situation dans laquelle ils peuvent avoir le plaisir d'apprendre.

Les élèves n'ont pas appris comment gérer le stress à l'oral par des exercices simples mais qui permettent de développer un sentiment d'assurance en public de maîtrise du corps en évitant de balancer dans tous les sens.

Pour bien comprendre également il faut s'habituer à l'écoute d'énoncés oraux variés en classe afin de se familiariser avec cette langue étrangère, se familiariser à différents types d'énoncés rapides, lents, une compétence d'écoute et de compréhension de supports oraux. Nous avons remarqué aussi un autre problème, pendant l'expression des apprenants, un énorme déficit langagier se manifeste chez eux qui est relatif à l'usage correct de la conjugaison.

#### **La 2ème activité**

Le jeu de rôle ajoute à la séance de l'oral une technique très élevée, grâce à cette activité les élèves veulent parler et répéter la scène plusieurs fois durant toute la séance malgré qu'ils aient encore quelques obstacles, et qu'ils font des erreurs.

Dans la pratique du jeu en classe, la motivation a pris sa place. Chaque élève essaye d'être proche du personnage qu'il est en train d'interpréter, et surtout par le jeu intérieur tel que : dans l'avant dernier groupe : l'élève Zahra a très bien joué le rôle du narratrice ainsi que sa camarade Yasmine qui a pu parfaitement interpréter le rôle d'une cigale très tristes avec une très bonne façon de parler avec la gestualité, les mimiques et les grimaces.

Lors de la séance de la pratique d'histoire jouée devant les élèves, la clarté du cadre spatio-temporel, permet aux élèves d'imaginer la scène et l'interpréter en réalité, alors ils sont capables d'être plus proches du comportement du personnage par laquelle ils veulent apprendre.

A partir la création d'une scène réelle nous remarquons que la participation de la classe était excellente, la majorité des élèves ont le plaisir d'être des acteurs dans l'estrade, tandis que les difficultés qu'ils ont rencontrées, la classe était donc très motivée.

### **Remarque :**

Nous avons fait les mêmes constats durant la 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> séance de TD et à chaque fois, le niveau des élèves s'améliorait et le nombre des participants augmentait.

### **La compétence de communication :**

La pratique de cette scène s'agit d'un dialogue joué entre deux personnages et un narrateur qui fait une description de l'histoire à travers ses répliques, cet échange aide les élèves à acquérir la compétence communicationnelle parce qu'ils sont déjà devant une situation de communication riche des éléments de communication. Ils ont capable de connaître les conditions de la communication autrement dit, le respect du temps les pauses et le tour de parole.

Dans la séance du jeu, nous remarquons que les premiers groupes ont un trac très clair selon leurs manières de présenter mais les autres groupes montent sur l'estrade et jouent leurs rôles facilement.

### **La prononciation et l'intonation :**

La majorité des élèves durant toute la séance de la pratique du jeu de rôle, peuvent avoir une bonne prononciation avec une intonation correcte, nous remarquons que quelques élèves seulement font des erreurs lors de la prononciation.

## **2.2. Concernant le déroulement de l'activité :**

La bonne compréhension de la situation de communication est due aux explications de l'enseignante concernant l'histoire et le comportement de chaque personnage, les apprenants comprennent bien ce qu'ils sont en train de faire sur scène.

Tout le groupe a participé à l'activité. Ce jeu nécessite un travail collectif, 03 trois apprenants dans chaque scène jouée, ainsi que l'équilibre remarquable entre le temps de l'activité et le nombre du groupe qui se compose de 14 apprenants dans 4 heures de temps. La durée de la pratique est largement suffisante.

### **3. Réactions et comportements des apprenants avant et pendant les jeux de rôle**

#### **➤ Avant les jeux de rôle**

Dès que l'enseignante a écrit la consigne sur le tableau, quelques élèves, que nous pouvons compter sur les doigts, ont tenté de répondre tandis que les autres ont été désintéressés, inattentifs et déconcentrés. L'atmosphère de la classe était défavorable et peu dynamique où l'interaction manquait.

Les apprenants ont affirmé que la peur d'être humilié par les autres et de se faire ridiculiser devant les autres empêche leur participation au TD. C'est pour cette raison qu'ils préfèrent éviter de parler dans la langue cible en classe.

Les apprenants soulignent que les comportements humiliants des autres face à leurs fautes constituent un grand effet débilisant sur leurs performances.

Ils ajoutent que le choix de technique d'enseignement peut changer le niveau d'anxiété à parler. L'enseignant doit utiliser les techniques qui réduisent l'anxiété.

Ils déclarent également que les différences des compétences langagières entre les apprenants provoquent l'anxiété à parler.

#### **➤ Pendant les jeux de rôle**

La majorité des apprenants ont accepté que les TD effectués avec les jeux de rôle ont un effet facilitant sur les activités orales. Ils disent que les jeux de rôle permettent de réduire l'anxiété, de faciliter le processus de production orale et de créer un milieu d'enseignement/apprentissage plus motivant.

Les apprenants ont affirmé que grâce aux jeux de rôle, ils réussissent à atténuer leurs anxiétés à parler dans certaines mesures et ont souligné que les compétences en langue française et l'évaluation négative des autres ne provoquent pas de l'anxiété chez eux pendant les activités de jeux de rôle. C'est pourquoi les apprenants pensent que les jeux de rôle donnent du courage et de la confiance en soi.

Certains apprenants ont affirmé que grâce aux jeux de rôle, ils se concentrent seulement sur les jeux, oublient leur anxiété et l'existence de leurs pairs dans la classe lors des activités.

70% des apprenants pensent que les jeux de rôle ont non seulement des effets réduisant l'anxiété à parler, mais aussi de grandes contributions au cours de production orale. Cette grande majorité d'apprenants qui éprouvaient de l'anxiété à parler avant les jeux de rôle du fait qu'ils ressentaient une faible estime de soi, qui pensaient être moins compétents que les autres et qui avaient peur de faire des erreurs, ont montré des changements dans leurs opinions, sentiments et comportements concernant leur prise de parole en français à la suite de l'usage des jeux de rôle. Ils ont expliqué que les jeux de rôle leur permettent d'être plus actifs et courageux pendant le cours.

Les apprenants ont exprimé qu'ils ont davantage confiance en soi par rapport au passé [avant les jeux de rôle] et ont souligné que les jeux de rôle ont un grand effet sur le développement des compétences langagières. Selon eux, grâce aux jeux de rôle ils réalisent mieux la façon dont ils peuvent parler phonétiquement et grammaticalement correct, ils comprennent mieux ce qu'ils entendent et développent en même temps le vocabulaire et ont affirmé qu'ils ont appris beaucoup de mots en jouant.

Aussi, les jeux de rôle facilitent le processus d'apprentissage grâce à l'interaction qu'ils procurent. En effet, il est question de moment de production et de réception, d'écoute et de prise de parole à tour de rôle. Ils ont exprimé qu'ils sont très contents d'apprendre la langue française en jouant, en s'amusant, ils sont contents de travailler en groupe, d'être au centre des activités et donc d'entrer en interaction avec les autres apprenants. Ils doivent réfléchir sur la réponse à donner, d'anticiper la suite de la conversation : ils interagissent comme dans la vie réelle. Ce qu'ils aimaient dans les activités de jeux de rôle, c'était le fait de travailler en groupe.

## **4. Interprétation des résultats**

### **4.1. Impact des jeux de rôle sur l'anxiété langagière**

- Les jeux de rôle ont permis de réduire le niveau de l'anxiété à parler des apprenants.
- Il existe une différence significative entre le niveau de l'anxiété en production orale chez les apprenants avant et après l'intervention.
- La majorité des apprenants sont contents d'être corrigés par l'enseignant.
- Les jeux de rôle ont permis aux apprenants de se sentir plus à l'aise devant les autres, de faciliter la prise de parole sans craindre les autres.
- Grâce aux jeux de rôle, les apprenants éprouvaient moins d'anxiété à parler lors des activités orales en classe de français.
- Les activités orales en tandem ou en groupe facilitent le processus de l'apprentissage de production orale.
- Les réponses des apprenants nous ont montré que la peur d'être évalué négativement par les autres, les techniques d'enseignement et les attitudes de l'enseignant envers les apprenants, l'auto-perception de la capacité à parler dans la langue française étaient des sources provoquant l'anxiété chez eux avant l'intervention. Selon les propos des apprenants, l'influence de ces sources sur leur performance a diminué grâce aux jeux de rôle.
- Pour certains, les jeux de rôle étaient une forme de réussir à s'exprimer plus facilement devant les autres.
- Les jeux de rôle ont créé une atmosphère plus motivante et active.
- L'utilisation des jeux de rôle aide à réduire le niveau d'anxiété à parler et contribue à la réussite des apprenants.

#### **4.2. Influence sur la confiance en soi**

-Les jeux de rôle ont aidé non seulement à réduire l'anxiété à parler, mais aussi à développer leur confiance en soi et à être plus courageux à s'exprimer en langue française.

-Les évaluations négatives des autres n'étaient plus une source de l'anxiété à parler.

- Les jeux de rôle donnent l'opportunité d'apprendre en s'amusant, d'être au centre des activités, de développer une interaction sociale avec les pairs.
- Les jeux de rôle ont motivé les apprenants et créé une volonté de participer au cours.

### **4.3. Amélioration de la compétence orale**

- Avoir un rôle différent lors des jeux de rôles permet aux apprenants d'oublier leur anxiété et d'être plus créatifs et actifs dans le cours de production orale.
- Les jeux de rôle ont contribué aussi à développer les compétences linguistiques et langagières comme la phonétique, la grammaire, la compréhension orale.
- Pour eux, les jeux de rôle sont une technique qui permet également de mettre en pratique les connaissances théoriques.

### **5. Limites de l'étude et pistes pour des recherches futures**

Notre étude présente plusieurs limites auxquelles peuvent être apportées des solutions.

La première limite à relever est bien-sûr le fait que l'expérience des jeux de rôle n'ait été menée que dans une seule classe. Afin d'observer l'impact de cette pratique théâtrale à plus grande échelle il serait bénéfique de la mettre en place et conduire des observations dans d'autres classes du même niveau, mais aussi de niveaux différents. Cela permettrait alors de faire des comparaisons en prenant en compte l'âge des élèves, leurs profils, le profil de la classe.

De plus, bien qu'une majorité des individus de ce groupe aient développé leur aisance à l'oral, la production orale en interaction et en continu reste un obstacle majeur pour certains élèves. Malgré la pratique des jeux de rôle, ils ne parviennent toujours pas à s'exprimer de manière fluide. Certains élèves timides ne sont, eux non plus, pas parvenus à dépasser cet état. Même si des progrès ont été constatés, et qu'ils sont sortis du mutisme, parler sous couvert d'un masque ou considérer la langue comme un refuge. Il est alors nécessaire de poursuivre ce type d'activité afin que d'autres déblocages s'effectuent. Un travail de longue haleine demandant des efforts continus doit être mis en place avec ces apprenants.

Afin que chaque élève puisse tirer des bénéfices des tâches et activités réalisées en cours, il est également primordial d'alterner celles-ci. Cela semble aller de soi, mais il est important de rappeler que la pratique des jeux de rôle seule ne peut développer l'ensemble des connaissances et compétences demandées aux élèves. Ainsi cette méthode est bénéfique lorsqu'elle est utilisée de manière régulière, mais non systématique.

Les élèves étant désireux de continuer à expérimenter les jeux de rôle, cela pourrait servir de tremplin pour leur faire découvrir d'autres facettes de l'art dramatique. Ainsi pourquoi ne

pas les initier au théâtre ou autres pratiques de théâtralisation dans le but d'élargir leurs horizons. Cela pourrait conduire à la réalisation de projets. Nous pourrions par exemple nous rendre au théâtre, ou encore monter un spectacle mêlant improvisation et scènes dont ils seraient les auteurs. Le but étant de continuer à les aider à exprimer leurs pensées à voix haute.

Pour finir, nous aurions souhaité que les élèves participent à une séance d'improvisation dans un club pratiquant les jeux de rôle ou rencontrent un des joueurs. De même aucune intervention n'a pu avoir lieu par manque de ces types de lieux. Nous pensons cependant qu'il serait bénéfique et intéressant pour les élèves d'avoir un regard extérieur quant au jeu, de voir les différentes techniques mises en place et la diversité des acteurs. Cela pourrait leur donner des idées et leur montrer que tout le monde, quel que soit son âge, son passé, son origine, ses envies peut jouer de manière spontanée, lâcher prise et prendre plaisir à incarner un personnage, à jouer avec une langue.

Finalement, de multiples perspectives sont envisageables afin de palier les limites et obstacles rencontrés, cette pratique pédagogique a permis de faire évoluer et mûrir ce groupe classe. La majorité des élèves sont enfin parvenus à trouver leur place et montrer qui ils sont réellement. De même, ces recherches ont mis en exergue le fait que cette activité permet aux élèves à besoins éducatifs particuliers, en situation de handicap d'apprendre beaucoup sur eux-mêmes, sur les autres, et le monde qui les entoure. Ils parviennent alors à s'intégrer plus facilement à un groupe et à comprendre que les difficultés des uns sont les points forts des autres et vice-versa.

### **Conclusion partielle**

En conclusion, les données obtenues, qu'elles soient qualitatives ou quantitatives, montrent que les jeux de rôle aident à surmonter l'anxiété ressentie lors de la production

orale. Les jeux de rôle ont pour qualité le développement de comportements positifs chez les apprenants : Ces derniers ont une attitude plus positive envers la production orale. Ces jeux permettent de créer un milieu d'apprentissage plus motivant et actif, une atmosphère de classe moins tendue, de rendre les apprenants de langue moins anxieux. L'usage des jeux de rôle leur apportent plus de réussite, de motivation, de créativité et de confiance en soi. Il est clair que l'apprenant réussit à contourner son anxiété à parler, il ne craint plus de prendre la parole devant les autres, d'être évalué négativement, de faire des erreurs, de se ridiculiser... En fait, l'apprenant surmonte, inconsciemment, tout ce qui pourrait être sujet à créer de l'anxiété, tout ce qui pourrait donc le rendre moins compétent lorsqu'il prend la parole dans sa langue étrangère.

# Conclusion générale

## Conclusion générale

L'enseignement de l'oral occupe une place primordiale au milieu scolaire, il est considéré l'un des objectifs essentiels pour une bonne acquisition de la langue française, malgré les difficultés que les élèves rencontrent lors de l'activité de la production orale à cause de la démotivation des apprenants, les méthodes traditionnelles exploitées par les enseignants, l'anxiété langagière et le manque de la confiance en soi.

Pour améliorer les conditions de la classe qui permettent aux élèves de bien comprendre et pour un apprentissage efficace, la pédagogie du projet a été intégrée. Dans le cadre de cette pédagogie plusieurs pratiques ludiques peuvent être introduites tel que le jeu de rôle.

A travers cette présente étude, notre objectif principal a été de trouver une solution pour réduire l'anxiété langagière, développer la confiance en soi et offrir l'opportunité aux apprenants à s'exprimer à l'aide du jeu de rôle, plus particulièrement de prouver que ce jeu pourrait être un moyen efficace d'améliorer l'expression orale en classe de FLE, la raison pour laquelle nous avons posé la problématique suivante:

**Dans quelle mesure les jeux de rôle, en tant qu'outil pédagogique dans l'enseignement du FLE, peuvent-ils aider les apprenants à surmonter l'anxiété langagière et à renforcer leur confiance en soi, tout en favorisant l'acquisition de la compétence orale ?**

Chaque apprenant en classe de FLE désire apprendre à s'exprimer, à parler couramment et d'acquérir les compétences langagières mais cela ne peut pas être réalisé avec un apprenant qui rencontre plusieurs facteurs qui l'empêchent de prendre la parole tels que la démotivation, la timidité, le trac ...etc. De ce fait, là où se réside le rôle principal de l'enseignant de chercher des solutions liées aux problèmes de l'apprentissage, il est donc invité à installer des techniques et des activités pédagogiques convenables pour attirer l'attention et l'intérêt de ses apprenants et créer un climat propice qui favorise le bon déroulement de tout apprentissage.

Pour ce faire, nous avons formulé les hypothèses suivantes selon lesquelles nous recourons au jeu de rôle en classe de FLE comme un outil pédagogique qui aide l'enseignant à résoudre certains problèmes liés à la compétence orale:

-L'intégration des jeux de rôle en classe de FLE contribuerait à réduire l'anxiété langagière des apprenants et à renforcer leur confiance en soi dans l'expression orale.

## Conclusion générale

---

- La mise en situation dans des scénarios ludiques et interactifs permettrait aux apprenants d'exprimer leurs idées sans la crainte du jugement, réduisant ainsi leur anxiété langagière.
- En répétant des dialogues et en incarnant différents personnages, les apprenants prendraient progressivement confiance en leurs capacités à s'exprimer oralement en français.

Pour encourager la participation des apprenants au cours de production orale, de motiver les apprenants et particulièrement de créer un contexte d'apprentissage de FLE moins anxieux, nous avons eu recours aux jeux qui sont une des techniques des travaux de groupe et une des techniques la plus préconisée par de nombreux chercheurs pour venir en aide aux apprenants embarrassés, inquiets. Nous n'avons pas non plus omis le fait que les jeux sont des excellents outils donnant la possibilité de jouer, parler, d'oser à prendre des risques devant un public.

Dans le premier volet de notre recherche qui est constitué d'un seul chapitre théorique, nous avons commencé par mettre la lumière sur la compétence orale, les jeux de rôle et les dimensions affectives de l'apprentissage, telles que l'anxiété langagière et la confiance en soi.

Le deuxième volet, nous l'avons consacré à la phase pratique de notre travail, il est composé de deux chapitres : le premier est consacré au cadre contextuel et méthodologique, et le dernier chapitre présente l'analyse et l'interprétation des données recueillies afin d'évaluer l'impact des jeux de rôle sur les apprenants de FLE.

Nous avons essayé à travers ce volet de confirmer nos hypothèses de départ et mettre nos efforts personnels en basant sur une observation de classe menée auprès des apprenants de 2<sup>ème</sup> année moyenne. Par la suite nous avons effectué une expérimentation avec le groupe échantillon. En choisissant une méthode analytique et après avoir présenté l'aspect méthodologique et la description du corpus, nous avons analysé les résultats obtenus de cette expérimentation.

À travers les résultats obtenus par notre expérimentation nous avons pu déduire que l'exploitation des exercices de jeu de rôle dans une classe de FLE joue un rôle prépondérant dans l'amélioration de la compétence de l'expression orale et le développement de la prise de parole.

Le jeu de rôle comme activité pédagogique constitue un stimulant efficient, il rend les élèves plus actifs et motivés dans leurs apprentissages. Il renforce la communication et encourage l'interaction verbale en classe. Ce type de jeu éducatif est une démarche propice et

## Conclusion générale

---

indispensable pour garder l'attention et exécuter la mémorisation parfaite des savoirs par les apprenants.

Grâce à notre travail expérimental nous avons pu synthétiser que le jeu de rôle offre l'occasion aux apprenants de parler spontanément, grâce à son caractère ludique et amusant l'apprenant aurait le courage à prendre la parole, sortir de sa zone d'insécurité et dépasser ses difficultés liées à l'oral.

En conclusion et à partir de ce que nous avons vécu tout au long de notre recherche sur le jeu de rôle, nous pouvons affirmer qu'il est une activité motivante par excellence, et une solution utile pour améliorer l'enseignement/apprentissage de l'oral. Et nous espérons par ce travail offrir la voie à d'autres recherches qui viendront le compléter ou l'approfondir avec d'autres problématiques qui visent à bien développer d'une manière rationnelle ce thème car la recherche ne s'arrête pas là et qu'il y a d'autres pistes à envisager. Et nous espérons que les programmes d'enseignement au cycle moyen va prendre en considération les activités ludiques notamment les jeux de rôle dans l'enseignement de l'oral.

# Références bibliographiques

---

## Références bibliographiques

- ABDUL ? Nadine ? La pédagogie de l'enseignement des langues secondes, éd, ANARI, Paris, 1992, p38.
- LEBLANC, Serge. SAUVAIRE-MALTRANA, Céline, comprendre l'activité d'enseignant (e) utilisant des formes pédagogiques coopératives nouvelles dans le secondaire, p2. Sorez, Hélène, 1995, p38.
- Sorez, Hélène, 1995, p5.
- Dictionnaire le Robert.
- Cuq et Gruca, 2003, p179.
- HALTE, J-F. (2002). Pourquoi faut-il oser l'oral ? Cahier Pédagogique, Paris, p16.
- CLAUDINE G-D et SYLVIE, 2004. P91.
- Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues
- CHRISTOPHE André, web conférence en intégralité sur la chaine youtube de Mentorshow.
- TRAVERSO, V, (1990), l'analyse des conversations, Nathan, Paris, p5.
- KERBRAT-ORRECCHIONI, C, ibid, p17.
- Cuq, J-P, Ibidem, P160.
- GRANDMONT Nicole, Pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck Bruxelles, 1997, p106.
- CUQ J-P et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, presses universitaires de Grenoble, 2008, p457.
- CUQ J-P et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, presses universitaires de Grenoble, 2008, p457.
- WINNICOTT, D-W. Donald, jeu et réalité, l'espace potentiel, 1971, p76.
- CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p458.
- Ibidem. P458
- CUQ, J-P, op. cit. p457
- ROBERT, J-P, op. cit. p501.
- BARTHELEMY Fabric, p19.
- GIASSON Jacqueline, op. cit, p32
- <https://Dumas.Ccsd.Cnrs.Fr/Dumas-01256948/Document>.
- GRANDMONT Nicole, Pédagogie du jeu, 13juin, 1997.
- Larousse.
- Larousse.
- SPIELBERGER Charles D, 1966.
- SCHWARZER Ralf, 1986.
- Marra, Garel et Legendre.
- MASLOW Abraham, 1943.
- MACINTYRE et GARDNER, 1991.
- Foreign Language Classroom Anxiety Scale.
- ZABOROWSKA
- GLISSON,R, COSTE, D, Dictionnaire didactique des langues, HACHETTE, 4ème édition, p456.
- Programme de français de 2<sup>ème</sup> AM (2011/ 2012). Alger : ONPS

# Annexes

## Annexe 01

<p>MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SIENTIFIQUE <b>UNIVERCITE MOHAMED EL BACHIR EL IBRAHIMI</b> FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES DEPARTEMENT DES LANGUE FRANCAISE DIDACTIQUE DES LANGUES ETRANGERES</p>
<p><b>QUESTIONNAIRE SUR L'UTILISATION DES JEUX DE ROLE EN CLASSE DE FLE</b></p>
<p><b>QUESTIONS</b></p>
<p><b>1-Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?</b> .....</p>
<p><b>2-Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la matière, autrement dit sont-ils motivés ?</b> a-Très motivés                      b-Peu motivés                      c- Assez motivés</p>
<p><b>3-Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?</b> a-jamais                      b-Parfois                      c-Souvent                      d-très souvent</p>
<p><b>4-Quelles sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?</b> a- Comptines                      b-Mots croisés                      c- Jeux de rôle                      d-Autres</p>
<p><b>5-Utilisez-vous les jeux de rôle dans vos classes ?</b> a-Très souvent                      b-Souvent                      c-Parfois                      d-Jamais</p>
<p><b>6-Selon vous, le « jeu de rôle » est une activité :</b> a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage. b- qui donne à l'élève du plaisir à apprendre c- qui exprime une perte du temps</p>
<p><b>7-Est-ce-que les jeux de rôle aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?</b> a-Oui                      b-Non                      c-Parfois</p>
<p><b>8-Comment évaluez-vous le niveau de l'expression orale chez vos élèves après l'utilisation du ludique ?</b> a-Très bon                      b-Bon                      c-Moyen                      d-En-dessous de la moyenne</p>
<p><b>9-Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?</b> ..... ..... .....</p>
<p><b>10-Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE ?</b> ..... ..... .....</p>

## Annexe 02

<p>MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SIENTIFIQUE</p> <p><b>UNIVERCITE MOHAMED EL BACHIR EL IBRAHIMI</b></p> <p>FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES</p> <p>DEPARTEMENT DES LANGUE FRANCAISE</p> <p>DIDACTIQUE DES LANGUES ETRANGERES</p>
<p><b>QUESTIONNAIRE SUR L'UTILISATION DES JEUX DE ROLE EN CLASSE DE FLE</b></p>
<p><b>REPONSES</b></p>
<p><b>1-Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?</b></p> <p>➤ 10 ans</p>
<p><b>2-Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la matière, autrement dit sont-ils motivés ?</b></p> <p>➤ Peu motives</p>
<p><b>3-Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?</b></p> <p>➤ Parfois</p>
<p><b>4-Quelles sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?</b></p> <p>➤ Jeux de role</p>
<p><b>5-Utilisez-vous les jeux de rôle dans vos classes ?</b></p> <p>➤ Souvent</p>
<p><b>6-Selon vous, le « jeu de rôle » est une activité :</b></p> <p>➤ qui donne à l'élève du plaisir à apprendre</p>
<p><b>7-Est-ce-que les jeux de rôle aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?</b></p> <p>➤ Oui</p>
<p><b>8-Comment évaluez-vous le niveau de l'expression orale chez vos élèves après l'utilisation du ludique ?</b></p> <p>➤ Très bon</p>
<p><b>9-Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?</b></p> <p>➤ L'apprenant devient autonome, acteur de son propre apprentissage, ainsi il devient sérieux, curieux, courageux, il fournit des efforts et même parfois supplémentaires pour accomplir la tâche avec succès.</p>
<p><b>10-Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE ?</b></p> <p>➤ Le jeu de rôle est un moyen bénéfique qui aide l'enseignant à mieux observer le comportement de ses apprenants, ce qui lui permettra par la suite de chercher et/ ou de créer des méthodes mieux adaptées à leur différents styles d'apprentissage.</p>

### **Annexe 03**

Une vidéo de la fable « **La Cigale et la Fourmi** ».

### **Annexe 04**

#### **Le support distribué aux apprenants lors de l'activité 02**

**La fable : « La Cigale et la Fourmi »**

**Narrateur :** En été la Cigale chantait joyeusement. Mais quand l'hiver arriva, elle n'avait rien à manger. Elle alla voir la Fourmi sa voisine.

**Cigale :** Bonjour, Fourmi, Peux-tu me prêter un peu de nourriture jusqu'au printemps ? Je te rendrai tout avec intérêt !

**Fourmi :** Que faisais-tu cet été ?

**Cigale :** Je chantais jour et nuit !

**Fourmi :** Tu chantais ? Eh bien, danse maintenant !

**Narrateur :** La Cigale repartit triste et affamée.

*Texte adapté*



# Résumé

---

## Résumé

En didactique des langues étrangères, l'oral occupe une place primordiale dans l'apprentissage du FLE. L'expression orale est devenue essentielle dans le processus d'enseignement/ apprentissage.

Le jeu de rôle est l'une des activités pédagogiques qui facilitent l'acquisition et l'amélioration de la compétence orale.

Notre travail de recherche se focalise sur l'amélioration de l'expression orale chez les élèves de 2AM en pratiquant les jeux de rôle en classe de FLE.

L'objectif de notre recherche est axé sur le point que le jeu de rôle pourrait être un mécanisme fort au service de l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE et de mettre la lumière sur cette activité en montrant son importance et son apport bénéfique sur le rendement des apprenants durant la séance de l'expression orale.

Nous avons pu constater d'après les résultats obtenus à l'issue de notre partie pratique que les jeux de rôle offrent un cadre motivant qui réduit l'anxiété langagière, renforce la confiance en soi et développe les compétences orales en encourageant une pratique active et engageant de la langue. Ils transforment l'expression orale en une expérience dynamique et moins intimidante.

### **Mots-clés :**

Jeu de rôle, activités pédagogiques, compétence orale, enseignement/apprentissage, classe de FLE, expression orale, motivant, anxiété langagière, confiance en soi.

### **Abstract**

In foreign language didactics, oral communication holds a paramount place in the learning of French as a Foreign Language (FLE). Oral expression has become essential in the teaching learning process.

Role-play is one of the pedagogical activities that facilitate the acquisition and improvement of speaking competence.

Our research focuses on improving oral expression among 2nd year middle school students by practicing role-playing games in class.

The goal of our research is focused on the point that role-play could be a strong mechanism at the service of teaching/learning speaking in a FFL (French as a Foreign Language) class and to spot the light on this activity by showing its importance and beneficial contribution to the learners performance during the session of oral expression.

Based on the results obtained from our practical section, we observed that role-playing games offer a motivating framework that reduces language anxiety, strengthens self confidence, and develops oral skills by encouraging active and engaging language practice. They transform oral expression into a dynamic and less intimidating experience.

### Keywords:

Role-play, pedagogical activities, Speaking competence, Teaching/Learning, FFL class, Oral expression, motivating, language anxiety, self confidence.

### المخلص

في ديداكتيك اللغات الأجنبية يحتل التواصل الشفهي مكانة بالغة الأهمية في تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية لذلك فقد أصبح التعبير الشفهي ضروريا في عملية التعليم و التعلم.

لعب الأدوار هو احد الأنشطة التعليمية التي تسهل اكتساب و تحسين الكفاءة الشفوية.

يركز عملنا البحثي على تحسين التعبير الشفهي لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط من خلال ممارسة أنشطة لعب الأدوار.

يتمحور هدف بحثنا حول النقطة التي مفادها أن لعب الأدوار يمكن أن يكون آلية ناجعة في خدمة التدريس /التعلم الشفهي في قسم ف.ل.ا. و كذا تسليط الضوء على هذا النشاط من خلال إظهار أهميته و مساهمته المفيدة في أداء المتعلمين خلال حصة التعبير الشفهي.

لقد تمكنا من ملاحظة و بناء على النتائج التي توصلنا اليها في الجزء التطبيقية ان لعب الادوار يوفر اطارا محفزا يقلل من القلق اللغوي و يعزز الثقة بالنفس و ينمي مهارات التحدث الشفهي من خلال تشجيع ممارسة اللغة بشكل نشط و جذاب. انه يحول التعبير الشفهي الى تجربة ديناميكية و اقل تخويفا.

### الكلمات المفتاحية

لعب الادوار, الانشطة التعليمية, الكفاءة الشفوية, التدريس/ التعلم, قسم ف.ل.ا. , التعبير الشفهي, محفز, القلق اللغوي, الثقة بالنفس .