Université de Yahia Fares – Médéa

Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Mémoire Présente en Vue de l'obtention du diplôme de Master

Thème:

L'amélioration de l'expression orale par l'intégration du jeu de rôle: Cas des élevés de la 4éme année moyenne

Moussi Mohamed à El-Omaria

Sous la direction de:

Dr. Benaimeche

Présenté par :

Bessila Hayat

Debbah Fatma Zohra

Année universitaire: 2022/2023

Remerciements

Nous tenons tout d'abord à remercier DIEU le puissant d'avoir donné le courage, la foie et la patience qui nous ont permet d'arriver là.

Puis, à remercier très chaleureusement notre directrice de recherche, Dr.Benaimeche pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter notre réflexion.

Nous voudrons remercier en particulier M. Toumi de nous avoir orientées, aidées et conseillées.

Mes sincères remerciements s'adressent également à tous les membres du jury qui nous font le grand honneur d'évaluer ce travail et donner leur temps pour le lire.

Mes profonds remerciements à nos parents qui nous ont donné le courage pour continuer nos études.

Nos remerciements aussi tous les enseignants du département de français de l'université de Yahia Fares, Médéa.

Finalement, nous nous rappelons l'aide précieux que nos familles, nos amis de près ou de loin nous ont apporté à vous nous adressons toutes les expressions de notre gratitude.

Merci infiniment à tous.

Dédicace

Avec tout amour et respect

Je dédie ce modeste travail :

A mes chers parents, pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études.

A mes chères sœurs Khadîdja et Mebarka et mon cher frère Ahcene pour leurs encouragements permanents, et leurs soutien moral.

A ma chère nièce Ferdaous que j'aime trop et mes chers neveux Mouaad et Abd el Mouaine.

Que dieu leur donne la chance et la joie

A mon amie Fatiha qui est toujours disponible et attentive, qui n'a pas cessé de me conseiller et qu'a arrosé d'espoir et de force tout au long de mes études.

A ma chère binôme Fatma Zohra pour sa sympathie, son soutien moral, sa patience et sa compréhension.

A mon encadrante Mme Benaimche ; celle qui a répondu à mes questions, celle qui m'a facilité la réalisation de ce travail, vous êtes l'exemple d'une enseignante idéale.

A tous ceux qui m'ont aidée et m'ont encouragée de près ou de loin

Bessila Hayat

Dédicace

Je dédie ce modeste travail aux deux personnes les plus chers à mon cœur : ma mère et mon père que Dieu me les gardes.

A mes chères sœurs « Dalila, Rachida et Nassima ».

A mes adorables frères « Ismail, Boulanoire et Houcine ».

A mes amies « Fatima et Noudjoud ».

A ma chère binôme Hayat.

A mes nièces « Rahaf, Ranime et Khadidja ».

A mes neveux « Anis et Achraf ».

A mon encadrante Mme Benaimeche .

Et à tous ceux que j'aime.

Debbah Fatma Zohra.

Résumé

Ce travail de recherche porte sur l'intégration du jeu de rôle dans le processus d'enseignement /apprentissage du FLE et son impact dans l'amélioration de l'expression orale au cycle moyen chez les élèves de la 4ème année moyenne en particulier.

Le jeu de rôle est parmi les activités ludiques qui permettent aux apprenants d'acquérir une compétence communicative donc l'exploitation de cette pratique en classe de FLE encourage les apprenants à prendre la parole et à s'exprimer avec spontanéité et en toute liberté et de surmonter les difficultés liées à l'oral.

A travers notre étude nous avons confirmé que le jeu de rôle est un moyen efficace d'améliorer l'expression orale et qu'il offre aux apprenants l'opportunité de communiquer dans des diverses situations de communication.

Mots clés : intégration, jeu de rôle, amélioration, expression orale, compétence communicative.

ملخص

يركز هذا البحث العلمي على دمج أداة لعب الأدوار في عملية تعليم / تعلم الفرنسية كلغة أجنبية وتأثيرها في تحسين التعبير الشفهي في المرحلة المتوسطة بين تلاميذ السنة الرابعة المتوسطة على وجه الخصوص.

لعب الأدوار هو من بين الأنشطة الممتعة التي تسمح للمتعلمين بتعلم مهارة تواصل، لذا فإن استخدام هذه الممارسة في قسم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية يشجع المتعلمين على التحدث والتعبير عن أنفسهم بشكل عفوي وبحري والتغلب على الصعوبات الشفهية.

من خلال دراستنا، أكدنا أن لعب الأدوار هو وسيلة فعالة لتحسين التعبير الشفهي وأنه يوفر للمتعلمين فرصة للتواصل في مواقف التواصل المختلفة.

كلمات مفتاحية : دمج ، لعب الادوار، تحسين ، تعبير شفهي، مهارة التواصل.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Aujourd'hui l'enseignement d'une langue étrangère ne se limite pas uniquement à apprendre la langue y compris le vocabulaire et les structures syntaxiques, il s'agit, en effet, de développer chez l'apprenant des savoir-faire et des savoir-être qui lui permettent de réaliser des tâches précises dans son apprentissage et aussi de réussir à communiquer adéquatement grâce à cette langue.

L'enseignement/apprentissage du FLE a pour objectif de rendre l'apprenant compétent à l'oral qu'à l'écrit, capable de communiquer dans toutes les situations de communications qu'il pourrait affronter. La compétence orale a eu de plus en plus une place primordiale en didactique du français langue étrangère dont l'enseignement de la langue a pour objectif de motiver et d'installer chez les apprenants une très bonne compétence communicative à l'oral. Cela oblige l'enseignant de créer un climat favorable pour provoquer des interactions et stimuler la communication en classe.

De nombreuses recherches effectuées par des spécialistes (pédagogues, linguistes, psychologues) apprécient et préconisent l'importance des jeux dans l'enseignement/apprentissage de la langue et considèrent que ceux-ci répondent aux besoins et aux attentes des apprenants.

En se basant sur ces recherches, nous proposons le jeu de rôle comme une activité à caractère ludique et motivante pour améliorer l'expression orale des apprenants en classe de FLE.

Dans notre travail de recherche de master qui s'inscrit dans le domaine de la didactique de FLE, nous nous intéressons à l'enseignement de l'oral, nous avons opté pour le jeu de rôle parce que l'apprentissage d'une langue n'est possible que par la pratique donc pour apprendre une langue il faut la vivre.

Nous avons constaté que les apprenants éprouvent d'énormes difficultés au moment de l'expression orale et qu'ils ont toujours cet handicap de mal s'exprimer en français.

Alors, l'intitulé de notre mémoire sera « l'amélioration de l'expression orale par l'intégration du jeu de rôle chez les élèves de la quatrième année moyenne. » De la, notre question principale sera formulée comme suit :

- Comment l'intégration du jeu de rôle en classe de FLE pourrait-elle contribuer à améliorer l'expression orale des apprenants ?

De celle-ci découlent d'autres questions auxquelles nous devrions chercher des réponses :

- Quels sont les obstacles qui entravent l'expression orale chez les élèves de 4AM ?
- Le jeu de rôle aide-il vraiment les apprenants pour mieux s'exprimer librement en classe ?

Pour répondre à ces questions, nous formulons les hypothèses suivantes :

- La mise en place de jeu de rôle en classe de FLE pourrait aider à améliorer l'expression orale des apprenants.
- Le jeu de rôle pourrait aider les apprenants à se sentir plus à l'aise en parlant français.

Notre objectif principal est d'offrir l'opportunité aux apprenants à s'exprimer oralement à l'aide du jeu de rôle particulièrement de prouver que le jeu de rôle pourrait être un moyen efficace d'améliorer l'expression orale en classe de FLE et surtout de façon spontanée.

Pour pouvoir atteindre notre objectif fixé, nous allons focaliser sur une méthode descriptive et explicative pour les deux premiers chapitres.

Quant aux deux derniers chapitres, une méthode analytique pour analyser les copies de questionnaire, qui représentent notre corpus, après les avoir distribuées aux enseignants. En tenant compte que notre thème nécessite une véritable application sur le terrain, nous procéderons à la méthode analytique et comparative

pour analyser les résultats de l'expérimentation menée auprès des apprenants de la quatrième année moyenne de l'école Moussi à El-Omaria.

Notre plan de recherche s'articulera autour de deux parties essentielles : la première est théorique ; cette partie comprend deux chapitres où le premier s'intitule « l'expression orale » consacré à la présentation des notions fondamentales en rapport avec l'expression orale.

Le deuxième chapitre traite la conception du jeu de rôle : qu'est c qu'une activité ludique, les variétés d'activités ludiques, l'origine du jeu de rôle et quelques définitions, ses caractéristiques, ses avantages et ses limites, puis sa mise en œuvre en classe de FLE, nous terminerons par les objectifs didactiques du jeu de rôle.

Quant à la deuxième partie pratique nous nous intéresserons dans le troisième chapitre à la présentation et l'interprétation des résultats de l'enquête par questionnaire sera réaliser auprès des enseignants.

Nous nous focaliserons, dans le quatrième chapitre, sur l'analyse des résultats de l'expérimentation en passant par la présentation du terrain, du corpus, de l'échantillon, de la classe et de l'expérimentation jusqu'à l'analyse et l'interprétation des résultats.

Pour conclure, nos hypothèses seront confirmées ou infirmées.

PARTIE THÉORIQUE :

Concepts fondamentaux de l’expression orale et du jeu de rôle

CHAPTRE 01

L’EXPRESSION ORALE

Introduction

L'expression orale est un outil précieux de communication entre les êtres humains que ce soit en famille dans la rue ou dans la classe, c'est pourquoi elle est enseignée. Elle a une grande importance dans le domaine de l'enseignement d'une langue.

Dans ce premier chapitre, nous essayerons, d'abord de définir l'oral ensuite, l'expression orale, sa place dans l'enseignement/apprentissage, ses caractéristiques, les conditions de la prise de parole enfin comment enseigner l'expression orale et les facteurs paralysants la prise de parole.

1. L'oral

D'après le dictionnaire électronique le grand Robert (2005, p. 11) l'oral se définit comme : « *Qui se fait par la parole, qui est énoncé de vive voix, qui transmet de bouche en bouche* ».

Ainsi, Robert J-P (2002, p. 120) définit l'oral comme : « *Le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir des textes sonores si possible authentiques* ».

De plus, le Petit Larousse illustré (2005, p. 970) considère que l'oral vient *:* « *(du latin, os, ORIS, bouche). Relatif à la bouche, fait de vive voix, transmis par la voix, qui appartient à la langue parlée*».

En outre, plusieurs didacticiens : Claudine GRACIA et Sylvie PALANE (2004, p. 51) ont pris le souci de clarifier ce domaine afin de le mieux comprendre : « *L'oral est décrit comme le mode originel de nos pensées et idées en parole*».

D'après ces définitions citées ci-dessus, nous pouvons déduire que l'oral est considéré comme la base de toute communication. Dès son jeune âge, l'enfant utilise la parole pour communiquer avec les autres, elle constitue pour lui le premier moyen d'entrer en contact avec l'environnement qui l'entoure.

2. Expression orale

L'expression orale est une activité cognitive complexe qui met en jeu des processus de compréhension, et de production .Elle est aussi connue aujourd'hui sous le nom de : «*Production orale*.», c'est une compétence que doit acquérir les apprenants, cette compétence les mène à s'exprimer dans différentes situations de communication. En effet, selon Hélène SOREZ (1995, p. 38) : « *L'expression orale est un moyen de communication, c'est sans doute là sa fonction principale* ».

Ainsi, Robert, J-P (2003, p. 99) la définit comme suit *: « L'expression sous sa forme orale et écrite constitue avec la compréhension orale et écrite, un objectif fondamental de l'enseignement des langues, bien que l'importance relative accordée à la mise en place de ces quatre aptitudes (en anglais skills, ou habiletés) ainsi que les moyens pour y parvenir aient varié*

selon les courants méthodologies. Les activités de la classe de la langue qui développent la compétence d'expression visant tous les types de production langagière et incluent, sans toutefois s'y limiter, le développement de la fonction émotive/ expression du langage ».

Quant à Coste, D et Galisson, E (1976, p. 208). Ils se rejoignent et voient en l'expression orale une : « (...) *opération qui consiste à produire un message orale ou écrit en utilisant les signes sonores ou graphiques d'une langue ; expression orale et expression écrite correspondent* à *ce qu'on appelle parfois les « skills» actifs : parler et écrire. En ce sens : « expression » est généralement opposée à « compréhension »*. Hélène Sorez (1995, p. 38) dit que *: « S'exprimer oralement c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole, comme moyen de communication »*. Il déclare que cette activité ne peut se réaliser qu'en fonction d'un certain membre de rapport : le rapport que l'on entretient avec le langage, avec soi-même, avec les autres et avec l'ensemble du monde extérieur.

D'après ces définitions variées, nous pouvons dire que l'expression orale est considérée comme une activité qui consiste à produire un message oral ou écrit par l'utilisation des signes sonores ou graphiques d'une langue.

2.2 La place de l'expression orale dans l'enseignement /apprentissage

L'expression orale a toujours occupée une grande place dans l'enseignement /apprentissage de FLE. Elle est l'instrument par excellence de la communication pédagogique .Tous les apprenants en font un large usage : c'est un outil précieux aussi bien pour l'enseignant que pour l'apprenant. L'enseignant identifie les intérêts, les besoins, les lacunes dans l'apprentissage des apprenants à travers leur expression orale et organise son enseignement en conséquence.

L'expression orale a une grande importance :

- Permettre à l'apprenant d'enrichir et d'utiliser son vocabulaire actif**.**
- Faciliter ainsi le transfert vers l'expression écrite
- Développer les échanges avec les autres à travers la discussion, le débat, le compte-rendu et l'interview.

- Développer la confiance et l'estime de soi de chaque apprenant.

2.3 Les caractéristiques de l'expression orale :

Selon Manolescu, C (2013) toute expression orale commence par :

2.3.1 Des idées : tout type d'information ; les opinions diverses, les sentiments et les arguments que l'on veut exprimer. Il faut être précis et avoir un objectif clair mais aussi adapter le discours au destinataire du message selon l'âge, le rôle et le statut social.

2.3.2 De la structuration : c'est la manière dont on présente les idées. On peut commencer par préciser sur quoi on veut parler, puis les idées vont s'enchainer de façon logique avec des transpositions bien choisies, toute en les illustrant par des exemples adéquats, pour finir d'une façon claire et brève.

2.3.3 Du langage : l'objectif essentiel du langage est de se faire comprendre, d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire.

2.4 Les conditions préalables à l'expression orale :

D'après Roux, P-Y une véritable expression orale exige la présence de cinq conditions préalables qui sont nécessaires :

- Avoir quelque chose à dire ou à exprimer ; avoir un sujet motivant qui provoque les capacités des apprenants.
- Savoir dire ou s'exprimer : dans ce cas-là, d'après P-Y Roux, il faut faire appel à la communication non verbale (kinésique, mimique, proxémique) et la communication non linguistique. Alors, les apprenants peuvent donc remplacer les mots manquants par des gestes, des mimiques ou par d'autres unités verbales.
- Avoir le droit de dire ou de s'exprimer : certains personnages pensent que les enfants n'ont pas le droit de parler aux personnes adultes, donc peuvent-ils adresser la parole à un enseignant ?
- Avoir l'envie de dire ou de s'exprimer : si l'apprenant est motivé, l'enseignant doit le laisser s'exprimer et dire ce qu'il veut.

- Avoir l'occasion de dire ou de s'exprimer : cette condition suppose que l'enseignant propose des activités orales, organisées à l'intérieur d'une véritable progression.

2.5 Comment enseigner l'expression orale

Aujourd'hui, la pédagogie donne une grande importance à l'expression orale. Elle insiste sur son développement et son amélioration dans les classes de langue chez les apprenants, il existe une démarche simple et claire que l'enseignant puisse la suivre pour développer l'expression orale chez les apprenants.

- L'expression orale se réalise selon le niveau des apprenants.
- L'enseignant demande à ses apprenants de défendre une idée entenant compte leur niveau.
- L'enseignant propose à ses apprenants des taches variées qui consistent à s'exprimer, à donner un point de vue en utilisant des arguments.
- La préparation de la conversation.

2.6 Les facteurs paralysant la prise de parole en classe de FLE

Il est important de connaître les obstacles et les difficultés qui empêchent les apprenants de prendre la parole et de s'exprimer oralement et librement en classe de FLE.

Il existe plusieurs facteurs qui expliquent la passivité verbale selon Selti, J (2011) : des facteurs didactiques et pédagogiques, des facteurs psychologiques, des facteurs d'ordre socioculturel et des facteurs intellectuels et linguistiques.

2.6.1 Les facteurs didactiques et pédagogiques

Ce sont des raisons qui tiennent sur la manière d'enseigner, autrement, la façon de faire apprendre le FLE. Il est nécessaire de connaître et d'adopter les démarches favorisant le perfectionnement du langage. Les outils et les activités didactiques sont décisifs en ce sens sont capables de développer les compétences et d'atteindre les finalités visées. Pour sa part, l'enseignant doit faire en sorte de ne pas démotiver

ou sanctionner ses apprenants, il doit veiller à les encourager et à les inciter à apprendre, à réagir et à s'exprimer oralement. De même, il est l'animateur de sa classe et il a la capacité de créer une atmosphère favorable permettant les interactions et les échanges. Ensuite, l'interaction du type question-réponse qui se passe entre enseignant / apprenant ne paraît pas être suffisante et efficace pour inciter les apprenants à communiquer en langue étrangère. De ce fait, il serait nécessaire de penser à d'autres pédagogies plus pertinentes et plus performantes qui favorisent la prise de parole (l'expression orale) et qui peuvent aider les apprenants à vaincre les obstacles (la démotivation ou le manque de désir de parler et de s'exprimer etc.), afin que l'apprenant soit capable, courageux et avoir le désir de s'exprimer en FLE.

2.6.2 Les facteurs psychologiques

Ce sont les facteurs psychologiques qui empêchent l'expression orale, la psychologie de l'apprenant est l'un des raisons-clés qui agissent sur la prise de parole. Ainsi, certains apprenants ont de la peur de prendre la parole devant leurs pairs ou devant des personnes auxquelles ils ne sont pas habitués, d'autres sont anxieux.

Selti, J (2011) *« Pour l'apprenant, prendre la parole, c'est s'exposer aux évaluations, prendre le risque d'être jugé, d'être contre dit, de rencontrer un désaccord. Cela le prive de la confiance en soi, d'avoir peur de commettre des erreurs ou de dire des bêtises et d'être ridiculisé par les autres élèves ou par l'enseignant, qui est amené nécessairement à juger sa performance, et plutôt d'être une cible de sarcasme ».*

a) Le manque de confiance

L'hésitation des apprenants à s'exprimer renvoie, dans la plupart des cas, au fait qu'ils manquent de confiance en eux. Pour eux, parler en FLE est un risque et relève de l'impossible .Par la peur des critiques, des jugements et des moqueries de leurs camarades, les apprenants préfèrent se taire plutôt que de prendre la parole en classe de FLE.

b) La timidité

La timidité est considérée comme un obstacle qui empêche l'apprenant à s'exprimer car l'apprenant sent mal à l'aise lorsqu'il se trouve avec d'autres apprenants, il n'arrive pas à s'exprimer aisément, à imaginer ou à prendre l'initiative. Pour lui, prendre la parole, c'est risquer d'être jugé, d'être rejeté. Alors cette peur du jugement et du rejet l'amène à garder le silence.

Selon George Grzybowski (1977) qui propose trois conseils pour mettre fin à la timidité :

- Priorité au message (humilité sur nous-mêmes).
- Volonté de se jeter à l’eau, de foncer malgré tout.
- Priorité au concret et à la vie qui décontracte.

c) Le trac

Le trac est une sensation qui peut encombrer la prise de parole en classe. Il se réfère à l'incapacité de répondre aux questions posées ou bien au non maitrise de la langue étrangère. Autrement, il est la peur d’être jugé ou de ne pas refléter une bonne image, donc le trac peut avoir différentes conséquences sur la prise de parole en public : les mots ne viennent plus, les phrases s’assemblent mal, les répétitions sont fréquentes, le débit se ralentit ou s’accélère confusément.

d) L'anxiété langagière

Dans une situation de communication orale en FLE, les apprenants se trouvent face à une anxiété langagière. Ce sentiment se manifeste sous l'effet de la crainte d'être ridiculisés ou de faire des erreurs devant leurs pairs ainsi que leurs enseignants. De ce fait, oser s'exprimer ou participer oralement en langue étrangère, pour l'apprenant, est une contrainte effective, dans ce cas-là il évite la prise de parole et préfère garder le silence.

2.6.3 Les facteurs d'ordre socioculturel

L'aspect socioculturel est l'un des facteurs principaux qui entravent la prise de parole .Ainsi, un apprenant qui se trouve en état d'ignorance de la culture française ne sera pas motivé à prendre la parole en langue étrangère.

Selti, J (2011) « *Une culture est ensemble de schèmes interprétatifs, de principes et de conversation qui guident les comportements des apprenants. Cette définition inclut la culture comme connaissance mais y ajoute une dimension concrète et active, en mettant l'accent sur la mise en œuvre de la culture lors des interactions* ».

La culture et la langue sont deux éléments indissociables ; enseigner une langue étrangère signifie entrer dans la culture de l'autre. L'apprenant algérien s'exprime rarement en français, c'est parce qu'il lui manque la pratique orale dans les milieux fréquentés d'où le fait d'avoir beaucoup du mal à exprimer en langue française.

2.6.4 Les facteurs intellectuels et linguistiques

D'après le CECRL (2001) la compétence linguistique est celle qui a trait aux savoirs et savoir-faire relatifs au lexique, à la phonétique, à la syntaxe et aux autres dimensions du système d'une langue, pris en tant que tel, indépendamment de la valeur sociolinguistique de ses variations et des fonctions pragmatiques de ses réalisations.

La réticence des apprenants à prendre la parole est due au manque de bagage linguistique, à ses pauvretés lexicales et grammaticales, son incapacité phonologique, à cause du manque d'outils linguistique l'apprenant se trouve dans la situation de silence.

Slti, J ajoute d'autres raisons de types intellectuel ou cognitif avec les facteurs précé (Didactique de français, unité 2 : l'expression orale, 2017)dents qui engendrent l'oisiveté et l'inaptitude d'expression orale.

Conclusion

Pour conclure ; nous pouvons dire que l'expression orale a toujours occupé une grande importance dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Elle est considérée comme l'une des notions fondamentales dans le domaine de l’enseignement d’une langue car elle permet à l'apprenant d'apprendre l'échange avec les autres à travers la discussion, le débat, conversation et interview et aussi elle pousse l'apprenant à engager et à persévérer dans son apprentissage.

CHAPITRE 02 :

LE JEU DE RÔLE DANS L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DE FLE

Introduction

Le jeu de rôle est considéré comme une activité scolaire dans l'enseignement des langues étrangères et principalement pour l'oral, à travers cette pratique l'apprenant va savoir comment agir avec les autres, il va se mettre dans des situations réelles de son quotidien, qui lui permet d'être actif et motivant.

Ce présent chapitre est consacré à l'intégration du jeu de rôle en classe de FLE, nous allons mettre en place l'origine du jeu de rôle et quelques définitions, nous verrons par la suite ses caractéristiques, ses avantages et ses limites, puis sa mise en œuvre en classe de FLE, et nous terminerons ce chapitre par les objectifs didactiques du jeu de rôle.

1. Les activités ludiques

1.1Qu'est ce qu'une activité ludique

L'activité ludique est définie selon Cnrtl (2012) : *« activité qui se dépense dans le jeu ; activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel »*. Alors l'activité ludique est un outil de divertissement pour l'enfant, elle lui offre l'occasion de jouer et d'apprendre une langue.

Selon la définition du dictionnaire pratique de didactique du FLE de Robert (2008, p. 625) : l'activité ludique est : «*une activité d'apprentissage 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 façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicative* ». A partir de cette définition nous pouvons dire que l'activité ludique est un outil pédagogique qui permet aux apprenants de communiquer entre eux en utilisant la langue.

1.2 Les variétés d'activités ludiques

Cuq, J-P et Gruca, I (2002) dans leur ouvrage cours de didactique du français langue étrangère et seconde ont distingué quatre grandes catégories à caractère ludique à savoir :

1.2.1 Jeux linguistiques

Cuq, J-P et Gruca, I (2002, p. 457) *:* « Les jeux linguistiques *qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques ».* Ils permettent aux élèves d'apprendre la langue à partir des lettres afin de construire des énoncés. Ils sont à la fois un moyen de divertissement pour les élèves mais ils permettent aussi la mémorisation et la créativité.

1.2.2 Jeux de créativité

Cuq, J-P et Gruca, I (2002, p. 457) : «*Les jeux de créativité qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination : l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques* ». Ces jeux incitent l'apprenant à réfléchir de manière plus personnelle et ils lui font appel à l'imagination et la créativité pour la réalisation d'une situation d'énonciation.

1.1.3 Jeux culturels

Cuq, J-P et Gruca, I (2002, p. 458) «*Les jeux culturels font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* ». Les apprenants mobilisent leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les utiliser dans une situation donnée comme dans le jeu du baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre.

Exemple :

F	France	Foie gras

1.1.4 Jeux dérivés du théâtre

Selon Cuq, J-P et Gruca, I, (2002, p. 458) *l*es activités sont considérées comme : *« 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* ». Il s'agit de transformer la classe en une scène de théâtre où les apprenants simulent des rôles imaginaires dans le but de développer leurs compétences communicatives.

Nous pouvons noter que le jeu de rôle fait partie de cette catégorie en guise d'exemple et que nous verrons plus en détails par la suite.

2. Le jeu de rôle

2.1 Les origines du jeu de rôle

Le jeu de rôle d'après Schutzenberger, A-A (1995, p. 8) : «*est du au sociologue et médecin psychiatre viennois (émigré aux Etats-Unis) Jacob Lévy Moreno. Son idée de l'homme comme acteur en situation, agissant ou agi sur la scène de la vie quotidienne, idée-mère du jeu de rôle et du psychodrame, date de 1917-1921* ». Concernant le mot rôle (1995, p. 11) : «*les étymologistes font remonter son origine à un dérivé de rota, petite roue ou rouleau de parchemin sur lequel étaient inscrits les rôles des acteurs de théâtre autrefois. On retrouve le terme rôle en France au XIIe siècle (dans le jeu de Saint Nicolas de Jean Bodel) et, au XIIIe siècle, rôlet dans le Roman de la Rose »*.

2.2La définition du jeu de rôle

Selon Debyser, F (1996-1997, p. 2) : «*un jeu de rôle, en didactique des langues, est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leurs compétences de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique. Cet évènement de communication peut être préparé par les apprenants mais doit laisser une marge à l'improvisation, sans lequel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu »*.

Nous déduisons que le jeu de rôle est une interaction entre deux ou plusieurs apprenants afin de développer plusieurs compétences, mais il faut tenir compte du fait que s'il est trop préparé il ne correspond plus à son objectif qui est le développement de l'expression orale spontanée.

Le jeu de rôle est définit selon comme : «*une interprétation du rôle d'un personnage en situation hypothétique en vue de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements*.» (1996, p. 71). C'est-à-dire le fait d'imiter une situation permet notamment de mieux appréhender les motivations qui justifient les comportements des uns et des autres autours d'un problème.

Le jeu de rôle, dès lors qu'il offre aux élèves des occasions de s'exprimer par la mise en scène de personnages variés, leur permet de mettre en pratique tous les

acquis de la langue et de mobiliser des capacités affectives, relationnelles, verbales et gestuelles etc., pour que le jeu de rôle soit motivant et efficace en cours de langue et débouche sur une véritable interaction, il est nécessaire que les situations relèvent du vécu des élèves.

2.3 Les caractéristiques du jeu de rôle

D'après Gérard (2016) le jeu de rôle se caractérise par :

a) **Application :** grâce à ce genre d'activité, l'apprenant applique ses acquis.
b) **Contextualité :** ce jeu est inscrit dans un contexte réaliste.
c) **Complexe :** il représente des situations de communication variées qui relèvent de la vie quotidienne avec toutes leurs complexités.
d) **Construction :** le jeu de rôle mobilise des connaissances et des comportements antérieurs de l'élève, cette construction favorise également de nouvelles connaissances, de nouveaux comportements ou attitudes.
e) **Transfert :** cette activité développe des connaissances ou des comportements chez les apprenants (des savoirs, savoirs-être, savoir-faire et savoirs-agir) qui seront utiles dans d'autres contextes, en dehors de la classe.
f) **Innovation et jugements :** cette pratique donne plusieurs réponses, solutions et productions possibles. Elle favorise la consultation et l'amélioration de l'apprenant, grâce aux retours constructifs de l'enseignant et de ses collègues.
g) **Signifiante** : cette activité fait sens pour les élèves, elle leur permet d'apprendre en d'autres disciplines et d'approcher l'actualité et d'appréhender leur vie professionnelle.

2.4 Les avantages de l'utilisation du jeu de rôle

Selon Johnston, D et Michaud, S, le jeu de rôle présente de nombreux avantages :

- Une progression d'intérêts et de motivation s'observe chez les élèves.

- Le jeu de rôle offre la possibilité à l'apprenant de se faire valoir et de développer sa créativité.
- Il contribue à créer une complicité entre les acteurs et de favoriser un climat harmonieux d'apprentissage (l'élève devient partenaire à l'opération d'apprentissage) en plus il oblige l'élève à s'engager, à réagir aux situations imprévues et à anticiper des situations futures dans un contexte non menaçant.
- Le jeu de rôle procure à l'apprenant l'occasion d'exprimer ses idées et ses émotions.

2.5 Les limites du jeu de rôle

D'après Johnston, D et Michaud, S déclarent que le déroulement du jeu de rôle peut avoir un certain nombre de problèmes :

- Les exigences sont élevées en temps et énergie requis pour la planification, l'organisation et la réalisation des mises en situation, donc furent un obstacle.
- Le risque de perdre de vue les objectifs du cours au profit du jeu théâtral.
- Le manque d'engagement de certains participants, que ce soit par idéologie (relation avec le sujet à traiter), par gêne, etc.

2.6 La mise en place du jeu de rôle en classe de FLE

Camara, I et Dia (2016) montrent que la mise en confiance et la motivation qui en découle conditionnent beaucoup l'implication et la participation des élèves aux activités de classe. Le jeu de rôle est très utile pour cela. Il consiste en l'animation de scènes, réalisées par deux, trois voire plusieurs élèves. Il est préférable de partir de situations de la vie courante. Ce type d'activité est particulièrement recommandé pour le déblocage de l'élève, parce qu'il lui permet de dépasser sa timidité et la peur de prendre la parole devant le grand groupe. Par ailleurs, le jeu de rôle est une occasion pour les élèves de pratiquer la langue et d'être dans une situation de bain linguistique. En outre, il favorise l'interaction entre les élèves au sein d'un groupe.

En effet, dans la préparation du dialogue, les élèves sont amenés à s'exprimer en français.

Déroulement

- Préparation des scénarios sur des petits papiers.
- Rapide exposé de la situation de communication aux élèves.
- Distribution et choix des élèves de leurs rôles.

Lors de la préparation de ces activités, il est important d'aider les élèves à comprendre la situation de communication pour bien jouer le rôle choisi. Il faut surtout leur laisser le temps de réfléchir individuellement pour s'imprégner du rôle Avant chaque jeu de rôle, l'enseignant donne à ses élèves du vocabulaire utile pour la situation de communication.

2.7 Les objectifs didactiques du jeu de rôle

En didactique des langues, le jeu de rôle est un moyen d'apprentissage parmi d'autres, il a pris place dans le champ du français langue étrangère dans les années 1970. Quelle que soit la manière dont il est mis en œuvre et la place qu'on lui accorde, il relève d'une pédagogie de l'oral, active et collaborative, complémentaire d'autres approches de l'oral. Il entraine à l'expression orale spontanée dans des situations de communication variées. Branellec-Sorensen, M et Chalaron, M-L (2017) présentent des multiples objectifs :

- Il implique personnellement les apprenants tout en leur donnant la possibilité de se cacher derrière le masque du personnage.
- Il contribue à développer les stratégies de communication verbale et non verbale et habitue à réagir à l'imprévu.
- Il favorise les échanges et tisse des relations entre les participants et il soude le groupe.
- Il est pour les apprenants et les enseignants un outil informel d'évaluation des besoins et des acquis.
- Il peut rétablir une relation plus horizontale entre enseignant et élèves.

- Il incite l'élève à quitter sa place, à bouger, à associer l'action à la parole, l'apprentissage à l'action.
- Le jeu de rôle peut libérer l'expression chez les apprenants, et leur ouvrir un grand espace pour parler en toute liberté, Caré, J-M et Debyser, F (1991, p. 12) affirment que : « *La libération de l'expression trouve son terrain privilégié dans la simulation, les jeux de rôle et les jeux de théâtre*.»
- Le jeu de rôle consiste à actualiser le vocabulaire et élargir le bagage linguistique afin d'acquérir les mots et les expressions pour s'exprimer.

Commentaire

Quand l'apprenant bénéficie de tout ces avantages, il devient actif, efficace, capable de réussir ses apprentissages et atteindre ses buts dans sa propre vie.

Conclusion

L'intégration du jeu de rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE permet à l'apprenant de développer ses capacités expressives et communicatives, il procure le plaisir et l'envie de s'exprimer oralement dans diverses situations de communication et de faire sortir l'apprenant de sa timidité et sa zone fermée pour qu'il devienne acteur de son apprentissage.

PARTIE PRATIQUE :

Présentation et analyse du questionnaire et interprétation des résultats d l’expérimentation

CHAPITRE 01

PRÉSENTATION ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE PAR QUESTIONNAIRE

Introduction

Pour enrichir notre travail et pour répondre à notre problématique, nous avons choisi le questionnaire comme un support d'enquête. A partir de ce questionnaire nous essayerons de connaitre les opinions des enseignants concernant l'intégration du jeu de rôle pour l'amélioration de l'expression orale chez les apprenants.

Dans ce chapitre nous nous intéressons, à présenter et interpréter les résultats de l'enquête par questionnaire après avoir présenté l'échantillon enquêté et le questionnaire.

1. Présentation du questionnaire

Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen. Le questionnaire est composé de douze questions, nous avons pu distribuer 19 questionnaires dont 14 ont été récupéré et 5 n'ont pas été récupéré.

Le questionnaire que nous avons soumis aux enseignants est élaboré de la façon suivante, voici les questions :

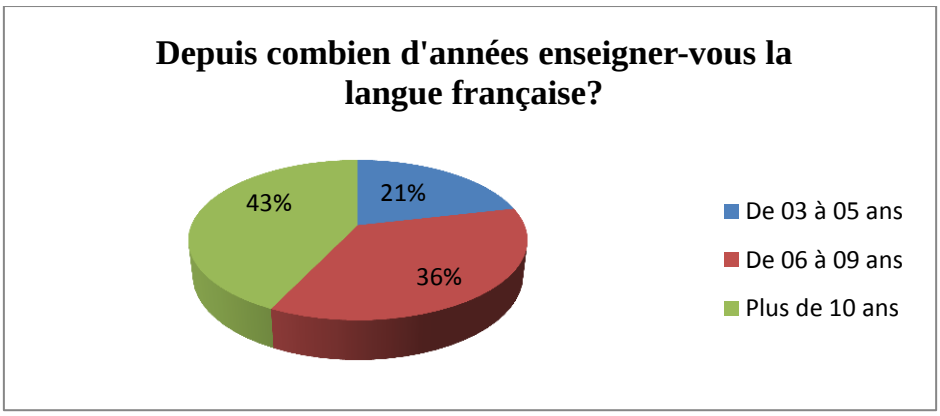
1.Analyse et interprétation des données

1.Depuis combien d'années enseigner-vous la langue française ?

a)Tableau

	Nombre	Pourcentage
De 03 à 05 ans	3	21%
De 06 à 09 ans	5	35%
Plus de 10 ans	6	42%

b)Représentation graphique



c) Commentaire

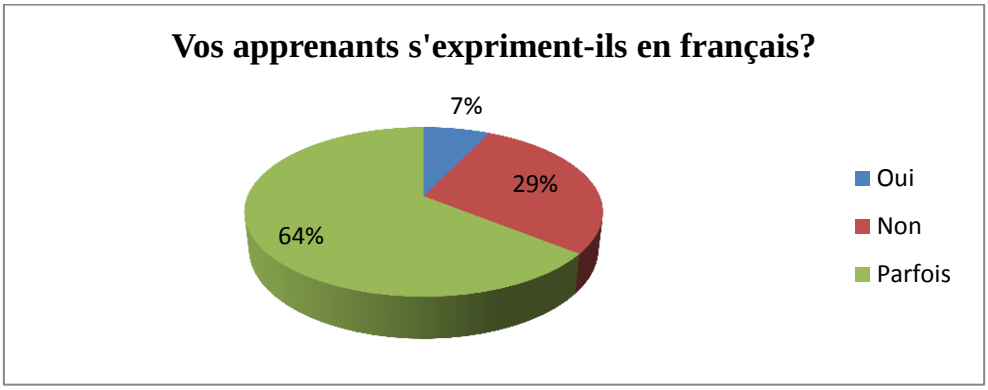
Nous avons remarqué que la majorité des enseignants ont une expérience de plus de 10 ans dans l'enseignement de la langue française représentant 43% ce qui suggère une certaine stabilité de profession et les enseignants ayant entre 6 ans et 9 ans d'expérience représentant 36% tandis que ceux ayant entre 3 ans et 5 ans d'expérience représentent 21% , cela peut indiquer que ces enseignants ayant récemment commencé à enseigner le français.

2.Vos apprenants s'expriment-ils en français ?

a) Tableau

	Nombre	pourcentage
Oui	1	7%
Non	4	29%
Parfois	9	64%
Total	14	100%

b) Représentation graphique



c) Commentaire

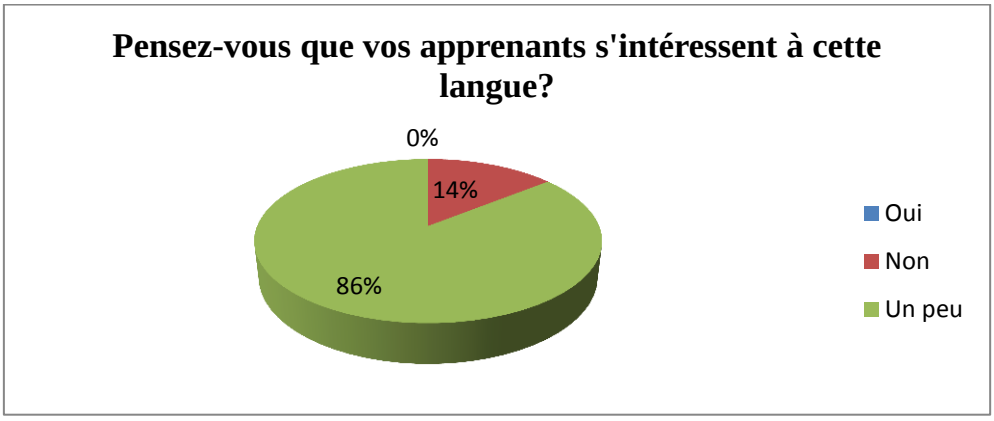
D'après les résultats obtenus, les réponses des enseignants affirment que leurs apprenants ne s'expriment pas en français, cela nous permet à constater que la plupart des apprenants ont des difficultés à s'exprimer librement.

3. Pensez-vous que vos apprenants s'intéressent à cette langue ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	0	0%
Non	2	14%
Un peu	12	86%
Total	14	100%

) Représentation graphique



c) Commentaire

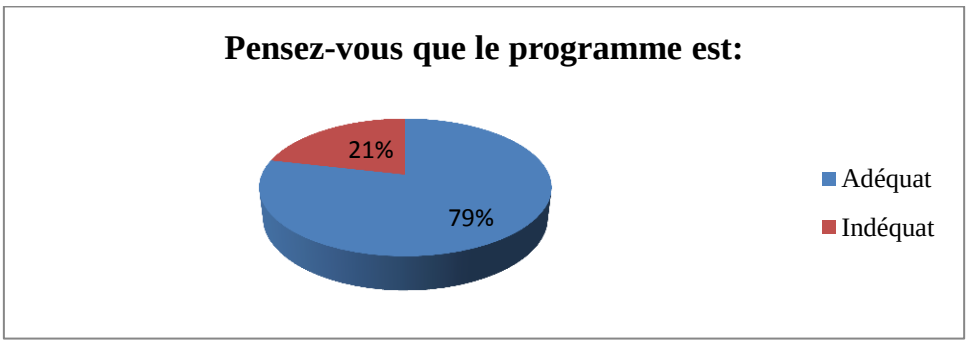
A travers les réponses données par les enseignants, nous avons obtenu 86% de réponses pour « un peu », 14% pour « non » et 0% pour « oui ». C'est pourquoi nous pouvons constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française.

4. Pensez-vous que le programme est :

a) Tableau

	Adéquat	Inadéquat	Total
Nombre	11	3	14
Pourcentage	79%	21%	100%

b) Représentation graphique



c) Commentaire

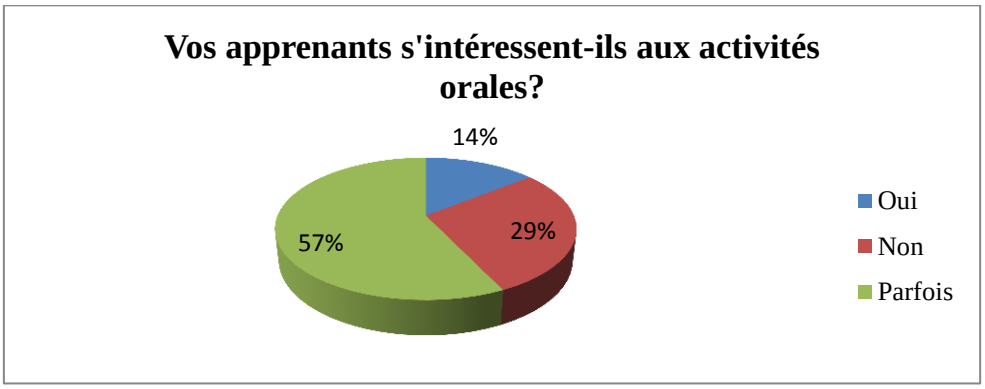
A partir du tableau et la représentation graphique ceux-dessus, la plupart des enseignants 79% ont répondu que le programme est adéquat, cela veut dire qu'il est adapté au niveau des élèves et la minorité des enseignants ont répondu par inadéquat.

5. Vos apprenants s'intéressent-ils aux activités orales ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	2	14%
Non	4	29%
Parfois	8	57%
Total	14	100%

b) Représentation graphique



c) Commentaire

Selon les statistiques ceux-dessus nous remarquons que le taux le plus élevé 57% des apprenants s'intéressent aux activités orales et cela tout dépend de l'activité

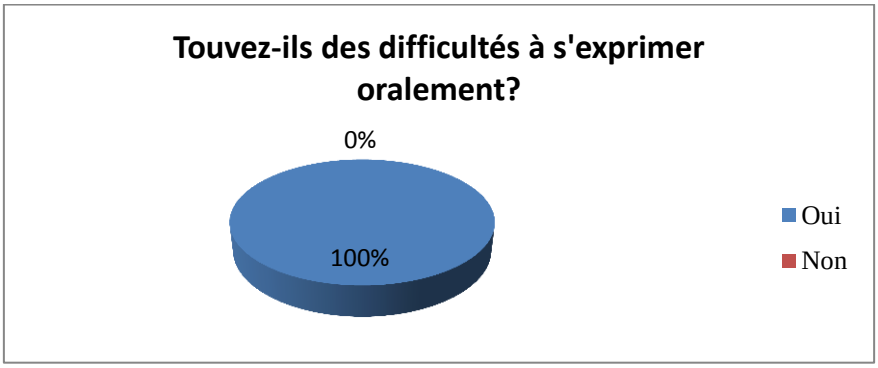
proposé par l'enseignant, 29% des apprenants n'ont aucun intérêt envers ces activités et 14% des apprenants sont intéressés.

6. Touvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

a) Tableau

	Oui	Non	Total
Nombre	14	0	14
Pourcentage	100%	0%	100%

b) Représentation graphique



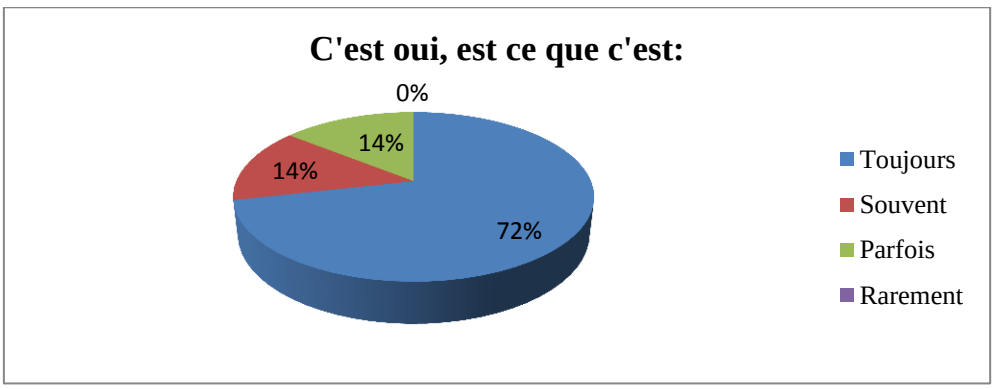
c) Commentaire

Tous les enseignants affirment que leurs apprenants ont des difficultés à parler ou bien à prendre la parole en français.

Si oui, est ce que c'est :

	Nombre	Pourcentage
Toujours	10	72%
Souvent	2	14%
Parfois	2	14%
Rarement	0	0%
Total	14	100%

b) Représentation graphique



c) Commentaire

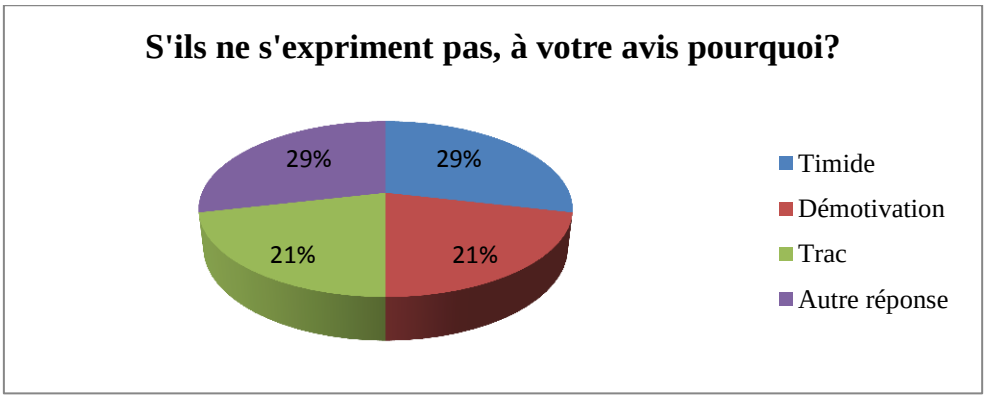
Le taux le plus élevé est pour la réponse « toujours » avec 72% , ensuite quelques enseignants affirment que leurs apprenants rencontrent « souvent, parfois » 14% des difficultés à s'exprimer oralement, le pourcentage 0% renvoie à la réponse « rarement » et cela nous permet à remarquer que les apprenants ont des obstacles qui les empêchent à parler en français.

7. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Timidité	4	29%
Démotivation	3	21%
Trac	3	21%
Autre réponse	4	29%
Total	14	100%

b) Représentation graphique



c) Commentaire

La représentation graphique indique que 29% renvoie aux « timidité, autre réponse » et 21% réservé aux « démotivation, trac ». Alors, nous remarquons que certains enseignants veulent répondre à cette question par les choix proposés et d'autres répondent par leurs propres réponses.

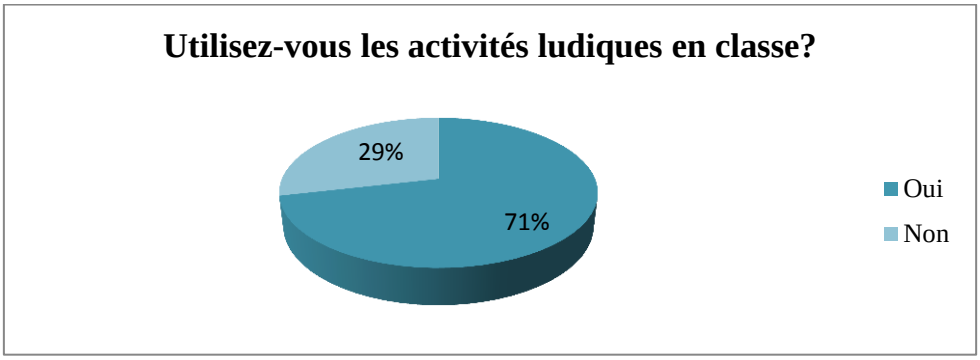
- « Si l'élève ne s'exprime pas en français cela démontre qu'il a un problème de base. Il ne connait pas comment employer les mots(construction de phrases) »
- « Le manque de confiance en soi, la peur de s'exprimer en français, le manque de vocabulaire »
- « Manque de vocabulaire, manque de confiance en soi et avoir peur de s'exprimer en français »
- « Manque de bagage linguistique, problème d'écoute, ils ne sont pas intéressés »

8) Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

a) Tableau

	Oui	Non	Total
Nombre	10	4	14
Pourcentage	71%	29%	100%

b) Représentation graphique



c) Commentaire

D'après les réponses des enseignants, nous constatons que le taux le plus élevé 71% est pour les enseignants qui utilisent les activités ludiques et 29% est pour les enseignants qui n'exploitent pas ce genre d'activité en classe. En effet, les enseignants trouvent que ce type d'activité aide les apprenants à s'exprimer.

9) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Les réponses des enseignants à cette question sont variées comme suit ;

- « Le programme chargé, donc on n'a pas le temps pour faire les activités ludiques et le manque de moyens »
- « Le manque de participation , la négligence de l'importance de ces activités »
- « Le bruit parfois sinon tout va bien »
- « On recontre généralement deux problèmes ; le nombre d'élèves et les moyens qui ne sont pas disponibles au niveau des établissements »
- « Le manque de vocabulaire , le manque des moyens dans toutes les établissements »
- « Manque de motivation chez les élèves, non maitrise de la langue, la timidité et la peur chez quelques apprenants »
- « Ils ont toujours le problème du manque de vocabulaire »
- « Ils ne sont pas intéressés à cette langue »
- « La négligence »

- « y'a rien »
- « Le manque de temps »

D'après les réponses des enseignants, nous remarquons que la majorité d'eux rencontrent presque les mêmes difficultés qui sont : le manque du temps, le programme chargé et le manque de moyens, alors que certains enseignants ne répondent pas à cette question.

10) Quelles sont les activités les plus utilisés ?

Les réponses ses enseignants :

- « Parfois, on pratique une activités qui s'appelle A.R.P. Atlier à réflexion partagée où traite des sujets d'actualités »
- « Jeu de rôle, mots croisés »
- « Jeu de rôle, les mots croisés, le mot mystère »
- « Les activités de conjugaison »
- « Les mots croisés, de mettre les phrases en ordre, de compléter les phrases par des mots donnés »
- « Personnellement, j'utilise les jeux rôles de (rendre une histoire vivante)
- « Le dialogue, l'exposé, débat »
- « Raconter des anecdotes »
- « La création de situation de communication »

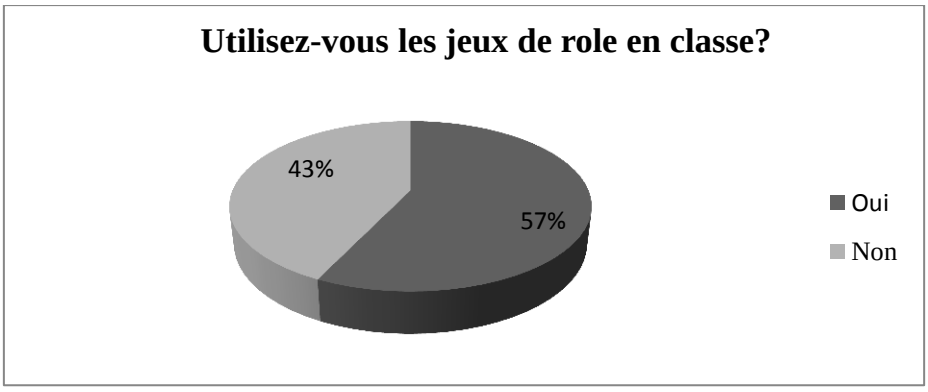
A travers les réponses des enseignants, nous constatons qu'il y a multiple d'activitées exploitées en classe de FLE. Alors, nous obesrvons que chaque enseignant utilise des activitées qui aident ses apprenants à améliorer leur expression orale car il est la seule personne qui connait le niveau et lesbesoins de ses apprenants.

11) Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

a) Tableau

	Oui	Non	Total
Nombre	8	6	14
Pourcentage	57%	43%	100%

b) Représentation grapgique



c) Commentaire

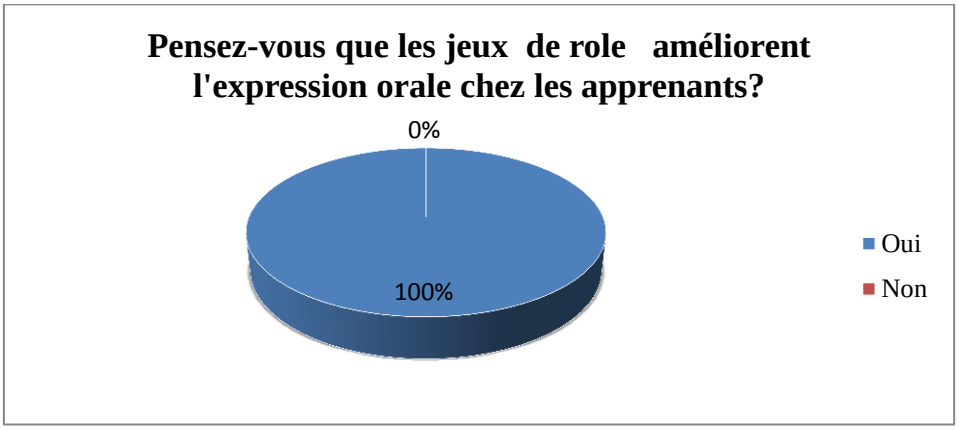
L'examen du résultat nous permet de remarquer que 57% des enseignants interrogés utilisent les jeux de role en classe de FLE, 43% n'utilisent pas ce genre d'activités. Ce résultat nous permet de constater que les jeux de rôle a un grand impact dans l'enseignenemt de l'expression orale , aussi ces jeux sont un moyen pédagogique que la majorité des enseignants emploient dans leurs classes de FLE.

11) Pensez-vous que les jeux de rôle améliorent l'expression orale chez les apprenants ?

a) Tableau

	Oui	Non	Total
Nombre	14	0	14
Pourcentage	100%	0%	100%

b) Représentation graphgique



c) Commentaire

D'après les résultats obtenus, nous pouvons remarquer que la majorité des enseignants affirment que le jeu de rôle est un outil pédagogique efficace pour l'amélioration de l'expression orale chez les apprenants et il aide l'apprenant à prendre la parole facilement.Voici quelques réponses des enseignants :

- « Absolument, grace à ce genre de jeu l'apprenant peut acquérir un lexique pour s'exprimer librement »
- « Je pense que le jeu de rôle a un grand impact sur l'amélioration de l'expression orale »

- « Il contribue à l'amélioration de l'acquisition d'une manière implicite de la langue française (système grammatical) et donne une occasion à l'apprenant pour se mettre en cnfiance »
- « Bien sûr, ils améliorent l'expression orale et même ils lui donnent la confiance pour s'exprimer spontaniment, malgès les fautes et les phrases mal reformulées »
- Oui, effectivement ces jeux encouragent les apprenants à s'exprimer et à parler en français »
- « Ils aident les élèves à enrichir leur vocabulaire, à se débarasser de la peur et la timidité, à participer et à s'exprimer librement »
- « Ils sollicitent l'écoute, et permettent aussi aux apprenants d'être toujours actifs, vigilants aux problèmes communicatives et linguistiques »
- « Ils donnent à l'enseignant la possibilité de savoir les incorrections et les erreurs de ses apprenants pour une éventuelle remédiation »
- « Ils développent aussi la pensée et la capacité à résoudre des problèmes tels que : la prononciation »

Conclusion

A travers l'analyse du questionnaire soumis aux enseignants de quatrième année moyenne nous avons trouvé que les jeux de rôle peuvent donner aux apprenants plusieurs avantages. En premier lieu, ils mettent les apprenants dans des situations de communication similaires aux situations réelles. En deuxième lieu, ils donnent l'occasion et la chance aux apprenants à s'exprimer oralement. En dernier lieu, ils aident les apprenants à dépasser leurs difficultés et leurs problèmes de la timidité et de la peur.

Pour conclure, l'expérience des enseignants questionnés nous prouve que cette activité permet aux élèves de surmonter des diférentes difficultés de prise de parole, de démotivation et de la timidité.

CHAPITRE 02

ANALYSE ET INTERPÉTATION DES RÉSULTATS DE L'EXPÉRIMENTATION

Introduction

Dans ce chapitre, nous avons mené une expérimentation pour vérifier l'efficacité du jeu de rôle. Nous nous focalisons donc sur l'analyse des résultats obtenus de l'activité proposée et voir comment elle pourrait améliorer l'expression orale des apprenants.

1. L'expérimentation

1.1Terrain

Dans le but de vérifier la validité de nos hypothèses de départ, nous avons opté pour une expérience auprès des élèves de la 4ème année moyenne de « Moussi Mohamed » El Omaria. Nous avons travaillé avec certains groupes de la classe de la 4ème année moyenne.

1.2Choix de corpus

Nous avons décidé de porter notre étude sur ce palier car nous avons remarqué que la majorité des apprenants ont des difficultés à s'exprimer oralement. Alors, nous pensions qu'à ce niveau la technique du jeu de rôle pouvait réduire leurs difficultés et améliorer leur niveau.

1.3Présentation de l'échantillon

Pour effectuer et réaliser notre travail de recherche, nous avons choisi un établissement scolaire le plus proche de nous celui de « Moussi Mohamed ». C'est un collège qui se situe au centre ville à « El-Omaria ». Nous avons réalisé le travail avec la classe de la 4éme année moyenne. La classe compte 40 élèves. Quant à notre expérimentation du terrain composée de cinq groupes (08 filles et 02 garçons), d'un niveau hétérogène. Le choix a été effectué par hasard pour faire participer tous les élèves et pour donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de l'expression orale.

1.4 Présentation de la classe

La classe où nous avons fait notre expérimentation, c'est une classe bien organisée, éclairée et très propre. Nous nous sommes installées avec notre matériel (micro portable, les scénarios ….), au fond de la classe.

1.5 La période

Nous avons commencé notre enquête de terrain à partir de la fin du mois Mars jusqu'au 15 Avril, heureusement, nous n'avons pas rencontré des obstacles qui empêchent notre travail.

1.6 La méthode utilisée

Dans notre enquête expérimentale nous focalisons sur l'approche analytique et comparative pour analyser les résultats de l'expérimentation menée auprès des apprenants de la quatrième année moyenne de l'école Moussi à El-Omaria.

2. Le déroulement de l'expérimentation

Notre expérimentation s'est déroulée en cinq séances ; les deux premières séances sont consacrées à une observation et également à une évaluation de l'expression orale des élèves à partir des questions posées par l'enseignante durant la séance. Notre évaluation a été faite à l'aide d'une grille d'évaluation avec critères. Nous procédons par un diagnostic pour présenter aux élèves une activité correspondante à leur niveau. Dans un second temps, nous avons consacré la troisième séance à la mise en place de l'activité de jeu de rôle.

2.1 Phase d'observation

Nous assistons à un cours (séance de compréhension et production orale) en observant l'action du professeur : démarche et techniques utilisées pour réussir, et faire profiter de ses élèves. En même temps nous évaluons leurs réactions (compréhension et participation). Par ailleurs cette évaluation sur la stratégie déployée, et le comportement des élèves nous a donné une image exacte sur le déroulement du cours et les résultats prévus.

2.1.1 Déroulement de la séance

Nous avons assisté à une séance de TD en compréhension orale, l'enseignante a utilisé un support audio-visuel qui est (Une ville moderne). Tout d'abord, elle a demandé aux apprenants d'observer et d'écouter la vidéo pendant 5 minutes. Ensuite, elle a posé des questions, les apprenants ont bien compris le contenu de la vidéo, ils ont répondu presque à toutes les questions et cela prouve qu'ils sont intéressés d'apprendre la langue française, dans cette séance l'enseignante n'a pas pu faire la production orale, donc elle l'a reportée à une autre séance. Alors, Nous étions obligées d'assister à la séance de production orale suivante afin de poursuivre l'observation.

Dans la deuxième séance : production orale, « l'environnement et protection » au début de cette leçon l'enseignante a interrogé les élèves sur le thème en question, en leur accordant un temps de réflexion.

Nous avons observé leurs productions à l'aide d'une grille d'observation (la prononciation et l'intonation, la cohérence et l'organisation du temps, la compréhension du thème, vocabulaire, communication non verbal, motivation et la syntaxe).

Nous avons remarqué que certains apprenants ont une bonne prononciation, par contre d'autres élèves ne prononcent pas bien quelques voyelles comme le u (Pollition) et la liaison est absente. Ils ont aussi des problèmes de langue tels que, des phrases incorrectes. Quelques apprenants n'ont pas respecté le temps, et d'autres étaient hors sujet, et nous avons constaté que la plupart des apprenants ne sont pas motivés et ils manquent de vocabulaire.

2.2 Phase d'expérimentation

2.2.1 Présentation de l'activité proposée

Activité de jeu de rôle : des situations de communication (création des scénarios)

Nous avons conçu cette activité en respectant le programme préconisée : projet 2 « Vivre en paix » suivant le projet 3 : « La protection de l'environnement ».

La situation d'expérience comprend deux dialogues ayant pour thème la pollution et le racisme. Il s'agit d'un dialogue entre deux élèves sur des thèmes choisis par soins qui sont : le racisme et la pollution. Chaque élève est libre de choisir un rôle. Après la compréhension des scénarios chaque binôme va interpréter le dialogue de son choix.

La mise en pratique de jeu de rôle : cette activité s'est déroulée en trois étapes :

1. Première étape

Avant d'entamer la pratique de jeu de rôle, nous avons essayé de préparer les apprenants et les mettre en confiance en expliquant à quoi consiste le jeu de rôle, nous avons aussi sélectionné le groupe expérimental qui va nous accompagner durant notre expérimentation, ainsi, l'enseignante nous a aidé à garder le calme parce que les apprenants étaient peu intéressés ceux assis au fond.

2. Deuxième étape

Dans cette phase, nous avons distribué les scénarios aux apprenants, nous leur avons expliqué chaque situation de communication en lisant les scénarios et la consigne et nous leur avons laissé le temps de se préparer en binôme et de choisir les rôles qu'ils veulent interpréter en utilisant les mots et les expressions utiles et adéquates à la situation de communication visée avant de jouer. L'amorce a duré 10 minutes, après les groupes présentent la scène l'un après l'autre, car chaque groupe n'osait pas jouer.

1 Support : des scénarios écrits sur papiers

Scénario 1

« Un enfant marche dans la rue en mangeant une barre de chocolat, une fois fini, il jette le papier par terre, un homme passe à côté de lui remarque l'acte et s'arrête et il lui explique que jeter des déchets par terre pollue l'environnement et que nous avons tous la responsabilité de le préserver.»

Rôle 1 : l'enfant.

Rôle 2 : l'homme.

Scénario 2 :

« Dans une classe très sale et désordonnée, un élève est en train d'écrire sur les murs, un surveillant entre et constate l'état de la classe, le surveillant demande à l'élève de s'arrêter et il lui explique les conséquences de la saleté dans la classe.»

Rôle 1 : élève.

Rôle 2 : le surveillant.

Scénario 3 :

« Au collège, il y avait un nouvel élève qui était noir. Un camarade est venu lui dire tu as mangé trop de chocolat noir ou quoi ? »

Rôle 1 : l'élève.

Rôle 2 : son camarade.

Consigne :

Imaginer l'interaction qui se produit dans chaque situation de communication et jouez la scène devant tes camarades de la classe.

3. Troisième étape

A la lumière de la réalisation des jeux de rôles par le groupe expérimental, nous avons fait une analyse des différentes expressions orales des élèves à travers une grille d'évaluation préparée préalablement.

	La grille d'évaluation
Les critères	-La prononciation et l'intonation. -La cohérence. -L'organisation du temps. -La compréhension du thème. -Vocabulaire. - La communication non-verbale. -La motivation. -La syntaxe.

3.Analyse et interprétations des résultats

Situation de communication N1 :

Les apprenants	Les rôles
-Mohamed -Youssef	-l'élève -le camarade

Commentaire

Les participants de ce groupe, ils étaient courageux parce qu'ils ont voulu passer en premier mais ils n'ont pas bien joué, le stress et la timidité empêchent ces apprenants de parler librement. Nous avons remarqué qu'ils ont une mauvaise prononciation et ils ont construit des phrases incorrectes, aussi ils n'ont pas utilisé

les gestes et les mimiques, malgré toutes ces erreurs, ils ont respecté le thème et le temps.

Groupe 2

Situation de communication N2 :

Les apprenants	Les rôles
-Basma -Ichrak	-l'enfant -l'homme

Commentaire

Ce groupe a crée une interaction adéquate à la situation, les filles ont présenté des idées correctes et équivalentes au thème proposé. Ces apprenants ont une bonne prononciation sauf qu'elles ont un problème au niveau des voyelles. Elles ont respecté la communication non-verbale (gestes et mimiques). Elles ont eu des difficultés de conjugaison. Elles ont bien su gérer leur temps.

Groupe 3

Situation de communication N3 :

Les apprenants	Les rôles
-Aicha -khitem	-l'élève -le camarade

Commentaire

Ces partenaires ont décidé de jouer les mêmes rôles que ceux de Mohamed et Youssef, elles ont changé les expressions et les paroles qui étaient bien organisées et claires. Nous avons remarqué que ce groupe a bien travaillé que le premier groupe, elles ont bien maitrisé leurs rôles toutefois ; elles négligent la gestualité et elles étaient actives, elles ont réussi au niveau de la prononciation.

Groupe 4

Situation de communication N° 4

Les apprenants	Les rôles
-Selma -Aya	-l'enfant -l'homme

Commentaire

Ces deux apprenants ont voulu répéter une scène qui a été joué par le groupe 2, elles ont présenté une scène très courte cela nous empêche d'évaluer leur expression orale, nous avons pu observer qu'elles n'ont pas une bonne prononciation, elles ne bougent pas à cause de la peur et le trac car elles ne sont pas habituées à parler devant un public.

Groupe 5

Situation de communication N°5

Les apprenants	Les rôles
-Amira -Wafaa	- le surveillant -l'élève

Commentaire

Lors de l'interprétation de ce groupe, nous avons vu la différence de niveau entre ce groupe et les groupes précédents, les participantes de ce groupes étaient très motivées et actives, elles ont réussi à faire une bonne interaction, elles jouent leurs rôles parfaitement en respectant le temps, la prononciation l'intonation et la gestualité. Elles ont employé des phrases et des expressions correctes.

C'était le seul groupe que nous apprécions plus, elles ont réussi à interpréter les rôles et d'imaginer la situation d'une manière spontanée et avec une bonne prononciation.

4.Synthèse

Grâce aux résultats obtenus de cette expérimentation, nous avons conclu que le jeu de rôle est une activité qui aide les apprenants à exploiter leur imagination et leur créativité et à s'exprimer avec spontanéité et en toute liberté.

CONCLUSION GÉNÉRALE

L'expression orale est un élément très important dans l'enseignement/apprentissage du FLE, elle est considérée comme l'une des conditions pour un apprentissage positif d'une langue étrangère.

Le but de chaque apprenant est d'apprendre à s'exprimer spontanément, cependant, plusieurs facteurs (le manque de confiance, le trac, la timidité et l'anxiété langagière) l'entravent à prendre la parole et cela pousse l'enseignant à chercher des nouvelles techniques et méthodes afin de susciter l'intérêt et de favoriser la prise de parole en classe.

De ce fait, nous avons décidé d'étudier l'activité du jeu de rôle pour faire acquérir aux apprenants une compétence orale et d'améliorer leur expression orale. C'est pourquoi nous avons posé la problématique suivante : Comment l'intégration de jeu de rôle en classe de FLE pourrait-elle contribuer à améliorer l'expression orale des apprenants ? Pour répondre à la problématique, nous avons formulé les hypothèses suivantes :

La mise en place de jeu de rôle en classe de FLE pourrait aider à améliorer l'expression orale des apprenants.

Le jeu de rôle

pourrait aider les apprenants à se sentir plus à l'aise en parlant français.

Notre plan de recherche nous pouvons le résumer en deux points importants : d'abord, la partie théorique, qui comporte deux chapitres : dans le premier chapitre nous avons abordé les notions fondamentales en rapport avec l'expression orale. Dans le second nous avons traité les concepts du jeu de rôle. Ensuite, dans la partie pratique nous avons réalisé dans le troisième chapitre une analyse du questionnaire destiné aux enseignants. Enfin, pour le dernier chapitre une analyse et interprétation des résultats.

D'après notre étude, il s'avère que le jeu de rôle libère l'élève de la routine, lui permet de prendre la parole, de s'habituer à parler en face d'un auditoire et cela permet de dépasser la peur et la timidité, autrement dit il élimine les blocages

d'ordre psychologique ainsi il constitue un moyen d'acquisition de vocabulaire à travers les scènes jouées ou traitées en classe.

Selon notre expérimentation nous constatons que la majorité des apprenants dans les groupes que nous avons formé sont actifs et plus courageux pour s'exprimer à l'aise.

Par ailleurs, ce qui a attiré notre attention ce sont les interactions entre les apprenants eux-mêmes. Un autre aspect nous parait également très important, c'est le fait que les apprenants ne sont pas contentés du langage verbal mais ils ont aussi utilisé le langage corporel. Les apprenants ont fait appel à des gestes et des mimiques pour simuler et jouer leurs rôles. Nous trouvons souvent des apprenants indisciplinés qui ne veulent pas travailler, mais à travers le jeu de rôle ils s'adaptent au fur et à mesure. Ce que nous avons constaté c'est que ce travail a plu aux apprenants, les a attiré et les a motivé à parler, à participer et à s'exprimer.

Finalement, Nous espérons par ce travail va 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.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

Branellec-Sorensen, M. e.-L. (2017). *Jeux de rôles. Les outils malins du FLE.* PUG.

Camara, I. e. (2016). *Développer la compréhension et la production orales en français chez l'élève*. Sénégal.

Caré, J-M et Debyser, F. (1991). *Jeu, langage et créativité*. 12. Hachette.

Chamberland, G, Provost, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Canada: Presses de l'Université du Québec.

Claudine, G et Sylvie, P . (2004). *Enseigner l'oral à l'école primaire* . France: Hatier .

Conseil de l'Europe, Cadre européen commun de référence pour les langues. (2001). apprendre, enseigner, évalue. Paris, Strasbourg.

Coste, D et Galisson, E. (1976). *Dictionnairede didactique des langues* . France: Hachette.

Cuq, J-P et Gruca I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse universitaire de Grenoble.

Debyser,F. (1996-1997). Les jeux de rôles. Unil.

Deghbzdje, I. (2021). La difficulté de la prise de parole chez les apprenants, cas d'étude : les étudiants de la troisième année de licence du C.U. Mémoire de master.http://193.194.87.218/xmlui/handle/123456789/199. Université de Nâama.

Dictionnaire électronique le grand Robert. (2005).

Didactique de français, unité 2 : l'expression orale. (2017). 12-13. Burkina Faso.

Georges, G. (1977). *Parler pour être écouté*. Paris: Entreprise moderna.

Gérard. (s.d.). Le jeu de rôle en amphi : pourquoi pas ? En ligne https://cooperationuniversitaire.com/2016/12/02/le-jeu-de-role-en-amphi-pourquoi-pas/.

https://www.cnrtl.fr/definition/ludique, CNTR. En ligne. (2012). *Cnrtl*.

Johnston, D et Michaud, S. (s.d.). Le jeu de rôle : pour des apprentissages durables en anglais, langue seconde. *Pédagogie collégiale, 24*(1), 7.

le Petit Larousse illustré. (2005).

Manolescu, C. (2013). L'expression orale en milieu universitaire . *Synergies Roumanie* (8).

Rekik, S. (2009). L'expression orale en question : le français langue étrangère en Algérie le cas des élèves de sixième année primaire. Mémoire de master. http://eprints.univ-batna2.dz/372/. Université de Batna.

Robert, J.-P. (2008). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Paris, Ophrys: l'essentiel français.

Robert, J-P. (2002). Dictionnaire Pratique de didactique du FLE. 120. Ophrys.

Robert, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris: CLE international.

Roux, P.-Y. (s.d.). De la production orale à l'expression orale. En ligne. http://www.lb.refer.org/fdlc-bp/bulletin/00mai/orale.html.

Schutzenberger, A-A. (1995). *Le jeu de rôle*. éditions ESF.

Selti, J. (s.d.). Raisons paralysant la prise de parole en classe de FLE.En ligne. https://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-prise-de-parole-en-classe-de-fle-14130.html.

Sorez, H. (1995). *Prendre la parole: expression orale et écrite* . Paris: Hatier.

TABLE DES MATIÈRES

Table Des Matières

Remerciements …… I

Dédicace……II

Dédicace……III

Introduction générale……7

Partie théorique : concepts fondamentaux de l'expression orale et du jeu de rôle

Chapitre 1 : L'expression orale

Introduction……12

1-L'oral……13

2-L'expression orale……13

2.1 Définition ……..……..13

2.2 La place de l'expression orale dans l'enseignement /apprentissage……...14

2.3 Les caractéristiques de l'expression orale ……..15

2.3.1 Des idées……..15

2.3.2 De la structuration……..……..15

2.3.3 Du langage ……..15

2 .4 Les conditions préalables à l'expression orale…….……..15

2.5 Comment enseigner l'expression orale…….……..16

2.6 Les facteurs paralysants la prise de parole ……..……...16

2.6.1 Les facteurs didactiques et pédagogiques ……...16

2.6.2 Les facteurs psychologiques……...……17

a) Le manque de confiance……...17

b) La timidité…….……....18

c) Le trac…….……...……....18

d) L'anxiété langagière…….....18

2.6.3 Les facteurs d'ordre socioculturel……...……18

2.6.4 Les facteurs intellectuels et linguistiques……19

Conclusion……....20

Chapitre 2 : Le jeu de rôle dans l'enseignement/apprentissage de FLE

Introduction……...……..22

1. Les activités ludiques……...23

1 .1 Qu'est ce qu'une activité ludique……...……..23

1.2 Les variétés d'activités ludiques……..……..23

1.2.1 Les jeux linguistiques……...……..23

1.2.2 Les jeux de créativité…….24

1.2.3 Les jeux culturels……..…….24

1.2.4 Les jeux dérivés du théâtre……...…….……24

2. Le jeu de rôle…….…….……25

2.1 Les origines du jeu de rôle……...…….....25

2.2 La définition du jeu de rôle……..…….…...25

2.3 Les caractéristiques du jeu de rôle……...…….……...26

a) Application…….……...26

b) Contextualité……..……...26

c) Complexe…….……..……..26

d) Construction…….…..…….26

c) Transfert…….…....26

e) Innovation et Jugements…….……...26

f) Signifiante……..…..……...26

2.4 Les avantages de l'utilisation du jeu de rôle…….……...26

2.5 Les limites du jeu de rôle……..…..…....…..27

2.6 La mise en place du jeu de rôle en classe de FLE……...…..……..27

2.7 Les objectifs didactiques du jeu de rôle……..28

Conclusion……30

Partie pratique : Présentation et analyse du questionnaire et interprétation des résultats de l'expérimentation

Chapitre 01 : Présentation et analyse du questionnaire

Introduction……..33

1. Présentation du questionnaire……...…..…..33

2. Analyse et interprétation des données…….……35

Conclusion……...47

Chapitre 02 : Analyse et interprétation des résultats de l'activité

Introduction…….……..…49

1. L'expérimentation……49

1.1 Terrain…….49

1.2 Le choix de corpus……49

1.3Présentation de l'échantillon……49

1.4 Présentation de la clase…50

1.5 La période ……50

1.6 La méthode utilisée……50

2. Le déroulement de l'expérimentation……50

2.1 Phase d'observation……50

2.1.1 Déroulement de la séance……51

2.2 Phase d'expérimentation……52

2.2.1 Présentation générale de l'activité proposée……52

2.2.2 La mise en pratique du jeu de rôle……52

1. Première étape……52

2. Deuxième étape……52

3. Troisième étape……54

3.Analyse et interprétation des résultats……54

4. Synthèse……57

Conclusion générale……59

Références bibliographiques……62

Annexes……66

ANNEXES

Support : une ville moderne — Activité : compréhension orale — P. 124

CEM.

Enseignante. Mansen Ilnane

Niveau. 4 am

Durée

Projet III : [illegible] les enregistrements et des affiches en [illegible] de la protection de l'environnement

Séquence 02 : [illegible] une cause

Séance : Compréhension de l'oral

Support : Audio "Ksar Tafilelt une ville modern »

Objectifs : Recourir à la prise de notes pour exploiter le document

- Identifier le thème et le titre
- Identifier les différents domaines d'organisation de la ville de Ksar Tafilelt (arguments de l'auteur) qui mérite le qualificatif de ville écologique.
- Interpréter une image faire ressortir les causes et les conséquences des risques

Déroulement de la leçon

I. Eveil de l'intérêt.

- Que voyez - vous dans le 1ère image? Les déchets, la pollution.



Première ville écologique aux portes sahara algérien

- Que voyez - vous dans la 2ème image?



- Quelle est la différence entre ces deux images ?

  La 1ère ville est propre , écologique.

  La 2ème ville est sale , impropre .

- Dans quelle ville préférez – vous vivre ? ….dans une ville propre

  1ère écoute .

- Combien de voix entendez – vous ? … une seule voix

- ~~Est-ce que c'est un homme qui parle ou une femme ? ….un homme .~~

- De quelle ville est –il en train de parler ? Ksar Tafilelt .

- Où se trouve – t – elle ? … au sud algérien.

- Ksar Tafilelt est une ville .

  a)- sale . b)- moderne . c) - ancienne d) - écologique .

- Dans quelle catégorie a – t – elle gagné le 1er prix du concours d la 22ème conférence sur le changement climatique ? . une ville durable .

- Avant de s'installer à Ksar Tafilelt , les habitants doivent suivre certaines règles . Lesquelles ?

  - suivre une charte pour s'engager à :

    * respecter les règles du savoir-vivre et de propreté .

    * prêter main forte pour certain travaux collectifs .

- Quels sont les matériaux utilisés pour la construction de cette ville moderne ? … sont les pierres , le plâtre , la chaux .

- Quels sont leurs avantages ? ... ce sont d'excellents isolants , matériaux locaux .
- Quelle est la particularité de l'architecture ksourienne ? Elle est adaptée à la vie du désert .

2ème écoute :

- Qui est ce qui montre que Ksar Tafilelt est une ville durable et écologique ? ... 50 pour cent des eaux usées sont traitées , les déchets sont triés et une partie de l'éclairage public provient de l'énergie solaire.
- Où se trouve l'éco-parc ? ... à l'extérieur de la ville .
- Que doit faire chaque habitant de la ville ? .... doit planter 3 arbres (un palmier , un fruitier et un arbre d'ornement) et doivent les entretenir selon les règles de l'agriculture biologique .
- Quelle est la nourriture des animaux du parc ?...des déchets organiques
- Quelle est la vocation de l'éco-parc ? ... est de sensibiliser les plus jeunes aux enjeux de l'écologie
- Quels sont les premiers gestes à réaliser pour introduire l'écologie dans votre établissement ?

  * trier les déchets jetés par les élèves
  * participer au nettoyage de la classe et de la cour
  * jetés les papiers dans les poubelles .

3ème et dernière écoute :

J'écoute une dernière fois et je complète ce qui suit .

La ville de Ksar Tafilelt est une ville durable . Ses habitants ont compris qu'il fallait la construire en respectant l'environnement et la nature . ils se sont inspirés du savoir-faire de leurs ancêtres et ont su utilisé des moyens modernes pour éviter le gaspillage et économiser l'énergie

Séance : Production orale

- Que voyez – vous dans cette affiche ?

a) - des produits à vendre . b) - des ordures.

c) - des dépliants touristiques .

- Qui ont ramassé ces ordures ? Ce sont des bénévoles .
- Où ces bénévoles les ont – ils trouvées ? ...sur la plage .
- Donc quel est le problème posé dans cette affiche ?

a)- la pollution de l'air b)- la pollution des plages .

c) - la pollution des villes .

- Un bénévole est une personne :
  - qui travaille contre de l'argent .
  - qui travaille gratuitement sans y être obligé .
  - qui travaille gratuitement mais en étant obligé de le faire .
- D'après l'affiche , le travail des bénévoles est – il récent ou ancien ?

...ancien

- Relève dans l'affiche ce qui justifie votre réponse . ⟶ depuis 25 ans .
- Je regarde bien l'affiche puis je complète le tableau suivant .

Objets ramassés	Pailles et bâtons à café	Mégots des cigarettes	Bouchons et couvercles	Bouteilles en verre ou en plastique	Sacs plastiques
Nombre	299560	4.25 millions	773353	625747	715497

- Je présente des arguments pour dire ...

Le nettoyage des plages est très important car il permet d'abord de rendre l'environnement propre , il permet aussi d'agir en éco-citoyen et il permet enfin de vivre dans un milieu sain .

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du cycle moyen de la langue française.

Dans le cadre d'une préparation d'un mémoire de master nous vous prions de répondre à ce questionnaire qui fait l'objet d'un travail de recherche sur : « L'amélioration de l'expression orale par l'intégration de jeu de rôle chez les élèves de la 4ème année moyenne ».

1. Depuis combien d'années enseigner-vous la langue française ?

……
……
……
…….

2-Vos apprenants s'expriment-ils en français ?

☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois

3-Pensez-vous que vos apprenants s'intéressent à cette langue ?

☐ Oui ☐ Non ☐ Un peu

4-Pensez-vous que le programme est :

☐ Adéquat ☐ Inadéquat

5-Vos apprenants s'intéressent-ils aux activités orales ?

☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois

6-Touvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☐ Oui ☐ Non

Si oui , est-ce que c'est :

☐ Toujours

☐ Souvent

☐ Parfois

☐

Rarement

7-S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ?

☐ Timidité

☐ Démotivation

☐ Trac

Autre
réponse : ……
…… ……
……
…….

8-Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☐ Non

9-Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

……
……
……
……

10-Quelles sont les activités les plus utilisées ?

……
……
……
……

11-Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☐ Non

12-Pensez-vous que les jeux de rôle améliorent l'expression orale chez les apprenants ?

……
……
……

……

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du cycle moyen de la langue française.

Dans le cadre d'une préparation d'un mémoire de master nous vous prions de répondre à ce questionnaire qui fait l'objet d'un travail de recherche sur <<L'amélioration de l'expression orale par l'intégration de jeu de rôle chez les élèves de la 4 ème année moyenne>> .

1. Depuis combien d'années enseigner-vous la langue française ?

Depuis 2010 ça fait 13 ans

2-Vos apprenants s'expriment-ils en français ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

3-Pensez-vous que vos apprenants s'intéressent à cette langue ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Un peu

4-Pensez-vous que le programme est :

☒ Adéquat ☐ Inadéquat

5-Vos apprenants s'intéresent-ils aux activités orales ?

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

6-Touvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui , est-ce que c'est :

☐ Toujours

☒ Souvent

☐ Parfois

☐ Rarement

7-S'ils ne s'expriment pas , à votre avis pourquoi ?

☐ Timidité

☐ Démotivation

Infinix SMART HD

☒ Trac

Autre
réponse : Manque de bagage linguistique

8-Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

9-Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

- Manque de motivation chez les élèves
- Non maitrise de la langue
- Timidité et peur chez quelques apprenant

10-Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Parfois on pratique une activité qui s'appelle A.R.P. Atelier à Réflexion Partagée où on traite des sujets d'actualités

11-Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

12-Pensez-vous que les jeux de rôle améliorent l'expression orale chez les apprenants ?

Oui, absolument grace à ce genre de jeu l'apprenant va acquérir un lexique et va développer sa confiance en soi même pour s'exprimer librement.

Infinix SMART HD

☐ Trac

Autre

Réponse : - Le manque de confiance en soi
- La peur de s'exprimer en français
- Le manque de vocabulaire

8-Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

9-Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

- Le manque de participation
- La négligence de l'importance des activités par les élèves
-

10-Quelles sont les activités les plus utilisées ?

- Les jeux de rôle - Qui suis-je ?
- Les mots croisés
- Le mot mystère

11-Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

12-Pensez-vous que les jeux de rôle améliorent l'expression orale chez les apprenants ?

Oui, ils aident les élèves à enrichir leur vocabulaire, à se débarrasser de la peur et la timidité, à participer, à s'exprimer librement.

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du cycle moyen de la langue française.

Dans le cadre d'une préparation d'un mémoire de master nous vous prions de répondre à ce questionnaire qui fait l'objet d'un travail de recherche sur <<L'amélioration de l'expression orale par l'intégration de jeu de rôle chez les élèves de la 4 ème année moyenne>> .

1. Depuis combien d'années enseigner-vous la langue française ?

Depuis 12 ans

2-Vos apprenants s'expriment-ils en français ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

3-Pensez-vous que vos apprenants s'intéressent à cette langue ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Un peu

4-Pensez-vous que le programme est :

☐ Adéquat ☒ Inadéquat

5-Vos apprenants s'intéresent-ils aux activités orales ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

6-Touvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui , est-ce que c'est :

☐ Toujours

☒ Souvent

☐ Parfois

☐ Rarement

7-S'ils ne s'expriment pas , à votre avis pourquoi ?

☐ Timidité

☐ Démotivation

Infinix SMART HD

Infinix SMART HD

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du cycle moyen de la langue française.

Dans le cadre d'une préparation d'un mémoire de master nous vous prions de répondre à ce questionnaire qui fait l'objet d'un travail de recherche sur <<L'amélioration de l'expression orale par l'intégration de jeu de rôle chez les élèves de la 4 ème année moyenne>> .

1. Depuis combien d'années enseigner-vous la langue française ?

Depuis 05 ans

2-Vos apprenants s'expriment-ils en français ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

3-Pensez-vous que vos apprenants s'intéressent à cette langue ?

☐ Oui ☐ Non ☒ Un peu

4-Pensez-vous que le programme est :

☒ Adéquat ☐ Inadéquat

5-Vos apprenants s'intéresent-ils aux activités orales ?

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

6-Touvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui , est-ce que c'est :

☐ Toujours

☐ Souvent

☒ Parfois

☐ Rarement

7-S'ils ne s'expriment pas , à votre avis pourquoi ?

☒ Timidité

☐ Démotivation

☐ Trac

Autre
réponse : Manque de vocabulaire
Manque de confiance en soi et avoir peur de s'exprimer en français

8-Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

9-Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

10-Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Les activités de conjugaison
La création de situation de communication

11-Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

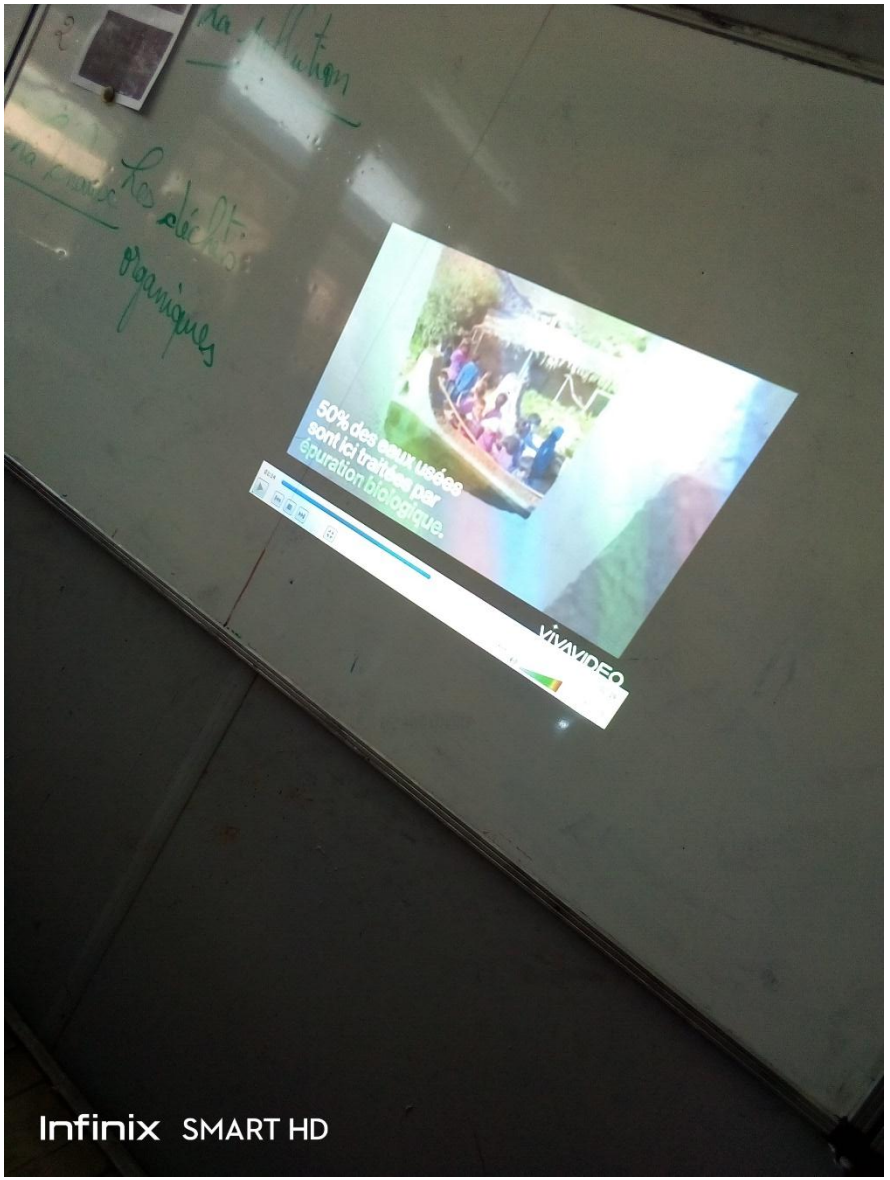
☒ Oui ☐ Non

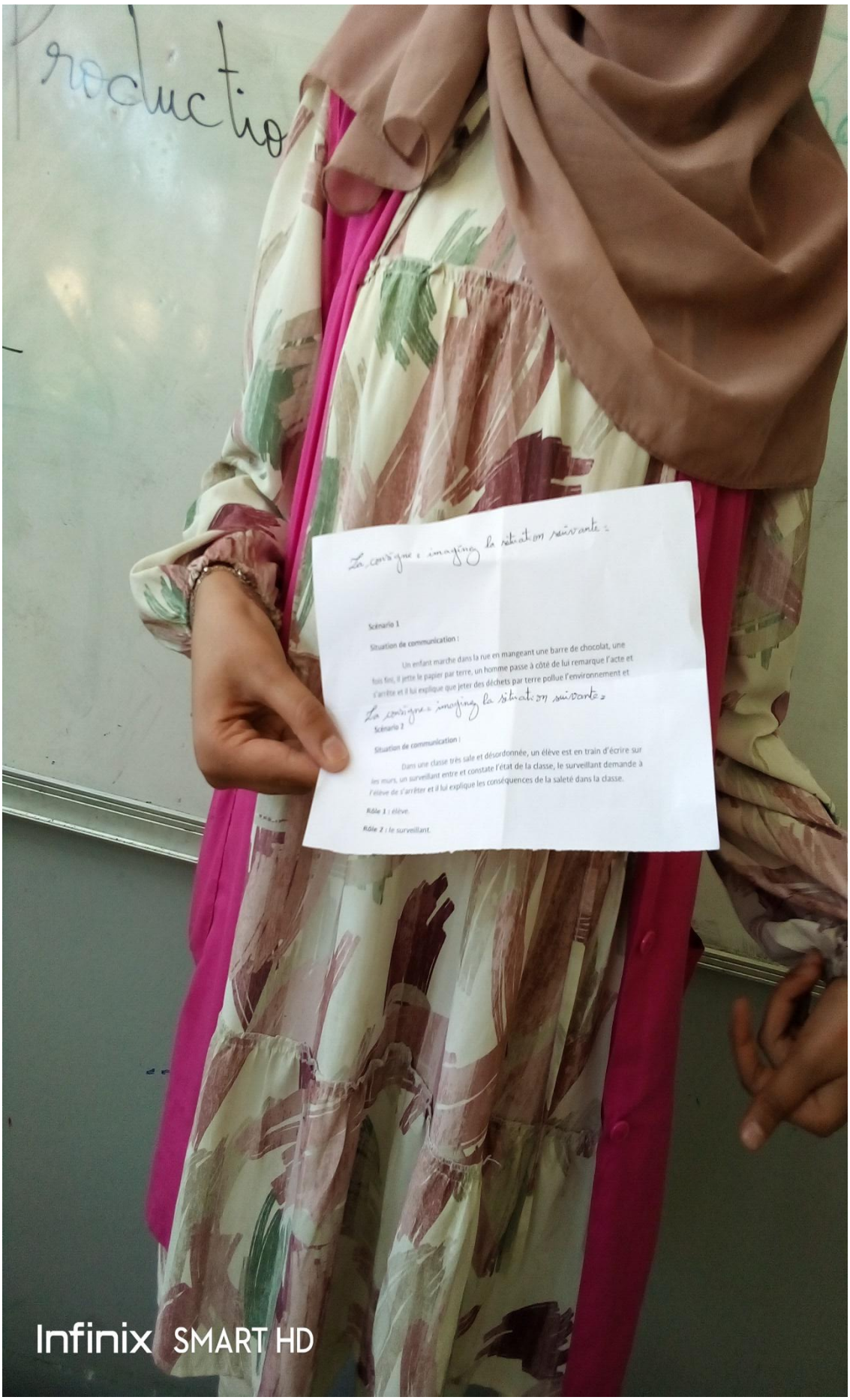
12-Pensez-vous que les jeux de rôle améliorent l'expression orale chez les apprenants ?

Oui, effectivement ! Ces jeux encouragent les apprenants à s'exprimer et à parler en français.

Infinix SMART HD


5354
5115


50% des eaux usées
sont ici traitées par
épuration biologique.
VIVAVIDEO
Infinix SMART HD


La consigne : imagine la situation suivante :
Scénario 1
Situation de communication :
Un enfant marche dans la rue en mangeant une barre de chocolat, une fois fini, il jette le papier par terre, un homme passe à côté de lui remarque l'acte et s'arrête et il lui explique que jeter des déchets par terre pollue l'environnement et
La consigne : imagine la situation suivante :
Scénario 2
Situation de communication :
Dans une classe très sale et désordonnée, un élève est en train d'écrire sur les murs, un surveillant entre et constate l'état de la classe, le surveillant demande à l'élève de s'arrêter et il lui explique les conséquences de la saleté dans la classe.
Rôle 1 : élève.
Rôle 2 : le surveillant.
Infinix SMART HD


Infinix SMART HD



