

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Echahid Hamma Lakhdar – El-Oued
Faculté des Lettres et Langues
Département des Lettres et Langue Française

N°/



Mémoire de fin d'étude élaboré en vue
de l'obtention du diplôme de Master
Option : Didactique et langues appliquées
Intitulé

**Le jeu de rôle comme facteur de motivation à
l'expression orale en classe de FLE : cas des apprenants
de 3ème année LMD. Université Echahid Hamma
Lakhdar, El-Oued.**

Réalisé par :

Mlle. MEHELLOU Amna

Mme. BRAHMI Ouided

Supervisé par :

Mlle. TELHIG Asma

Présenté et soutenu publiquement le Mardi 05 juin 2018

_____ Devant le jury composé de : _____

- Mme. MEFTAH Meryem, Maître assistant A, Université d'El-Oued, Présidente
- M. AHMADI SALEM Maamar, Maître assistant A, Université d'El-Oued, Examineur
- Mlle. TELHIG Asma, Maître assistant A, Université d'El-Oued, Rapporteuse

Année Universitaire : 2017/2018

Remerciements

Nous tenons à remercier, tout d'abord, le bon Dieu, Tout Puissant, de nous avoir éclairé la voie et de nous avoir donné la foi, le courage, la force et la patience pour achever ce travail.

Nous tenons à remercier très sincèrement notre directrice de recherche Mlle. TELHIG Asma de nous avoir encadrées, orientées et aidées pour mener à bien ce travail.

Nous remercions également les membres du jury qui ont accepté de lire ce travail et de l'examiner.

Nous remercions tous les enseignants du département de Français de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued.

Nos profonds remerciements vont aussi à : M. BISSA Mohammed El Hadi, M. HAMMANA Mahmoud et Mme. LAHMAR Fatima.

Nous tenons à remercier vivement les apprenants de 3^{ème} année LMD de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued qui nous ont aidées à mener ce travail.

Nous adressons nos vifs remerciements à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce modeste travail.

Dédicace

Avec tout amour et respect

Je dédie ce travail :

À mes chers parents, le secret de ma force et la source de ma réussite, pour leur amour, leurs sacrifices, leur soutien moral et leurs prières tout au long de mes études.

Que le bon Dieu les garde en bonne santé.

À mes chères sœurs, Fatima Zahra & Radia, pour leur appui et leur encouragement.

À mes chers frères : Abdelhak, Abdelaziz & Abdellatif.

À ma petite fleur, ma chère nièce Hana.

À mes chers neveux Mouad & Modjtaba.

À toute la famille MEHELLOU.

À toutes mes amies.

À toutes mes collègues.

A tous ceux qui me sont chers.

MEHELLOU Amna.

Dédicace

Avec une immense joie

Je dédie ce travail :

À mes chers parents, Sadok & Fatma Zohra, pour leur amour, leur tendresse, leurs sacrifices, leur encouragement et leur soutien tout au long de mon parcours. Que Dieu les garde et leur donne la bonne santé.

À mon cher mari Ali, pour son soutien, sa compréhension et sa patience.

À Mon âme et ma raison de vivre, ma fille Ariam.

À mes chers frères et sœurs surtout : Toufik, Salim, Naima & Bahidja, pour leur appui et leur encouragement.

À tous mes neveux et mes nièces et toutes mes cousines et mes amies.

À toute la famille BRAHMI & MEHELLOU.

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

BRAHMI Ouided.

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

Remerciements	I
Dédicace	II
Dédicace	III
Introduction générale	6

CHAPITRE 01

L'EXPRESSION ORALE ET LA MOTIVATION EN CLASSE DE FLE..... 09

1. L'oral	11
2. L'expression orale	11
2.1 Définition	11
2.2 Les caractéristiques de l'expression orale.....	12
2.3 Les conditions de la prise de parole chez l'apprenant	13
2.3.1 Que l'apprenant ait quelque chose à dire ou à exprimer	13
2.3.2 Qu'il sache le dire ou l'exprimer.....	13
2.3.3 Qu'il ait envie de le dire	13
2.3.4 Qu'il ait l'opportunité/l'occasion de le dire	13
2.4 Les facteurs paralysant la prise de parole en classe de FLE	14
2.4.1 Les facteurs didactiques et pédagogiques	14
2.4.2 Les facteurs psychologiques.....	14
2.4.3 Les facteurs d'ordre socioculturel.....	15
2.4.4 Les facteurs intellectuels	15
3. La communication	16
4. Relation communication / expression orale.....	16
5. La motivation.....	17
5.1 Qu'est-ce la motivation?	17
5.2 Les types de motivations.....	17
5.2.1 La motivation intrinsèque.....	18
5.2.2 La motivation extrinsèque	18
5.3 Les facteurs de la motivation	18
5.3.1 Les facteurs intrinsèques	18
5.3.2 Les facteurs extrinsèques	19
5.4 L'importance de la motivation dans l'enseignement / apprentissage de FLE	20

CHAPITRE 02

LE JEU DE RÔLE DANS L'ENSEIGNEMENT/ APPRENTISSAGE DE FLE..... 21

1. Les activités ludiques	23
1.1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	23
1.2 Les types d'activités ludiques	23
1.2.1 Les jeux linguistiques.....	23
1.2.2 Les jeux de créativité.....	23
1.2.3 Les jeux culturels	23
1.2.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	23
2. Le jeu de rôle	24
2.1 La définition du jeu de rôle.....	24
2.3 Les caractéristiques.....	24
2.4 Le jeu de rôle en classe de langue.....	25
2.5 La mise en place d'un jeu de rôle	25
2.6 Les objectifs pédagogiques du jeu de rôle	26
2.7 Les avantages	27
2.8 Les limites.....	27
2.9 Les intérêts pédagogiques	29

CHAPITRE 03

PRÉSENTATION ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE PAR QUESTIONNAIRE 31

1. Le questionnaire	33
1.1 Présentation de l'échantillon enquêté	33
1.2 Présentation du questionnaire	33
1.3 Présentation et interprétation des résultats du questionnaire	34

CHAPITRE 04

ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS DE L'EXPÉRIMENTATION 49

1. L'expérimentation	51
1.1 Le lieu de l'expérimentation	51

1.2 La présentation de l'échantillon.....	51
1.3 La présentation de la classe	52
1.4 Le plan expérimental	52
1.5 Analyse et interprétation des résultats des activités.....	52
1.5.1 Première phase	52
1.5.2 Deuxième phase	56
1.6 Synthèse	62
Conclusion générale	64
Bibliographie	67
Annexes	72

INTRODUCTION GÉNÉRALE

De par sa nature, l'homme est un être curieux, doué d'une puissance mentale et intellectuelle et de brillantes facultés qui le poussent à se développer, à progresser et à évoluer. Ses ambitions illimitées l'incitent à aller plus loin, à découvrir et à explorer le monde qui l'entoure par le biais de l'étude, la réflexion et l'expérience. D'où naissent les recherches multiples qui touchent tous les domaines de la vie y compris le domaine de la didactique.

Les didacticiens sont, à leur tour, désireux de progrès, de changement, de renouvellement et de recherche. Ils sont en quête incessante de nouvelles voies pour nourrir et enrichir le terrain de l'enseignement/apprentissage de FLE en mettant l'accent essentiellement sur l'oral et plus particulièrement sur l'expression orale qui nous intéresse le plus dans notre travail. Ils veillent aussi à mettre à la disposition de l'enseignant les différents outils et supports pédagogiques pour un bon apprentissage dans une classe de FLE.

Les enseignants, les acteurs primordiaux de la réalité de la classe de FLE, sont bien évidemment invités à être vigilants et attentifs pour le bon déroulement de l'opération enseignement/apprentissage de FLE. Leur rôle apparaît comme central surtout dans le choix des activités et les pratiques les plus rentables, performantes et efficaces et qui peuvent répondre aux besoins de leurs apprenants.

Le mode ludique est très en vogue dans le cadre pédagogique universitaire du fait que les enseignants de FLE ont une impression positive à l'égard du ludique. Ce dernier peut participer à résoudre différentes difficultés liées à l'apprentissage de l'expression orale.

Les apprenants du français langue étrangère, notamment ceux de la région du Souf, éprouvent des difficultés, d'ordre motivationnel, à l'apprentissage de FLE. Les enseignants sont aussi confrontés à des difficultés de supports pédagogiques dans le but d'accroître l'intérêt des apprenants et leur motivation. Cette dernière est d'une grande importance dans le développement des compétences en expression orale et la création d'une atmosphère favorable pour l'apprentissage.

Les motivations qui nous ont poussées à opter pour cette recherche sont d'ordre scientifique et personnel. En tant qu'éventuelles futures enseignantes, nous essayons de trouver des solutions aux problèmes liés au manque de motivation à l'expression orale en classe de FLE (surtout dans notre région du Souf). En outre, ayant été des apprenants du

département de français à l'université Echahid Hamma Lakhdar, et ayant vécu l'expérience du jeu de rôle lors de notre troisième année, nous ambitionnons d'étudier l'effet de cette activité sur les apprenants de FLE d'autres promotions. Ces facteurs ont guidé notre voie et ont participé, d'une façon directe, à élargir notre champ d'investigation pour réfléchir à une activité qui peut, d'une manière ou d'une autre, contribuer à la motivation des apprenants à prendre la parole en classe de FLE.

Notre recherche s'ancre dans le champ de la didactique de l'oral dans la mesure où elle expose une réflexion visant à mettre en valeur l'exploitation pédagogique du jeu de rôle en tant que facteur de motivation à l'expression orale en classe de FLE. Nous avons formulé l'intitulé suivant : « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale en classe de FLE : cas des apprenants de 3ème année LMD. Université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued. ». Nous tenterons à travers cette recherche de répondre à la problématique suivante : La mise en place du jeu de rôle en classe de FLE pourrait-elle favoriser la motivation à l'expression orale ? De cette dernière, se dégagent les questions partielles :

- Quel est l'objectif du jeu de rôle ?
- Quel intérêt a le jeu de rôle ?
- Faut-il être motivé pour apprendre ?

Ainsi, nous essayons, par rapport aux questions citées ci-dessus, de vérifier les hypothèses suivantes :

- Le jeu de rôle développerait des compétences communicatives en mettant l'apprenant dans des situations spontanées et proches de la réalité ;
- Cette activité aiderait l'apprenant à être libre dans son expression et ses pensées ;
- La motivation représenterait l'une des conditions d'un bon apprentissage.

Notre objectif général est d'évaluer l'effet motivationnel du jeu de rôle sur les apprenants à l'expression orale en classe de FLE.

Nos objectifs opérationnels sont les suivants :

- Vérifier l'efficacité du jeu de rôle pour créer des situations de communication en classe ;
- Mettre en évidence les apports du jeu de rôle ;
- Souligner le rôle de la motivation dans l'apprentissage.

Pour pouvoir atteindre nos objectifs fixés, nous nous focaliserons sur une méthode descriptive et explicative pour les deux premiers chapitres. Quant aux deux derniers chapitres, une méthode analytique pour analyser les copies du questionnaire, qui représentent notre corpus, après les avoir distribuées aux enseignants de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued. 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 3ème année LMD de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued.

Il importe de préciser que, pour mener à bien notre travail de recherche, nous nous organiserons ce travail en quatre chapitres :

Dans le premier chapitre qui s'intitule « L'expression orale et La motivation en classe de FLE », nous exposerons la définition de l'oral, l'expression orale avec sa définition, ses caractéristiques, les conditions de la prise de parole, les facteurs qui paralysent la prise de parole, la communication et la relation entre la communication et l'expression orale, la motivation avec sa définition, ses types, ses facteurs et son importance dans l'enseignement / apprentissage de FLE.

Dans le deuxième chapitre intitulé « Le jeu de rôle dans l'enseignement/apprentissage de FLE », nous présenterons la définition et les types des activités ludiques, le jeu de rôle avec sa définition, ses caractéristiques, le jeu de rôle en classe de FLE, la mise en place du jeu de rôle, ses objectifs pédagogiques, ses avantages, ses limites et ses intérêts pédagogiques.

Nous nous intéresserons, dans le troisième chapitre, à la présentation et à l'interprétation des résultats de l'enquête par questionnaire réalisée auprès des enseignants de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued après avoir présenté l'échantillon enquêté et le questionnaire.

Nous nous focaliserons, dans le quatrième chapitre, sur l'analyse des résultats de l'expérimentation en passant par la présentation du lieu, de l'échantillon, de la classe de l'expérimentation, puis le plan expérimental jusqu'à ce que nous arrivions à l'analyse et l'interprétation des résultats et en concluant par une brève synthèse.

Enfin, nous clôturerons notre travail par une conclusion générale où nous confirmerons ou infirmerons nos hypothèses.

CHAPITRE 01

L'EXPRESSION ORALE ET LA MOTIVATION
EN CLASSE DE FLE

Parmi les concepts fondamentaux dans le domaine de la didactique et notamment la didactique de l'oral se distingue la motivation. Cette dernière revêt une grande importance, en ce sens qu'elle facilite l'enseignement / apprentissage de l'expression orale en classe de FLE.

Dans ce présent chapitre, nous essayerons, d'abord, de définir l'oral, l'expression orale et ses caractéristiques, les conditions de la prise de parole, les facteurs paralysant la prise de parole, la communication et la relation entre communication / expression orale.

Ensuite, nous aborderons la notion de motivation, sa définition, ses types, ses facteurs et son importance dans l'enseignement / apprentissage de FLE.

1. L'oral

Selon le dictionnaire Larousse, l'oral se définit ainsi « *(du lat. os, oris, bouche). Relatif à la bouche en tant qu'organe [...] Qui est fait de vive voix [...]* » (2005 : 970). Le Micro Robert le définit comme suit « *Qui se fait, se transmet par la parole [...]* » (1971 : 734). À partir de ces définitions, nous pouvons relever que le terme « oral » se réfère à tout ce qui est produit par la parole et adressé par la voix.

Dans le cadre de la didactique des langues, l'oral se définit comme suit « *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 conduite à partir de textes sonores, si possible authentiques* » (Robert, 2008, cité par Alrabadi, 2011 :19). Cette définition montre que l'oral est la pratique de deux types d'activités, à savoir : l'écoute (la compréhension) et la production de parole (l'expression).

Pour Gérard Vigne (2001) « *l'oral, terme ambivalent, désigne tout à la fois une situation d'échange : deux interlocuteurs face à face qui coopèrent dans l'élaboration d'un discours en remaniement constant* » (cité par Rabehi, 2011 :185). De ce fait, l'oral renvoie à l'échange entre deux personnes.

2. L'expression orale

2.1 Définition

L'expression orale, appelée aussi production orale, est l'une des compétences qui occupe une place centrale dans tout apprentissage d'une langue étrangère raison pour laquelle les apprenants sont dans l'obligation d'acquérir progressivement cette compétence.

L'expression orale se définit comme suit :

« L'expression orale, rebaptisée production orale (...), est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative » (Kadi et al. Cité par Cherak, 2006-2007 :33)

À partir de la définition citée ci-dessus, nous pouvons déduire que l'expression orale est considérée comme un rapport interactif (une interaction) entre un destinataire et un destinataire, qui nécessite l'intercompréhension.

Quant à Robert Galisson et Daniel Coste (1976), l'expression orale est « *une opération qui consiste à produire un message oral [...], en utilisant les signes sonores [...] d'une langue.* » (Cité par Moral, 2002 :27). De ce fait, l'expression orale c'est faire passer un message par le biais de la voix.

Jean-Pierre Cuq et I. Gruca (2002) indiquent que « *s'exprimer oralement est un processus complexe qui s'inscrit dans la durée et ne se limite pas à la maîtrise des principales structures langagières de la langue et des principaux actes de langage* » (cité par Mebarki, 2013/2014 : 37). Ainsi, s'exprimer oralement dans une langue étrangère est une compétence complexe et difficile à acquérir. Il est insuffisant de se contenter des signes linguistiques seulement pour réussir cette compétence puisque cette dernière repose sur plusieurs composantes, à savoir :

« Une composante linguistique : c'est-à-dire la connaissance et l'appropriation (la capacité de les utiliser) des modèles phonétiques, lexicaux, grammaticaux et textuels du système de la langue ; une composante discursive : c'est-à-dire la connaissance et l'appropriation des différents types de discours et de leur organisation en fonction des paramètres de la situation de communication dans laquelle ils sont produits et interprétés ; une composante référentielle : c'est-à-dire la connaissance des domaines d'expérience et des objets du monde et de leurs relations ; une composante socioculturelle : c'est-à-dire la connaissance et l'appropriation des règles sociales et des normes d'interactions, la connaissance de l'histoire culturelle et des relations entre les objets sociaux. » (Moirand, 1982, cité par Latreche, 2015 :31)

2.2 Les caractéristiques de l'expression orale

L'expression orale, d'après Manolescu (2013), doit commencer par des idées qui pourraient être des informations, des opinions variées ou des sentiments avec des objectifs conformément à l'âge de l'apprenant, son rôle et son statut social.

Elle doit suivre une structure (la façon d'exposer les idées), les idées doivent s'organiser de manière logique accompagnées par des exemples concrets et des conclusions claires et brèves.

L'expression orale ne se réduit pas uniquement au temps de parole mais elle couvre aussi le paralangage. L'expression orale peut donc envelopper :

- Le non-verbal (l'ensemble des gestes, des signes, des sourires, d'expressions gestuelles diverses en fonction de la situation de communication) ;
- La voix (volume, articulation des sons, débit de la voix ou de l'intonation pour que la communication soit effectuée de façon expressive) ;
- Les pauses, les silences, les regards (pour examiner le degré de compréhension de l'énoncé).

2.3 Les conditions de la prise de parole chez l'apprenant

Selon P-Y Roux, une véritable expression orale exige la présence de quatre conditions préalables qui semblent essentielles pour qu'elle soit effectivement pratiquée : que l'apprenant ait quelque chose à dire ou à exprimer ; qu'il sache le dire ou l'exprimer ; qu'il ait envie de le dire et qu'il ait l'opportunité / l'occasion de le dire.

2.3.1 Que l'apprenant ait quelque chose à dire ou à exprimer

Cette condition implique que le thème sélectionné soit suffisamment motivant et/ou relève du vécu de l'apprenant. Il est important de penser à la proposition des supports qui peuvent servir l'apprenant à enrichir son discours (proposer un canevas situationnel ou accompagner la situation de documents écrits ou oraux, authentiques ou fabriqués dans le cas d'un jeu de rôle pour aider les apprenants à prendre des idées).

Varier les pratiques en classe paraît être la solution la plus appropriée pour favoriser le développement des compétences diverses.

2.3.2 Qu'il sache le dire ou l'exprimer

Dans ce cas-là, les apprenants sont amenés à s'exprimer librement sans aucune limite. Tenant compte que l'expression orale englobe le verbal et le non-verbal, ils peuvent donc remplacer les mots manquants par des gestes, des mimiques ou par d'autres unités verbales.

2.3.3 Qu'il ait envie de le dire

Les comportements de l'enseignant peuvent jouer un rôle majeur dans la motivation de ses apprenants. L'enseignant est invité à encourager les interventions, il est l'animateur du dialogue et de la discussion en classe, alors il doit faire en sorte de trouver de bons sujets pour enflammer la prise de parole. En d'autres termes, l'enseignant est médiateur, il doit agir pour faire réagir.

2.3.4 Qu'il ait l'opportunité / l'occasion de le dire

Deux conditions semblent essentielles :

- L'enseignant doit proposer des activités qui peuvent engendrer une véritable communication ;
- Il doit savoir répartir les temps de parole pour donner l'occasion à tous ceux qui désirent s'exprimer.

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

Il est nécessaire de connaître les difficultés et les obstacles qui empêchent les apprenants de prendre l'initiative et de s'exprimer oralement et librement en FLE.

Plusieurs facteurs expliquent cette passivité verbale (Selti, 2011) : des facteurs didactiques et pédagogiques, des facteurs psychologiques, des facteurs d'ordre socioculturel et des facteurs intellectuels.

2.4.1 Les facteurs didactiques et pédagogiques

Ce sont des raisons reposant sur la façon d'enseigner ou, en d'autres termes, la manière de faire apprendre le FLE. Il est important de savoir adopter les démarches favorisant le perfectionnement du langage. Les outils et les activités didactiques sont décisifs en ce sens qu'ils sont capables d'atteindre les compétences et 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. De plus, 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.) pour qu'ils aient la capacité, le courage et le désir de s'exprimer en FLE.

2.4.2 Les facteurs psychologiques

Ce sont les raisons psychologiques qui bloquent considérablement l'expression orale :

a) Le manque de confiance en soi

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 sentiment d'insécurité. En effet, l'apprenant se 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 ou de rencontrer un désaccord. Donc cette peur du jugement et du rejet l'amène à garder le silence.

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 à la non maîtrise de la langue étrangère.

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 (parler) 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.

2.4.3 Les facteurs d'ordre socioculturel

La langue et la culture sont deux éléments inséparables ; une langue est donc un vecteur important de la culture. En effet, l'enseignement d'une langue étrangère implique la prise en compte d'éléments (repères) culturels véhiculés par cette langue. Tenant compte de son entourage qui n'encourage pas la pratique orale de la langue française, l'apprenant algérien se trouve face à des difficultés à s'exprimer dans cette langue (la société et la culture l'empêchent de parler le FLE). Si les apprenants communiquent rarement en français, c'est parce que les milieux fréquentés n'offrent pas une pratique orale. Par conséquent, ils ne se sentent pas en sécurité et deviennent mal à l'aise lorsqu'ils sont invités à prendre la parole en FLE du fait que cette langue est tout à fait différente de la sienne avec une culture aussi différente.

2.4.4 Les facteurs intellectuels

La réticence à prendre la parole renvoie à la faiblesse et l'insuffisance du bagage linguistique, à la pauvreté lexicale et grammaticale et à l'incapacité phonologique. En

conséquence, le manque des moyens linguistiques dé motive les apprenants à participer oralement au sein de la classe et les pousse à garder le silence pendant les cours.

3. La communication

La communication vient du verbe *communiquer* qui ne se réduit pas uniquement à la transmission d'un message. Le Micro Robert la définit ainsi « *être, se mettre en relation* » (1971 : 201). Il renvoie aussi à l'échange, au partage, à la participation etc. Nous pouvons dire aussi qu'elle est « *un processus interactif et dynamique d'émission et de réception de message* » (Boulguid, 2015/2016 : 07).

D'après Cuq, la communication, en didactique des langues, accorde une importance à l'émetteur, au canal, au message et au récepteur, mais également à l'interprétation c'est-à-dire à la signification du message reçu par le récepteur, celui-ci joue un rôle très actif, il peut être à la fois récepteur et émetteur, ce qui fait de la communication un échange ou un aller-retour :

« En didactique des langues, l'évolution des conceptions de la communication implique de s'intéresser non seulement à l'émetteur, au canal, au message et au récepteur mais aussi à l'interprétation, et aux effets produits sur celui-ci. On insiste dorénavant sur le rôle actif du récepteur, car la communication humaine dépend largement de son activité interprétative. À son tour, il peut devenir émetteur et c'est donc finalement la conception de la communication comme aller-retour, un échange, que l'on retient. » (2003 : 47-48)

Il existe deux formes de communication (Masson, 2013), à savoir : la communication non-verbale et la communication verbale (qui nous intéresse le plus dans notre travail).

La communication verbale sert à évoquer une réalité, elle se constitue des signaux linguistiques ayant un sens comme les lettres, la ponctuation etc. Elle nécessite les mots et le langage à travers la parole.

Quant à la communication non verbale, c'est le fait de transmettre et de partager des éléments signifiants (ayant un sens) entre deux personnes sans l'utilisation de la parole, comme les gestes, les regards, les odeurs etc.

4. Relation communication / expression orale

« *L'expression orale est un moyen de communication c'est sans doute là sa fonction principale* » (Sorez, 1995, cité par Merabet, 2005/2006 :54).

Généralement, les difficultés de l'expression orale sont liées aux difficultés de communication, d'ailleurs les personnes qui ont des problèmes liés à la communication ont aussi des problèmes liés à l'expression orale car cette dernière ne fonctionne qu'avec la communication. Nous pouvons dire que mieux communiquer c'est mieux s'exprimer.

5. La motivation

5.1 Qu'est-ce la motivation?

Étymologiquement, « *le terme motiver a été construit sur l'adjectif motif issu du bas latin motivus : relatif au mouvement, mobile* » (Robert, 2008 :136)

Selon le dictionnaire Micro Robert, la motivation désigne un « *ensemble des motifs (d'un acte, d'un comportement)* » (1971 :687). Larousse la définit ainsi « *ensemble des motifs qui expliquent un acte [...] Ce qui incite à agir de telle ou telle façon* » (2005 :913). À partir de ces définitions, nous pouvons déduire que la motivation est conçue comme l'ensemble des facteurs qui entraînent une action.

De son côté, Jean-Pierre Cuq la définit comme « *un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but* » (2003 :170). Ainsi, nous pouvons affirmer que la motivation est considérée comme l'énergie ou le moteur qui incite les individus à effectuer une activité ou une tâche.

Rolland Viau (2009 :12) la définit comme étant :

« Un phénomène qui tire sa source dans des perceptions que l'élève a de lui-même et de son environnement, et qui a pour conséquence qu'il choisit de s'engager à accomplir l'activité pédagogique qu'on lui propose et de persévérer dans son accomplissement, et ce, dans le but d'apprendre » (cité par Keymeulen, 2016 :19)

À partir de cette citation, nous pouvons relever que la motivation est l'ensemble des facteurs internes et externes qui stimulent l'apprenant à s'engager dans une tâche et à persévérer en vue d'atteindre ses objectifs d'apprentissage.

5.2 Les types de motivations

Cuq souligne que la motivation est « *le résultat de l'interaction entre des facteurs extérieurs [...] et la personnalité, l'état interne [...] On nommera la première motivation externe [...] et la seconde motivation interne [...]* » (2003 :170). À partir de cette citation, l'auteur distingue entre deux types de motivation : motivation dite intrinsèque et motivation dite extrinsèque.

5.2.1 La motivation intrinsèque

La motivation intrinsèque émane de l'intériorité de l'individu. Les apprenants intrinsèquement motivés réalisent une activité parce que celle-ci leur procure le plaisir et la satisfaction. Cette forme de motivation se réfère au fait qu'un apprenant effectue une tâche volontairement.

5.2.2 La motivation extrinsèque

La motivation extrinsèque émane des facteurs extérieurs à l'individu. Les apprenants extrinsèquement motivés effectuent une activité afin d'obtenir une récompense ou d'éviter une punition.

5.3 Les facteurs de la motivation

Darveau, P. et Viau, R. (1997), montrent que la motivation des apprenants est variable, elle est influencée par plusieurs facteurs tels que : la nature et les caractéristiques des tâches données ou les intérêts personnels, donc l'apprenant n'a pas le même degré de motivation en tout temps.

5.3.1 Les facteurs intrinsèques

Viau (2009) distingue trois sources au niveau de l'apprenant :

a) Sa perception de la valeur de l'activité

L'apprenant cherche ce que le motive pour réaliser l'activité, il s'interroge sur l'intérêt, l'importance et l'utilité de cette activité. Il doit avoir des objectifs personnels pour pouvoir valoriser une activité pédagogique : des objectifs d'apprentissage où l'apprenant valorise l'activité à partir des connaissances et des habiletés qu'elle lui permet d'acquérir ; des objectifs de performance où il valorise l'activité à partir des félicitations ou des récompenses qu'elle lui permet d'obtenir ou pour être parmi les premiers de sa classe. L'enseignant peut influencer la perception en expliquant par exemple les compétences développées par l'activité ou en faisant des liens entre la tâche et une situation de la vie quotidienne.

b) La perception de sa compétence

L'apprenant voit à quel point il est capable de réaliser l'activité ou la tâche, à quel point il se sent compétent pour l'accomplir c'est-à-dire qu'il évalue (auto-évaluation), ou mesure sa capacité et son efficacité pour voir ses possibilités d'accomplir avec succès les tâches auxquelles il est confronté, il s'intéresse aux activités pour lesquelles il a plus de compétences pour les réussir. Ce sentiment de compétence, appelé aussi *sentiment*

d'efficacité personnelle, se différencie d'une matière à une autre. Viau (2009) considère la compétence de l'apprenant comme « *le jugement qu'il porte sur sa capacité à réussir de manière adéquate une activité pédagogique qui lui est proposée* » (cité par Keymeulen, 2016 :22). L'enseignant peut aider l'apprenant à identifier ses forces par le biais de l'évaluation formative.

c) La perception de la contrôlabilité

C'est le niveau de contrôle que l'apprenant peut avoir pour le déroulement de l'activité proposée. L'apprenant cherche à quel point peut-il gérer et contrôler l'activité et est ce qu'il a des choix.

Donc, un apprenant qui a ces trois sources (perception, compétence et contrôle) sera motivé. Ce sont des sources de motivation qui ont un impact sur l'engagement et la réussite des apprenants.

5.3.2 Les facteurs extrinsèques

Viau (2009) regroupe ces facteurs en quatre catégories :

- La vie personnelle : les parents, l'entourage familial, les amis, les relations de l'apprenant ;
- La société : la culture, les valeurs ;
- L'école : les règlements, les horaires, les activités ;
- La classe : activités pédagogiques, climat de classe.

L'activité pédagogique doit répondre à ces conditions pour qu'elle puisse susciter la motivation des élèves :

- a) Les consignes doivent être claires, fixes et à la portée de tous les apprenants ;
- b) L'activité doit être significative pour les apprenants, c'est-à-dire avoir une relation avec leurs intérêts et leurs projets personnels pour qu'elle soit intéressante pour eux, donc l'enseignant est censé bien expliquer l'activité ;
- c) Elle doit être authentique, c'est-à-dire qu'elle mène l'apprenant à réaliser des tâches comme ceux qu'il rencontre à la vie quotidienne, en d'autres mots, faire baigner l'apprenant dans des situations de communications réelles ;
- d) Être diversifiée et s'intégrer aux autres activités, l'enseignant doit varier les activités pour éviter la routine, les activités doivent être en suite logique ;

- e) Être un défi pour l'apprenant, c'est-à-dire que l'activité ne doit ni être trop facile ni trop difficile ;
- f) Responsabiliser l'apprenant en lui laissant faire des choix, il peut choisir le thème d'une activité, le temps, les participants etc. sous l'encadrement de son enseignant ;
- g) Permettre à l'apprenant de faire des activités collaboratives en interagissant avec ses pairs pour stimuler la compétition entre les apprenants ce qui est un facteur de motivation ;
- h) Avoir un caractère interdisciplinaire, c'est-à-dire que l'activité fait appel non seulement aux connaissances acquises dans cette matière mais aussi à d'autres ;
- i) Avoir une période de temps suffisante sans tenir compte de la durée de la séance mais à la durée réelle de la vie courante pour ne pas stresser l'apprenant ;
- j) Intégrer au maximum les connaissances et les compétences dans toutes les disciplines.

5.4 L'importance de la motivation dans l'enseignement/apprentissage de FLE

La motivation est l'essence de l'apprentissage généralement et de l'apprentissage de FLE en particulier, elle pousse les apprenants à avancer dans leur apprentissage et à acquérir de nouveaux savoirs, elle est leur source d'énergie. En effet, il existe un lien étroit entre le degré de motivation et la réussite du processus d'enseignement/apprentissage de FLE, le manque ou la faiblesse de la motivation présente un grand obstacle pour ce processus, plus les apprenants sont motivés, plus ils réussissent dans leur apprentissage de FLE.

Pour conclure, nous pouvons dire que la motivation semble être nécessaire, elle est le moteur du processus d'enseignement/apprentissage de l'expression orale, elle pousse l'apprenant à s'engager et à persévérer dans son apprentissage. En effet, être motivé c'est avoir le courage de parler, de s'exprimer et de s'extérioriser.

CHAPITRE 02

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

Depuis longtemps, le domaine de l'enseignement/apprentissage de FLE a été envahi par la notion du ludique. En effet, les activités à caractère ludique ont beaucoup servi ce domaine. Notre travail de recherche porte sur l'une de ces activités, à savoir le jeu de rôle.

Dans le présent chapitre, nous tenterons de définir, dans un premier temps, les activités ludiques et ses types. Nous passerons par la suite à la définition du jeu de rôle, aux caractéristiques, au jeu de rôle en classe de FLE, à la mise en place d'un jeu de rôle, aux objectifs pédagogiques, aux avantages, aux limites et enfin aux intérêts pédagogiques.

1. Les activités ludiques

1.1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Selon le dictionnaire Micro Robert, le terme *ludique* désigne ce qui est « *relatif au jeu* » (1971 :625). Larousse (2005 :823) le définit ainsi « *(du lat. ludus, jeu). Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu* ».

Jean-Pierre Cuq, dans son dictionnaire de *Didactique du français langue étrangère et seconde*, explique qu'« *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure [...]* » (2003 :160). À partir de cette définition, nous pouvons affirmer qu'une activité à caractère ludique est conçue comme une activité de plaisir régie par des règles à respecter.

1.2 Les types d'activités ludiques

Il existe une variété d'activités ludiques qui peuvent être utilisées en classe de langue et qui peuvent satisfaire divers objectifs.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003), dans leur ouvrage *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, ont distingué quatre grands types d'activités à caractère ludique, à savoir : les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre.

1.2.1 Les jeux linguistiques

Les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexiques, phonétiques et orthographiques font partie de ce type de jeux. Ils permettent aux apprenants d'apprendre la langue car ils sont un moyen de jonglerie linguistique.

1.2.2 Les jeux de créativité

Ce sont les jeux qui incitent l'apprenant à réfléchir de manière plus personnelle et lui ouvrent les portes de la créativité et de l'imagination. Les devinettes, les charades, l'anagramme et le lipogramme font partie de ce type de jeux.

1.2.3 Les jeux culturels

Ce sont des jeux qui font appel aux connaissances culturelles des apprenants.

1.2.4 Les jeux dérivés du théâtre

Ces jeux transforment la classe en une scène de théâtre où les apprenants se convertissent en acteurs. Les jeux de rôle appartiennent à cette catégorie de jeux.

2. Le jeu de rôle

2.1 La définition du jeu de rôle

J-P Cuq définit le jeu de rôle comme étant « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication [...] [et] l'aptitude à réagir à l'imprévu [...]* » (2003 :142). Cette activité est considérée comme une communication interactive favorisant le développement de la compétence communicative ainsi que la capacité à réagir à l'imprévisible.

Quant à la définition de Legendre (2005, cité par Johnston et Michaud, 2010 :06), le jeu de rôle est une « *[...] activité pédagogique qui consiste en des simulations particulières ; technique visant à représenter des situations, le plus souvent semblables à celles de la vie réelle, grâce à une scène improvisée entre deux ou plusieurs acteurs (étudiants)* ». À partir de cette définition, nous pouvons dire que le jeu de rôle est une technique permettant d'exposer des situations de la vie quotidienne.

D'autre part, le jeu de rôle est une « *interprétation du rôle d'un personnage en situation hypothétique en vue de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements* » (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1995, cité par Chamberland, Lavoie et Marquis, 1996 :71). Dans un jeu de rôle, l'apprenant est invité à jouer le rôle d'un personnage dans une situation à caractère artificiel ou imaginaire afin de mieux saisir les raisons qui justifient ses comportements.

2.3 Les caractéristiques

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

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

- a) **Application** : l'apprenant applique ses acquis par le biais de cet exercice.
- b) **Contextualité** : ce jeu s'ancre dans un contexte réaliste.
- c) **Complexe** : il représente des situations de communications diverses avec toutes leurs complexités.

- d) Construction** : l'activité mobilise les connaissances et les comportements antérieurs de l'apprenant ; elle construit également de nouvelles connaissances, de nouveaux comportements ou attitudes.
- e) Transfert** : le jeu de rôle développe chez l'apprenant des savoirs, savoir-être, savoir-faire et savoirs-agir qu'il peut utiliser dans d'autres contextes.
- f) Innovation et jugement** : l'exercice donne plusieurs réponses, solutions et productions possibles. Il favorise la progression et la consultation de l'apprenant grâce aux retours constructifs de l'enseignant et de ses collègues.
- g) Signifiante** : l'activité a un sens pour les apprenants dans la mesure où elle leur donne la possibilité de créer des liens avec d'autres disciplines, leur vie personnelle ou l'actualité.

2.4 Le jeu de rôle en classe de langue

En classe, l'enseignant préfère utiliser les techniques actives car elles rendent la classe plus vivante et elles permettent aux apprenants d'être au centre de leur apprentissage et de construire leur savoir. Le jeu de rôle est l'une de ces techniques, il est à la fois ludique, actif et constructif.

La classe de langue est le lieu par excellence pour pratiquer cet *évènement de communication*. Debyser (1996 – 1997), dans son article *Les jeux de rôles*, explique que le jeu de rôle doit laisser une place à l'improvisation.

De son côté, Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, indique que « *le jeu de rôle propose à des personnes de jouer des situations imaginaires. Le but est qu'elles découvrent comment elles se comporteraient spontanément si cela leur arrivait [...]* ». (Cité par Geeroms, 2011 :08). De ce fait, les apprenants sont appelés à s'exprimer dans des situations hypothétiques en travaillant leur imagination et leur créativité.

Ce type de jeux se caractérise par sa spontanéité, il amène les apprenants à utiliser la langue d'une manière naturelle et authentique, il leur permet aussi d'utiliser leurs compétences communicatives d'une façon collaborative et créative.

2.5 La mise en place d'un jeu de rôle

Le jeu de rôle est une activité par laquelle les apprenants s'entraînent à communiquer facilement, elle permet aussi d'enrichir leurs compétences langagières surtout lorsque

l'enseignant propose des sujets motivants et qui intéressent les apprenants (le rôle de médecin-malade, le journaliste et le joueur, le vendeur et l'acheteur...)

Cette activité devrait être réalisée en trois étapes (Bragard et Jamme, 2011) :

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

Dans cette étape, l'enseignant essaie de mettre les apprenants en confiance, il précise le cadre du jeu en expliquant, d'une manière claire et facile, les règles et la situation et en précisant les objectifs visés par ce jeu, puis il distribue les rôles et il organise les groupes de participants joueurs. Chaque apprenant joueur doit recevoir une définition de son rôle dans une situation imaginaire et prend connaissance de son personnage. Les outils exploités dans cette activité doivent être facilement utilisables et adaptés au contexte du jeu.

b) Pendant (le jeu proprement dit)

L'enseignant peut introduire le jeu par une expression ou une phrase pour mettre les apprenants dans l'ambiance. Selon leurs rôles, les apprenants entrent en scène (en situation de communication), l'enseignant peut intervenir si nécessaire (si les apprenants n'ont pas respecté les règles et les consignes du jeu).

c) Après (l'analyse)

Après avoir observé les apprenants au sein du jeu, l'enseignant analyse les résultats à partir de la grille d'observation qu'il a tracée, cette analyse a pour but de repérer les problèmes et les difficultés rencontrées pendant l'expression des apprenants pour les remédier.

2.6 Les objectifs pédagogiques du jeu de rôle

Chaque activité pratiquée en classe doit avoir un ou plusieurs objectifs pédagogiques. Ces derniers représentent l'axe principal de toute formation. La pratique du jeu de rôle en classe de langue a pour objectif de (Leblanc, 2002) :

- a) Habilitier les apprenants à faire réanimer leurs connaissances linguistiques ;
- b) Leur laisser la liberté de s'exprimer oralement, d'imaginer et d'être plus spontané ;

- c) Leur faire connaître par le biais de l'expérience que le transfert des connaissances passe aussi par l'interaction entre pairs ; technique pour intensifier la confiance en soi et envers les autres apprenants ;
- d) L'entraîner à entrer en contact avec des locuteurs natifs en le préparant à réagir à l'imprévu et diriger l'alternance de la prise de parole par les partenaires de l'interaction tel qu'elle se passe dans la réalité ;
- e) Leur faire découvrir par le biais de l'expérience que l'apprentissage d'une langue étrangère peut se réaliser dans une atmosphère de détente et d'amusement.

2.7 Les avantages

Le jeu de rôle présente de nombreux avantages (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1996) :

- a) C'est une activité vivante qui donne l'occasion à tous les apprenants pour participer activement, elle présente un contexte d'apprentissage différent et plaisant qui permet aux apprenants de s'amuser et de s'éloigner de toutes sources de tension et de stress négatif.
- b) Grâce à ce genre de jeux, l'apprenant peut extérioriser ses sentiments et ses idées et exercer ses talents en classe.
- c) L'apprenant apprend à se comporter et à réagir aux différentes situations, il apprend aussi à articuler ses idées et ses gestes.
- d) Un bon jeu de rôle éveille la créativité et l'imagination et suscite l'ouverture de l'esprit de l'apprenant.
- e) Le jeu de rôle offre une occasion d'application pratique contrairement à plusieurs autres apprentissages qui se limitent à la connaissance et la compréhension.
- f) Il installe une ambiance et un bon climat qui favorisent l'évolution des apprenants et renforce les liens entre eux.

2.8 Les limites

Bien que le jeu de rôle offre de nombreux avantages, son déroulement peut avoir un certain nombre de problèmes :

- a) L'enseignant peut se confronter à de sérieuses difficultés de gestion de la classe. Vu l'enthousiasme exagéré de certains apprenants ainsi que la nature de la participation, la discipline peut être difficile à garder dans la classe.
- b) La mise en place d'un jeu de rôle est une tâche un peu difficile pour l'enseignant. *« La préparation, le déroulement [...] prennent relativement plus de temps que les autres formes d'intervention pédagogique »* (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1996 :87). Le jeu de rôle est une activité qui exige du temps (le temps attribué à la préparation, au déroulement etc.).
- c) *« Le jeu de rôle nécessite un bon encadrement des apprenants [...] La qualité du jeu de rôle est tributaire des capacités d'animateur de l'enseignant »* (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1996 :87)
- d) L'ambiguïté des résultats. L'enseignant ne peut pas prédire comment le jeu va se dérouler et il ne peut pas s'assurer à l'avance si les objectifs fixés seront atteints vu le refus de participation de certains apprenants ou le fait de prendre la situation à la légère. *« Il y a risque que certains apprenants soient trop négatifs, trop gênés ou trop frivoles pour participer efficacement. »* (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1996 :87)
- e) Le jeu de rôle peut rendre la réalité banale et capter l'attention sur des éléments de peu d'importance. Les apprenants n'ont pas tous la capacité intellectuelle de se focaliser sur l'essentiel.

Nous avons résumé les points positifs et négatifs du jeu de rôle dans le tableau suivant :

Les avantages	Les limites
a) Activité vivante ; b) Contexte plaisant et amusant ; c) Libérer les idées et les sentiments ; d) Apprendre à réagir face à des situations diversifiées ; e) La créativité, l'imagination et l'ouverture de l'esprit ; f) L'application pratique des cours ; g) L'ambiance au sein de la classe.	a) Possibilité de confronter des problèmes de gestion de classe ; b) Activité exigeante en matière de temps ; c) Nécessité d'un bon encadrement des apprenants ; d) L'ambiguïté des resultants ; e) Possibilité de banaliser la réalité.

2.9 Les intérêts pédagogiques

- a) Cet exercice permet aux apprenants de quitter leur statut habituel et de s'engager dans des situations de communication de nature différente, donc ils s'entraînent à communiquer dans des contextes diversifiés ;
- b) Par le jeu de rôle, l'apprenant réactive ses connaissances culturelles déjà acquises ;
- c) Il peut aussi apprendre certains aspects culturels ainsi que s'exercer à pratiquer des traits de la gestuelle du pays cible. Il se familiarise avec des comportements différents donc il s'adapte mieux à cet environnement étranger ;
- d) Cette activité permet à l'enseignant de s'informer des acquis culturels de ses apprenants ;
- e) Pour les enseignants, le jeu de rôle provoque des situations de communications observables et analysables. (Leblanc, 2002)

Nous pouvons déduire que le jeu de rôle constitue à la fois une source de motivation et de communication, il procure le plaisir et l'envie d'apprendre, de s'exprimer etc. En effet, l'intérêt majeur du jeu de rôle est de mettre les apprenants dans des situations de communication spontanées et naturelles. Ce genre d'activités peut créer une atmosphère amusante favorisant la prise de parole en classe de FLE.

CHAPITRE 03

**PRÉSENTATION ET INTERPRÉTATION DES
RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE PAR
QUESTIONNAIRE**

En partant de l'idée que l'enseignant occupe une position cruciale dans le processus d'enseignement/ apprentissage de FLE et qu'il connaît mieux que quiconque la réalité de la classe de FLE, nous avons eu recours à l'enquête par questionnaire afin d'avoir une idée plus approfondie sur les représentations qu'ont les enseignants de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El Oued au sujet du jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale.

Nous nous intéresserons, dans le présent chapitre, à présenter et interpréter les résultats de l'enquête par questionnaire après avoir présenté l'échantillon enquêté et le questionnaire.

1. Le questionnaire

1.1 Présentation de l'échantillon enquêté

Pour effectuer notre étude, nous avons pu distribuer 27 questionnaires dont 22 ont été récupérés et 05 n'ont pas été récupérés. Parmi 22 questionnaires récupérés, 03 ont été annulés. Ces derniers manquent des réponses nécessaires.

D'ailleurs, nous soulignons que nous avons rencontré des difficultés qui ont handicapé la distribution des copies du questionnaire, les enseignants étaient trop occupés et il y avait même ceux qui étaient absents, raisons pour lesquelles nous n'avons pas pu accéder à tous les enseignants.

Donc, nous nous sommes appuyées dans notre analyse sur les copies de questionnaire de 19 enseignants. Ces copies représentent notre corpus.

	Questionnaires distribués	Questionnaires récupérés	Questionnaires annulés	Questionnaires d'analyse
Nombre	25	22	03	19

1.2 Présentation du questionnaire

Le questionnaire adressé aux enseignants comprend dix questions :

- Huit questions fermées (QCM, questions binaires) dont deux sont suivies par une sous question (QCM, question ouverte) ;
- Deux questions ouvertes.

Les questions du questionnaire sont réparties comme suit :

- La première question nous renseigne sur l'expérience des enseignants dans l'enseignement de FLE ;
- Les questions 2, 3, 4, 5,6 nous informent sur la pratique de l'oral en classe de FLE ;
- Les questions 7, 8 nous informent sur les activités utilisées à l'oral par les enseignants de FLE ;
- Les questions 9, 10 cherchent à connaître la pratique des jeux de rôle en classe de FLE et son utilité dans la motivation à l'expression orale.

1.3 Présentation et interprétation des résultats du questionnaire

Nous affichons, dans un premier temps, les données recueillies dans des tableaux suivis par des représentations graphiques, puis nous passons à l'analyse des résultats.

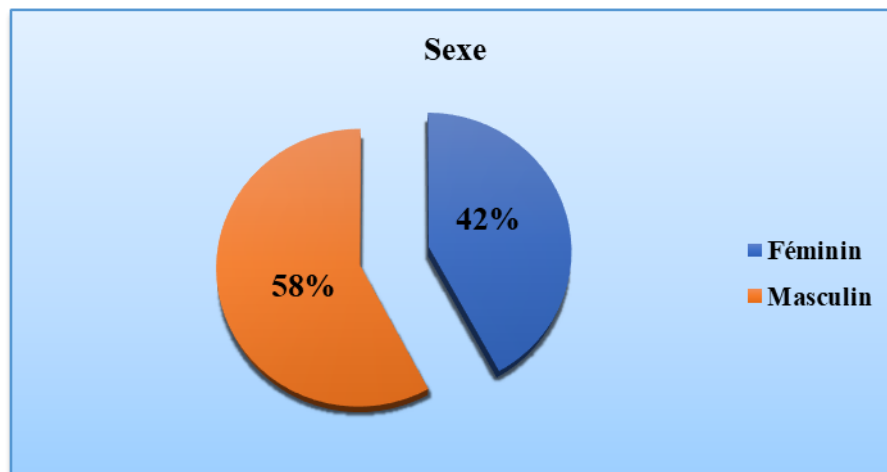
Information générale

Sexe

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Masculin	11	58%
Féminin	08	42%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

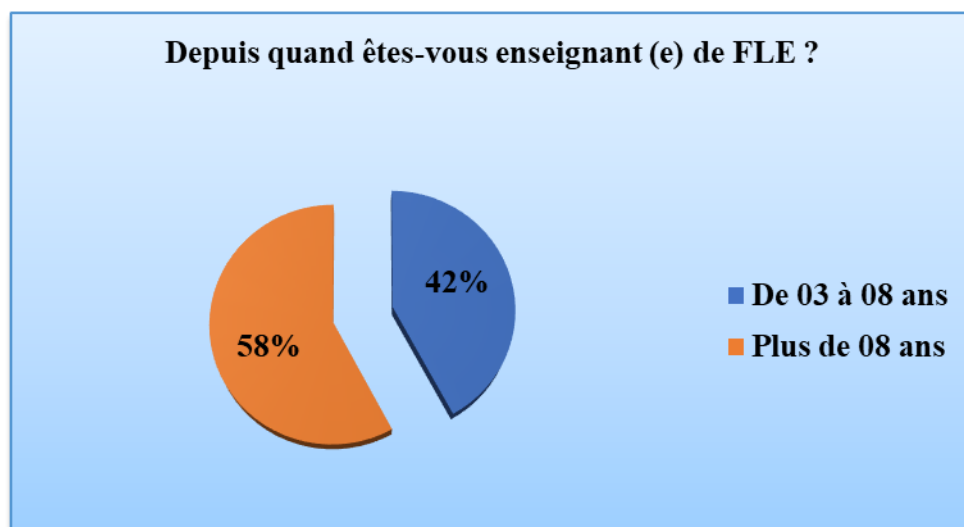
Nous remarquons que la majorité des enseignants questionnés sont du sexe masculin.

1. Depuis quand êtes-vous enseignant (e) de FLE ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
De 3 à 8 ans	08	42%
Plus de 8 ans	11	58%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

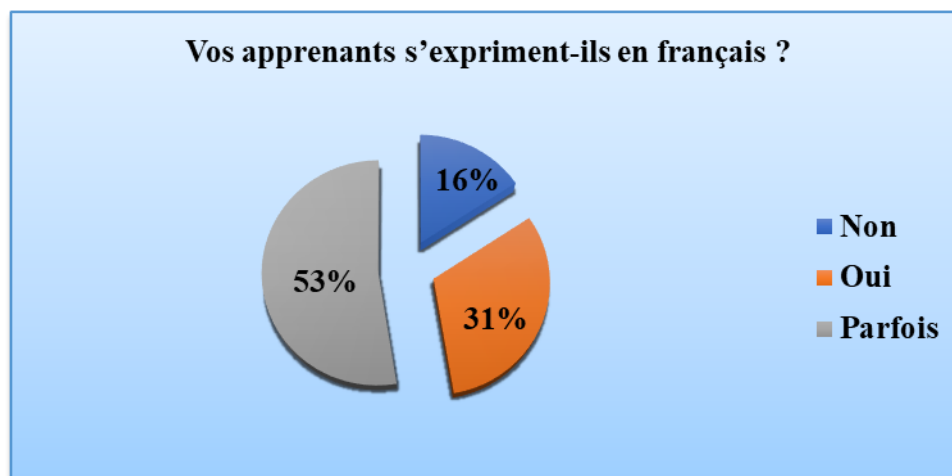
En principe, les résultats obtenus indiquent que les enseignants enquêtés ont assez d'années d'expérience (entre 03 et 30 ans), de plus le taux d'enseignants ayant une expérience plus de 08 ans est plus élevé que celui de ceux qui ont de 03 à 08 ans. De ce fait, nous pouvons obtenir de meilleurs résultats.

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

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	06	31%
Non	03	16%
Parfois	10	53%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

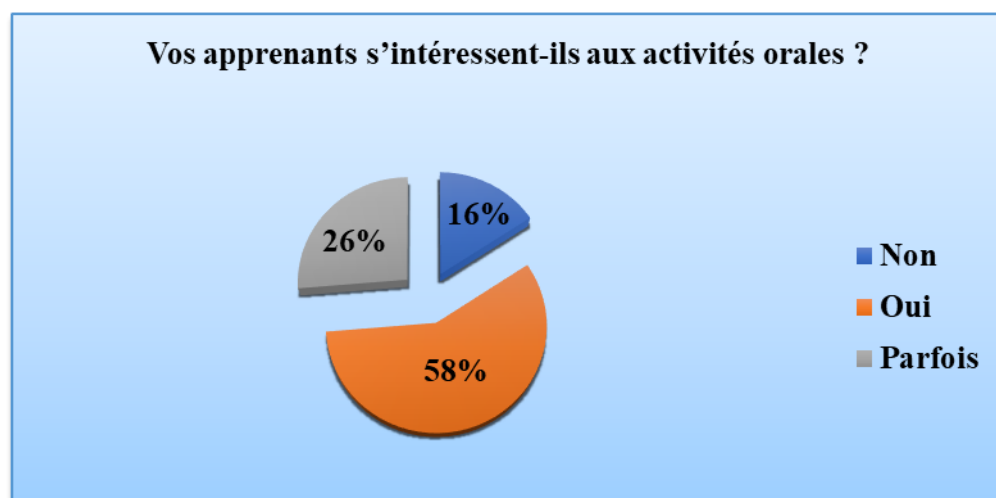
Il est clair que la plupart des enseignants enquêtés affirment que leurs apprenants ne s'expriment en français qu'occasionnellement, cela peut se référer aux niveaux des apprenants et au manque des connaissances de base.

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

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	11	58%
Non	03	16%
Parfois	05	26%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

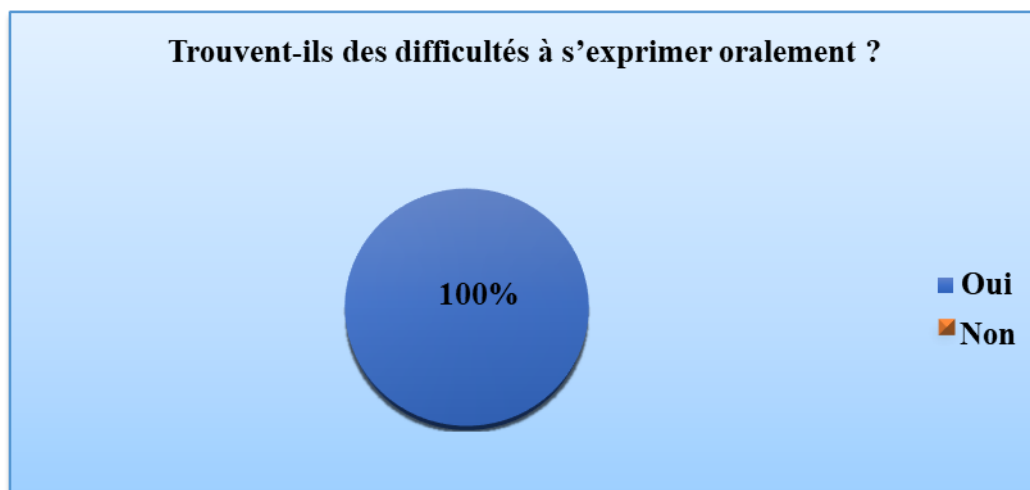
D'après les résultats obtenus, la plupart des enseignants (58%) déclarent nettement que leurs apprenants montrent un intérêt pour les activités orales, tandis que 26% d'enseignants indiquent que cet intérêt ne se manifeste que parfois et 16% d'enseignants déclarent que leurs apprenants n'ont aucun intérêt à ce genre d'activité. En fait, cela peut renvoyer à la nature des activités et les techniques adoptées en classe.

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	19	100%
Non	00	0%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

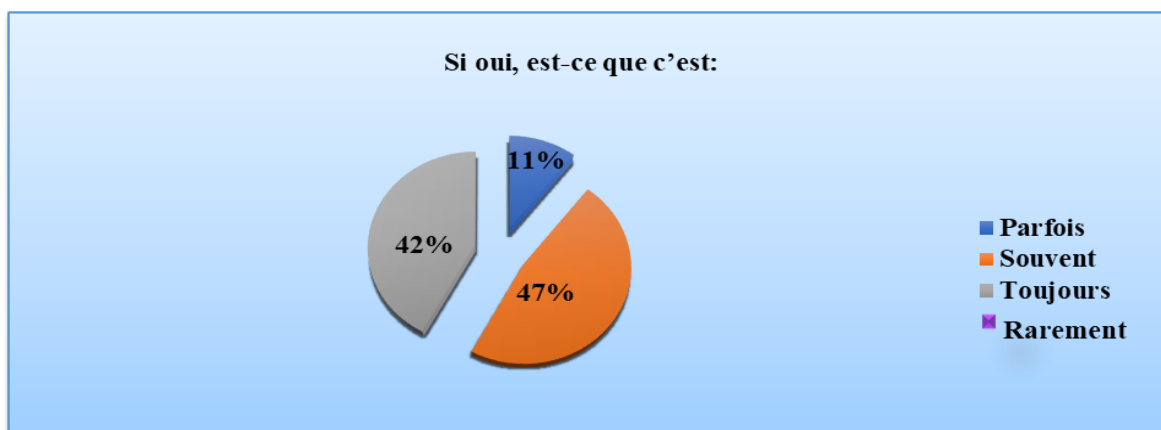
La totalité des enseignants enquêtés avouent que leurs apprenants rencontrent des difficultés à parler ou bien à prendre la parole en français.

Si oui, est-ce que c'est :

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Toujours	08	42%
Souvent	09	47%
Parfois	02	11%
Rarement	00	0%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

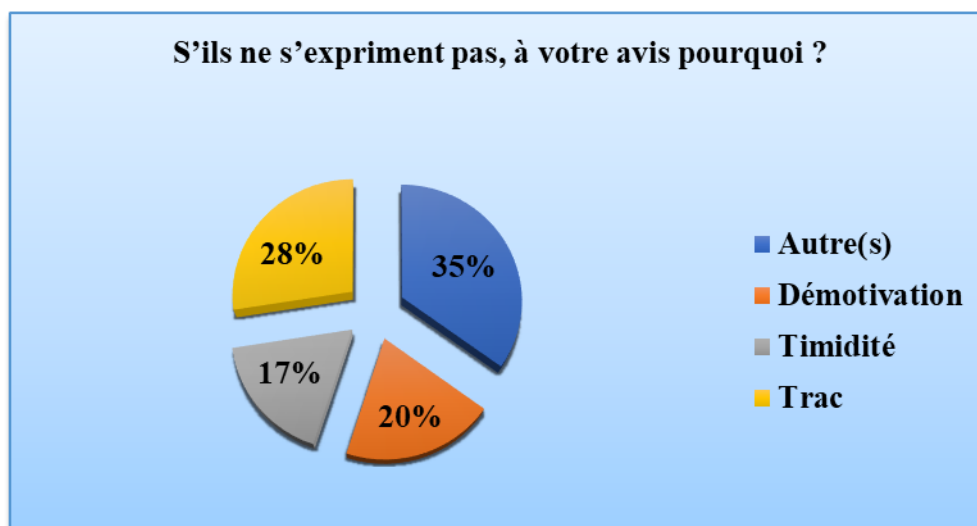
Dans cette question, 47% d'enseignants questionnés notent que leurs apprenants rencontrent souvent des difficultés à s'exprimer oralement en français, 42% disent que s'exprimer oralement posent toujours des problèmes et 11% signalent que leurs apprenants n'éprouvent des difficultés à prendre la parole que parfois. En effet, il y a des raisons qui justifient cette passivité verbale.

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

a) Tableau

	Pourcentage
Timidité	17%
Démotivation	20%
Trac	28%
Autre(s)	35%
Total	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

Le pourcentage le plus élevé renvoie à la réponse « autres » avec 35%, ensuite, le trac avec un pourcentage de 28%, puis la démotivation (20%) et enfin la timidité (17%).

Nous avons remarqué qu'il y avait des enseignants qui se sont contentés de répondre par les choix proposés, d'autres ont seulement répondu par leurs propres réponses, comme

il y avait ceux qui ont choisi parmi les réponses proposées tout en ajoutant d'autres réponses.

Les enseignants ont ajouté d'autres raisons qui, selon eux, empêchent les apprenants de s'exprimer, à savoir :

- « *Bagage linguistique faible et insuffisant* » ;
- « *Car ils n'ont pas l'habitude de parler en français surtout en public, en plus ils n'ont pas souvent les connaissances de base* » ;
- « *Des lacunes de base dans leurs cursus scolaires, manque de pratique langagière, insécurité linguistique* » ;
- « *Il y a aussi la non-compétence c'est-à-dire qu'ils ne trouvent pas les signifiants convenables à leurs idées* » ;
- « *Incompréhension et faiblesse* » ;
- « *Insuffisance linguistique, impact du contexte (environnement), le facteur du temps imparti à l'oral* » ;
- « *L'insécurité linguistique* » ;
- « *Manque de compétence discursive, problème de maîtrise de la syntaxe orale* » ;
- « *Manque de compétence et angoisse d'être évalué* » ;
- « *Manque du bagage linguistique nécessaire pour s'exprimer avec clarté* » ;
- « *On ne donne que ce qu'on a, les étudiants sont dominés par l'arabe, leur quotidien n'offre pas une pratique de la langue seconde dans des milieux majoritairement arabe* ».
- « *Pauvre en matière de langue* » ;
- « *Un bagage linguistique (vocabulaire) pauvre (un problème de langue)* » ;
- « *Un bagage linguistique assez pauvre qui ne leur donnent pas confiance en soi* ».

En revenant à ces réponses, nous avons remarqué que la réponse qui porte sur le problème du manque de bagage linguistique est la plus citée.

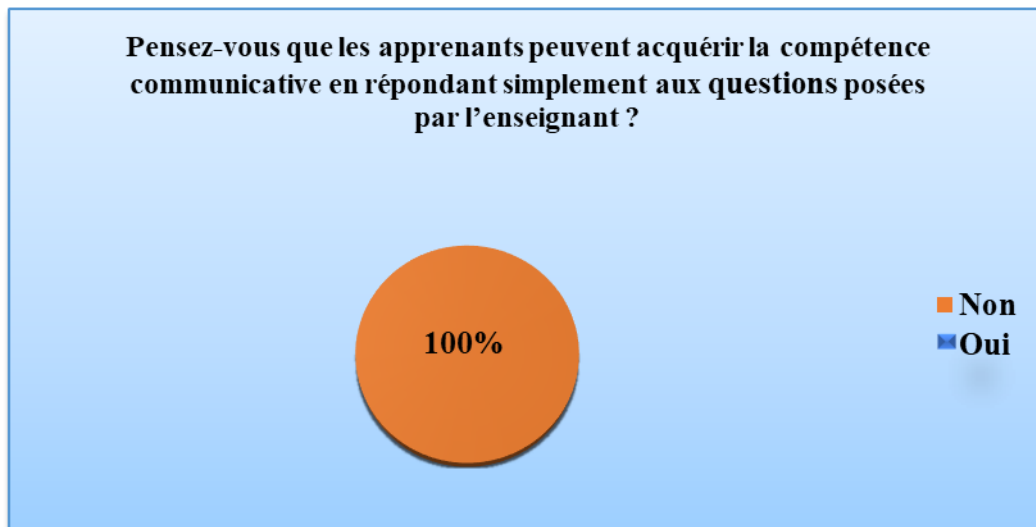
Connaître les obstacles qui paralysent la prise de parole chez les apprenants est assez important pour pouvoir les aider à les dépasser.

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	00	0%
Non	19	100%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

En effet, les résultats obtenus expliquent nettement que l'interaction du type question-réponse entre l'enseignant et l'apprenant semble être insuffisante pour inciter les apprenants à communiquer en FLE et leur faire acquérir une compétence communicative. De ce fait, il serait important de réfléchir à d'autres activités didactiques plus pertinentes et plus performantes qui peuvent mettre les apprenants dans des situations plus favorables et

plus motivantes, leur donner plus de liberté à extérioriser leurs idées et leur offrir la possibilité d'acquérir la compétence communicative.

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	13	68%
Non	06	32%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

Le taux des enseignants qui pratiquent les activités ludiques en classe est plus élevé que celui de ceux qui ne recourent pas au ludique. En effet, les enseignants trouvent dans les activités à caractère ludique une disposition positive, cela peut renvoyer au fait qu'elles constituent un outil attirant, motivant et séduisant qui peut aider les apprenants à s'exprimer en français. En ajoutant que ce type d'activités donne l'occasion d'une diversification des techniques et pratiques de classe.

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Les réponses des enseignants à cette question varient entre :

- « *Le théâtre, les jeux de rôles, la vidéo, l'image, les enregistrements* » ;
- « *Les activités les plus utilisées (préférées) sont les jeux de rôle* » ;
- « *Raconter des anecdotes* » ;
- « *L'observation et les commentaires* » ;
- « *Pour moi c'est l'exercice en forme de question/ réponse* » ;
- « *Vidéo, stories pédagogiques* » ;
- « *Communiquer à travers les jeux* » ;
- « *Débat, exposé, argumenter* » ;
- « *Jeux de rôles* » ;
- « *Les petits travaux de recherche* » ;
- « *Jouer un poème, jouer une scène* » ;
- « *Travail collectif, exercices de récapitulation, [...]* » ;
- « *La création de situation de communication où l'apprenant sera obligé de réagir* » ;
- « *Le débat, le dialogue, l'interview, méthode/répétitive, question/réponse* ».

Nous remarquons qu'il y a une variation des activités exploitées par les enseignants en classe. Comme nous voyons, chaque enseignant adopte les activités qui lui semblent bonnes et qui peuvent répondre aux besoins de ses apprenants.

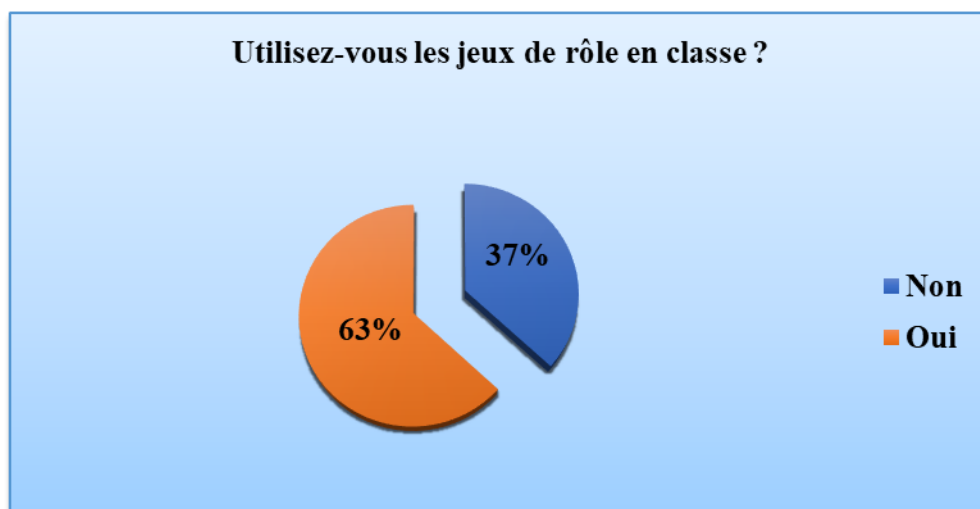
Nous tenons à signaler aussi qu'il y avait deux enseignants qui ont donné des réponses qui ne servent pas notre étude, leurs réponses ne représentent pas des activités d'expression orale, tel que « *activités de compréhension par jeu de questions-réponses/ activités de rédaction [...]* » etc. En outre, trois enseignants n'ont pas répondu définitivement à cette question.

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	12	63%
Non	07	37%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

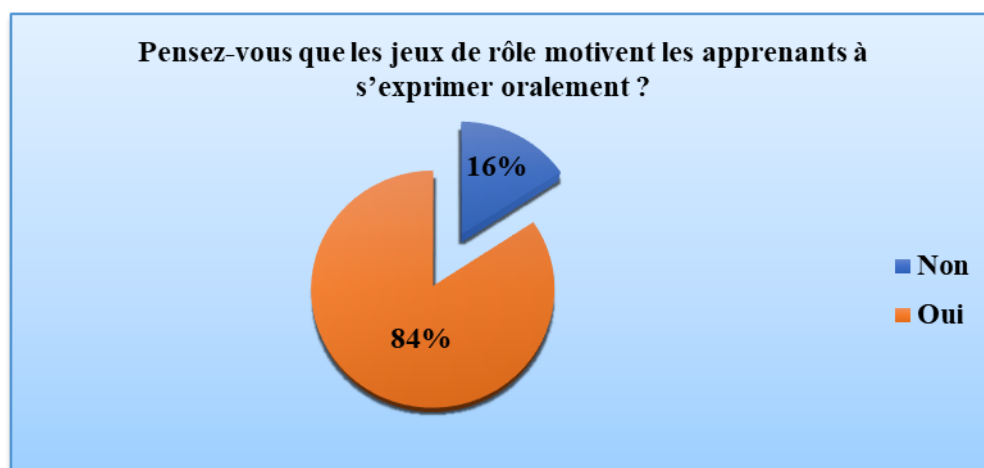
Il paraît bien clairement, d'après les résultats obtenus, que la majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative. Ces données expliquent que l'introduction ou bien la pratique du jeu de rôle en classe de français peut être faisable. En fait, le jeu de rôle constitue une technique à la fois différente et amusante qui peut aider les apprenants à surmonter certaines difficultés paralysant la prise de parole.

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

a) Tableau

	Nombre	Pourcentage
Oui	16	84%
Non	03	16%
Total	19	100%

b) Représentation graphique



c) Résultat

À cette question, nous pouvons constater que la quasi-totalité des enseignants enquêtés considèrent le jeu de rôle comme une activité utile permettant de susciter l'intérêt des apprenants et les motiver à prendre la parole (parler, s'exprimer, communiquer) en classe. Cette catégorie d'enseignants explique avec clarté que :

- « C'est l'occasion d'investir, de pratiquer, de mettre en œuvre des connaissances, des savoirs dans des situations de communications virtuelles » ;
- « C'est une activité parmi d'autres, l'apprenant apprend à mémoriser et à chasser le trac » ;

- « *Ça leur permet de corriger leurs fautes sur scène et d'en attribuer de nouvelles connaissances à la présence d'un guide qui est l'enseignant bien sûr* » ;
- « *Car cette activité est plus interactive et donne l'opportunité aux apprenants de s'exprimer librement* » ;
- « *Cela peut les aider, à condition de leur proposer tous les éléments nécessaires à la production orale (vocabulaire, modèle de réponses) sinon ils en seront incapables* » ;
- « *Il s'agit des séances (situations) similaires aux situations réelles* » ;
- « *Ils donnent aux étudiants la chance de faire un dialogue donc une occasion pour montrer ses capacités : parler et argumenter* » ;
- « *Ils sollicitent l'écoute, et permettent aussi aux apprenants d'être toujours actifs, vigilants aux problèmes communicatives et linguistiques* » ;
- « *Les jeux de rôle mènent les apprenants à la créativité, leur donnent de liberté de s'exprimer* » ;
- « *Les jeux de rôle permettent à tous les étudiants de s'extérioriser, de s'exprimer librement* » ;
- « *Oui car ils les mettent dans la situation de communication ce sont eux les acteurs* » ;
- « *Parce qu'on donne, pour chaque apprenant, une occasion de s'exprimer et de montrer ses performances* » ;
- « *Parce que le jeu de rôle est une imitation de la situation authentique de communication* » ;
- « *Premièrement ça donne à chacun de parler et de s'exprimer, deuxièmement ça donne à l'enseignant la possibilité de savoir les incorrections et les erreurs de ses étudiants pour une éventuelle remédiation* » ;
- « *Ils se sentent libres et ils essayent de se positionner* » ;
- « *Par son aspect ludique et distrayant, l'activité de jeux de rôle permet aux apprenants d'intervenir en classe, de participer, de négocier, de reformuler, etc. Cette activité crée une ambiance qui aide les apprenants à surmonter leurs difficultés et par conséquent d'améliorer leur maîtrise de la langue* ».

En nous appuyant sur les propos des enseignants, nous pouvons déduire que les jeux de rôle peuvent offrir aux apprenants plusieurs services. D'abord, ils mettent les apprenants dans des situations de communication similaires aux situations réelles. De ce fait, ils auront l'occasion de s'extérioriser, de s'exprimer librement et spontanément, de mettre en œuvre leurs connaissances et leurs savoir ainsi que d'afficher leurs performances. Ensuite, par cette activité, les apprenants peuvent apprendre à parler, à argumenter, à négocier, à mémoriser, à chasser le trac, à être créatifs et actifs etc. En outre, cette technique donne aussi à l'enseignant l'opportunité de découvrir les incorrections, les lacunes et les erreurs de ses apprenants pour une éventuelle remédiation. Enfin, les jeux de rôle contribuent à instaurer une bonne ambiance qui suscite les apprenants à intervenir en classe, à surmonter leurs lacunes et par conséquent développer leur maîtrise de la langue.

En conclusion, les informations récoltées par ce questionnaire ont mis en évidence que la quasi-totalité des enseignants enquêtés possèdent une attitude positive à propos du jeu de rôle. Selon eux, cette activité s'avère utile pour motiver les apprenants et favoriser la prise de parole.

CHAPITRE 04

ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS DE L'EXPÉRIMENTATION

Dans le but de voir sur le terrain les réactions des apprenants envers l'activité du jeu de rôle, nous avons mené une expérimentation comme une deuxième technique d'investigation pour notre structuration pratique.

Nous nous focaliserons, dans ce chapitre, sur l'analyse des résultats de l'expérimentation en passant par la présentation du lieu, de l'échantillon, de la classe de l'expérimentation, puis le plan expérimental jusqu'à ce que nous arrivions à l'analyse et l'interprétation des résultats et en concluant par une brève synthèse.

1. L'expérimentation

Nous signalons, dans un premier temps, que nous avons mené cette expérimentation auprès des apprenants de 3ème année LMD de l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued sans l'encadrement d'un enseignant, après avoir eu l'autorisation du chef de département des lettres et langue française, pour ne pas entraver le déroulement du programme fixé par l'enseignante de « compréhension et production de l'oral ».

1.1 Le lieu de l'expérimentation

L'expérimentation a eu lieu au niveau de notre université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued. Elle a été effectuée à la faculté des Lettres et des Langues et précisément au département des Lettres et Langue Française.

1.2 La présentation de l'échantillon

Cette expérimentation a été réalisée auprès des étudiants de 3ème année LMD. Notre choix s'est porté sur ce niveau car il s'agit d'une phase importante dans la formation des apprenants. De ce fait, il serait important de donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de l'expression orale tout en essayant d'assurer une transition en souplesse entre la classe et la vie réelle et de faire en sorte que les apprenants soient en mesure de communiquer dans diverses situations qu'ils peuvent croiser au quotidien.

Nous n'avons pas travaillé avec l'ensemble des apprenants de 3ème année LMD. Avec les étudiants qui ont accepté de mener cette expérimentation avec nous, nous avons pu composer un groupe de dix-huit (18) apprenants (un échantillon représentatif de la population estudiantine).

La composition du groupe expérimental s'est faite au hasard. L'échantillonnage de notre pratique est constitué de dix-huit (18) apprenants, formant un groupe hétérogène comportant trois (3) garçons et quinze (15) filles.

Le manque de motivation des apprenants et le manque de temps, nous ont empêchés de travailler avec tous les apprenants de 3ème année LMD, c'est pourquoi nous étions dans l'obligation de travailler avec un groupe restreint d'apprenants (18). Nous avons essayé de travailler au moins avec une classe complète mais beaucoup d'apprenants ont refusé d'assister et il y avait d'autres qui ont accepté mais ils n'ont pas assisté aux séances.

Il est important de clarifier que l'échantillon sélectionné appartient à une région (Le Souf) où la situation du français est influencée par le contexte sociolinguistique, raison pour laquelle le français occupe un statut particulier.

1.3 La présentation de la classe

La classe, lieu de l'expérimentation, était bien organisée et bien éclairée. Les tables ont été disposées en U pour favoriser l'interactivité et la communication. Nous nous sommes installées, avec notre matériel (micro portable, vidéoprojecteur ...), au fond de la classe et en face des apprenants.

1.4 Le plan expérimental

Dans cette partie, nous présentons les différentes activités expérimentales à l'aide desquelles nous essayons de tester l'effet motivationnel du jeu de rôle sur l'expression orale. L'expérimentation a duré trois séances (une séance pour la première activité et deux séances pour la deuxième). Nous avons voulu rajouter une autre séance mais les apprenants étaient trop occupés par les interrogations. Donc notre activité expérimentale s'est déroulée en deux phases :

Dans une première phase, nous avons proposé une activité ordinaire (avant d'introduire le jeu de rôle) qui a consisté, dans un premier temps, à découvrir les sujets illustrés par des images, puis à exprimer leurs points de vue par rapport à ces sujets. Dans une deuxième phase, nous avons proposé l'activité principale de notre travail de recherche qui est le jeu de rôle (des situations de la vie courante de notre choix).

En effet, la comparaison des résultats obtenus des deux activités peut nous aider à vérifier l'impact motivationnel du jeu de rôle sur l'expression orale.

Avant de commencer notre expérimentation, nous avons fait connaissance avec notre échantillon, par la suite nous avons fixé une date pour les séances ; ce n'était pas facile de se mettre d'accord sur une date qui arrange tous les apprenants car ils appartiennent à des groupes différents et ne partagent pas le même emploi du temps.

1.5 Analyse et interprétation des résultats des activités

1.5.1 Première phase

Avant d'introduire le jeu de rôle, nous avons proposé aux apprenants une activité ordinaire. Pour effectuer cette activité et faciliter l'accès au sens lors de cet apprentissage, nous avons eu recours à des images illustrant les thèmes choisis afin d'inciter les apprenants à exprimer leurs points de vue et à discuter entre eux.

Chapitre 04 : Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

Les sujets que nous avons proposés sont les suivants :

Images (01) : Le travail de la femme



Images (02) : L'argent et le bonheur



Images (03) : Le Facebook



Analyse et interprétation des résultats de cette activité

La séance s'est déroulée comme suit : 40mn du temps pour le déroulement de l'activité ; 30 minutes pour mettre les apprenants dans le bain, expliquer l'objectif de notre expérimentation, les mettre en confiance et répondre à leurs questions au début de la séance et quelques minutes à la fin pour clôturer la séance et les préparer un peu pour la prochaine activité.

Le tableau ci-dessous résume les observations prises au cours de cette séance qui a duré 1h10mn :

Date	Thème	Déroulement	Durée	Participation
14/03/2018	Le travail de la femme	- Affichage des images (01). - Question 01 : De quoi s'agit-il ? - Question 02 : À votre avis, la place de la femme est-elle au foyer ou au travail ? Justifiez vos réponses.	15 mn	- 09 apprenants ont participé. - 09 apprenants n'ont pas participé.
	L'argent et le bonheur	- Affichage des images (02). - Question 01 : Quel est le thème traité par ces images ? - Question 02 : A votre avis, l'argent fait-il le bonheur ? Justifiez vos réponses.	15mn	- 10 apprenants ont participé. - 08 apprenants n'ont pas participé.
	Le Facebook	- Affichage des images (03). - Question 01 : Que représentent ces images ? - Question 02 : A votre avis, le Facebook est-il une perte de temps pour les jeunes ? Justifiez vos réponses.	10mn	- 07 apprenants ont participé. - 11 apprenants n'ont pas participé.

Sujet (01) : Le travail de la femme

Après avoir posé la première question aux apprenants, ils ont facilement pu découvrir le thème présenté par les images en donnant des réponses variées telles que : la femme dans le domaine d'enseignement, le travail de la femme, la femme dans le monde professionnel etc. Pour la deuxième question, les participants ont répondu différemment,

chacun d'eux a essayé de convaincre les autres de son point de vue en donnant des arguments, ce qui a donné l'occasion à une grande interaction et un vif échange entre les apprenants, les autres apprenants se sont contentés d'écouter leurs camarades.

Sujet (02) : L'argent et le bonheur

Les apprenants ont bien répondu à la première question consistant à découvrir le thème des images. Concernant la deuxième question, les participants (qui sont presque les mêmes personnes) ont répondu chacun selon son opinion. Il y avait un échange d'avis entre les participants pour convaincre les autres.

Sujet (03) : Le Facebook

Ce sujet a été assez facile à découvrir par les apprenants. Les participants qui ont répondu à la deuxième question se sont presque mis en accord sur la même réponse, ils ont bien argumenté et justifié leurs réponses. Malgré les erreurs (de conjugaison, de prononciation etc.) commises par les apprenants, ils ont quand même osé s'exprimer spontanément.

En somme, l'activité s'est passée dans des conditions ordinaires, les apprenants n'ont pas tous participé et ceux qui ont pris la parole ont été presque les mêmes à chaque fois. Ces derniers ont pu répondre aisément et ils ont pu créer un climat polémique, chacun d'eux a essayé de convaincre les autres de son opinion, surtout dans le deuxième sujet qui a enflammé le débat, ce qui a installé une ambiance particulière par rapport aux autres sujets.

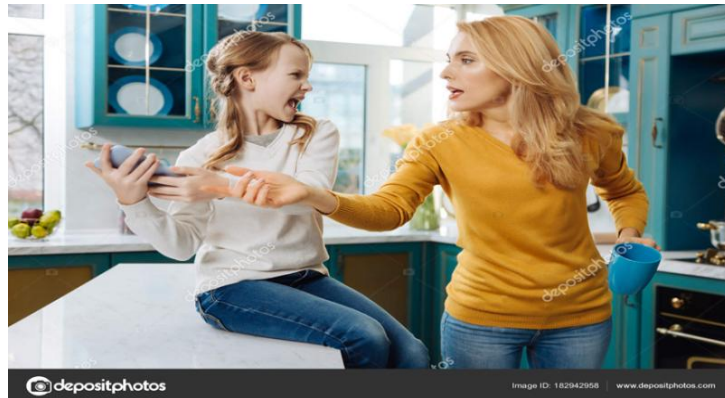
1.5.2 Deuxième phase

La deuxième activité que nous avons proposée au même groupe d'apprenants a consisté à jouer des scènes de la vie courante par deux ou plusieurs apprenants, et ce d'une manière naturelle et spontanée.

Pour effectuer cette activité (le jeu de rôle), nous avons préparé cinq situations de communications différentes (jeux de rôles, thèmes) de notre choix. Chaque situation est accompagnée par une (ou des) image(s) pour attirer les apprenants et les aider à imaginer des scénarios.

Les situations de communications que nous avons proposées sont les suivantes :

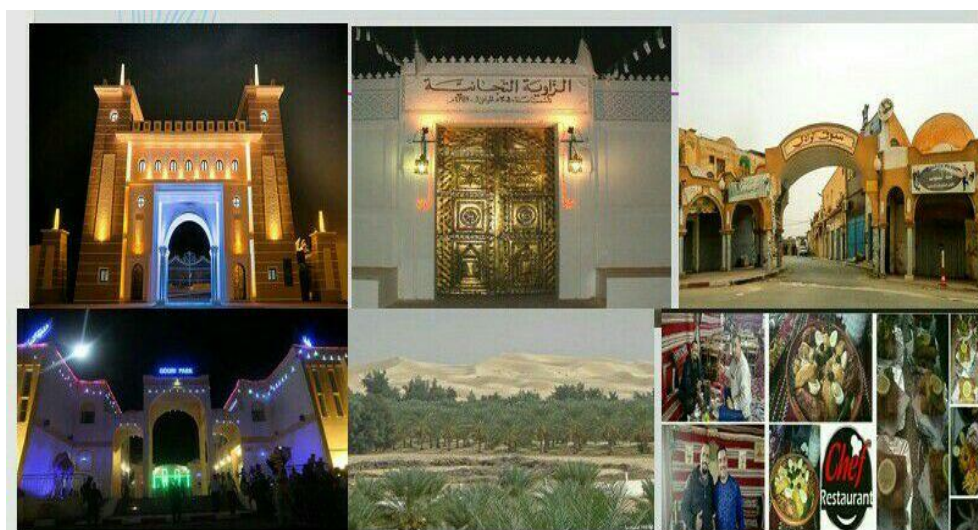
- 1) Une mère inquiète pour sa fille qui passe énormément de temps sur Facebook.



- 2) Proposer à un(e) ami(e) une sortie.



- 3) Accompagner un visiteur aux lieux touristiques de notre Wilaya d'El-Oued.



- 4) Demander un menu dans un restaurant.



- 5) Convaincre ses parents de partir étudier à l'étranger.



Deux séances ont été consacrées pour la réalisation des scènes. Donc cette activité s'est déroulée en trois étapes :

a) Avant (la préparation)

Avant de commencer l'activité, nous avons essayé de mettre les apprenants en confiance, puis nous avons précisé le cadre du jeu en expliquant, d'une manière claire et facile, en quoi consiste cette activité.

b) Pendant (le jeu proprement dit)

Avant de commencer chaque jeu, nous leur avons expliqué la situation de communication visée et nous leur avons accordé du temps pour choisir et préparer un petit peu leurs rôles, puis, selon leurs rôles, les apprenants sont entrés en scène. Les groupes sont passés l'un après l'autre.

Pendant la réalisation du jeu, notre rôle a été de mettre les apprenants dans l'ambiance, de faire passer les groupes, l'un après l'autre, d'expliquer à chaque fois une situation et de veiller à leur compréhension...

Cette phase a duré deux séances (1h17mn pour la première séance et 1h05mn pour la deuxième séance).

c) Après (l'analyse)

Après avoir observé les apprenants au sein du jeu, nous avons fait une analyse des résultats.

Analyse et interprétation des résultats de cette activité

À la lumière du déroulement de cette activité (le jeu de rôle), nous avons établi les tableaux ci-dessous selon les observations prises au cours des deux séances :

La deuxième activité a durée 2h37mn (1h17mn pour la première séance, 15mn de pause et 1h05mn pour la deuxième séance).

date	Jeu de rôle	Déroulement	Durée	Participation	Groupes
21/03/2018	1) « Une mère inquiète pour sa fille qui passe énormément de temps sur Facebook. »	- Expliquer cette situation. - Demander aux apprenants d'imaginer un dialogue qui se déroule entre une mère et sa fille	- 10mn de préparation - 22mn de présentation	- 12 apprenants ont participé. - 06 apprenants n'ont pas participé.	- 06 groupes de deux apprenants.
	2) « Proposer à un(e) ami(e) une sortie. »	- Expliquer cette situation. - Demander aux apprenants d'imaginer la situation et de préparer leurs rôles.	- 10mn de préparation - 20mn de présentation	- 12 apprenants ont participé. - 06 apprenants n'ont pas participé.	- 06 groupes de deux apprenants.

date	Jeu de role	Déroulement	Durée	Participation	Groupes
21/03/2018	3) « Accompagner un visiteur aux lieux touristiques de notre Wilaya d'El-Oued. »	- Expliquer cette situation. - Demander aux apprenants de jouer la scène.	- 05mn de préparation - 30mn de présentation	- 15 apprenants ont participé. - 03 apprenants n'ont pas participé.	- 05 groupes de trois apprenants.
	4) « Demander un menu dans un restaurant. » 5) « Convaincre ses parents de partir étudier à l'étranger. »	- Expliquer les deux situations. - Demander aux apprenants de choisir l'une des situations et de jouer la scène.	- 05mn de préparation - 25mn de présentation	- 13 apprenants ont participé. - 05 apprenants n'ont pas participé.	- 05 groupes : deux groupes de deux apprenants et trois groupes de trois apprenants.

Le jeu de rôle (01) : « Une mère inquiète pour sa fille qui passe énormément de temps sur Facebook. »

Nous avons expliqué aux apprenants la situation et nous leur avons demandé de réfléchir un peu et de préparer leurs rôles.

Après avoir terminé les préparations, nous leur avons demandé de commencer le jeu. Au début, nous avons remarqué qu'ils ont hésité à jouer et personne n'a voulu passer en premier. Donc nous avons essayé de les mettre à l'aise et en confiance pour les encourager à participer. Petit à petit ils ont commencé à dépasser le trac et la timidité et à réclamer leur passage. Les participants ont joué en binôme c'est-à-dire que six (06) groupes ont présenté des scènes différentes en faisant preuve de leur imagination tandis que les autres se sont contentés d'écouter leurs collègues et de les applaudir. Ils ont aussi commis pas mal d'erreurs (de prononciation, de conjugaison ...) mais ils ont quand même essayé de s'exprimer d'une manière spontanée en utilisant de la gestuelle. Il y a eu une remarquable ambiance dans la classe.

Le jeu de rôle (02) : « Proposer à un(e) ami(e) une sortie. »

Nous avons expliqué aux apprenants la situation et nous leur avons demandé d'imaginer la situation et de préparer leurs rôles.

Après quelques minutes de préparation, le jeu a commencé. Les groupes ont passé l'un après l'autre. Nous avons remarqué qu'ils étaient plus à l'aise dans ce jeu parce qu'ils ont commencé à s'habituer. Dans ce jeu, il y a eu de nouveaux participants qui ont eu le courage de jouer, cela pourrait se référer à la nature du thème qui les a intéressés, d'un autre côté, il y en qui ont participé au premier jeu et n'ont pas participé au deuxième. Il y a eu un bon climat et une grande ambiance dans la classe. Les joueurs ont pu créer des scénarios différents en utilisant la langue d'une manière spontanée et en utilisant aussi de la gestuelle.

Le jeu de rôle (03) : « Accompagner un visiteur aux lieux touristiques de notre Wilaya d'El-Oued. »

Nous avons expliqué aux apprenants la situation et nous leur avons demandé d'imaginer une scène et de préparer leurs rôles.

Nous avons remarqué que cette situation a attiré l'attention de presque tout le monde. Les apprenants ont participé activement et ont montré plus d'intérêt et d'enthousiasme. Cette situation les a beaucoup intéressés, cela pourrait renvoyer à la nature du thème qui touche notre région Oued-Souf et ils ont probablement plus d'informations à propos de ce sujet. Il y a eu une ambiance de classe plus chaleureuse. Les participants ont essayé de s'exprimer spontanément et naturellement en utilisant les expressions corporelles.

Les jeux de rôle (4 et 5) :

4) « Demander un menu dans un restaurant. »

5) « Convaincre ses parents de partir étudier à l'étranger. »

Puisqu'il n'y avait pas assez de temps pour faire les deux situations séparément, nous avons donc décidé de les faire en parallèle tout en demandant aux apprenants de choisir entre les deux situations et de jouer la scène.

Nous avons remarqué que trois groupes ont choisi de jouer la cinquième (convaincre ses parents de partir étudier à l'étranger), un groupe a choisi de jouer la quatrième situation (Demander un menu dans un restaurant) et ce que nous avons apprécié c'est qu'il y avait un groupe qui a joué une scène tout en jumelant les deux thèmes à la fois. Nous avons relevé également que les apprenants ont été un peu fatigués parce que nous avons fait deux séances successives, pourtant la majorité (13 apprenants) a continué à nous séduire par

leurs scénarios. Les autres (05 apprenants) se sont contentés d'observer leurs collègues et de les applaudir. Dans ce jeu, le climat de la classe n'a pas été aussi chaleureux comme dans le troisième jeu.

En somme, nous pouvons dire que les deux séances se sont bien passées, l'activité a bien fonctionné. Nous avons pu remarquer qu'au fur et à mesure des jeux de rôles joués en classe, la plupart des apprenants ont pu dépasser le trac et la timidité et ont pu montrer plus d'intérêt et d'enthousiasme et sont devenus plus à l'aise à s'exprimer et plus confiants.

Nous avons également relevé qu'ils ont participé activement dans le troisième jeu de rôle, ce dernier était le plus motivant pour eux. Cette activité a contribué également à installer une bonne ambiance de classe et elle a aussi éveillé leur créativité et leur imagination. En outre, les apprenants étaient satisfaits, motivés et contents lors du jeu. La plupart ont participé au moins pour une fois.

D'un autre côté, nous avons remarqué que plusieurs apprenants ont des problèmes surtout au niveau de la prononciation et de la conjugaison mais ils ont eu le courage de communiquer et de libérer leurs idées.

De notre part, nous avons veillé à l'encouragement des apprenants et à les mettre en confiance pour le bon fonctionnement de l'activité. De plus, nous avons pu noter qu'au début des séances, il y avait un peu de bruit, les apprenants étaient en train de bavarder mais une fois que nous leur avons demandé de nous accorder leur attention, le silence s'est installé dans la classe. De ce fait, nous n'avons pas eu de grands problèmes de gestion de classe lors du jeu. Cependant, nous ne pouvons pas nier que cette activité exige du temps.

1.6 Synthèse

Pour mieux expliquer les résultats collectés, suite à cette expérimentation, nous avons opté pour une analyse comparative entre les résultats des deux activités.

Commençant par la première phase, avant l'introduction du jeu de rôle, nous avons proposé une activité ordinaire. Cette dernière a pu susciter l'intérêt de quelques apprenants et créer un climat polémique entre eux. Nous avons pu noter que la majorité des apprenants n'ont pas eu le courage de prendre la parole bien que nous ayons essayé à chaque fois de les encourager à parler ou à donner leur point de vue à propos des sujets en question. Donc la participation a été limitée presque aux mêmes éléments.

Passant à la deuxième phase, là où nous avons introduit le jeu de rôle. Nous avons relevé que cette activité a pu éveiller l'intérêt d'un bon nombre d'apprenants et installer une bonne ambiance de classe. La participation ne s'est pas limitée aux mêmes éléments. Cette activité a donné aux participants l'opportunité de créer des situations de communications d'une manière naturelle et spontanée.

En somme, nous avons pu enregistrer un écart entre les résultats obtenus des deux activités réalisées avec le même groupe d'apprenants (échantillon). En fait, dans la première activité qui a consisté à exprimer leurs points de vue à propos des sujets proposés, il y avait un échange d'avis et d'arguments entre les apprenants mais elle n'a pas pu motiver beaucoup d'apprenants à parler, contrairement à la deuxième activité (le jeu de rôle) qui a pu inciter un grand nombre d'apprenants à prendre la parole et à laisser leurs traces. En outre, la deuxième activité (le jeu de rôle) a pu établir un climat de classe plus chaleureux que la première.

Grâce à cette expérimentation, nous avons pris conscience que le jeu de rôle est une activité qui favorise la motivation à l'expression orale. Par ce genre de jeux, l'apprenant peut matérialiser ses idées et ses sentiments et utiliser la langue d'une manière naturelle et authentique.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Conclusion générale

À l'issue de cette étude, il s'avère important de prendre soin de l'apprenant et de veiller à créer les conditions nécessaires pour qu'il soit capable de montrer ses capacités et d'investir et de mettre en œuvre ses connaissances et ses savoirs dans des situations de communication authentiques. Il est aussi nécessaire de penser à adopter les bons moyens et outils pédagogiques qui peuvent mener l'apprenant au bon chemin, l'aider à matérialiser ses pensées et cultiver son esprit créatif pour qu'il puisse aller plus loin et persévérer dans son apprentissage et par conséquent atteindre ses objectifs.

L'objectif majeur d'un apprenant d'une langue étrangère, surtout celui de FLE, est d'apprendre à s'exprimer, notamment en oral, et à communiquer aisément et spontanément dans des situations diverses de la vie quotidienne.

Cependant, plusieurs facteurs l'entravent de prendre l'initiative et de parler en langue étrangère tels que le trac, la timidité, la démotivation etc. Cette dernière pose de grands problèmes pour les enseignants de FLE qui sont, toujours, à la recherche des techniques et des activités pédagogiques convenables pour capter l'attention et l'intérêt des apprenants et favoriser la prise de parole en classe de FLE. De ce fait, nous avons proposé d'étudier l'activité de jeu de rôle comme solution au problème de manque de la motivation.

Donc, dans notre travail de recherche, nous avons essayé de mesurer l'effet motivationnel qu'ont les jeux de rôle sur l'expression orale afin de faire améliorer la capacité de s'exprimer chez les apprenants de FLE.

Pour ce faire, notre travail a été divisé en quatre chapitres :

Dans le premier qui a été consacré à l'expression orale et la motivation en classe de FLE, nous avons défini l'oral, puis nous avons évoqué l'expression orale avec sa définition, ses caractéristiques, les conditions de la prise de parole, les facteurs qui paralysent la prise de parole, la communication et la relation entre la communication et l'expression orale, par la suite nous avons abordé la motivation par sa définition, ses types, ses facteurs et son importance dans l'enseignement/apprentissage de FLE.

Ce chapitre nous a dévoilé le rôle important que joue la motivation dans le processus d'enseignement/apprentissage de l'expression orale.

Un autre chapitre a été consacré au jeu de rôle dans l'enseignement/apprentissage de FLE. Nous avons fait un survol sur les activités ludiques et leurs types pour passer par la suite à définir le jeu de rôle, ses caractéristiques, le jeu de rôle en classe de FLE, la mise en

Conclusion générale

place du jeu de rôle, nous avons aussi abordé les objectifs pédagogiques, les avantages, les limites et les intérêts pédagogiques du jeu de rôle.

Grâce à ce chapitre, nous avons pu déduire que le jeu de rôle présente une technique motivante qui stimule et encourage la prise de parole chez les apprenants.

Les deux derniers chapitres ont été consacrés à la vérification des hypothèses, pour cela, nous avons consacré un chapitre à la présentation et à l'interprétation des données récoltées à travers un questionnaire adressé aux enseignants de notre département de français. Nous avons opté pour la méthode analytique pour analyser les données de ce questionnaire. Un autre chapitre a été consacré à l'expérimentation qui a été menée auprès des apprenants de 3ème année français LMD à l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued. Nous avons opté pour la méthode analytique et comparative pour analyser les données de cette expérimentation.

Les résultats de l'enquête par questionnaire et de l'expérimentation nous ont aidées à prendre conscience que le jeu de rôle favorise la motivation à l'expression orale et qu'il donne l'occasion aux apprenants de s'exprimer spontanément. Cette activité contribue à installer une atmosphère propice à l'échange, aux interactions et donc à l'apprentissage.

En nous basant sur les données obtenues des quatre chapitres, nous avons constaté que ce genre de jeux présente un facteur favorisant la prise de parole et nous sommes arrivées à confirmer nos hypothèses formulées au départ :

- Le jeu de rôle développe des compétences communicatives en mettant l'apprenant dans des situations spontanées et proches de la réalité ;
- Cette activité aide l'apprenant à être libre dans son expression et ses pensées ;
- La motivation représente l'une des conditions d'un bon apprentissage.

En fin de compte, il nous semble comme véritablement fondamental de prendre en compte l'amélioration de la motivation des apprenants, surtout dans la région du Souf, pour un apprentissage plus efficace de l'expression orale à travers l'exploitation pédagogique du jeu de rôle. Donc, nous conseillons les enseignants de FLE de se servir de l'activité du jeu de rôle pour briser la glace, stimuler la communication orale et l'interaction au sein de la classe.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

1. CHAMBERLND, G. et PROCOST, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Sainte-Foy : Presses de l'université du Québec : Québec.
2. CUQ, J-P. et GRUCA, I. (2003). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. PUG : Grenoble.
3. KEYMEULEN, R. (2016). *Motiver ses élèves grâce aux intelligences multiples. Pratiques pédagogiques innovantes pour le primaire et le secondaire*. De Boeck Supérieur : Paris.
4. LEBLANC, M-C. (2002). *Jeu de rôle et engagement : Evaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*. L'Harmattan : Paris.
5. Moral, R-D. (2002). *La didactique et l'apprentissage des langues*. Madrid.
6. PARROUTY, J. (2016). *Comment inciter les élèves à écrire dans la classe de français langue seconde*. Lulu Publishing Company.
7. SAHUC, C. (2006). *Comment motiver votre enfant*. Studyparents : Levallois-Perret.
8. TABENSKY, A. (1997). *Spontanéité et interaction : Le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères*. L'Harmattan : Paris.

Dictionnaires

1. CUQ, J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE International : Paris.
2. LAROUSSE (2005). *Dictionnaire de français compact*. Jacques Florent : Paris.
3. ROBERT, J-P (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. L'essentiel français*. Ophrys : Paris.

Articles

1. ALRABADI, E. (2011). Quelle méthodologie faut-il adopter pour l'enseignement/apprentissage de l'oral ? Université de Yarmouk. Vol. 23. P.15-34.
2. BENEDICTE, B. et JAMME, C. (2011). *Mise en situation et jeu de rôle : la même recette ? Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation*. Média Animation : Bruxelles. P.10-11.

Bibliographie

3. DEBYSER, F. (1996 – 1997). *Les jeux de rôles*. Unil. P.1-9.
4. GEEROMS, C. (2011). *À tour de rôle...Le jeu de rôle comme apprentissage du « je, tu, il » et de l'empathie*. Zoom 2.0. *Les jeux de rôle en formation*. Média Animation : Bruxelles. P.8-9.
5. JAVIER, S. L. *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Université de Granada.
6. JOHNSTON, D. & MICHAUD, S. (2010). *Le jeu de rôle : pour des apprentissages durables en anglais, langue seconde*. Pédagogie collégiale. Vol. 24. N°1. P.6-10.
7. MAKHLOUFI, N. (2011). *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1^{ère}* A.S. Synergies : Algérie n° 12. P.89-100.
8. MANOLESCU, C. (2013). *L'expression orale en milieu universitaire*. Synergies Roumanie n°8 : Roumanie. p. 109-121.
9. MASSON, E. (2013). *Soins de confort et de bien-être, relationnels, palliatifs et de fin de vie*. P. 60-63
10. RABEHI, S. (2011). *De l'argumentation jaillirait l'oral en classe de FLE !* Synergies Tunisie n°3 : Algérie. P.183-193.
11. ROLLAND, V. et ROLAND, L. (1997). *Vers une meilleure compréhension de la dynamique motivationnelle des étudiants au contexte scolaire*. Université de Sherbrooke (Québec).
12. ROLLAND, V. (mars 2004). *La motivation : condition au plaisir d'apprendre et d'enseigner en contexte scolaire*. 3^e congrès des chercheurs en Education : Bruxelles. Université de Sherbrooke (Québec).

Mémoires et thèses

1. AMSTUTZ, E. et CAJOT, F. (2012). *Comment motiver les élèves dans l'apprentissage de l'allemand ?* Mémoire professionnel.
2. BARKA, H. (juin 2013). *Les difficultés de la prise de parole cas des apprenants de 4^{ème} année moyenne*. Mémoire de master en didactiques des langues-cultures. Université Mohamed Kheider, Biskra.

Bibliographie

3. BRUSSEAU, L. (2015). *La mise en place d'un jeu de rôle dans une classe de seconde*. Ecole supérieure de professorat de l'éducation. Académie de Toulouse.
4. CHERAK, R. (2006/2007). *Comment réussir à l'oral ? Vers l'appropriation d'une compétence discursive en FLE : cas des élèves de 3^{ème} année secondaire*. Mémoire de magister en didactique du FLE. Université El Hadj Lakhdar, Batna.
5. GHEZALI, K. (2015-2016). *Les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement-apprentissage du FLE*. Mémoire de master en FLE et didactique des langues-cultures. Université Mohamed khider, Biskra.
6. LATRECHE A. (2014/2015). *L'expression orale : pratiques et difficultés en classe de FLE (Cas des étudiants de la 1^{ère} année LMD français) Université d'El Oued*. Mémoire de master en didactique de FLE/FOS. Université HAMMA Lakhdar, El-Oued.
7. MEBARKI, M. (2013/2014). *L'enseignement de l'oral entre instructions officielles et pratiques enseignantes (cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne)*. Mémoire de magister en didactique. Université Constantine -1.
8. MERABET, S. (2005/2006). *L'apprentissage coopératif : pour une pédagogie active de l'expression orale en français langue étrangère chez les apprenants de la deuxième année moyenne du CEM. Fellahi Ahmed de Ras El-Aioun-Wilaya de Batna*. Mémoire de magistère en didactique des langues étrangères. Université de Batna 2.

Sites internet

1. BOULGUID, R. (2015/2016). *Cours : techniques d'expression & communication*. [En ligne]. [http://cooperationuniversitaire.blogs.docteo.net/2016/12/02/le-jeu-de-role-en-amphi-pourquoi-pas/](Consulté le 20 février 2018).
2. GERARD, L. (2 décembre 2016). *Le jeu de rôle en amphi : pourquoi pas ?* [En ligne]. [http://cooperationuniversitaire.blogs.docteo.net/2016/12/02/le-jeu-de-role-en-amphi-pourquoi-pas/](Consulté le 20 septembre 2017).
3. ROUX, P-Y. *De la production orale à l'expression orale*, [en ligne]. [Http://www.lb.refer.org/fdlc-bp/bulletin/00mai/orale.htm]. (Consulté le 26 février 2018).

Bibliographie

4. SELTI, J. (10 septembre 2011). *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>] (Consulté le 22 avril 2018).

ANNEXES

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale en classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Echahid Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☐ F

1. Depuis quand êtes-vous enseignant (e) de FLE ?

.....

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

☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☐ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☐ Timidité

☐ Démotivation

☐ Trac

Autre :

.....
.....
.....

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☐ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

.....
.....
.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☐ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

.....
.....
.....

Les réponses des enseignants de l'université Echahid Hamma Lakhdar au questionnaire

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... Depuis trois ans

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☒ Timidité
☒ Démotivation
☒ Trac

Autre : niveau linguistique faible et
insuffisant

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

activités de compréhension par un jeu de questions-réponses /
activités de rédaction / Activités de lecture

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Par son aspect ludique et distrayant, l'activité de jeux
de rôle permet aux apprenants d'intervenir en classe,
de participer, de négocier, de reformuler, etc...
Cette activité crée une ambiance qui aide les
apprenants à surmonter leurs difficultés et par conséquent
d'améliorer leur maîtrise de la langue.

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

Depuis 1992

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☒ Timidité
☐ Démotivation
☒ Trac

Autre : Car ils n'ont pas l'habitude de parler en français surtout en public, en plus ils n'ont pas souvent les connaissances de base.

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

le théâtre
 les jeux de rôles
 la vidéo, l'image, les enregistrements

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

C'est l'occasion d'investir, de pratiquer de mettre en œuvre des connaissances, de s'exercer dans des situations de communication virtuelles.

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

Depuis 2011

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☐ Démotivation
☒ Trac

Autre : un bagage linguistique assez pauvre qui me
 empêche par confiance en soi

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☒ Oui ☐ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

jeu de rôle

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Parce qu'on donne, pour chaque apprenant, une
 occasion de s'exprimer et de montrer ses performances.

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

7 ans d'enseignement depuis la 2008

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☒ Toujours

☐ Souvent

☐ Parfois

☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☒ Timidité

☐ Démotivation

☒ Trac

Autre : manque du bagage linguistique nécessaire pour s'exprimer avec clarté

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☒ Oui ☐ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Les activités les plus utilisées sont les jeux de rôle préférés

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Les jeux de rôle aident les apprenants à la situation, leur donnent de la liberté de s'exprimer

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

2007

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☐ Démotivation
☐ Trac

Autre :

Un bagage linguistique (vocabulaire)
faible (maîtrise de la langue)

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Raconter des anecdotes

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☐ Oui ☒ Non

Si oui, pourquoi ?

.....
.....
.....

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... *depuis*

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☒ Toujours
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☐ Démotivation
☒ Trac

Autre : *un manque de motivation et de faiblesse*

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

la description et les conversations

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

ils se sentent libres et ils aiment se positionner

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

.....depuis 2009.....

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☒ Toujours

☐ Souvent

☐ Parfois

☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☒ Timidité

☒ Démotivation

☒ Trac

Autre :

.....

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

.....la création de situation de communication.....
.....en l'apprenant sera obligé de réagir.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

.....C'est une activité parmi d'autres.....
.....l'apprenant apprend à mémoriser et.....
.....à chasser le trac.....

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hama Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... depuis 2015

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

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

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

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☐ Démotivation
☒ Trac

Autre : 1- insuffisance linguistique
 2- impact du contexte (environnement)
 3- le facteur du temps important à l'oral

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

..... car cette activité est plus interactive
 et donne l'opportunité aux apprenants de s'exprimer
 librement

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

.....2010.....

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☐ Toujours

☐ Souvent

☒ Parfois

☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☒ Timidité

☒ Démotivation

☐ Trac

Autre :

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

.....Débat, Exposé, Argumentation.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☐ Oui ☒ Non

Si oui, pourquoi ?

.....
.....
.....

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... Depuis longtemps

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☒ Toujours
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☒ Timidité
☒ Démotivation
☒ Trac

Autre : faiblesse en matière de langue

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

..... Vidéo, cartes pédagogiques

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

..... ça leur permet de corriger leurs fautes
 sur scène et de leur attribuer des
 nouvelles connaissances à la présence d'un
 guide qui est l'enseignant bien sûr

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hama Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

Depuis 2009

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

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☒ Toujours
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☒ Démotivation
☒ Trac

Autre : il y a aussi la non-compétence
 C'est-à-dire qu'ils ne trouvent pas
 les moyens concrets à leurs idées

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Je leur pose des questions / Réponses
 en forme de questions / Réponses

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Parce que les jeux de rôle est une
 imitation de la situation authentique que
 se communique

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD.

Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD.

Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD.

Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

Depuis 2 am

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☐ Toujours☐ Souvent☒ Parfois☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☐ Timidité☒ Démotivation☐ Trac

Autre :

The graph plots the probability of a child being in the household (Y-axis) against the number of children in the household (X-axis). The X-axis ranges from 0 to 10, and the Y-axis ranges from 0 to 1. A solid curve starts at (0, 0) and increases, approaching 1 as the number of children increases. A horizontal dotted line is drawn at Y=0.5.

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées en l'exercice 2 ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?
Le Limb, le diaphragme - L'isthme.

.....

..... S.M. Howard. Repetitive question response.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

9. Je ne hais pas l'école, et je n'ose même pas.

...affrements... d'iceux... conjoints... metifs... vignobles... and

.....¹
.....⁸
.....⁹

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... 2014

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

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

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

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☒ Toujours

☐ Souvent

☐ Parfois

☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☐ Timidité

☒ Démotivation

☐ Trac

Autre :

.....

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

..... Aucun

.....

.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☐ Oui ☒ Non

Si oui, pourquoi ?

.....

.....

.....

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

8 ans

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☐ Timidité
☐ Démotivation
☒ Trac

Autre : Manque de compétence et
 manque d'être évalué.

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

activités de type « corriger les phrases incorrectes », « compléter la phrase », « analyser les situations », « repérer des éléments », « M à plusieurs choix », tout en demandant la justification

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

et cela en fonction du contenu de module.

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Ils donnent aux étudiants la chance de faire un dialogue dans une occasion pour montrer ses capacités à parler et argumenter.

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... 2008/2009 (9 ans)

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

☐ Toujours

☒ Souvent

☐ Parfois

☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

☐ Timidité

☐ Démotivation

☐ Trac

Autre : Manque de compétences discursives, problèmes de maîtrise de la syntaxe orale.

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Jouer un rôle, jouer une scène

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Cela peut les aider, à condition de leur proposer tous les éléments nécessaires à la production orale (vocabulaire, modèles de phrases) sinon ils en seront incapables.

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

1990 Primarie / collège / lycée / Université

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☒ Toujours
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☐ Démotivation
☐ Trac

Autre : Des lacunes de la base dans leur cursus scolaire

Niveau de maîtrise de la langue française

La difficulté linguistique

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☐ Oui ☒ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

.....

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Permettre à chacun de parler et de s'exprimer
l'enseignement par la pratique la plus efficace
de savoir les utiliser et de les utiliser les étudiants
pour une éventuelle remédiation

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

..... Quatre ans

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

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

☒ Oui ☐ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☐ Timidité
☐ Démotivation
☒ Trac

Autre : Insécurité
 linguistique

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

..... les petits forums de recherche
 à la fin de chaque séance

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☐ Oui ☒ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

..... Il s'agit de signes (situation)
 similaires aux situations
 réelles

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☐ M ☒ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

Plus de 30 ans

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☐ Toujours
☒ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☒ Timidité
☒ Démotivation
☐ Trac

Autre :

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

communiquer à travers les jeux

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Oui car ils les mettent dans la situation de communication ce sont eux les acteurs

Questionnaire

A l'intention des enseignants et enseignantes du département des lettres et 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 « Le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale dans une classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD. Université Hamma Lakhdar, El-oued. »

Sexe : ☒ M ☐ F

1. Depuis quand vous êtes enseignant (e) de FLE ?

.....Trois ans.....

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

☐ Oui ☐ Non ☒ Parfois

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

☐ Oui ☒ Non ☐ Parfois

4. Trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, est-ce que c'est :

- ☒ Toujours
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Rarement

5. S'ils ne s'expriment pas, à votre avis pourquoi ? (vous pouvez choisir une ou plusieurs réponses)

- ☒ Timidité
☒ Démotivation
☒ Trac

Autre : On ne donne que ce qu'on a. Les étudiants sont dominés par l'oral, leur quotidien n'offre une pratique de la langue seconde dans des milieux majoritairement français

6. Pensez-vous que les apprenants peuvent acquérir la compétence communicative en répondant simplement aux questions posées par l'enseignant ?

☐ Oui ☒ Non

7. Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

☒ Oui ☐ Non

8. Quelles sont les activités les plus utilisées ?

Travail collectif, Exercices de récapitulation, Devoir à domicile,

9. Utilisez-vous les jeux de rôle en classe ?

☒ Oui ☐ Non

10. Pensez-vous que les jeux de rôle motivent les apprenants à s'exprimer oralement ?

☒ Oui ☐ Non

Si oui, pourquoi ?

Les jeux de rôle permettent à tous les étudiants de s'extérioriser, de s'exprimer librement.

Résumé

Cette recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique de l'oral dans la mesure où elle présente une réflexion visant à mettre en exergue l'exploitation pédagogique du jeu de rôle en tant que facteur de motivation à l'expression orale en classe de FLE.

Afin d'orienter au mieux cette recherche, nous avons opté pour deux outils d'investigation, une enquête par questionnaire réalisée auprès des enseignants du département de la langue française à l'université Echahid Hamma Lakhdar, El-Oued et une expérimentation menée auprès des apprenants de 3^{ème} année LMD au sein du même département. Grâce à cette étude, nous avons pu dévoiler que, face au problème du manque de motivation à prendre la parole et à communiquer en FLE, l'enseignant peut recourir au jeu de rôle comme activité ludique permettant de susciter l'intérêt des apprenants, les aider à matérialiser leurs idées et leurs sentiments dans des situations de communication simulées et instaurer une bonne ambiance en classe.

Mots-clés : Expression orale, communication, motivation, activités ludiques, jeu de rôle.

Abstract

This research is registered in the framework of oral didactics where it represents a reflection aims to put in highlight the pedagogical exploitation use of role play as a motivating factor for oral expression in a class of French as a foreign language.

In order to better guide this research. We adopted two tools of investigations, a questionnaire to teachers from the French language department at the university Echahid Hamma Lakhdar, and experimentation with the students of the 3rd LMD grade of the same department. Thanks to this study we become able to reveal that in the shadow of lack of motivation to speak and communicate at French as a foreign language. Teachers can use role play as a fun method helps to rise up the student's interest and helps them to materialize their ideas and their feelings in simulated situations of communication and create a better atmosphere in the classroom.

Key words : Oral expression, communication, motivation, ludic activities, role play.

