

**République Algérienne Démocratique & Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur & de la Recherche Scientifique**  
**Université Echahid Hamma Lakhdar – El Oued**  
**Faculté des lettres & langues**  
**Département des Lettres & langue française**



**Mémoire**

**Présenté pour l'obtention de diplôme de Master II**

**Option : Didactique du FLE**

**Intitulé :**

**L'impact du jeu de rôle sur la compétence de la production de l'orale en  
classe FLE : cas des apprenants de 5ème AP  
- École ZEKKOUR FERHAT Seghir EL-OUED -**

**Réalisé par :**

BOUSBIA LAICHE Samih

MEISSA Mohammed

SOUALEH BEDADI Raouia

**Supervisé par:**

Dr. KOBBI Nassima

**Devant le jury composé de :**

<b>Président :</b>	Mr. CHEMSA Mohammed	M.A.A	Université d'El Oued
<b>Examinatrice :</b>	Mme. LAMOUDI Fatih	M.A.A	Université d'El Oued
<b>Promotrice :</b>	Mme. KOBBI Nassima	M.A.A	Université d'El Oued

**Année Universitaire : 2023/2024**

# Remerciements

*Sur le principe de celui qui ne remercie pas les gens ne remercie pas Dieu.*

*Nous remercions tout d'abord Dieu le Tout Puissant et Miséricordieux qui nous a donné la force et la patience d'accomplir ce Modeste travail.*

*En second lieu, Nous tenons vivement à remercier notre encadrante : **Madame Kobbî Nassima** dont nous l'avons eu l'honneur d'avoir comme encadrante, pour sa disponibilité ses précieux conseils, son aide, sa grande patience et sa gentillesse tout au long de la rédaction de ce mémoire*  
*Nos profonds remerciements vont également à tous les membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce modeste travail de recherche*

*Nous remercions amplement notre gratitude à tous nos enseignants du département de Français, Université d'El Oued.*

*Enfin, nos remerciements chaleureux vont également à tous ceux qui nous ont apporté leur soutien surtout dans les moments de découragement nous citons en particulier nos familles, nos parents, nos frères, nos sœurs, nos amis pour nous avoir encouragés et supportés jusqu'au bout.*

**Merci infiniment**

# *Dédicace*

*En mon nom, Samih*

*Je dédie ce travail à*

*À l'âme de mon père défunt, ma mère*

*À ma femme, mes enfants : Ibtihel, Amine, Ouais, et Ilef.*

*À mes frères, et mes sœurs*

*À tous mes amis...*

*À tous mes collègues, surtout Mohammed...*

*À tous ceux qui m'ont soutenu de près ou de loin pour faire ce travail....*

# *Dédicace*

*Du profond de mon cœur je dédie ce travail :*

*À mes très chers parents, source de vie, que Dieu les garde*

*À mes chers sœurs et frères, source de joie, que Dieu les protège*

*À ma femme*

*À tous mes enfants*

*À tous mes camarades de notre promo. Surtout Samih et Abdelkader*

***Mohammed***

# *Dédicace*

*« Du profond du cœur, j'offre ce modeste travail à tous ceux qui me sont chers »*

*À mon très cher père*

*Tu as toujours été à mes côtés pour me soutenir et m'encourager, je te remercie pour tout le soutien et l'amour que tu me portes depuis mon enfance et j'espère que ta bénédiction m'accompagne toujours, que ce travail traduit ma gratitude et mon affection.*

*À ma très chère mère*

*Quoi que je fasse ou que je dise, je ne saurai point te remercier comme il se doit, ton affection me couvre, ta bienveillance me guide et ta présence à mes côtés toujours été ma source de force pour affronter les différents obstacles.*

*À mes chers frères: Boubaker et Saïf El-Eslam*

*À mes belles sœurs: Ghouzlan et Sadjida*

*Pour leur indéfectible soutien, que Dieu vous donne santé, bonheur, courage et surtout réussite.*

*À tous mes amis, à tous ceux que j'aime et toutes les personnes qui m'ont prodigué des encouragements et se sont donné la peine de me soutenir durant cette année de formations*

*À mes chers formateurs et formatrices sans exception.*

*Raouia*

---

## **Résumé**

Notre travail de recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique de l'oral, il vise à étudier l'impact du jeu de rôle sur la compétence de la production orale et à diagnostiquer les difficultés qui rencontrent les apprenants de classe de FLE. Considérant que l'habilité de l'oral est nécessaire à l'acquisition de la capacité de parler, nous avons abordé l'activité de jeu de rôle comme l'une des techniques motivantes dans le processus d'enseignement/ apprentissage de la production orale pour le niveau de cinquième année primaire.

Pour répondre à notre problématique, nous avons opté pour deux outils d'investigation : le questionnaire pour une étude quantitative et l'expérimentation, à l'aide d'une grille d'évaluation, pour une analyse qualitative, les résultats de notre étude pratique ont confirmé l'impact assez positif du jeu de rôle. C'est un outil pédagogique qui contribue efficacement au développement de la production orale en encourageant l'apprenant à s'exprimer et à interagir dans toutes les situations de communication d'un côté, en lui offrant une atmosphère propice pour découvrir ses capacités de créativité d'un autre côté.

### **Mots-clés :**

Didactique de l'oral - jeu de rôle – compétence de la production de l'oral – motivation – interaction.

### **Abstract:**

Our research work falls within the framework of oral didactics, it aims to study the impact of role playing on oral production skills and to diagnose the difficulties that encounter learners in FLE classes. Considering that oral skills are necessary for the acquisition of the ability to speak, we approached the role-playing activity as one of the motivating techniques in the process of teaching/learning oral production for the fifth-year primary level.

To answer our problem, we opted for two investigation tools: the questionnaire for a quantitative study and the experiment, using an evaluation grid, for a qualitative analysis, the results of our practical study confirmed the fairly positive impact of role play. It is an educational tool that effectively contributes to the development of oral production by encouraging the learner to express themselves and interact in all communication situations on the one hand, by offering them a conducive atmosphere to discover their creative abilities on another side.

### **Keywords:**

Oral teaching - role play – oral production skills – motivation – interaction.

## الملخص:

يندرج محور عملنا البحثي في إطار التعليم الشفهي، ويهدف إلى دراسة تأثير لعب الدور على مهارة التعبير الشفهي وتشخيص الصعوبات التي تواجه متعلمي اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. وباعتبار أن الكفاءة الشفوية ضرورية لاكتساب القدرة على الكلام، فقد تناولنا نشاط لعب الدور كأحد التقنيات المحفزة في عملية التعليم والتعلم في التعبير الشفهي لقسم سنة خامسة ابتدائي.

للإجابة على مشكلتنا، اخترنا أداتين للتحقيق: الاستبيان للدراسة الكمية والتجربة، باستخدام شبكة التقييم، للتحليل النوعي، وأكدت نتائج دراستنا العملية التأثير الإيجابي إلى حد ما للعب الأدوار.

لعب الأدوار هو أداة بيداغوجية تساهم بشكل فعال في تطوير التعبير الشفهي. فهو يلعب دورًا مميزًا في تطوير المهارات اللغوية ويشجع المتعلم على التعبير الذاتي والتفاعل في جميع مواقف التواصل من جهة.

من خلال توفير المناخ المناسب له لاكتشاف قدراته الإبداعية من جهة أخرى.

### الكلمات المفتاحية:

التعليمية الشفهية - لعب الأدوار - مهارة التعبير الشفهي - التحفيز - التفاعل.

## Sommaire

<b>Remerciements</b> .....	
<b>Dédicace</b> .....	
<b>Résumé</b> .....	
<b>Sommaire</b> .....	
<b>Introduction générale</b> .....	10
<b>Chapitre I : Didactique de l'oral : Fondement théorique</b>	
I-1- Enjeux de la production de l'oral .....	15
I-1-1-Définition de l'oral .....	15
I-1-2-Statut de l'oral à travers les méthodologies d'enseignement du FLE : .....	17
I-1-3-Les difficultés de l'oral .....	17
I-2- La communication orale en classe FLE.....	21
I-2-1- La compétence communicative .....	21
I-2-2- Les composantes de la compétence communicative .....	22
I-2-3- L'évaluation de la production de l'orale .....	23
<b>Chapitre II: Le jeu de rôle dans l'enseignement /apprentissage du FLE</b>	
II-1 Le jeu comme activité ludique.....	30
II-1-1 Définition de concept « le jeu » .....	30
II-1-2- Les différents types de « jeu » .....	31
II-1-3- Les types des jeux ludiques .....	32
II-2- Le jeu de rôle.....	33
II-2-1- Définition de jeu de rôle .....	33
II-2-2- Typologie de jeu de rôle.....	35
II-2-3- Les étapes de jeu de rôle .....	36
II-2-4- Les objectifs de la pédagogie de jeu de rôle.....	37
II-2-5- Avantages et inconvénients de la pédagogie du jeu de rôle.....	37
<b>Chapitre III : Jeu de rôle : Questionnaire et représentations</b>	
III-1- Présentation de questionnaire .....	40
III-2- L'échantillon .....	41
III-3- Analyses des résultats .....	41
III-4- Synthèse .....	57
<b>Chapitre IV: Expérimentation : Le jeu de rôle appliqué en classe FLE</b>	
IV-1. Présentation de l'expérimentation.....	60
IV-2. L'échantillon .....	60
IV-3. Le déroulement de l'expérimentation .....	61

IV-3-1- La séance sans variable .....	61
IV-3-2- La séance avec jeu de rôle .....	65
IV-4- Synthèse .....	72
<b>Conclusion</b> .....	<b>73</b>
<b>Références bibliographiques</b> .....	<b>77</b>
<b>Liste des tableaux</b> .....	<b>80</b>
<b>Liste des Figures</b> .....	<b>81</b>
<b>Annexes</b> .....	<b>82</b>

# *Introduction générale*

En reprenant les termes de Kerbrat-Orecchioni : « *Parler c'est communiquer, communiquer c'est interagir* »<sup>1</sup>.

Et la citation de Jean François Halté :

« *L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole* ». <sup>2</sup>

À travers ces deux citations, nous pouvons déduire que la première habilité à installer chez l'apprenant c'est la capacité à communiquer que soit dans la classe ou dans la vie sociale. La communication orale est un signe révélateur du comportement humain, raison pour laquelle, elle occupe une place fondamentale dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. En effet, elle dépasse les limites linguistiques pour devenir un moyen privilégié d'exprimer ses émotions, ses idées et ses opinions.

L'apprentissage du français langue étrangère dans notre pays est en plein changement à travers le temps ; cette évolution exige un besoin de nouvelles stratégies et activités didactiques pour assurer à l'apprenant un apprentissage résistant qui lui offre une compétence communicative et interactive ; parmi ses techniques nous trouvons les présentations orales, les dialogues, les débats et la lecture. Ces activités communicatives et interactives sont considérées comme un outil pédagogique efficace pour développer la production orale des apprenants en français langue étrangère. En leur offrant des occasions pour pratiquer la langue étrangère dans des situations réalistes et en appliquant activement leurs compétences linguistiques.

Notre travail de recherche intitulé : « *L'impact de jeu de rôle sur la compétence de la production de l'orale en classe FLE : cas des apprenants de 5ème AP- École ZEKKOUR FERHAT Seghir- EL-OUED* » s'inscrit dans le domaine de la didactique de l'oral dans la mesure où nous allons mettre en valeur l'utilisation pédagogique du jeu de rôle en tant qu'un outil de motivation en production orale.

Il nous paraît indispensable de clarifier la motivation à la fois personnelle et professionnelle du choix de notre thème. D'abord, c'est le résultat marqué par plusieurs enseignants collègues que les apprenants en classe de français langue étrangère. En particulier nos apprenants 5AP primaire, rencontrent plusieurs difficultés dans leur apprentissage lors des séances de la production orale. Ensuite, ces derniers manquent de motivation qui est essentielle

<sup>1</sup> DARCHERIF Zoulikha, *Analyse interactionnelle dans des transactions commerciales en Algérie*, Mémoire : Science de langage, Tlemcen, 2014, 123p

<sup>2</sup>Jean François Halté, *Pourquoi faut-il oser l'oral ?* Article dans : oser l'oral, p16.

pour avoir du plaisir à apprendre. Par ailleurs, du point de vue personnel, notre propre parcours d'apprentissage montre énormément de difficultés à l'oral à cause de la formation limitée dont on a tiré profit dès le début de notre apprentissage des langues étrangères au primaire. Enfin, notre choix scientifique est suscité par une curiosité intellectuelle à propos de ce champ des stratégies éducatives visant l'amélioration des compétences communicatives des apprenants dans une classe de FLE.

En effet, pour faciliter la tâche ardue d'apprentissage de FLE dans les classes au primaire, nous proposons l'intégration de « jeu de rôle » en tant qu'une stratégie d'apprentissage de l'oral. De ce fait, la problématique de notre travail de recherche sera la suivante :

**À quel point l'intégration du « jeu de rôle » peut-elle développer la maîtrise de la compétence de la production orale en classe de FLE chez les apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire ?**

Cette question principale se scinde en trois questions secondaires auxquelles nous devons répondre :

- 1- Le jeu de rôle peut-il être une stratégie efficace qui aide les apprenants à mieux s'exprimer oralement ?
- 2- Comment l'activité ludique du tour de rôles motive-elle les apprenants ?
- 3- Quelle est la rentabilité du jeu de rôle du point de vue de l'état psychique de l'apprenant et de ses capacités créatives ?

Pour apporter des éléments de réponse, nous suggérons les hypothèses suivantes :

- 1- Le jeu de rôle pourrait être conçu parmi les meilleures stratégies qui peuvent améliorer la compétence de la production orale.
- 2- L'activité ludique du tour de rôles serait indispensable pour susciter la motivation chez les apprenants au primaire.
- 3- Le jeu de rôle aurait un impact positif sur la psychique de l'apprenant puisqu'il lui offrirait une sensation de sécurité et confiance en soi, encore il déclenche ses compétences créatives.

L'objectif principal de notre étude est celui d'examiner l'efficacité de jeu de rôle pour développer la compétence de la production orale chez les apprenants. C'est-à-dire aider l'apprenant à parler, à réagir et à développer sa compétence communicative afin d'exprimer ses idées, ses pensées d'une part et interagir librement avec les autres d'autre part.

Comme objectif secondaire, nous voulons mettre en lumière les obstacles auxquels sont confrontés les apprenants de 5<sup>ème</sup> AP dans la production orale en classe de français langue étrangère. En d'autres termes, nous cherchons à déterminer les causes réelles de cette difficulté.

Pour atteindre notre objectif, nous avons opté pour deux méthodes que nous trouvons complémentaires : un questionnaire destiné aux enseignants du primaire dans le but de faire un sondage des statistiques et ses représentations sur le thème, cela va nous servir pour une étude quantitative. Également, afin de mener une analyse qualitative qui aura un rendement considérable sur nos résultats définitifs, nous avons réalisé une expérimentation avec le même groupe des apprenants de la cinquième année primaire, en deux séances sans et avec variable. Pour vérifier rigoureusement l'impact de jeux de rôles dans la classe, nous avons élaboré une grille d'évaluation qui va nous servir pour l'analyse comparative des résultats des deux séances.

Notre travail de recherche s'articule en quatre chapitres : dans le premier, nous mettons l'accent sur : la définition, le statut de l'oral à travers les méthodologies d'enseignement du FLE, puis les difficultés de l'oral, l'évaluation de la compétence de la production de l'orale en abordant les critères d'évaluation de l'oral comme la compétence communicative et ces composantes, l'interaction et ses formes sans oublier la motivation. Le deuxième chapitre, intitulé : « jeu de rôle dans l'enseignement /apprentissage du FLE » dans lequel nous nous décortiquons le concept « jeu » ainsi que les types des activités ludiques, puis nous passons à la notion objet de notre recherche « jeu de rôle » en balisant théoriquement sa définition, ses typologies et ses étapes et nous finissons par l'exploration des objectifs, les avantages et les inconvénients de jeu de rôle.

Pour mettre notre variable en pratique, nous élaborons les deux derniers chapitres : dans le premier nous allons étudier les présentations des enseignants de FLE grâce à un questionnaire. Le dernier chapitre sera consacré à la réalisation de la pratique de jeu de rôle en classe de la 5<sup>ème</sup> AP par le biais d'une expérimentation à l'aide d'une grille d'évaluation pour pouvoir procéder, à la fin, à une approche comparative des résultats de notre travail de recherche.

***Chapitre I : Didactique de  
l'oral : Fondement théorique***

## I-1- Enjeux de la production de l'oral

### I-1-1-Définition de l'oral

La notion de l'oral est variablement définie, plusieurs chercheurs la conçoivent de différentes manières. Après une consultation de quelques dictionnaires tels que Le Robert Dictionnaire d'Aujourd'hui<sup>1</sup> où l'oral est défini par rapport à l'écrit : « opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole, qui est verbal.» mais le Dictionnaire HACHETTE encyclopédique<sup>2</sup> met l'accent sur le processus d'articulation, «l'oral est tout ce qui est transmis ou exprimé par la bouche, la voix (par opposition à l'écrit) qui a rapport à la bouche ». le critère lexicographique est insuffisant pour définir le terme de base de notre travail de recherche, pour cela nous allons borner ses limites théoriques dans le vaste champ de didactique des langues, l'oral désigne : « le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possibles authentiques »<sup>3</sup>, Jean-Pierre Robert, dans son dictionnaire spécialisé attire notre attention à l'importance de support sonore authentique entant qu'une base de l'opération d'apprentissage.

Jean François Halté ajoute l'idée de l'existence de différents facteurs essentiels qui influencent l'oral, il n'est plus des simples propos oraux des apprenants mais un système cognitif bien structuré :

*« L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole »<sup>4</sup>.*

Vu ces divers contraintes non linguistique (attitudes, gestualité, silence et regard) qui s'ajoutent à l'aspect linguistique de l'oral, nous pouvons avancer que sa maîtrise n'est pas assez facile. Il s'agit d'un phénomène, d'un acte concret de la communication, de la voix qui sort de la bouche, d'un comportement humain mais surtout d'un moyen de communication omniprésente dans notre vie quotidienne.

---

<sup>1</sup>Le Robert Dictionnaire d'Aujourd'hui, Paris, 1991, p. 700

<sup>2</sup>Dictionnaire HACHETTE encyclopédique, éd. Hachette, Paris, 1995, p. 1346

<sup>3</sup>Jean –Pierre ROBERT, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Éditions OPHRYS, 2002, p.120

<sup>4</sup>Jean François Halté, *Pourquoi faut-il oser l'oral ?* Article dans : oser l'oral, p16

Jean-Marc Coletta<sup>1</sup> synthétise tout ce qu'on a étudié précédemment dans un schéma qui récapitule la conception lexicologique, communicative et méthodologique de l'oral :

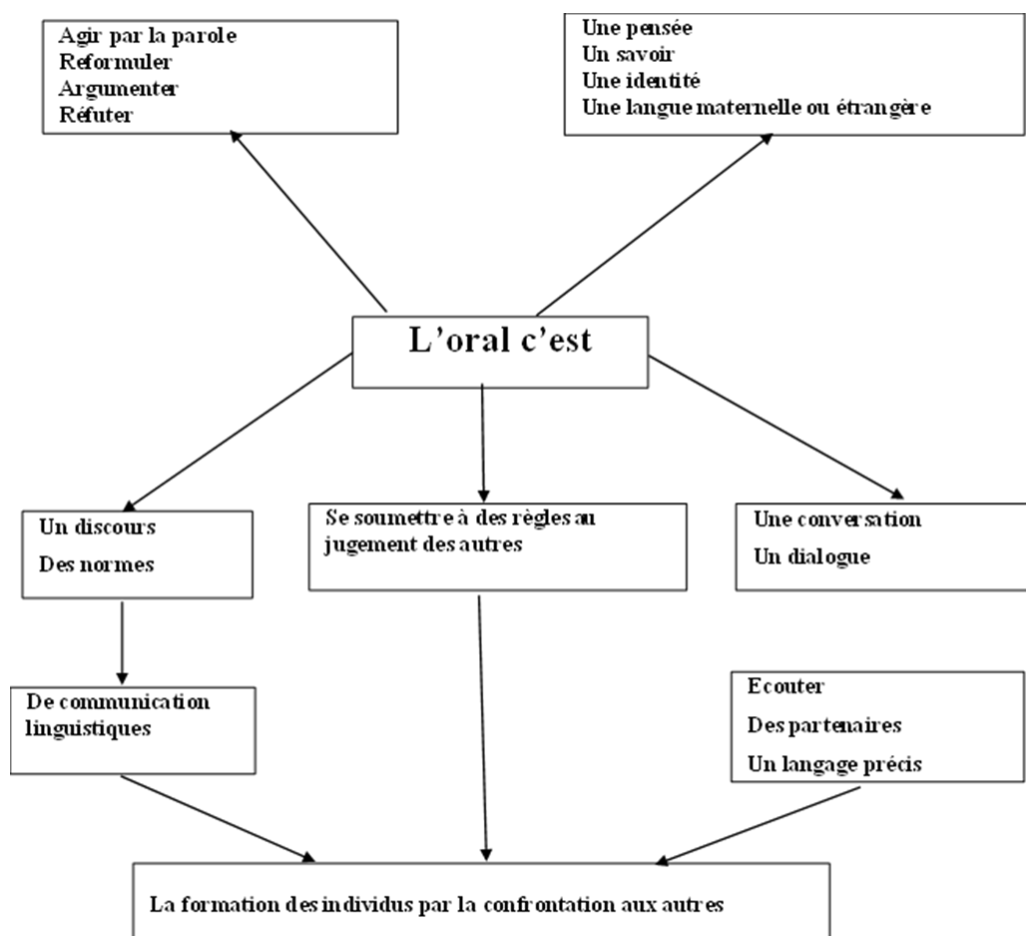


Figure N° 01: définition de l'orale selon Jean-Marc Coletta

Pendant notre recherche, malgré nous parlons de la production de l'orale comme une compétence linguistique doit être installée chez l'apprenant, mais nous trouvons deux terminologies, la production orale et l'expression orale, où il y a des chercheurs et des didacticiens qui trouvent qu'il y a une certaine distinction entre les deux notions, parmi lesquels Pierre-Yves ROUX voit que :

*"La production comme la simple émission de sons, de mots, de phrases dans un discours stéréotypé, mémorisé, personnel ou collectif, émis avec une courbe intonative forcée et artificielle et donnant la priorité au descriptif ("il" ou "je simulé"), alors que l'expression sous-entend des énoncés personnels, libres, spontanés voire*

<sup>1</sup>Coletta, Jean-Marc, *L'oral c'est quoi ? Dans oser l'oral*, cahiers pédagogiques, n°400, p38.

---

*improvisés, émis avec une courbe intonative naturelle et expressive et qui impliquent leur émetteur ("je authentique")."*<sup>1</sup>

D'après cette citation on peut dire que la production orale consiste à reproduire un modèle où le locuteur répète sous la direction de l'autre, c'est à dire réponse à des questions fermés, alors que l'expression orale le locuteur utilise son propre langage avec l'intégration de sa culture et sa manière de réfléchir, ici la réponse sur des questions ouvertes qui nécessitent à la construction spontanée de parole de différentes situations de communication.

Même l'existence d'une nuance sémantique très légère, raison pour laquelle on va prendre la production orale et l'expression orale comme synonyme.

### **I-1-2-Statut de l'oral à travers les méthodologies d'enseignement du FLE :**

Depuis le XIXème siècle et jusqu'à présent, les différentes méthodologies se succédaient, les unes en rupture avec la méthodologie ancienne, les autres comme une adaptation de celle-ci aux nouveaux besoins de la société. Cependant on ne peut pas définir d'une manière précise la succession chronologique des méthodologies.

Dans la méthodologie traditionnelle l'enseignement était basé sur l'écrit, l'oral était classé au second plan jusqu'à l'apparition de la méthodologie directe qui est l'opposé de la méthodologie antécédente. L'utilisation de la langue orale sans passer par l'intermédiaire de sa forme écrite. L'écrit reste au second plan.

L'émergence des méthodologies audio-orale, audiovisuelle et SGAV (structuro global audiovisuelle), cette période remarquable de la psychologie béhavioriste (stimulus-réponse-renforcement) et du structuralisme linguistique. Les apprenants faisaient des activités de répétition, à cette étape, on accordât la priorité à l'oral sur l'écrit.

Nous signalons que toutes ces méthodologies considèrent l'oral comme un moyen d'enseignement. Jusqu'à l'apparition de l'approche communicative qui le conçoit comme un objet d'enseignement. Cette approche a pour objectif principal apprendre en communiquant et développer chez l'apprenant la compétence communicative.

### **I-1-3-Les difficultés de l'oral**

Nos apprenants rencontrent de nombreuses difficultés pour s'exprimer en classe de français langue étrangère, par exemple : la prise de parole, la formulation des phrases correctes, la bonne prononciation des sons surtout les apprenants de 5ème année primaire. Les enseignants

---

<sup>1</sup>Toumi Abderrahmane, *"l'essentiel en didactique du français langue étrangère"*, 2016, p.187.

s'efforcent constamment de trouver la méthode la plus efficace pour motiver leurs apprenants ayant des difficultés d'ordre psychologique, linguistique, familial et social.

### I-1-3-1 Les difficultés psychologiques

La psychologie est une discipline qui se définit comme : « *l'étude scientifique du Comportement et des processus mentaux. [...]. Elle vise la description, l'explication, la prédiction et la modification du comportement et des processus* »<sup>1</sup>.

En psychologie, les apprenants peuvent faire face à différents obstacles dans leurs interactions en classe, ce qui peut les empêcher de s'exprimer aisément lors de ses interventions devant leurs camarades et leurs enseignants comme la timidité, le trac, l'anxiété langagière.

- **La timidité**

Selon Carolin Sahuc définit dans son ouvrage la timidité comme : « *le malaise éprouvé par le sujet et par l'inconfort qui en est reçu. La timidité peut être ponctuelle ou quotidienne, et s'observe à travers un ou plusieurs comportements* »<sup>2</sup>.

D'après cette citation, Carolin Sahuc décrit la timidité comme un malaise ressenti par le sujet et l'inconfort qui en découle. Elle peut être occasionnelle ou quotidienne, et se traduit par différents comportements observables.

Les apprenants timides rencontrent des difficultés à communiquer verbalement, en particulier lors des cours de français langue étrangère. Il est donc possible d'identifier un apprenant comme timide lorsqu'il manifeste des signes de nervosité lors de la communication orale, en classe FLE. Cependant cette timidité peut diminuer dans la pratique dans la vie sociale.

La timidité est un phénomène qui émerge dès l'enfance et se manifeste lors des interactions avec les autres, souvent causé par un manque de confiance en soi, c'est l'origine de cette timidité renforcée où l'apprenant perçoit la prise de parole en français comme impossible. Donc, au lieu de faire face à cette crainte. Cette forme d'anxiété peut être amplifiée par la

---

<sup>1</sup>M-K, Hoffman. (2007). *Introduction à la psychologie*, Québec: De Boeck, p12.

<sup>2</sup>Caroline-SAHUC. *Comment motiver votre enfant*. Levallois-Perret [France], 2006, [en ligne], Studyparents, p.35. Consulter le 22/04/2024 à 18 h:35, disponible à l'adresse : [https://books.google.dz/books?id=eGGO-W6Ao3EC&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.dz/books?id=eGGO-W6Ao3EC&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

présence d'autres individus, ce qui entraîne une appréhension chez l'apprenant qui préfère rester silencieux en classe.

- **L'anxiété langagière**

La peur qui surgit généralement dans diverses situations de communication est une forme d'anxiété spécifique à l'expression orale en français. Les apprenants peuvent craindre de faire des erreurs, de ne pas être compris ou de décevoir leur enseignant, ce qui peut entraîner une anxiété linguistique.

Cette anxiété est exacerbée par la peur de commettre des erreurs devant leurs pairs en classe et surtout devant leurs enseignants. Par conséquent, les apprenants évitent souvent de prendre la parole et craignent la correction de l'enseignant, ce qui peut être perçu comme une source de honte. Elle peut devenir une menace pour les apprenants, car elle les oblige à constamment penser à cette situation, entraînant une perte ou une perturbation de concentration. L'anxiété affecte les activités cognitives des apprenants, ce qui compromet leur capacité à comprendre et à assimiler les informations.

- **Le trac**

Le trac représente une peur, c'est un obstacle majeur à l'enseignement/apprentissage. Il s'apparente à une forme d'anxiété de performance, où l'apprenant redoute de ne pas être à la hauteur et d'oublier ce qu'il doit dire ou faire lorsqu'il se retrouve face à des situations communicatives. Il se caractérise par une anxiété anticipatoire qui paralyse et entrave la capacité à affronter une telle situation. Dans un contexte éducatif, il suscite une peur chez l'apprenant lorsqu'il doit prendre la parole devant ses pairs. Ce dernier ressent un sentiment de perte ou de manque de compétences qui l'empêche de s'exprimer, allant même jusqu'à le pousser à choisir le silence.

Le trac se manifeste clairement lorsque les apprenants se retrouvent en situation de communication et ne sont pas certains des réponses aux questions posées, ou lorsqu'ils ne maîtrisent pas les règles linguistiques. Dans de telles circonstances, les apprenants peuvent être complètement déstabilisés, les incitant à éviter complètement de prendre la parole en classe pour éviter toute situation embarrassante.

### **I-1-3-2 Les difficultés linguistiques**

Pour les apprenants, parler, participer et jouer des rôles avec succès en classe représentent des objectifs cruciaux, devenant parfois une véritable obsession. Cependant, cette focalisation excessive peut rendre les apprenants incapables de s'exprimer correctement et librement. Ces

difficultés linguistiques sont liées à divers aspects de la langue, notamment la prononciation, le manque de vocabulaire.

- **La prononciation**

La prononciation joue un rôle essentiel dans l'enseignement des langues vivantes, tant pour des raisons pratiques que pour sa valeur fondamentale dans l'acquisition linguistique.

Jean-Pierre Cuq a défini la prononciation comme un acte : « *liée à l'articulation mais également à l'audition (capacité sensorielle de l'oreille) et l'aperception (interprétation de la réalité, physique)* »<sup>1</sup>

D'après. Jean-Pierre Cuq la prononciation comme un acte qui englobe à la fois l'articulation, l'audition et la perception. Cela signifie que la prononciation implique non seulement la production correcte des sons, mais aussi la capacité à les entendre et à les interpréter correctement.

La langue arabe et le français sont très différents pour un apprenant arabophone, car leurs systèmes vocaliques et consonantiques diffèrent. C'est pourquoi nos apprenants rencontrent des difficultés à prononcer correctement les mots ; cette difficulté est due au fait que certains phonèmes de la langue française ne sont pas présents en arabe, tels que les voyelles nasales [Œ], [ã],

Par exemple, le mot "du" ne possède pas la voyelle [u] en arabe, ce qui entraîne des difficultés d'articulation pour la majorité des apprenants. Il est prononcé par certains apprenants comme [di], par d'autres comme [dø]. Dans cette situation, les apprenants font face à une divergence entre la prononciation des sons en français et en arabe, ce qui correspond à la conception de Cuq selon laquelle, lorsqu'un apprenant acquiert un nouveau son, il a tendance à le rapprocher des sons les plus proches dans sa langue maternelle.

- **Le vocabulaire**

Le fait de ne pas maîtriser le lexique empêche les apprenants de s'exprimer correctement. Quand ils s'expriment, ils emploient des mots fragmentés et des phrases incomplètes. Leur manque de connaissances linguistiques les empêche de communiquer de manière efficace, car il est essentiel d'avoir un vocabulaire adéquat pour parler couramment une langue. Le souci est que les apprenants ne lisent pas en français et ne pratiquent pas la langue de manière régulière. Fréquemment, les apprenants doivent commencer par réfléchir en arabe avant de parler en

---

<sup>1</sup>Jean Pierre Cuq .*Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes*, Paris, CLE international, 2003, p.195

français Ensuite, ils doivent traduire mentalement en français. Toutefois, cette traduction n'est pas toujours parfaite.

Souvent, cette tâche de traduction et de recherche lexicale est fatiguant et peut entraver la communication fluide et automatique des apprenants. Afin de maîtriser une langue avec facilité, il est primordial de connaître son vocabulaire et ses expressions. Il est nécessaire d'être régulièrement exposé à la langue par la lecture et la pratique orale.

### **I-1-3-3 Les difficultés familiales et sociales**

En plus du contexte scolaire, l'environnement familial et social joue un rôle crucial dans le processus d'apprentissage. Cela met en lumière l'importance de l'engagement individuel et collectif à travers les liens avec les parents, les partenariats avec les familles et les divers groupes de la communauté. Ainsi, la famille et la société représentent des partenaires indispensables pour la réussite éducative et l'apprentissage en général.

Un apprenant qui bénéficie du soutien de ses parents dans l'amélioration de ses compétences en français langue étrangère aborde la vie avec confiance. Il arrive à l'école avec un bagage de connaissances plus ou moins approfondi, ce qui lui permet de s'exprimer librement et sans hésitation à l'oral.

D'autre part, un apprenant dont les parents ne parlent que rarement français a des problèmes pour s'exprimer librement. L'absence de pratique orale au sein de sa famille restreint ses aptitudes linguistiques. En classe de français langue étrangère, cette différence entre les apprenants et leurs niveaux de compétence diffère. Par exemple, un apprenant originaire d'un foyer francophone arabophone, où les parents sont souvent inexpérimentés en langue étrangère, éprouve souvent des problèmes à l'oral. Cela s'explique par le manque de pratique de la langue française dans sa famille. Toutefois, il convient de souligner qu'il y a toujours des situations individuelles particulières qui peuvent avoir un impact sur ces dynamiques.

## **I-2- La communication orale en classe FLE**

### **I-2-1- La compétence communicative**

Le concept de compétence communicative est apparu avec l'avènement de l'approche communicative vers les années 1970. La compétence communicative est expliquée par le dictionnaire de l'éducation *Le Genre* comme étant : « Une habileté acquise, grâce à l'assimilation de connaissances pertinentes et à l'expérience, et qui consiste à circonscrire et à résoudre des problèmes spécifiques

[...] système intériorisé de la grammaire d'une langue qui facilite la compréhension et la production d'un nombre fini d'énoncés [...]»<sup>1</sup>

Donc, la compétence communicative est la capacité développée par l'apprenant qui lui permette de maîtriser le code oral et le code écrit et d'être capable de prendre la parole volontairement dans des interactions et des situations de communication spontanées.

L'habilité de communiquer est l'un des soucis majeurs du professeur de langue qui est toujours prêt à identifier et à choisir des tâches répondants aux buts et aux objectifs du programme de l'enseignement et permettant une meilleure communication pour l'apprenant. La compétence communicative est le produit résultant de l'alternance entre éléments linguistiques et éléments extralinguistiques.

### **I-2-2- Les composantes de la compétence communicative**

Selon le Cadre Européen Commun de Référence, la compétence communicative comprend trois composantes : La composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique.

La compétence communicative est le centre d'intérêt de la didactique actuel du FLE. Elle se considère comme un processus de reconstruction des normes sociales, culturelles, des règles qui constituent l'opération de communication. Selon le dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde, Jean-Pierre Cuq a montré que : «*le terme compétence recouvre trois termes de capacité cognitive et comportementale : compétence linguistique, communicative et socioculturelle.* »<sup>2</sup>

D'après la définition et selon Sophie Moirand, cette compétence regroupe différentes composantes de la compétence communicative : la composante linguistique, la composante discursive, la composante référentielle et la composante sociolinguistique.

- **La composante linguistique**

Selon Moirand Sophie : « *C'est la connaissance et l'appropriation des modèles phonétiques, grammaticaux et textuels du système de la langue et de la capacité d'appliquer ces règles* »<sup>3</sup>. Cette composante concerne la maîtrise et le respect des règles syntaxiques lexicales et grammaticales, l'apprenant doit connaître la construction des phrases correctes et l'utilisation des mots dans leur sens

---

<sup>1</sup>Legendre, R, (1993). *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Montréal, Québec : Guérin, (consulter le 14/04/2024 à 12 :34h) <biblio.ville.blainville.qc.ca>

<sup>2</sup>J-P, Cuq. Op.cit. p48.

<sup>3</sup> Moirand Sophie, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Hachette FLE, Paris, 1990, p.24

approprié. Cette capacité permet de produire ou comprendre les messages. Par exemple : mettre au futur un texte qui est au passé.

- **La composante discursive**

C'est 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.

- **La composante référentielle**

C'est la connaissance des domaines d'expérience et des objets du monde et de leurs relations.

- **La composante socio-culturelle**

C'est la connaissance et l'appropriation des règles sociales et des normes d'interactions entre les individus et les institutions, la connaissance de l'histoire culturelle et des relations entre les objets sociaux.

- **La composante sociolinguistique**

C'est l'utilisation de la capacité linguistique dans les différentes situations de communication. Quel que soit le contexte et l'endroit on se trouve, c'est-à-dire l'utilisation de la langue dans la vie sociale, lors de voyages, comme un exemple.

- **La composante stratégique**

Il s'agit de l'utilisation de différents moyens de discours qu'ils soient linguistiques ou extralinguistiques afin de transmettre la communication même si la langue n'est pas maîtrisée par le locuteur ou pour donner plus d'efficacité à son discours et pour atteindre le but de communication. Ex : pour formuler l'expression, « il pleut », on peut dire « il tombe de l'eau de ciel ».

### **I-2-3- L'évaluation de la production de l'orale**

D'après ce que nous avons constaté, les apprenants rencontrent plusieurs obstacles ce qui rend la tâche de l'enseignant à enseigner l'oral assez difficile, par conséquent l'évaluation de l'oral sera un travail compliqué. La raison pour laquelle, il est obligé de préciser des critères qui structurent et facilitent l'évaluation de l'oral : l'interaction et la motivation.

#### **I-2-3-1- L'interaction en classe du FLE**

### **I-2-3-1-1 Définition de l'interaction**

L'interaction est un échange communicatif que les différents participants appelés aussi « inter actants »<sup>1</sup>

L'échange des idées entre les participants est connu sous le nom d'interaction, cette dernière étant considérée dans le système éducatif en particulier comme l'un des niveaux de la didactique. C'est le rapport ou la communication entre l'enseignant et l'apprenant ou entre les apprenants eux-mêmes en classe FLE. Cette démarche est volontaire tout au long de la séance lorsque l'enseignant sollicite l'aide de l'apprenant pour atteindre ses objectifs d'apprentissage.

L'enseignant est considéré comme un noyau d'un échange, par lequel l'interaction devient active. L'enseignant tant qu'un chef dans la classe, il doit motiver l'apprenant à participer et à s'exprimer librement, en l'encourageant à parler et à développer sa langue.

Si l'on admet comme le souligne Kramsch que :

*« Tout apprentissage réalisé par un enseignant et un apprenant est une interaction entre deux personnes, ou personnalités à part entière, engagées ensemble dans un processus de découverte commune. Apprendre, ce n'est pas simplement acquérir une somme définie de connaissances et d'aptitudes, ou jouer le jeu scolaire et en sortir gagnant, mais s'engager dans une interaction personnelle avec l'enseignant et les autres apprenants. Que l'apprenant le veuille ou non, qu'il en soit conscient ou non, son apprentissage dans la classe se fera toujours à travers cette interaction. Plutôt que de nier, mieux vaut donc analyser en quoi elle consiste. »<sup>2</sup>*

Cela signifie que l'interaction se déroule dans une situation communicative dans un milieu social spécifique qui est la classe, où chaque partenaire de l'interaction (enseignant/ apprenant)

### **I-2-3-1-2 Les formes d'interaction**

L'interaction peut prendre différentes formes :

- **L'interaction entre les apprenants en classe FLE**

Elle est un élément essentiel de l'apprentissage des langues. Les interactions des apprenants avec eux même permettent également de pratiquer la langue dans des situations plus naturelles et variées, en plus de favoriser l'échange de connaissances et de perspectives culturelles. Nous basons sur quelques points à retenir sur l'interaction entre les apprenants en classe de langue étrangère comme La collaboration est essentielle, Les apprenants doivent travailler en groupe pour développer leur capacité à communiquer dans la langue. Lorsqu'ils travaillent ensemble, ils peuvent s'entraider, corriger les erreurs des autres et échanger des idées,

---

<sup>1</sup>Perret-Clermont, Anne-Nelly. *La construction de l'intelligence dans l'interaction sociale*, Armond Colin, Paris, 1996, p.67

<sup>2</sup>Kramsch, Claire. *Interaction et discours dans la classe de langue*, Hatier Paris, 1984, p.78

Les activités interactives sont importantes, telles que les jeux de rôle, les débats et les discussions en petits groupes sont obligatoires pour permettre aux apprenants de s'exprimer dans la langue de manière naturelle et spontanée. L'écoute active est importante. Les apprenants doivent être des auditeurs actifs et attentifs pour comprendre les points de vue et les idées des autres membres du groupe. Cela leur permet également de développer leur compréhension orale, la rétroaction constructive est bénéfique car les apprenants peuvent se fournir une rétroaction constructive les uns aux autres sur leur prononciation, leur grammaire et leur vocabulaire, afin de les aider à améliorer leurs compétences linguistiques et la communication doit être respectueuse ils doivent être stricts les uns envers les autres et éviter les commentaires négatifs ou critiques qui peuvent décourager les autres membres du groupe.

Nous pouvons dire que, l'interaction entre les apprenants en classe de langue étrangère est un élément indispensable de l'apprentissage des langues

- **L'interaction entre l'enseignant et les apprenants en classe FLE**

Dans une classe se déroulent d'innombrables échanges et cela constitue l'essence de l'apprentissage des langues. L'enseignant et les apprenants échangent et reçoivent des messages pour parvenir à un processus de communication puisqu'il s'agit d'un effet réciproque qui oblige l'enseignant et les apprenants à échanger leurs pensées et leurs sentiments comme décrit Tardif et Lessard « *enseigner est un travail interactif* »<sup>1</sup>.

L'interaction avec l'enseignant permet aux apprenants de recevoir une rétroaction immédiate sur leur utilisation de la langue, leur prononciation, leur grammaire et leur vocabulaire. Les activités de groupe, quant à elles, offrent aux apprenants l'occasion de mettre en pratique les compétences acquises et de coopérer avec les autres apprenants. Dans ce type d'interaction l'écoute active est importante. L'enseignant doit être un auditeur actif et attentif pour comprendre les besoins et les préférences des apprenants en matière d'apprentissage. Les apprenants doivent également être encouragés à poser des questions et à exprimer leurs préoccupations. La communication doit être claire c'est à dire une langue simple et claire pour communiquer avec les apprenants et éviter l'utilisation de jargon ou de termes complexes qui peuvent être difficiles à comprendre pour les apprenants.

N'oubliant pas aussi que l'enseignant doit être l'exemple de ses apprenants à travers sa prononciation, son interaction, sa motivation et sa fluidité.

---

<sup>1</sup> Tardif, M., & Lessard, C. *Le travail enseignant au quotidien : Contribution à l'étude du travail dans les métiers et les professions d'interactions humaines*. De Boeck; Presses de l'Université Laval. 1999

### **I-2-3-2 La motivation en classe du FLE**

#### **I-2-3-2-1 Définition de la motivation**

Selon certains travaux de chercheurs comme Schunk, Pintrich et Schrauben, qui adoptent une approche sociocognitive, la motivation en milieu scolaire est « *un état dynamique qui à ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but* »<sup>1</sup>, les auteurs montrent que la motivation n'est pas figée car elle est en constante évolution.

En effet, elle évolue en fonction de différents facteurs : l'élève, son comportement et son environnement dans lequel il se trouve. Ainsi, la motivation intervient dans le processus d'apprentissage et dans les relations pédagogiques qui existent entre les apprenants, les enseignants et leur discipline.

#### **I-2-3-2-2 Les types de motivation**

La motivation est essentielle à l'apprentissage et à toute action entreprise par les êtres humains. Pour cela 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 [...] »<sup>2</sup>; le didacticien distingue entre deux types de motivation : motivation dite intrinsèque et motivation dite extrinsèque.

- **La motivation intrinsèque**

La motivation intrinsèque est liée à des facteurs internes vient de l'intérieur de l'individu comme le désir de comprendre. Les apprenants motivés participent à une activité parce qu'elle leur procure plaisir et satisfaction. Ce type de motivation fait référence au fait que l'apprenant accomplit volontairement une tâche.

Les enseignants doivent alors encourager les élèves à prendre plaisir à apprendre et développer leur désir de s'améliorer (motivation intrinsèque).

- **La motivation extrinsèque**

Il existe également la motivation « extrinsèque » qui vient des facteurs extérieurs à l'individu. Les apprenants extrinsèquement motivés effectuent une activité afin d'obtenir une récompense ou d'éviter une punition.

---

<sup>1</sup>Sylvie Van Lint, *Jeu et compétences scolaires*, éd. De Boeck, Bruxelles, 2016, p 158

<sup>2</sup>J-P. Cuq *Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes*, Paris, CLE international, 2003, p.170

Alors, la réussite scolaire est en effet liée à une bonne motivation, plus les apprenants sont motivés, plus ils réussissent dans leur apprentissage, la motivation les aide également à avoir la confiance en soi et les courages de s'exprimer, de prendre la parole, d'intervenir et de s'exprimer.

La motivation est essentielle pour améliorer l'expression orale des apprenants. Parmi les stratégies qui seront mises en œuvre dans le cours de FLE le recours à des activités ludiques, et le jeu de rôle représente à son tour un facteur de motivation qui conduit l'apprenant vers l'acquisition de la langue parlée.

#### **I-2-4- Les activités de production orale en classe de FLE**

L'enseignement de la production orale propose des pratiques et des interactions en classe FLE, l'enseignant afin de pousser ses apprenants à parler et à exprimer oralement, il leur propose différents types d'activités tel que :

- **La lecture**

La lecture est une activité pédagogique en classe FLE, favorise également la mémorisation du lexique, de l'orthographe et de la syntaxe de la langue par le rappel visuel fréquent de l'image des mots. L'élève - lecteur est entraîné à faire des inférences, à comprendre la structure d'un texte

Selon S. Moirand « *la lecture est une interaction entre un texte et un lecteur, interaction où les caractéristiques de l'un interagissent avec celles de l'autre pour la prise et le traitement de l'information en vue de produire un sens spécifique au contexte dans lequel l'activité de lecture se réalise* »<sup>1</sup>

- **Jeu de rôle**

Le jeu de rôle est une improvisation d'une scène entre deux ou plusieurs acteurs à partir d'un scénario prédéfini et représentant une situation réelle le «dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde» définit le jeu de rôle comme. « *Un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous ses trois aspects: la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique* »<sup>2</sup>.

- **Le débat**

---

<sup>1</sup>Sophie Moirand, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, hachette, Paris, 1982, p.20.

<sup>2</sup> Jean Pierre Cuq *.Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes*, CLE international, Paris, 2006, p.142

D'après la FONTAINE « *le débat est une argumentation structurée par laquelle deux opposés essaient de convaincre l'auditoire.* »<sup>1</sup>

Le débat est une activité interactive qui représente une discussion sur des sujets vivants et actuels qui motivent les apprenants et leur permet d'exprimer librement leur point de vue. En classe l'enseignant regroupe les élèves en deux groupes ou plus selon le sujet, pour argumenter et justifier leur avis.

- **Le dialogue**

Selon le dictionnaire Larousse, le dialogue est une : « *Conversation entre deux ou plusieurs personnes sur un sujet défini ; contenu de cette conversation ; entretien, discussion.* »<sup>2</sup>

C'est une conversation entre deux élèves en classe c'est une forme de situation de communication leur objectif est de développer la capacité de parler, d'explorer, de débattre et de négocier des idées et des concepts complexes. Il joue un rôle principal dans l'interaction et active la communication en classe

- **Le compte rendu**

Il s'agit de donner un rapport bref oralement à partir d'un événement vécu, un souvenir (une fête, un voyage, etc.)

---

<sup>1</sup> <http://www.commelair.ca/fcde/Coprede.htm>, comment préparer un débat, consulté le : 20/04/2024 à 15 :35

<sup>2</sup> Larousse, dictionnaire de Français, France, 2011, p.122.

***Chapitre II: Le jeu de rôle  
dans l'enseignement  
/apprentissage du FLE***

## II-1 Le jeu comme activité ludique

### II-1-1 Définition de concept « le jeu »

Selon le dictionnaire de Robert J.P : « Le terme "jeu" vient du mot latin **joucs** qui signifie «Badinage, plaisanterie, amusement et divertissement». Il désigne : «l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même ou des autres.»<sup>1</sup>, alors le jeu est une manière de détendre pour échapper au stress quotidien, c'est un exercice physique dont l'objectif principal est le plaisir soit au niveau intellectuel, soit moral en vivants des sensations associées au jeu, soit sur le plan physique en profitant du mouvement du corps.

Le jeu offre une variété d'expériences ludiques, compétitives ou sociales, il doit respecter certaines règles. En, contexte éducatif, le jeu a donné un nouveau souffle à la conception de l'apprentissage, Jean-Pierre CUQ dit : « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève* »<sup>2</sup> donc le jeu accorde la priorité à l'interaction dans les situations d'enseignement/apprentissage, cette idée a influencer différemment le sens de la notion « *relations maître-élève* ».

Parler de jeu implique l'idée de plaisir, ce qui nous mène au domaine de la psychologie, Jean Piaget (1956), un grand psychologue suisse connu par ses travaux fondateurs sur la « psychologie de l'enfant » ( il est aussi un biologiste, logicien et épistémologue) pense que « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* »<sup>3</sup>, autrement dit le jeu permet à l'enfant de réagir librement, il stimule son intellect et répond à ses besoins affectifs par l'exploration et l'expérimentation ludique, dont c'est un facteur de motivation primordial au développement cognitif de l'enfant.

Reprenant les termes de Piaget<sup>4</sup>, le jeu est une partie intégrante de l'intelligence de l'enfant, cette idée souligne l'importance du jeu dans le développement global de l'enfant tant sur le plan psychologique que cognitif. Il permet à l'enfant, tout en s'amusant, d'apprendre, d'explorer et de grandir.

---

<sup>1</sup> Jean-Pierre ROBERT, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. 2<sup>e</sup> édition, Ophrys. France, 2008, p 110.

<sup>2</sup> Jean Pierre CUQ, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE internationale, Paris, 2003, p.457

<sup>3</sup> Richard CLOUTIER, André RENAUD, *psychologie de l'enfant*, Gaëtan Morin, 1990, p. 208

<sup>4</sup>[https://edutechwiki.unige.ch/fr/Jouer\\_pour\\_apprendre](https://edutechwiki.unige.ch/fr/Jouer_pour_apprendre) consulter le 06-04-2024 à 22 h : 25.

### II-1-2- Les différents types de « jeu »

Plusieurs typologies de jeux ont été élaborées par des spécialistes, Roger Caillois de son côté, avait proposé une autre classification de jeux selon les situations élaborées, d'abord, les jeux de compétition où l'on se mesure pour de faux avec les autres et pour de vrai avec soi-même, puis les jeux de simulation où l'on mime une situation imaginaire ou réelle, les jeux de hasard, et les jeux de vertige où l'on s'oublie un moment soi-même.

Dans le cadre de la classe, les jeux de simulation sont les plus utilisés. Simuler une situation ne signifie pas dissimuler, mais bien mettre en évidence les apories et les limites d'une telle situation.<sup>1</sup>

Nous avons choisi celle de Nicole De Grandmont dans son ouvrage *«Pédagogie du jeu»* où elle les classe en trois catégories : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique.

#### II-1-2-1 Le jeu ludique

Selon la pédagogue, le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui est crucial pour le plaisir et le développement de chaque individu. Il ne comporte pas de règles et favorise le développement intellectuel, affectif et psychomoteur sans aucune aide extérieure : *« Le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui est essentiel au plaisir et nécessaire au développement de tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas de règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu sans aide ou sans support extérieur.»*<sup>2</sup>, vu son caractère ludique, le jeu aide l'enfant à découvrir des nouvelles connaissances

Le jeu ludique est exempt de tout apprentissage, il est libre, source de joie et de plaisir au cours duquel seul le joueur découvre, explore, expérimente, en bref c'est un préalable fondamental au développement de tout individu.

#### II-1-2-2 Le jeu éducatif

Le jeu éducatif est défini comme un jeu essentiellement axé sur l'apprentissage, un jeu qui permet à un adulte d'observer le comportement stratégique, les acquis d'un enfant. Il est distrayant, sans trop de contrainte et favorise des apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur, il permet également de comprendre de notions, d'approprier des concepts, de structurer sa pensée. Cela permet à l'adulte non seulement d'évaluer où l'enfant se situe dans son développement cognitif et social, mais aussi d'identifier les domaines qui nécessitent un soutien supplémentaire.

---

<sup>1</sup>[https://edutice.hal.science/edutice-00157511/file/Pour\\_une\\_pedagogie\\_du\\_jeu\\_de\\_role.pdf](https://edutice.hal.science/edutice-00157511/file/Pour_une_pedagogie_du_jeu_de_role.pdf) consulté le 26/04/2024 à 08 : 45.

<sup>2</sup>Nicole De Grandmont, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, université de Boeck, Bruxelles, 1997, p.66

### **II-1-2-3 Le jeu pédagogique**

Selon Nicole De Grandmont, ce terme a plusieurs définitions :

Une activité qui met l'accent sur l'obligation d'apprendre, qui sert de type de « testing », c'est-à-dire ce type se présente comme un test de connaissances et d'apprentissage, et qui représente le plaisir lors de l'exécution. Cela conduit généralement à un apprentissage précis, un appel aux connaissances du joueur et un constat des habiletés à généraliser.

Ce type de jeu peut éliminer la notion de plaisir pour certaines dans le sens où il est exercé dans un but purement pédagogique. Il sert à appliquer ce qui était appris.

Le jeu pédagogique peut être compris comme une phase de réinvestissement ou de stabilisation des connaissances. Il s'agit clairement d'un dispositif où le plaisir intrinsèque (le jeu pour le jeu) est presque absent ou rapidement orienté vers des formes de réussite qu'on peut nommer performances. En quelque sorte, on attend du joueur l'appel à des démarches expertes.

### **II-1-3- Les types des jeux ludiques**

Les spécialistes pensent considèrent le jeu comme une activité nécessaire à l'équilibre affectif et intellectuel de l'enfant, selon Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, dans une situation d'Enseignement/Apprentissage, le jeu ludique, en fonction du moment choisi et de l'objectif visé, peut être classé en quatre catégories<sup>1</sup>

#### **II-1-3-1- Les jeux linguistiques**

Ils combinent et regroupent tous les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques pour permettre l'apprentissage des langues dès les lettres jusqu'à la structure des phrases. Alors il reproduit l'apprentissage des langues plutôt que la recherche du plaisir car ce jeu fait que l'apprenant puisse mobiliser ses connaissances linguistiques.

On peut donc dire que les jeux de langage dans les cours de FLE représentent une meilleure façon de résoudre les difficultés de grammaire et d'inflexion, comme les mots croisés, les jeux de vocabulaire, les jeux de préférences.

#### **II-1-3-2 Les jeux culturels**

Ce jeu culturel est lié à la relation entre la langue et la culture. Il vise à installer chez les apprenants une compétence culturelle en langue étrangère, d'une manière motivante, il sert à développer leurs aspects culturels.

---

<sup>1</sup>Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, presse université de Grenoble, Grenoble, 2003, p.457.

Donc ce type de jeu de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, en effet, c'est une source d'enrichissement de la culture de l'apprenant. Ce dernier explore et accepte la culture de l'autre et développe son esprit ouvert.

### II-1-3-3 Les jeux de créativité

Les jeux de créativité engagent la personnalité de l'apprenant, ce qui signifie une réflexion orale ou écrite plus personnelle. Il s'agit d'un jeu qui stimule la créativité et l'imagination des apprenants lors d'interventions en classe de langue. Selon, Haydée Silva : « *Jeux de créativité, les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse, poétique, etc.* »<sup>1</sup>

Pendant son apprentissage, l'élève devra faire face à des défis et devra utiliser ses connaissances et son imagination pour trouver des solutions appropriées, qu'il ne pourra résoudre qu'avec sa créativité.

### II-1-3-4 Les jeux dérivés du théâtre

Selon J.P Cuq et Isabel Guca : « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soit sur l'improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation* »<sup>2</sup>. C'est à dire que dans cette catégorie de jeux, les personnages les plus théâtraux et dominants reposent sur la stimulation et l'incitation des apprenants à communiquer en utilisant leurs connaissances. L'apprenant ressent qu'il a besoin et qu'il doit communiquer et d'utiliser la langue, petit à petit, les apprenants apprennent à s'exprimer oralement et spontanément, tout en développant leur créativité ; le jeu de rôle fait partie de cette catégorie.

## II-2- Le jeu de rôle

### II-2-1- Définition de jeu de rôle

Le jeu de rôle est une stratégie utilisée pour développer chez l'apprenant plusieurs compétences : d'improvisation, de créativité et de communication, d'après Larousse : « *Le jeu de rôles est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité.* »<sup>3</sup>

Cette technique fait rapprocher la réalité à l'apprenant en se mettant dans la peau des différents personnages, selon Moreno : « *le jeu de rôle présente l'intérêt de laisser la personnalité*

---

<sup>1</sup>Haydée Silva, *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, [enligne], disponible sur <https://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>, consulté le 13-04-2024 à 10 :20

<sup>2</sup>Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, op.cit, p.418.

<sup>3</sup> LAROUSSE, *dictionnaire encyclopédique*, [enligne] consulté le 01/03/2024 à 14 :15 disponible à l'adresse : [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_rôle/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_rôle/88861)

---

*s'exprimer avec spontanéité dans une situation duelle ou plurielle qui exige un ajustement à autrui. Le caractère ludique du jeu de rôle permet de transcender des situations plus ou moins proches d'une réalité difficile.»<sup>1</sup>, en jouant des scènes variées l'apprenant arrive à assimiler des connaissances nouvelles d'un côté, et découvrir ses capacités actrice de l'autre en imaginant et jouant des rôles apparus difficile en réalité.*

De son côté Jean Pierre CUQ, dans sa conception didactique, met l'accent sur les différents aspects de jeu de rôle :

*« Un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique. Le jeu de rôle a aussi comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontanée »<sup>2</sup>.*

En analysant ces propos, le jeu de rôle se définit comme un jeu de communication qui implique l'apprenant dans une conversation verbale. De cette manière, il offre à l'apprenant la possibilité de faire face à des situations de communication qui pourront lui être utiles dans sa vie quotidienne. En plus, l'auteur met sous la loupe les trois aspects qui seront développés grâce à l'application de cette stratégie : la compétence linguistique en pratiquant l'oral, la compétence sociolinguistique en arrivant à communiquer et jouer divers rôles en différentes situations et la compétence pragmatique grâce au savoir réagir à l'imprévu et l'intelligence de trouver des solutions des problèmes inattendus.

Il est également important de noter que la mise en place de ces activités nécessite la création d'un environnement de travail propice que l'enseignant doit instaurer pour mettre ses élèves à l'aise.

L'objectif du jeu de rôle est de stimuler les étudiants à interpréter le rôle d'un personnage dans une situation fictive afin de renforcer leurs compétences, Chamberland, Lavoie et Marquis voient que 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 compétences »<sup>3</sup>. Cela nous conduit à la citation de Johnston et Michaud qui le définit comme « [...] 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»<sup>4</sup> donc, le jeu de rôle est un moyen de*

---

<sup>1</sup> Ibid.

<sup>2</sup> Jean-Pierre, Cuq, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes*, Paris, 2003, p.142

<sup>3</sup> Chamberland D, Lavoie L, Marquis G, *20 formules pédagogiques*, presse de l'université de Québec, Québec, 1995, p.65

<sup>4</sup> Johnston, D. et Michaud, S. *Les jeux de rôle: pour des apprentissages durables en langue seconde*, Pédagogie collégiale. Vol.24N°1, 2010, p.6-10

---

former les élèves dans une situation concrète pour les préparer à des situations réelle hors la salle de classe.

### **II-2-2- Typologie de jeu de rôle**

On distingue trois types de jeux : le jeu guidé, le jeu semi-guidé et le jeu ouvert, qui correspondent à chaque étape du développement de l'apprenant. Ces types permettent aux enseignants de proposer des activités adaptées aux besoins des apprenants.

#### **II-2-2-1 Jeu de rôle guidé**

Selon Marie Cécile Leblanc décrit ce type de jeu comme « *des interactions très dirigés et précontraintes qui impliquent par exemple, l'utilisation de cartes de jeu décrivant avec précision la situation et les personnages...* »<sup>1</sup> cela signifie qu'il y a des jeux de logique qui ont pour objectif de développer et installer chez l'apprenant des compétences linguistiques en suivant les instructions d'explication de l'enseignant, dans lesquelles les situations et les personnages ont été exposés avec précision et expliqués de manière précise. Ce genre de jeu s'explique également par la phase d'apprentissage qui permet au participant d'acquérir des connaissances en lisant et en mémorisant leurs phrases.

#### **II-2-2-2 Jeu de rôle semi-guidé**

La même auteure conçoit ce type entant que : « il y a interaction semi- contraintes qui laissent aux joueurs une certaine liberté d'improvisation. On trouve dans cette catégorie les jeux de rôles qui parlent d'une situation du manuel mais laissent aux joueurs le soin d'inventer leur rôle et le scénario... »<sup>2</sup>. Autrement dit, il existe des interactions pédagogiques dont la structure n'est pas entièrement définie, laissant la possibilité aux apprenants de participer, de s'engager activement et de mettre en pratique les connaissances linguistiques acquises. Un enseignant ou un manuel scolaire fournit des orientations et guide les apprenants dans leur apprentissage, mais leur permet également une certaine liberté pour s'épanouir et inventer en jouant leur rôle, ce qui leur donne plus d'envie pour explorer et expérimenter la langue. Grace à ces critères, les apprenants peuvent développer leur créativité, leur autonomie et leur usage authentique de la langue.

Il existe donc une interaction semi-structurée impliquant une variété d'indications, dans laquelle l'enseignant ou le manuel fournit la linguistique tout en laissant aux apprenants la liberté de jouer leurs rôles.

---

<sup>1</sup>Marie-Cécile. Leblanc, *Jeu de rôle et engagement, évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*, Paris, Ed. L'Harmattan, 2002, p.18

<sup>2</sup>Ibid.p.19

### II-2-2-3 Jeu de rôle ouvert

Marie Cécile Leblanc confirme que : « on trouve les interactions offrant une improvisation totale caractérisée par l'absence de script, de situation de départ, voire une absence de rôle et où tout est à construire... »<sup>1</sup>, ce type de jeu de rôle est particulièrement spontané et non scénarisé, ce qui signifie que les objectifs d'interaction ne sont pas guidés ni par des matériaux linguistiques, ni par un canevas. De plus, l'enseignant permet à l'apprenant de décrire le déroulement du scénario et le choix du sujet du jeu de rôle.

#### II-2-3- Les étapes de jeu de rôle

La stratégie de jeu de rôle est un moyen pour enrichir la capacité linguistique, la créativité et renforcer la confiance en soi ; pour la faire réussir, l'enseignant doit choisir les sujets maîtrisables qui sont à la portée des apprenants et répond aux objectifs éducatifs programmés. Entant que promoteur il doit assurer un climat convenable pour que les participants puissent interagir facilement et réagir avec la situation de communication.

Selon B. Bragard et C. Jammes qui sont parmi les collaborateurs d'une revue sur « les jeux de rôle en formation »<sup>2</sup> où ils ont expliqué les trois étapes de la mise en situation de cette activité:

- **La préparation**

Il s'agit d'une étape préparatoire effectuée par l'enseignant qui vise à établir la confiance et l'interaction avec les apprenants afin de cadrer correctement l'improvisation. Cette phase est nécessaire dans le jeu de rôles où l'enseignant va jouer le rôle de superviseur en étant responsable de :

- a) La proposition de sujet, l'explication de la consigne
- b) L'explication des objectifs visés dans ce jeu et la définition des règles.
- c) L'organisation des groupes participants et la distribution des rôles.
- d) L'utilisation des outils et matériels selon le contexte de jeu de rôle.

- **Le déroulement**

C'est l'étape de la mise en pratique de la situation de communication où chaque participant ou chaque groupe entre en scène successivement. On trouve l'intervention de l'enseignant dans le cas de problème de langage ou la nécessité de rappeler les règles aux

---

<sup>1</sup>Ibid.

<sup>2</sup>B. Bragard, Jammes. C, «*Jeux de rôle et mises en situation: la même recette?*», Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation. Média Animation, Bruxelles, 2011, consulté le 29-04 2024 à 10:13, <http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf>

apprenants. En ce qui concerne le jeu, doit être simple et claire, les interactions très adéquates peut créer de dérapage comportementale ou psychologique comme souligne J.P Cuq «*en effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout, si la simulation est très longue*». <sup>1</sup>

- **L'analyse**

À la fin de la scène l'enseignant établit une grille d'observation pour évaluer la performance des participants, qu'il a déjà mentionné dans le but de faire une diagnostique sur les difficultés qui rencontrent les apprenants, tel que la prononciation, la conjugaison et la grammaire afin de remédier.

#### **II-2-4- Les objectifs de la pédagogiques de jeu de rôle**

Selon Marie-Cécile Leblanc, les objectifs généraux pédagogiques de jeu de rôle considèrent comme suit :

- a) Libérer leur expression verbale, leur spontanéité en les rendant responsables du scénario.
- b) Décentrer l'apprentissage en leur faisant expérimenter que le savoir passe aussi entre pairs, moyen d'augmenter la confiance en eux et envers les autres apprenants.
- c) Préparer les apprenants à échanger efficacement avec des français en les exerçant à réagir vite à l'imprévisible et à gérer l'alternance de tours de parole comme on le fait dans les situations naturelles.
- d) faire expérimenter les apprenants pour leur convaincre et motiver de l'idée de la possibilité d'apprendre sérieusement une langue étrangère dans un climat de détente et de plaisir.<sup>2</sup>

#### **II-2-5- Avantages et inconvénients de la pédagogie du jeu de rôle**

Gilbert Béville dans son ouvrage intitulé « *Jeu de formation* », a essayé de rendre systématisés les éléments positifs et négatifs du jeu pédagogique en utilisant un tableau, que nous avons simplifié dans le tableau n°1<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Jean-Pierre, Cuq, 2003, *Op.cit.*, p.459.

<sup>2</sup>Marie-Cécile, Le blanc, *op.cit.* p.19

<sup>3</sup>BEVILLE, G. *Jeu de formation*, Éditions d'organisation, Paris, 1986.p.75

**Tableau N° 01: Les aspects positifs et négatifs du jeu pédagogique selon G. Béville (1986)**

<b>Avantages</b>	<b>Inconvénients</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivation (plaisir)</li> <li>• Expérience personnelle vécue</li> <li>• Situation dynamique</li> <li>• Méthode active par essais-erreurs</li> <li>• Réalisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Évaluation subjective</li> <li>• Possibilité de refuser de jouer</li> <li>• Manque de répétition, de recul</li> <li>• Peur de l'incertitude</li> </ul>
<b>Facilités</b>	<b>Difficultés</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilité de moduler en fonction des participants, du temps, du lieu</li> <li>• Polyvalence</li> <li>• Possibilité d'encouragement (coopération, compétition, gain)</li> <li>• Travail en groupe</li> <li>• Expérience en commun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manque de temps pour les commentaires</li> <li>• Difficulté à trouver, à créer le jeu adapté</li> <li>• Contradiction entre les souhaits exprimés « pas d'école » et le désir réel « pas de casse-tête »</li> </ul>

*Chapitre III : Jeu de rôle :*  
*Questionnaire et*  
*représentations*

---

### III-1- Présentation de questionnaire

Après avoir discuté les grands axes composant notre travail de recherche à savoir, « la production orale » et « le jeu de rôle », dans ce troisième chapitre, nous allons présenter notre étude concrète en ce qui concerne l'impact du jeu de rôle en classe de FLE en production orale, nous allons procéder à un questionnaire destiné aux enseignants afin d'avoir une idée plus approfondie sur leurs représentations surtout pour les classes finales (de 5AP) d'« El-oued ». Le questionnaire est adressé aux enseignants comprend (17) questions réparties et classés comme suit : (Voir l'annexe).

- Trois questions sur les renseignements des enquêtés présentant le sexe, le diplôme, l'expérience professionnelle.
- Dix questions fermées (QCM et binaire) dont six sont suivies par une sous question (questions ouvertes).
- Quatre questions ouvertes.

Les questions sont réparties comme suit :

- Les questions N° **4, 5, 6, 7** nous informent sur la production orale.
- Les questions N° **8, 9, 10, 11, 12** et **13** pour connaître la pratique du jeu de rôle en classe et son utilité dans la motivation à la production orale.
- La question N° **15** nous renseignent sur les difficultés qui rencontrent les apprenants pendant l'activité de jeu de rôle.
- Les questions N° **14, 16** et **17** s'intéresse sur l'objectif, l'impact et les orientations de jeu de rôle en classe FLE.

Pour analyser et commenter les réponses des questionnaires destinés aux enseignants nous avons procédé à la méthode suivante :

Après la récupération des questionnaires distribués, nous commençons l'analyse pour savoir la valeur et la place de jeu de rôle et son utilité dans l'enseignement apprentissage et à la motivation des apprenants de 5<sup>ème</sup> AP. Nous avons dans un premier temps, fait la conception des tableaux, des schémas synthétisant les données pour chaque question. D'autre part, nous avons analysé et commenté chaque résultat.

### III-2- L'échantillon

Dans le but de confirmer ou d'infirmier nos hypothèses, nous avons distribué un questionnaire sous format de papier aux quarante (47) enseignants de 5ème année du cycle primaire dans les différents établissements qui se trouvent dans la commune d'El-Oued.

Le même questionnaire a été mis en ligne afin de recueillir le maximum d'information autour du sujet de notre mémoire.

Nous avons récupéré (43) réponses y compris les questionnaires en ligne.

D'ailleurs, nous soulignons que nous avons rencontré plusieurs difficultés qui ont empêché la distribution et récupération des copies du questionnaire tel que : le manque de contact directe avec les enseignants, des fois leurs absences, le retard de remplir le questionnaire par les enseignants nouvellement intégrés sous divers justifications (Ils étaient très occupés, d'autres réclamaient le temps...etc.)

### III-3- Analyses des résultats

#### ❖ Question 1 : Êtes-vous ?

-Femme

-Homme

Tableau N° 02 : Répartition des enseignants selon le sexe.

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Femme	33	77%
Homme	10	23%
Total	43	100%

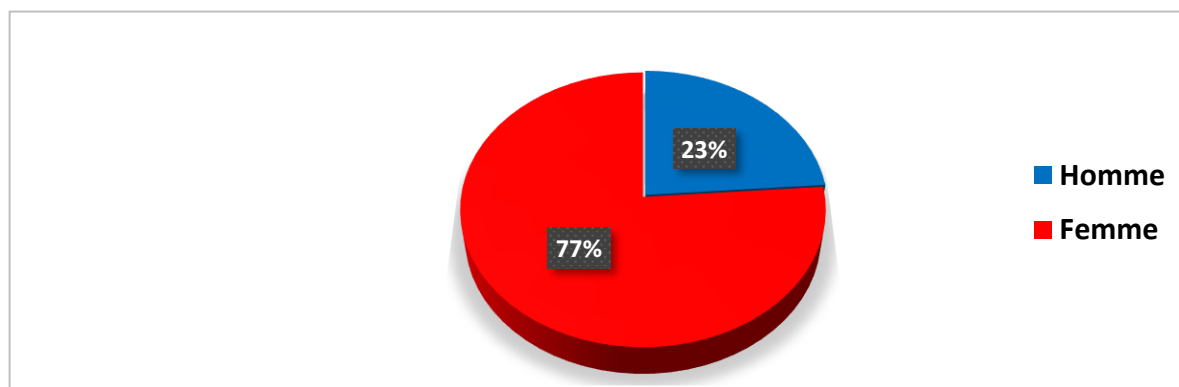


Figure N° 02 : Le sexe des enseignants

### Analyses et commentaires

D'après les enseignants questionnés nous obtenons que (77%), sont de genre féminin pour le reste (23%), sont de genre masculin.

Nous observons que la majorité des enquêtés sont des enseignantes. Cela signifie que le métier d'enseignement de la langue française est préférable chez les femmes, d'ailleurs, dans les universités, on remarque les nombres des étudiantes est souvent méga supérieur par rapport à celui des étudiants.

#### ❖ Question 2 : Diplôme(s) obtenu(s)

-Licence      -Master      -Doctorat      -Autres

Tableau N° 03 : Répartition des enseignants selon le diplôme

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Licence	27	63%
Master	13	30%
Doctorat	01	02%
Autres (ENS)	02	04%
Total	43	100 %

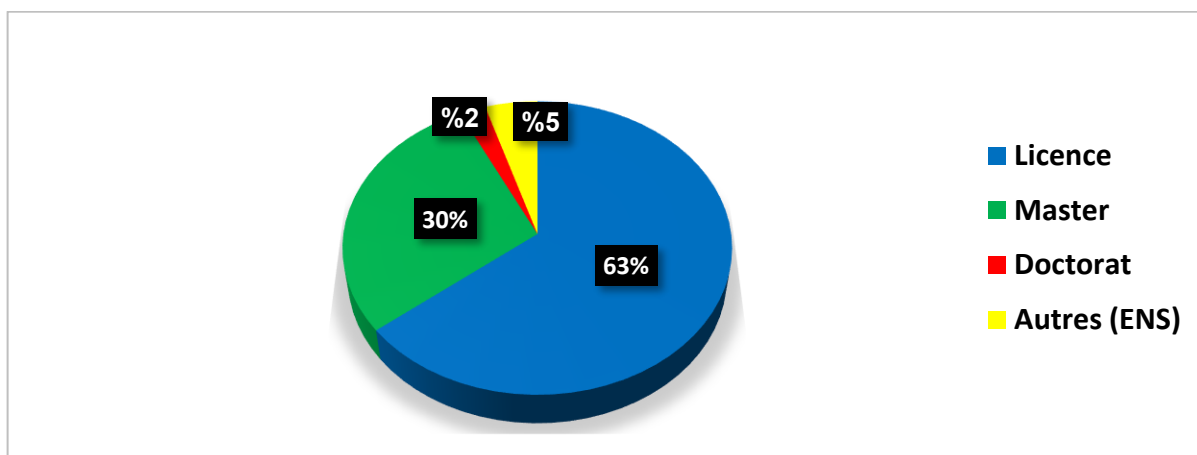


Figure N° 03 : les diplômes des enseignants

### Analyses et commentaires

D'après les résultats signalés au tableau ci-dessus, nous remarquons que la majorité des enseignants ont le diplôme "licence" (63%), puis le diplôme "master" (30%), par contre les diplômés de l'ENS (École Normale Supérieure) et le Doctorat sont moins nombreux parce que

le diplôme de la licence est exigée en priorité par la ministre de l'éducation nationale en recrutement.

❖ **Question 3 : Combien d'années d'expérience avez-vous ?**

-Moins de cinq ans

-Entre cinq et dix ans

-Plus de dix ans

Tableau N °04 : Expérience professionnelle des enseignants

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
-05 ans	12	28%
Entre 5 et 10 ans	11	26%
+10 ans	20	46%
Total	43	100 %

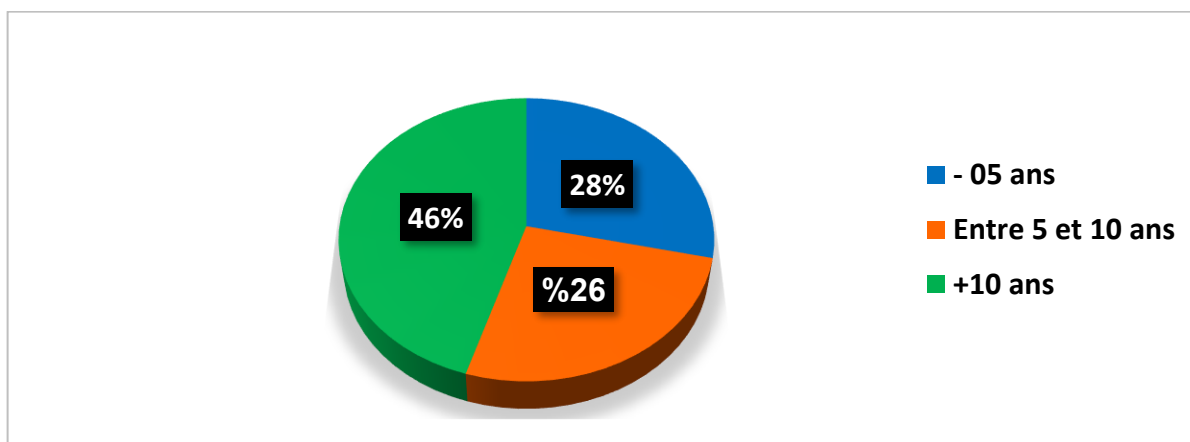


Figure N° 04 : Expérience des enseignants.

**Analyses et commentaires**

L'analyse des réponses visées dans ce tableau permet de noter que la majorité des enseignants ont une expérience dans le domaine d'enseignement plus de dix ans (46%) le reste représentent (26%) leur expérience entre cinq et dix ans l'autre (28%) sont des enseignants récemment intégrés.

Selon les résultats obtenus, nous signalons que la plupart de nos questionnés sont des anciens dans l'enseignement du FLE. Cela laisse la porte ouverte d'appliquer tous les méthodes et les techniques moderne d'enseignement des langues pour traiter et remédier tous les problèmes qui entravent et d'investir leurs expériences dans le but d'améliorer le niveau des apprenants et de leurs donné une compétence à la production orale. Au fait, l'expérience

professionnelle joue un rôle primordial dans le processus d'enseignement/apprentissage surtout la manière d'enseigner et de motiver leurs apprenants en classe FLE.

❖ **Question n°4 : Le volume horaire accordé à l'activité de la production orale est-il ?**

-Suffisant

-Insuffisant

Tableau N° 05: Suffisance de volume horaire accordé à la production orale

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Suffisant	15	35%
Insuffisant	28	65%
Total	43	100%

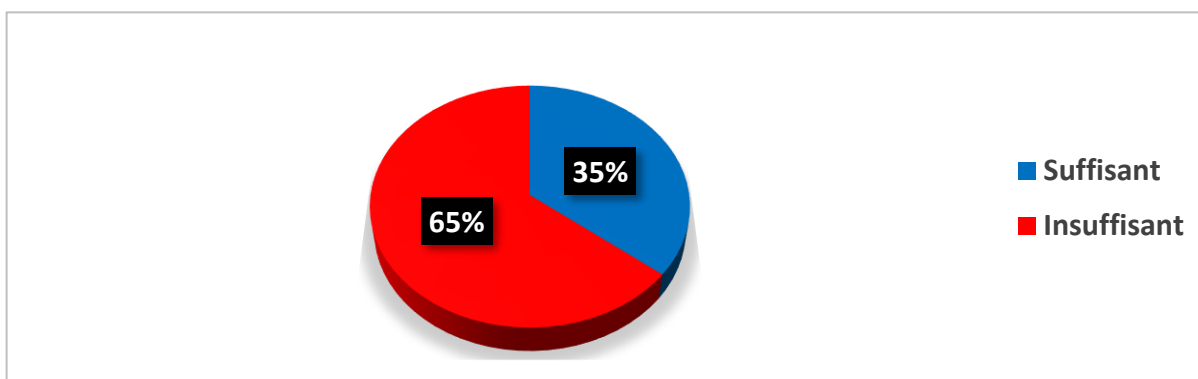


Figure N° 05 : Suffisance de volume horaire consacré à la production orale.

**Analyses et commentaires**

D'abord l'objectif de cette question est de savoir si les enseignants disposent un temps suffisant pour faire acquérir la compétence de la production orale aux apprenants.

Suivant les résultats obtenus, nous signalons que la majorité des enseignants (**65%**) considèrent que le volume horaire consacré à la production orale est insuffisant, par contre (**35%**) estiment que le volume horaire consacré à la production orale est suffisant.

Cela veut dire que le facteur du temps est très important pour les séances de la production orale, vu que toute activité (jeu de rôle, conversation, ou lecture) dépend de l'horaire suffisant et indispensable pour que les apprenants puissent acquérir les savoirs. Parmi les facteurs qui influencent l'apprentissage de l'oral, nous avons : la charge de programme qui n'est pas convenable par rapport au temps consacré, aussi l'obligation de finir le programme avant la date fixé par le ministre vu que cette classe est une classe finale (les apprenants vont passer l'examen de passage au CEM).

❖ **Question n °5 : Vos apprenants sont-ils motivés pour la production orale ?**

-Tout à fait      -Parfois      -Nullement

Tableau N °06 : La motivation des apprenants en classe

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Tout à fait	17	40%
Parfois	26	60%
Nullement	00	00%
Total	43	100%

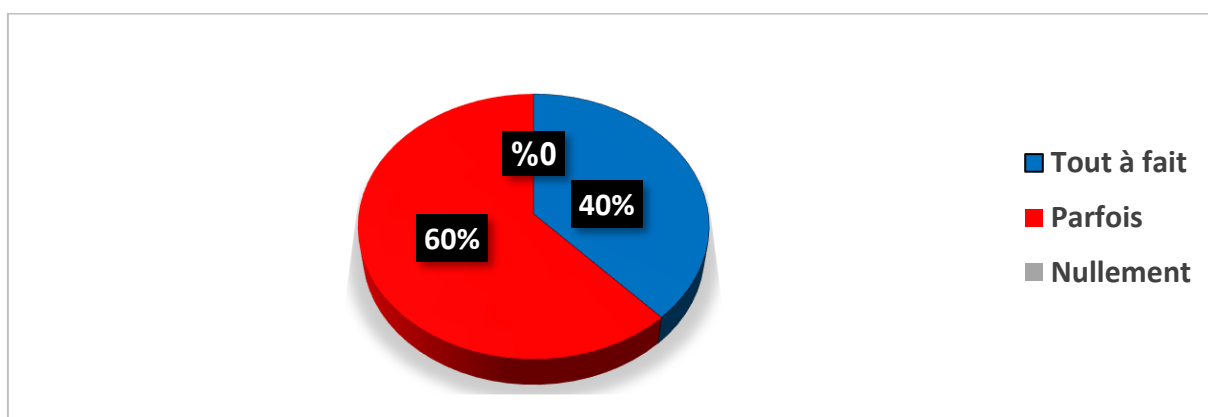


Figure N° 06 : La motivation des apprenants en classe

**Analyses et commentaires**

Cette question est posée dans le but de renseigner sur la motivation des apprenants en classe lors de la séance de la production orale.

Nous observons que (60%) des enseignants ont répondu par « parfois », envoyant que leurs apprenants des fois sont motivés et actifs en classe, par contre (40%) des enseignants ont vu que leurs apprenants sont motivés et actifs en classe et aucun enseignant a vu que leurs apprenants ne sont pas motivés et actifs en classe.

L'analyse des résultats obtenus montre que la majorité des apprenants sont parfois motivés en classe, cela est dû à plusieurs cause telles que les difficultés de la compréhension de la langue étrangère, ou le trac de répondre et prendre la parole en public, aussi, peut-être, la méthode adoptée par l'enseignant qui doit être motivantes ;en outre, le manque de désir apprendre la langue étrangère chez les apprenants causé par l'absence du bain linguistique ( la langue étrangère n'est parlée que dans la classe), enfin, l'absence des outils technologiques qui peuvent servir l'opération d'enseignement/apprentissage.

---

❖ **Question n°6 : Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année primaire ?**

L'objectif de cette question est connaître les difficultés qu'entravent les enseignants au cours du processus d'enseignement de la production orale.

Cette question est ouverte de caractère qualitatif. Nous avons collecté les résultats ci-dessous :

- L'incapacité de l'apprenant à s'exprimer et à communiquer oralement (la timidité et le trac).
- Le temps consacré pour la production orale est insuffisant.
- La pauvreté du bagage linguistique.
- Des difficultés d'ordre phonétique, lexical, grammatical chez l'apprenant.
- L'absence d'un environnement qui facilite l'apprentissage.
- Le manque de matériel.
- La prise de parole en langue étrangère par l'apprenant est insuffisante.

D'après les réponses des enseignants, nous remarquons

Il existe plusieurs difficultés communes à la plupart d'entre elles. Tous ces problèmes compliquent l'apprentissage d'une langue étrangère en général et la production orale en particulier pour l'apprenant, et découragent sa motivation à communiquer et à produire des mots simples.

En outre, il existe un autre problème auquel le processus d'enseignement est confronté, mentionné par les enseignants, à savoir le manque de temps qui devrait être plus long, ce qui est actuellement appliqué car cette activité nécessite beaucoup de temps pour rendre l'apprenant capable d'améliorer ses compétences linguistiques et linguistiques. Compétences communicatives des enseignants, ce qui est la pauvreté du bagage linguistique des enseignants.

À ce niveau, les apprenants ne disposent pas encore d'un vocabulaire suffisant en langue française qui leur permette de s'exprimer en toute sécurité et sans crainte de se tromper.

❖ **Question n °7 : En production oral, quelles stratégies adoptez-vous pour motiver vos apprenants à prendre la parole et s'exprimer en classe ?**

-lecture                      -Jeu de rôle                      -Dialogue (conversation)                      -Autres

Tableau N° 07: Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Lecture	04	07%
Jeu de rôle	23	40%
Dialogue	25	44%
Autres	05	09%
Total	57	100%

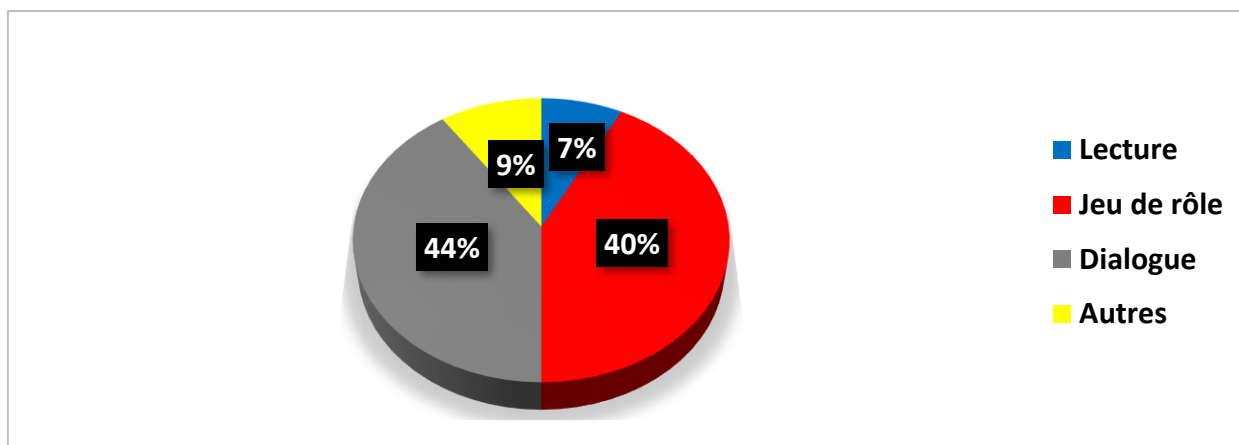


Figure N° 07 : Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe

#### **Analyses et commentaires**

Le but de cette question nous informe sur les différentes stratégies pratiquées par les enseignants en classe FLE, pour motiver et pousser leurs apprenants à parler.

Nous signalons que la majorité des enseignants (**44%**) enseignent la production orale en préférant le dialogue, le jeu de rôle et classé deuxièmement avec un pourcentage de (**40%**), tandis que le reste des enseignants favorise la lecture et autres (activités ludiques, compétitions, exposés oraux.) comme étant une stratégie motivante.

Suivant les résultats obtenus nous constatons que l'utilisation du dialogue est prioritaire par rapport au jeu de rôle pour plusieurs raisons telle que :

La structure et la clarté du dialogue par rapport au jeu de rôle.

Le dialogue est plus facile pour les enseignants d'évaluer les compétences linguistiques des apprenants.

Le jeu de rôle nécessite plus de temps et ressources pour la préparation et la mise en œuvre.

Le choix des stratégies est la décision de l'enseignant en fonction de ses objectifs et les capacités de ses apprenants, nous pourrions justifier le rapprochement remarquable des pourcentages des deux premières techniques (dialogue et jeu de rôle) par le fait que les maîtres en classe ne prend pas en considération la nuance sémantique entre les concepts dans le sens où le dialogue est une des éléments essentiels dans le jeu de rôle.

❖ **Question n° 8 : Est-ce que vous pratiquer le jeu de rôle avec vos apprenants en production orale?**

-Oui

-Souvent

-Parfois

-Nullement

Tableau N° 08: La pratique de jeu de rôle en classe

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Oui	15	35%
Souvent	11	26%
Parfois	13	30%
Nullement	04	09%
Total	43	100%

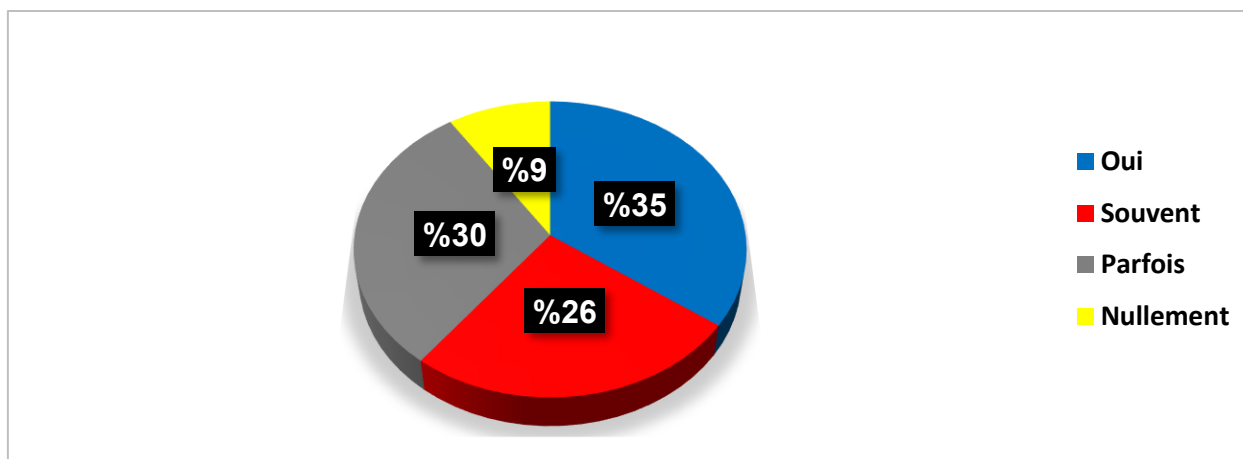


Figure N° 08 : La pratique de jeu de rôle en classe

**Analyses et commentaires**

L'objectif de cette question est de voir la place du jeu de rôle dans les pratiques de classe.

D'après les réponses des enseignants, nous remarquons que la majorité des enseignants utilisent le jeu de rôle dans leur pratique en classe. Par contre (30%) leurs choix parfois, quelques-uns qui ne l'utilisent définitivement pas (09%)

Ces résultats montrent que les enseignants du français au primaire sont conscients de l'importance et l'efficacité de jeu de rôle dans le processus d'enseignement et d'apprentissage des langues étrangère

❖ **Question n°9 : Selon vous la pratique du jeu de rôle aide-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?**

-Oui                      -Non                      -Pourquoi ?

Tableau N° 09: L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative et interactive.

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Oui	41	100%
Non	00	00%
Total	41	100%

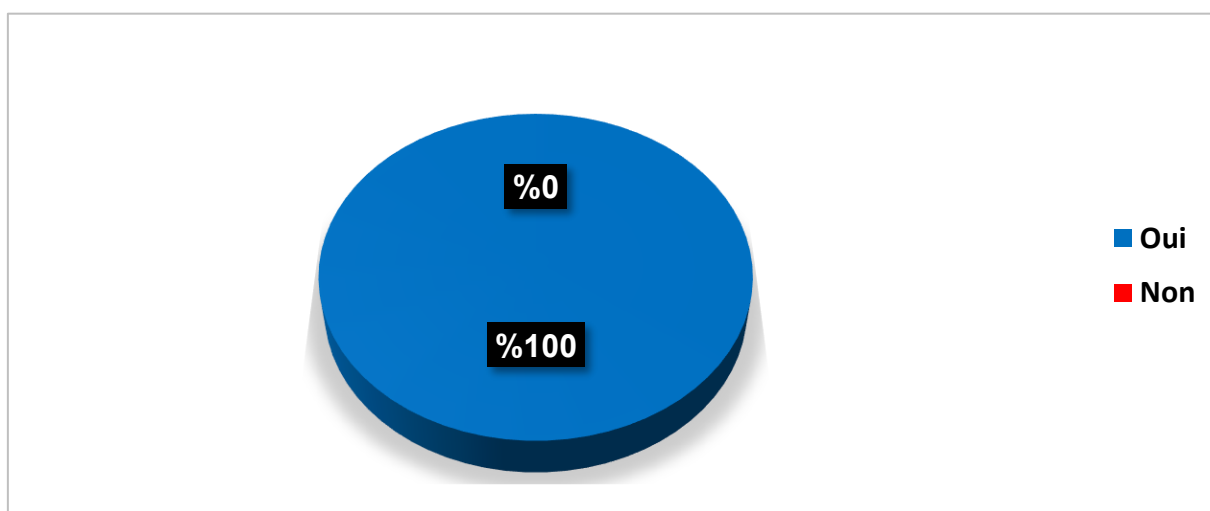


Figure N° 09 : L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative et interactive.

**Analyses et commentaires**

Nous avons programmé cette question afin de vérifier l'efficacité du jeu de rôle à installer une compétence communicative chez l'apprenant.

Nous trouvons que les **41** enseignants avec un pourcentage de **100%** confirment que la pratique de jeu de rôle aide l'apprenant à acquérir une compétence communicative et interactive. Tous les enseignants voient son rôle très important dans l'acquisition de la compétence communicative chez les apprenants, puisque, cette activité sert à l'apprenant pour apprendre comment parler, s'exprimer et communiquer oralement avec leur enseignant, et ses camarades

même aussi dans la société. Il va développer sa personnalité grâce au travail collaboratif dans les différentes situations.

❖ **Question n°10 : Pensez-vous que le " jeu de rôle " peut-il développer la créativité chez les apprenants en classe de FLE au primaire ?**

-Oui                      -Non                      -Pourquoi ?

Tableau N° 10: Le développement de créativité à travers le jeu de rôle.

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Oui	42	98%
Non	01	02%
Total	43	100%

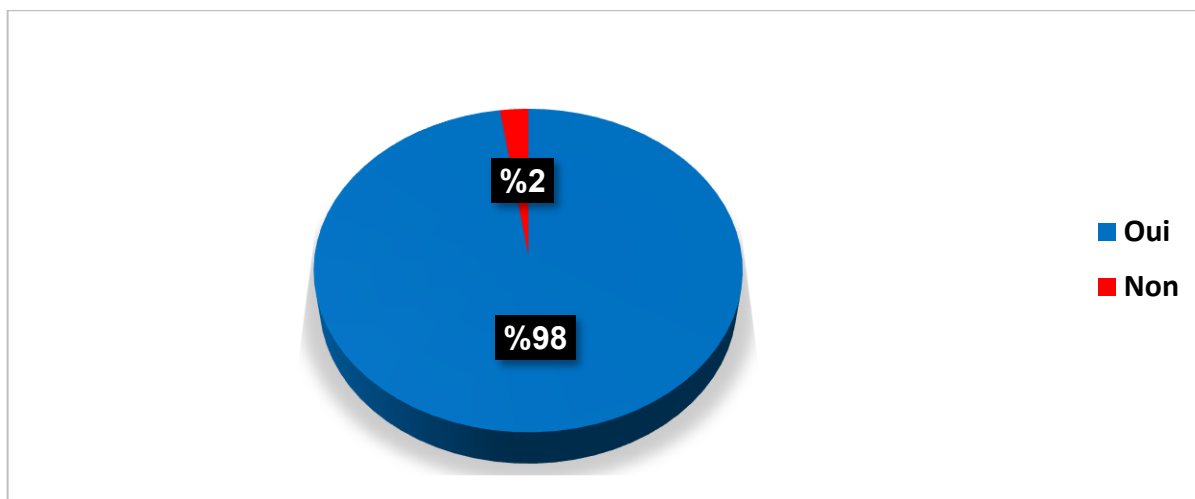


Figure N° 10 : Le développement de créativité à travers le jeu de rôle.

#### Analyses et commentaires

L'objectif de cette question nous permet de savoir la possibilité de développer la créativité chez les apprenants à travers le jeu de rôle.

Il y'a eu (98%) des enseignants qui ont répondu à cette question par oui et un seul enquêté qui était contre.

À travers les résultats Nous constatons que l'activité de jeu de rôle en production orale joue un rôle primordial dans l'enseignement -apprentissage, parce qu'elle favorise la créativité chez les apprenants en classe, par leur caractère humain et enfantin, ils adorent jouer et bouger, cela va leur aide à mieux apprendre grâce à leur mémoire kinesthésique et leur capacité d'imagination. Cette technique permet aussi aux apprenants d'avoir l'occasion à la une prise de

parole autonome (une forme de créativité), ce qui aura un atout pour leur compétence de s'exprimer aisément à l'oral.

❖ **Question n° 11 : D'après vous l'usage du jeu de rôle en classe FLE enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?**

-Oui

-Non

-Pourquoi ?

Tableau N° 11: L'usage du jeu de rôle à l'enrichissement de vocabulaire.

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Oui	43	100%
Non	00	00%
Total	43	100%

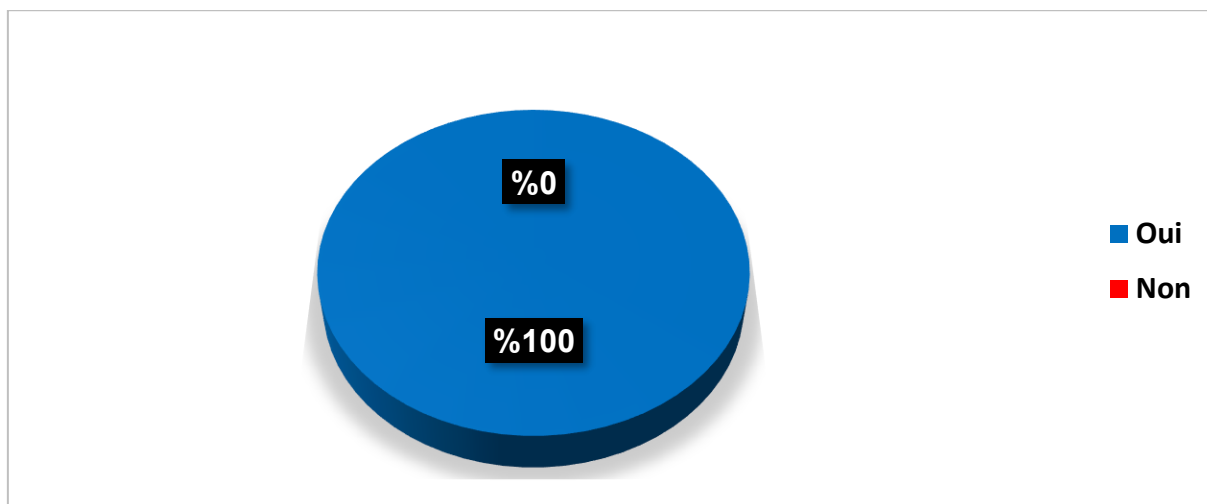


Figure N° 11 : L'usage du jeu de rôle à l'enrichissement de vocabulaire

**Analyses et commentaires**

L'objectif de cette question pour connaître l'impact de jeu de rôle sur l'enrichissement de vocabulaire.

Nous observons que les **43** enseignants c'est à dire (**100%**) confirment que le jeu de rôle enrichit le vocabulaire des apprenants.

D'après les réponses des enseignants nous signalons que le jeu de rôle est indispensable pour l'acquisition de vocabulaire, c'est un terrain fertile pour apprendre des nouveaux mots en classe enrichir le bagage linguistique inclut la prononciation, le lexique et le Choix correct des unités de l'énoncé.

❖ **Question n°12 : Est-ce que vous trouvez que la pratique du "jeu de rôle" en classe peut installer la confiance en soi chez les apprenants ?**

-Oui

-Non

-Pourquoi ?

Tableau N°12 : l'installation la confiance en soi chez les apprenants

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Oui	42	98%
Non	01	02%
Total	43	100%

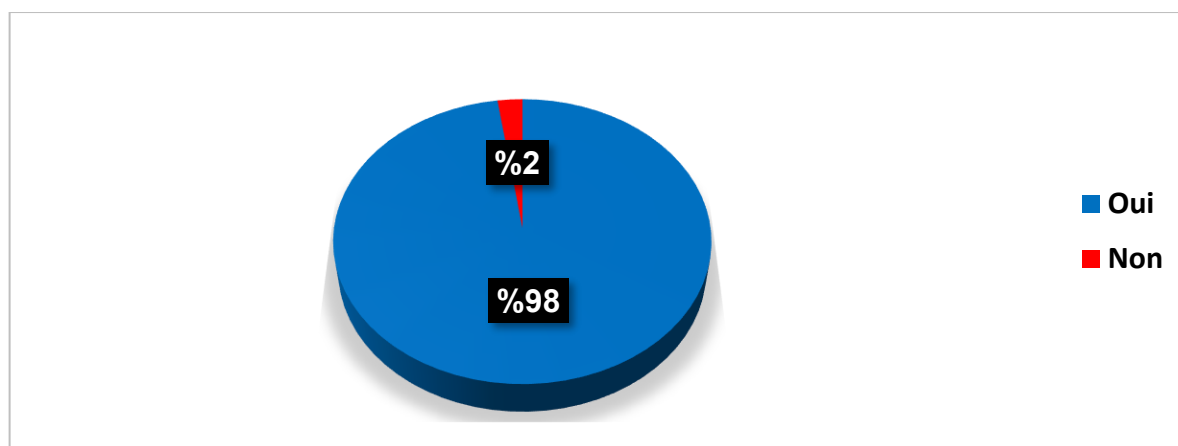


Figure N° 12 : L'installation la confiance en soi à travers le jeu de rôle.

### Analyses et commentaires

L'objectif de cette question pour savoir la possibilité d'installation la confiance en soi à travers le jeu de rôle.

Nous remarquons que (**98%**) des enseignants ont répondu sur cette question par « **Oui** » et (**2%**) par un « **Non** ».

Il est noté que presque tous les enseignant sont d'accord sur le fait que le jeu de rôle favorise réellement la confiance en soi car il permet à l'apprenant d'abord de mettre en pratique ses compétences oratrices devant ses collègues, ensuite de se libérer sa peur après un bon moment d'entraînement, par conséquent, réduire sa timidité. De plus, lorsque l'apprenant réagit dans le jeu, il s'habitue à prendre l'initiative et à avoir plus de confiance en soi, ce qui contribue à développer sa personnalité en devenant un acteur actif en classe.

❖ **Question n°13 : En pratiquant cette technique "jeu de rôle" la motivation de vos apprenants est-elle ?**

-Forte

-Moyenne

-Faible

Tableau N°13: La motivation des apprenants vis-à-vis le jeu de rôle

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Forte	24	56%
Moyenne	19	44%
Faible	00	00%
Total	43	100%

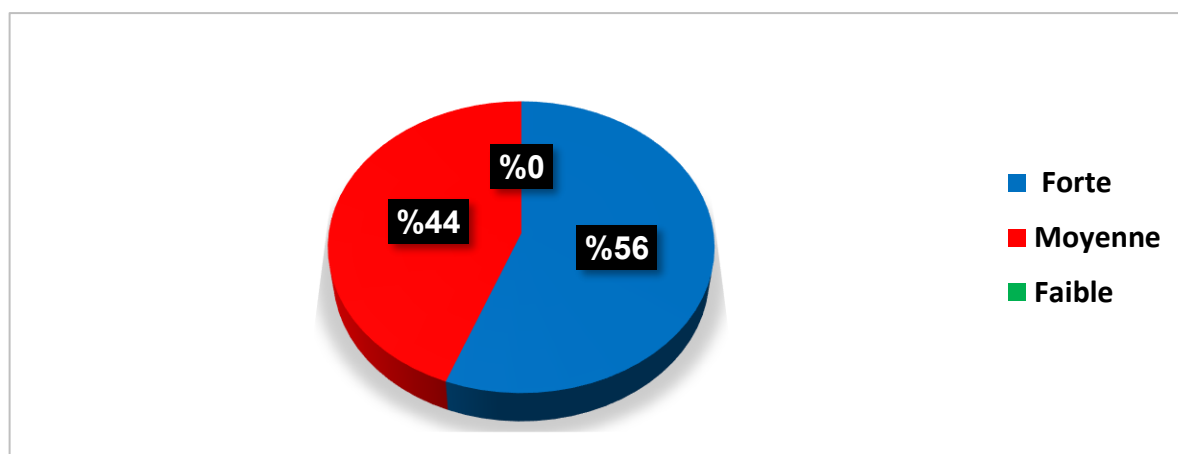


Figure N° 13 : La motivation des apprenants vis à vis le jeu de rôle.

### Analyses et commentaires

D'après cette question, notre objectif est de connaître l'influence du jeu de rôle sur la motivation des apprenants.

À partir de ces réponses nous voyons que la majorité des enseignants (**56%**) trouvent que leurs apprenants sont fortement motivés lors de l'utilisation de jeu de rôle et (**44%**) confirment que leurs apprenants sont moyennement motivés.

Les enseignants insistent fortement sur le fait que la motivation par les jeux de rôle est efficace pour les apprenants pendant la pratique en classe car elle facilite l'apprentissage et l'acquisition de compétences linguistiques et crée également un climat de confiance entre eux. En revanche, d'autres enseignants estiment que cette stratégie influence moyennement la motivation des apprenants de plusieurs difficultés rencontrées notamment linguistiques et psychologiques.

❖ **Questionn°14 : Par rapport à la compétence de s'exprimer oralement, d'après vous, quels sont les objectifs principaux de "jeu de rôle" ?**

**Analyses et commentaires**

L'objectif de cette question c'est pour connaître et identifier les objectifs principaux de jeu de rôle que précisent les enseignants

Pour cette question ouverte et qualitative, d'après les réponses des enquêtes, nous avons noté que les objectifs de jeu de rôle sont :

- Promouvoir la compréhension et la collaboration chez les apprenants.
- Le jeu de rôle développe la créativité des apprenants.
- Renforce les compétences cognitives, sociables et émotionnelles.
- Augmenter la confiance en soi et diminuer la timidité le plus possible.
- Développer et améliorer les compétences linguistiques.
- Encourage la créativité.
- Augmenter la compétence communicative et rendre l'apprenant actif.

À partir de notre collecte des données citées au-dessus, nous pouvons dire que le jeu de rôle joue un rôle primordial dans la construction et la formation de la personnalité de l'apprenant au niveau linguistique, personnel et comportemental.

❖ **Question n° 15 : Quelle sont les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de "jeu de rôle" ? Numérotez-les en commençant par le plus fréquent.**

Tableau N° 14 : Classification les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de "jeu de rôle" par le plus fréquent.

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
La timidité	17	41
L'anxiété langagière	3	7
Le trac	4	10
La prononciation	9	22
Le vocabulaire	8	20
Total	41	100.00

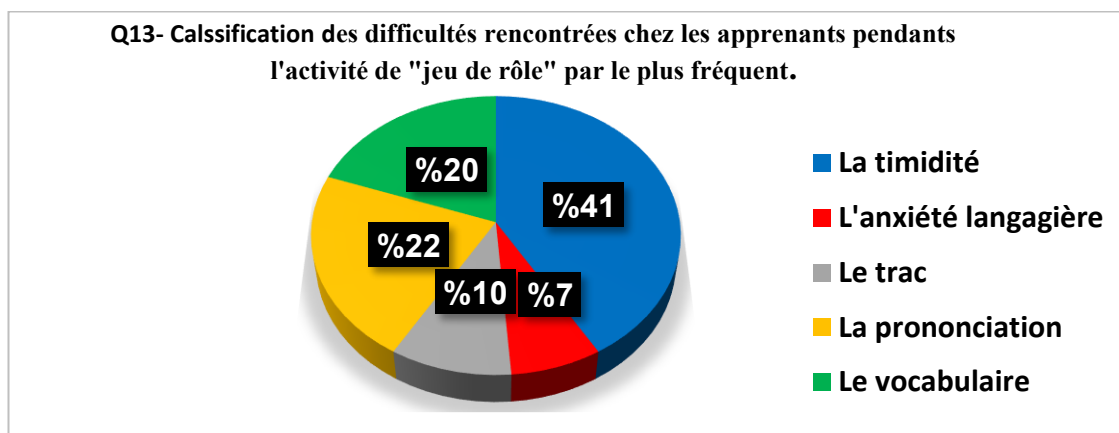


Figure N° 14 : Les difficultés qu'entravent les apprenants par ordre selon son influence.

### Analyses et commentaires

L'objectif de cette question est avoir une idée sur les difficultés les plus fréquents chez les apprenants.

Les résultats obtenus montrent que la timidité est classée premièrement puis nous constatons que les obstacles d'ordre linguistique (prononciation et vocabulaire) sont classés d'une manière presque identique avec des pourcentages très proches (20%) et (22%), en quatrième échelle, on revient aux facteurs psychologiques empêchant la productivité des apprenant : le trac (10%) et enfin l'anxiété langagière avec (7%).

La majorité des enseignants s'inquiètent, en premier lieu, de la timidité, ce sentiment d'insécurité qui résulte d'un manque de confiance en soi ; l'apprenant n'arrive pas à parler et communiquer ses idées car il pense toujours du regard de l'autre, de ce fait ce comportement (timidité) a un grand impact sur les capacités orales car il prive l'apprenant de son droit d'être entendu et évalué. Encore, les obstacles linguistiques ont leur poids et leur effet sur l'apprentissage des langues étrangères, parmi lesquelles nous citons : l'insuffisance du vocabulaire, la prononciation erronée, ce manque de bagage linguistique complique la tâche de l'apprenant et de l'enseignant. Le trac est un sentiment d'angoisse inhérent aux situations d'affronter le public, autrement, la peur d'être évalué par l'autre et cela est un état affectif normal si il ne dépasse pas les limites ordinaire d'angoisse. Un autre sentiment qui résulte du trac, c'est l'anxiété langagière ou l'apprenant se sent en état de malaise psychique à cause de l'absence de la préparation ou le bagage linguistique limité, ce qui provoque une sensation de nervosité (de ne pas être à la hauteur). Prenant l'exemple de la prise de parole : c'est une technique qui exige un courage pour parler malgré les erreurs mais le trac et la timidité empêchent souvent les apprenants à s'exprime.

Il est évident que les difficultés qu'elle soit psychologiques ou linguistiques demeurent des facteurs primordiaux qui affectent négativement ou positivement l'apprentissage des langues étrangères, pour résoudre ce problème, l'enseignant est appelé à choisir rigoureusement les bonnes stratégies éducatives qui lui vont servir pour accomplir sa tâche et atteindre ses objectifs.

❖ **Question n° 16 : Selon-vous, quel est l'impact de "jeu de rôle" sur la production orale de vos apprenants ?**

**Analyses et commentaires**

L'objectif de cette question c'est pour savoir l'effet de jeu de rôle sur la production orale. Pour cette question ouverte et qualitative, d'après les réponses des enseignants obtenus, nous avons collecté les réponses qui sont déroulées sur la suite :

- Le jeu de rôle développe la créativité des apprenants.
- Favorise l'interaction et la motivation en classe et rend l'apprenant plus sociable.
- Réduit la timidité et renforce la confiance en soi.
- Améliore la prononciation et la compréhension de l'apprenant.
- Enrichit le vocabulaire et aide l'apprenant de construire des phrases correctes.
- Améliore la compétence de lecture et encourage l'apprenant de s'exprimer librement.
- Donner de sens à l'apprentissage via l'agir et les actions et surtout dépasser la monotonie et ajouter de l'ambiance en classe qui favorise l'apprentissage.

D'après ses réponses nous constatons que le jeu de rôle de façon générale influence positivement et développe la compétence de la production orale.

❖ **Question n° 17 : Que proposez-vous comme orientations pour réussir le "jeu de rôle" en classe FLE ?**

**Analyses et commentaires**

L'objectif de cette question pour connaître les suggestions possibles pour garantir la réussite de jeu de rôle.

Dans cette question ouverte et qualitative, les enseignants ont répondu chacun selon son point de vue, ils ont mentionné les ressources indispensables et les contraintes à mettre en discussion pour faire réussir cette stratégie d'apprentissage :

- Disponibilité de matériel didactique.
- Utilisation des supports audio ou audio-visuel pour faciliter la tâche.
- Encouragement la participation et l'utilisation la boîte à outils.
- Choisir les thèmes pertinents avec la bonne maîtrise de la classe.

- Donner le volume horaire suffisant pour la pratiquer
- Donner la chance pour tous les apprenants
- Accompagner les enseignants pour mieux faire.
- Encourager cette activité
- Intégrer cette activité dans le programme en lui accordant sa place méritée.
- Initiation sur le jeu de rôle même au CEM et au lycée afin de former un apprenant capable de s'exprimer à tout moment.

En résumé, Les réponses à cette question sont d'une grande importance, ce qui confirme un grand part de responsabilité et l'engagement remarquable des enseignants du français au primaire, nous pouvons dire que l'application de ces solutions conduit réellement à améliorer le niveau scolaire de la production orale et la langue étrangère en générale.

### **III-4- Synthèse**

À la suite de cette analyse du questionnaire adressé aux enseignants de français de 5ème année primaire, les réponses des enquêtés ont porté sur leurs expériences et leur pratique linguistique en classe de FLE, ainsi que sur les compétences linguistiques des apprenants, leurs difficultés et leurs réactions et comportements vis-à-vis la technique du jeu de rôle.

Les résultats ont confirmé que d'une part, le jeu de rôle comme outil pédagogique améliore l'interaction et la communication dans une classe de FLE, c'est à dire elle aide les apprenants à développer leurs compétences communicative et interactive, à enrichir leur vocabulaire et à améliorer leur interaction avec les autres. D'autre part le jeu de rôle a un rendement positif sur l'aspect psychologique (l'anxiété langagière, confiance en soi, la créativité, la timidité et le trac.)

En bref, l'enseignement de la production orale est une tâche difficile où l'enseignant et l'apprenant se trouvent face à plusieurs difficultés comme le temps insuffisant consacré à cette séance pour enseigner et installer des compétences (linguistiques et communicatives) d'une langue étrangère dont le système phonologique, lexicologique et grammatical est trop différent de la langue maternelle de l'apprenant (pour notre cas, c'est l'arabe).

L'utilisation de cette stratégie dans le but d'améliorer les compétences orales des apprenants au primaire motive et stimule l'intérêt et le désir d'apprendre chez les apprenants. Aussi leur donne le courage à prendre la parole, à s'exprimer et à s'intégrer dans la société. Donc en offrant l'occasion de vivre spontanément des situations réelles, le jeu de rôle constitue un outil pédagogique de motivation par excellence car elle forme un apprenant engagé qui peut

parler, défendre ses idées et solliciter un échange de connaissances, par conséquent, développer ses habiletés communicatives et interactives.

***Chapitre IV: Expérimentation***  
***: le jeu de rôle appliqué en***  
***classe FLE***

---

## IV-1. Présentation de l'expérimentation

L'expérimentation c'est notre deuxième méthode d'investigation pour le volet pratique de notre travail de recherche, d'après M. Grawitz : « *l'expérimentation est une observation provoquée portant sur une situation créée et contrôlée par le chercheur, et qui a pour but de valider (ou invalider) une ou des hypothèses issues d'un système théorique.* »<sup>1</sup>, donc on peut dire que l'expérimentation est une méthode scientifique puissante qui permet de comprendre les relations de cause à effet des variables. Pour cela, nous avons choisis cet outil d'investigation qui va nous permettre de vérifier nos hypothèses initiales et d'observer sur le terrain l'impact de jeu de rôle sur la production orale.

Dans le but de voir en réalité l'impact de notre variable sur l'échantillon sélectionné, nous avons fait appel à une grille d'évaluation que nous avons élaborée à partir de la grille originale de J.P.Cuq pour observer rigoureusement l'apport de l'introduction de jeux de rôle.

Dans le but de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ, nous avons choisi de mener une enquête expérimentale auprès des apprenants de l'école primaire visant à décrire le plus objectivement possible ce qui se passe en classe FLE et à tester des activités de jeux de rôle en classe afin de pouvoir commenter leur efficacité en termes de motivation, d'interaction et de communication et son effet sur la réduction des difficultés linguistiques (prononciation et vocabulaire) ou de difficultés psychologiques (l'anxiété langagière, le trac, la timidité) que l'apprenant peut rencontrer lors de l'expression orale dans la classe de FLE.

## IV-2. L'échantillon

Notre échantillon expérimental avec lequel nous avons travaillé est une classe de cinquième année primaire à l'école : ZEKKOUR FERHAT Seghir à El-Oued, composée de trente-trois (33) apprenants dont seize (16) garçons et dix-sept (17) filles.

La salle de classe dans laquelle nous avons mené notre expérience se trouvait au deuxième étage de l'école. C'était une salle de classe assez grande, bien organisée, bien éclairée et très propre, avec des murs colorés. Les tables se présentent sous la forme de trois rangées.

Pour réaliser cette expérience, nous avons apporté les outils et vêtements nécessaires (tablier blanche, seringue, tensiomètre, stéthoscope, combinaison et casque) pour jouer les rôles

---

<sup>1</sup> M. GRAWITZ, Méthodes des sciences sociales, Dalloz, 11ème édition, 2001, <https://www.cadredesante.com/spip/profession/recherche/L-experimentation-dans-la#nb1> consulté le : 05/05/2024

---

par les apprenants afin de créer l'ambiance appropriée et de les laisser vivre l'expérience et leur faire porter la peau des personnages comme s'ils l'étaient dans la réalité.

### **IV-3. Le déroulement de l'expérimentation:**

Notre expérimentation a été menée en deux séances, d'abord, une première correspond à l'observation d'une séance de production orale sans jeu de rôles (sans variable) réalisée le 22 avril 2024 à 10 : 00 heure, puis, la deuxième séance qui a été présentée le 25 avril 2024 à 10 : 00 heure avec la même classe dans laquelle, on va introduire notre variable : le jeu de rôle. Nous évaluons l'impact de l'activité de jeu de rôle sur la compétence de la production orale à travers une grille d'évaluation contenant différents critères pour mettre le travail en classe (de l'enseignant et des apprenants) sous la loupe. Enfin, nous allons procéder à une analyse comparative entre les résultats des deux séances.

#### **IV-3-1- la séance sans variable :**

Nous avons assisté à une première séance de production orale sans variable, troisième projet : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle, la première séquence : Quand je serai grand, le titre de l'activité : le pompier et le médecin.

L'objectif de cette activité est que l'apprenant sera capable de présenter oralement le métier de pompier (les différentes actions).

Au début l'enseignant a demandé aux apprenants de donner des exemples sur les catastrophes naturelles et les Sauveteurs qui interviennent dans telle situation, les apprenants ont réagi avec leurs enseignant en se mettant d'accord sur des exemples comme le pompier, l'infirmier ; le médecin et les soldats. Puis il a donné le consigne aux élèves de monter sur l'estrade pour présenter le métier de pompier oralement en utilisant le pronom je et il, la construction des phrases avec le présent de l'indicatif .le boîte à outil comprend les noms, les verbes, les complément d'objet directe et les prépositions, l'enseignant en communication avec les élevés donne des phrases ou il utilise : (les verbes sauver, utiliser, aider , organiser, pour les noms : pompier, une caserne, les gens, les victimes, les secoures et un camion, pour les compléments d'objet directe et les prépositions : pour, à ; quand), l'enseignant à stimuler les apprenants par la méthode question réponse ( construction des phrases avec ses mots ) cette méthode active les élevés à participer et s'exprimer à fin d'enrichir le vocabulaire qui leurs aides à une bonne représentation verbalement le métier de pompier.

À la fin de la séance l'enseignant a donné deux consignes aux apprenants de faire monter au tableau pour présenter oralement le métier de pompier et d'écrire l'activité sur leurs cahiers<sup>1</sup>.

### Tableau présentatif de l'activité

<b>École</b>	ZEKKOUR FERHAT SEGHIR.
<b>Niveau</b>	5 <sup>ème</sup> Année primaire.
<b>Projet</b>	Projet 3 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturel.
<b>Séquence</b>	Séquence 1 : Quand je serai grand.
<b>Activité</b>	Production orale
<b>Titre de l'activité</b>	Le pompier
<b>Support</b>	Livre scolaire page 58.
<b>Date, lieu et heure</b>	22-04-2024 à 10h:00.
<b>Durée</b>	45 min.
<b>Nombre des apprenants</b>	33.

### Grille d'évaluation

Les critères d'observation de l'enseignant	Commentaire
Gestion de classe	L'enseignant a opté pour une méthode captive dans le but d'éveiller ses apprenants.
Gestion de temps	Le temps de la séance de l'oral était bien respecté.
Support pédagogique adopté	Un texte de manuel scolaire qui était oralisé par l'enseignant.
Matériel	/
Faire motiver ses apprenants	L'enseignant stimule en différentes manière ses apprenants.
Explication des consignes	L'enseignant explique la consigne, en identifiant les catastrophes naturelles et les intervenants.
Le langage corporel	Pour mieux comprendre, l'enseignant était très actif, il utilise des gestes et la mimique.

<sup>1</sup>Voir le trace écrit en annexe.

Les critères d'observation de l'apprenant	Commentaire
Motivation des apprenants	La participation moyenne.
Communication et interaction	Généralement, la séance peu interactive.
Créativité	La créativité était faible.
Enrichissement des vocabulaires	Les apprenants sont en état d'écoute pour acquérir de nouveaux mots et expressions liés au sujet de la leçon
Confiance en soi	Comme la participation n'était que de six apprenants, nous avons conclu que parmi les facteurs menant à ce résultat, il y a le manque de confiance en soi chez la majorité des apprenants.
L'anxiété langagière et le trac	Ces difficultés sont relativement apparues chez certains apprenants, et cela s'est manifesté lorsque l'enseignant les a accompagnés dans l'expression orale.
La timidité	la majorité des apprenants n'arrivent pas à s'exprimer oralement devant leurs pairs sur l'estrade, ce qui prouve que l'état de timidité les accable.

**Grille d'évaluation de six apprenants participants en classe :**

M = mauvais(e), TM = très mauvais(e).

B = bien, TB = très bien.

A01 = Apprenant pompier

Tableau N° 15: Grille d'observation de la séance N° 1

Les apprenants	Motivation	La prononciation	Enrichissement des vocabulaires	La créativité	Confiance en soi	L'anxiété langagière	Le trac	La timidité
A01	TB	M	M	B	B	B	B	B
A02	B	B	B	B	B	B	B	B

A03	B	B	B	B	M	M	M	M
A04	B	M	M	B	M	M	M	M
A05	B	M	M	M	B	M	M	B
A06	B	M	M	M	B	M	M	B

### Analyses et commentaires

- **La motivation** : La participation était moyenne, seulement six apprenants ont monté sur l'estrade pour présenter le métier. La prise de parole en public parmi les techniques de base de l'expression orale, c'est un niveau avancé de la production individuelle qui demande d'un côté, une forte motivation et une grande ambition ; de l'autre côté, une compétence orale.

Pour notre échantillon, ce sont les meilleurs éléments qui ont la motivation pour parler devant ses camarades.

- **Communication et interaction** : La méthode interrogative (question-réponse) d'explication de la leçon a rendu la séance moins interactive, parce que l'interaction faite en seul sens (de l'enseignant vers l'apprenant) bien que l'enseignant donne des exemples et exploite les gestes et la mimique pour expliquer les mots clés mentionnés dans la boîte à outils présentée au début de la séance. A la fin de leçon, les apprenants ont applaudi leurs camarades qui sont montés sur scène.
- **La créativité** : La créativité était faible à cause de manque de participation des apprenants, et d'absence d'ambiance au cours de la séance.
- **Enrichissement des vocabulaires** : Les apprenants sont en état d'écoute pour acquérir de nouveaux mots et expressions liés au sujet de la leçon, qui sont révisés à la fin de la leçon sous la forme d'une séquence descriptive du métier du pompier.
- **L'anxiété langagière, le trac et la confiance en soi** : Nous constatons que les difficultés psychologiques (la confiance en soi, le trac et l'anxiété langagière) affectent l'apprentissage de la compétence communicative, surtout, la production orale.

La participation de six apprenants est l'indice de l'existence de plusieurs difficultés psychologiques telles que :

- L'absence de motivation.
- La peur de s'exprimer oralement en public.

- L'interaction en sens unique et le travail individuel.

### **Analyses et commentaires**

Lors de la première séance, ce qui nous a attirée c'est l'organisation de la classe et le silence des apprenants qui a aidé à créer un climat favorable ; nous avons remarqué que l'enseignant a bien géré sa classe, il suivait un style simple et motivant ce qui laissait une empreinte de compréhension rapide et d'interaction positive, ce qui augmentait la capacité de compréhension des apprenants de l'activité qui est présentée par l'enseignant. Par contre, on constate que les élèves étaient actifs et avaient le désir de participer et de s'exprimer. Mais le principal problème réside dans les difficultés qu'ils rencontrent lors de l'expression orale, et d'après ce que nous avons observé, les problèmes psychologiques (l'anxiété langagière, le trac, la timidité et la confiance en soi) dépassent les problèmes linguistiques (la prononciation, la motivation, la créativité et l'enrichissement de vocabulaire).

### **IV-3-2 la séance avec jeu de rôle**

Afin de confirmer nos hypothèses de départ nous avons programmé une activité de jeu de rôles pour vérifier si l'apprenant arrive à s'exprimer oralement à l'aide de cette technique à travers son rôle joué dans un cadre ludique.

L'enseignant procède à une activité de jeu de rôle pour expliquer les métiers (on a gardé le même projet la même séance de la première séance). Comme le jeu de rôle exige un travail collaboratif, l'activité est faite sous forme des groupes (en trinôme), chaque apprenant choisit volontairement son rôle, le premier va jouer de journaliste, le deuxième réaliser le rôle de médecin ou pompier et le troisième va prendre le rôle de la victime (dans le cas de pompier) et le patient (dans le cas de médecin), par conséquent, on a eu onze groupes.

Pour l'analyse nous allons concentrer sur les critères appliqués sur les deux apprenants, jouant le rôle du journaliste et celui qui sera médecin ou journaliste, le troisième ne sera pas évalué à cause de son rôle passif (patient ou victime).

L'enseignant commence par rédiger la consigne sur le tableau, puis, il a présenté la boîte à outil qui contient : les pronoms (ex : je, tu, il) ; les verbes (ex : sauver, aider, utiliser) ; les noms (ex : les gens, les victimes, un camion). Cette boîte va servir comme un coup de main pour les apprenants en facilitant leur choix lexical.

L'enseignant a écrit uniquement les répliques de journaliste sur le tableau et laisse l'occasion et la liberté aux apprenants pour produire le discours de médecin ou de journaliste.

L'enseignant commence par expliquer aux apprenants la méthode du travail : à chaque fois trois apprenants montent volontairement au tableau pour jouer le rôle soit d'un journaliste,

un médecin et un patient, soit d'un journaliste, un pompier et une victime.

- **La consigne :** Vous êtes dans une situation de communication avec un journaliste, vous devez jouer un rôle d'un médecin ou un pompier, imaginez la situation.

**Activité de jeu de rôle :** présentation d'un métier.

❖ **Jeu de rôle N° 1 : Le médecin.**

**Journaliste :** quand tu seras grand, tu seras quoi ?

**Le médecin :** .....

**Journaliste :** tu feras quoi ?

**Le médecin :** .....

**Journaliste :** t'utiliserai quoi ?

**Le médecin :** .....

**Journaliste :** tu porteras quoi ?

**Le médecin :** .....

❖ **Jeu de rôle N° 2 : le pompier.**

**Journaliste :** quand tu seras grand, tu seras quoi ?

**Le pompier :** .....

**Journaliste :** tu feras quoi ?

**Le pompier :** .....

**Journaliste :** t'utiliserai quoi ?

**Le pompier :** .....

**Journaliste :** tu porteras quoi ?

**Le pompier :** .....

**Tableau présentatif de l'activité**

<b>École</b>	ZEKKOUR FERHAT SEGHIR.
<b>Niveau</b>	5ème Année primaire.
<b>Projet</b>	Projet 3 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturel.
<b>Séquence</b>	Séquence 1 : Quand je serai grand.
<b>Activité</b>	Jeu de rôle
<b>Titre de l'activité</b>	Le pompier, médecin.
<b>Support</b>	Livre scolaire page 58.
<b>Date, lieu et heure</b>	25-04-2024 à 10h :00.
<b>Durée</b>	45 min.

<b>Nombre des apprenants</b>	33.
------------------------------	-----

**Grille d'évaluation**

Les critères d'observation de l'enseignant	Commentaire
Gestion de classe	L'enseignant a opté pour une méthode attirant dans le but d'éveiller ses apprenants.
Gestion de temps	La séance de l'oral a été bien maîtrisée mais le volume consacré était insuffisant.
Support pédagogique adopté	L'enseignant écrit la consigne sur le tableau. Un texte de manuel scolaire qui était oralisé par l'enseignant.
Matériel	Habillement de pompier, tablier blanc, seringue, tension-mètre, stéthoscope.
Faire motiver ses apprenants	Le choix de thème et la technique de jeux de rôles motive clairement les apprenants. L'enseignant stimule en différentes manières ses apprenants.
Explication des consignes	L'enseignant explique la consigne en posant des questions et donnant des exemples.
Le langage corporel	Pour mieux comprendre, l'enseignant utilise des gestes, la mimique, il joue la scène de chaque métier.

Les critères d'observation de l'apprenant	Commentaire
Motivation des apprenants	La majorité des apprenants étaient assez motivés Le thème du jeu en lui-même est motivant pour les apprenants car il représente leurs rêves d'enfance. les apprenants aiment incarner des personnalités fictives ou réelles, jouer des scènes et créer des situations de communication spontanées.
Communication et interaction	L'échange de parole entre les acteurs pendant l'activité renforce l'aspect communicatif et interactif chez eux. Le jeu de rôle encourage les interactions des apprenants en classe.

Créativité	L'activité de jeu de rôle encourage à s'exprimer librement, inspirer leur imagination, ils échangent des idées et forment des phrases ; tous ces facteurs incitent les apprenants pour devenir assez créatifs.
Enrichissement des vocabulaires	On peut dire que la plupart des apprenants maîtrisent les mots et le champ sémantique liés au thème de l'activité. Grâce à la répétition de la mise en scène les apprenants acquièrent une bonne prononciation.
Confiance en soi	La majorité des apprenants jouent leurs rôles d'une manière confortable et fluide, ce qui a augmenté leur confiance en soi. Le travail collectif renforce leur confiance en soi des apprenants et leur donne un nouveau souffle pour s'exprimer à l'aise et librement.
L'anxiété langagière et le trac	La majorité des apprenants ont été interactifs, ce qui montre une diminution du complexe de difficulté de parler en public surtout de l'anxiété et du trac.
La timidité	Le jeu de rôles est une activité collective qui implique la participation de l'autre. Cela affecte positivement le comportement de l'apprenant timide car il va participer avec ses pairs en créant une atmosphère d'égalité des compétences

**Grille d'évaluation des 24 apprenants participant:**

M = mauvais(e), TM = très mauvais(e).

B = bien, TB = très bien.

A01 = Apprenant journaliste.

A02 = Apprenant médecin ou pompier.

Tableau N° 16: d'observation de la séance N° 2

Les groups	Les apprenants acteurs	Motivation	La prononciation	Enrichissement des vocabulaires	La créativité	Communication et interaction	Confiance en soi	L'anxiété langagière	Le trac :	La timidité
Groupe 1	A01	B	B	B	B	B	B	B	M	B
	A02	B	M	M	B	B	T B	T B	B	B
Groupe2	A01	TB	B	TB	TB	TB	B	B	B	TB
	A02	B	M	M	M	B	M	M	M	M
Groupe3	A01	B	TB	TB	B	B	TB	TB	B	B
	A02	B	TB	TB	TB	B	T B	B	B	B
Groupe4	A01	B	TB	TB	TB	B	TB	TB	B	B
	A02	B	B	B	B	B	M	M	M	M
Groupe 5	A01	B	TB	TB	B	B	TB	TB	B	B
	A02	B	TB	TB	TB	B	T B	B	B	B
Groupe 6	A01	B	B	B	B	B	TB	B	B	B
	A02	B	M	B	B	B	TB	M	M	B
Groupe 7	A01	M	B	M	TM	M	M	B	B	B
	A02	B	M	M	B	B	B	M	M	M
Groupe 8	A01	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	A02	B	B	B	M	B	M	M	B	M

❖ **Analyse comparative et commentaire des résultats avant et après l'introduction de variable (jeu de rôle)**

- Suivant les résultats obtenus à partir de la grille d'évaluation, nous avons observé que la plupart des apprenants ont bien joué leurs rôles par rapport à la séance sans variable.
  - Les groupes d'expérimentation sont composé de trinôme c'est à dire que **24** apprenants parmi **33** participant à l'activité ce que représente **72%** et cela montre le nombre élevé des participant pendant la séance expérimentale.
- **La motivation/** La pratique du jeu de rôle influence la motivation en classe, et même si les apprenants jouent dans la même situation de communication, chacun cherche à se rapprocher du personnage qu'il est en train d'interpréter, en particulier l'utilisation de matériels apporter par les apprenants donne plus de motivation et à la participation à l'activité.

L'intégration de variable (Le jeu de rôle) dans la deuxième séance, a rendu les apprenants plus engagés et plus motivés à participer et à s'exprimer oralement. Ils essaient constamment

---

de parler et de répéter la scène plusieurs fois. , même s'ils sont encore confrontés à quelques difficultés et commettent des erreurs. L'utilisation des matériels apporter par les apprenants, le changement d'habillement lors de la scène ont laissé l'activité plus active et motive contrairement à la séance précédente ou la motivation était moyenne.

- **L'interaction et la communication** : Ce qui distingue le jeu de rôle de certaine technique pédagogique d'apprentissage que l'apprenant est devant une situation de communication. cette situation lui permettre de faire des échanges des idées et de parole, aussi s'exprimer et interagir avec les paires cela aide à acquérir une capacité interactive et communicative même dans la vie sociale.

Nous avons remarqué que la séance de l'activité de jeu de rôle était pleine d'ambiance, les apprenants ont été très communicatifs et interactifs entre eux et avec leur enseignant par rapport à la séance précédente où la participation est peu interactive. Ce qui indique clairement leur compréhension des consignes du professeur et de ce qui lui est demandé. L'augmentation des participants et le mouvement des apprenants en classe contribué au succès de cette activité.

- **La créativité** : La créativité a pris toute sa place dans jeu de rôle, la plupart des apprenants étaient très créatives relativement à la séance sans variable qui a été faible ; Cela est dû au fait que le jeu de rôle permet à l'apprenant d'incarner le personnage dans la réalité, ce qui a généré en lui un désir de communiquer, d'interagir et de développer son imagination, ce qui lui a permis de développer plus facilement ses capacités créatives.

D'après ce que nous avons observé pendant le jeu, l'enseignant évitait d'intervenir pour ne pas perturber le déroulement du jeu et laissait les apprenants s'exprimer librement, profitant de ce moment de jeu pour découvrir les lacunes des apprenants afin d'y remédier.

- **Enrichissement des vocabulaires** : Ce qui Concerne les difficultés linguistiques, nous remarquons que la majorité des apprenants ont maîtrisé leur rôle d'une façon très acceptable ; cela est dû à leur état psychologique confortable.

Mais nous remarquons qu'existe plusieurs fautes pendant la présentation de l'activité tels que :

Il y'a des apprenants qui ont un problème au niveau de la grammaire et la conjugaison Par exemple : un apprenant en jouant le rôle de médecin a répondu à son camarade « quand je serai grand, je serai médecin » au lieu de lui dire « quand je serai grande, je serai médecin » si comme elle s'adresse à la troisième personne de singulier et de masculin.

Aussi pour un autre apprenant en jouant le rôle de pompier a répondu à la question « tu feras quoi ? » de son camarade le journaliste « je euder... » puis « j'aide » au lieu de dire « j'aiderai », elle a fait deux erreurs en même temps : la première, mal prononcer le présent, et la deuxième, conjuguer le verbe au présent au lieu de le conjuguer au futur simple.

Nous remarquons ainsi que certains apprenants ont un manque au niveau de vocabulaire et de construction de phrase. Par exemple, le cas d'un apprenant qui a incarné le rôle de médecin, en s'adressant au journaliste en lui disait « j'utilise... » sans compléter la phrase; cela montre clairement que son vocabulaire l'empêche de s'exprimer comme il voulait. Il y a également dans les productions des apprenants quelques erreurs de genre, où nous trouvons une confusion entre le féminin et le masculin.

En résumé, le niveau d'utilisation et d'acquisition du vocabulaire était presque similaire dans les deux séances, avec une évolution remarquable de l'aspect linguistique (construction des phrases, acquisition des nouveaux mots) pendant la séance de jeu de rôles.

– **L'anxiété langagière, le trac et la confiance en soi :** Cette fois, la majorité des apprenants essayent de dépasser leur complexe de difficulté à parler en classe, d'anxiété, de trac et de timidité, ce qui a renforcé leur confiance en soi pour s'exprimer de manière très fluide et libre, et s'exprimer clairement. Cela les rend plus disposés à participer.

Nous avons remarqué qu'ils y a des apprenants qui avaient des problèmes de la prise de parole au début, mais après avoir joué les rôles, ils arrivent à se faire entendre de manière plus claire, ce qui démontre clairement qu'ils ont simplement besoin de s'entraîner pour surmonter ces problèmes psychologiques.

Nous pouvons souligner que les problèmes psychologiques qui influençaient la performance des apprenants lors de la première séance ont été réduits grâce la pratique théâtrale du jeu de rôles, cela leur a encouragé à parler devant ses camarades lors de la deuxième séance.

– **La timidité :** La timidité est l'un des problèmes connus des apprenants quand ils essayent de s'exprimer. Plusieurs causes psychologiques contribuent à ce phénomène. Le trac, l'anxiété et la manque de confiance en soi sont des facteurs qui entravent leur processus d'apprentissage.

Ce que nous avons remarqué en incluant notre variable dans la deuxième séance, que le travail en groupe et le caractère ludique et amusant rendent les apprenants plus motivés et prêts à participer et à s'exprimer librement avec aisance et sans timidité, contrairement à ce qui été passé lors de la première séance, nous avons marqué une hésitation et parfois une renonciation à la participation à l'activité par quelques éléments.

Pour surmonter cette difficulté, l'enseignant peut aider ses élèves en incluant plusieurs techniques dans le processus d'apprentissage. Le jeu de rôle, considéré comme l'une de ces techniques qui réduisent la timidité en classe de FLE, en offrant l'opportunité aux apprenants de pratiquer la langue de manière ludique, développer sa confiance en soi et ses compétences communicatives sociales, et s'exprimer de manière créative dans un environnement aisé et stimulant.

#### **IV-4- Synthèse**

À la fin de notre expérimentation, nous avons constaté que l'activité de jeu de rôle en classe assez que les apprenants de plus en plus motivés, leur manière de s'exprimer semblait plus sûre et plus sécurisée. On a constaté que cette activité était plus stimulante pour les apprenants. Cela s'explique qu'ils ont besoin d'une atmosphère de compétition qui assure la liberté d'expression dans un cadre théâtral, ce qui leur donne l'occasion d'être plus créatifs et plus motivés.

Effectivement, il est possible de dire que pour les apprenants ayant des difficultés psychologiques et linguistiques lors de la production orale, le jeu de rôle leur permet d'améliorer leur communication et leur interaction avec l'autre.

# *Conclusion*

La langue est un moyen de communication, le but principal d'apprendre une langue étrangère c'est savoir parler, écrire, et communiquer c'est-à-dire acquérir une compétence linguistique communicative, c'est pour cela la production orale occupe une position centrale dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

L'oral En tant que compétence linguistique, joue un rôle essentiel dans diverses situations de communication notamment en classe FLE où il a été observé que les apprenants rencontrent des difficultés et font face à de nombreux obstacles pour communiquer oralement en français, ainsi qu'un manque de motivation. Et afin de surmonter les obstacles que nous venons de mentionner à travers une stratégie, nous avons choisi le jeu de rôle comme un outil pédagogique et une solution éducative.

À partir de notre objectif qui est découvrir l'efficacité de jeu de rôle sur la compétence de la production et notre problématique du départ : À quel point l'intégration du jeu de rôle peut-elle influencer la maîtrise de la compétence de production orale en classe FLE pour les apprenants de 5ème année primaire ?

Après avoir mis en pratique les différents concepts de notre étude et analysé les données obtenues de l'enquête par questionnaire et de l'expérimentation, les résultats de notre recherche confirment positivement et en épreuve nos hypothèses de départ :

- Le jeu de rôle est la solution éducative qui peut résoudre le problème de l'expression orale et améliorer la communication et l'interaction dans une classe FLE.
- Le jeu de rôle est une stratégie d'apprentissage actif qui a certainement un rendement positif sur l'aspect psychologique du comportement de l'apprenant, en développant sa confiance en soi et inspirant et éveillant ses capacités de création.
- Le tour de rôle comme activité ludique motivé les apprenants.

Les résultats du questionnaire ont confirmé que le jeu de rôle, en tant qu'outil pédagogique, aide les apprenants à développer leurs compétences communicatives et interactives, à enrichir leur vocabulaire et à améliorer leurs interactions avec les autres. En outre, le jeu de rôle a un impact positif sur le plan psychologique, réduisant l'anxiété linguistique, augmentant la confiance en soi, stimulant la créativité, et diminuant la timidité et le trac.

L'utilisation de cette stratégie pour améliorer les compétences orales des apprenants du primaire les motive, stimule leur intérêt et leur désir d'apprendre. Elle leur donne également le courage de prendre la parole, de s'exprimer et de s'intégrer dans la société.

Grâce à la comparaison des grilles d'observation et d'évaluation, nous avons conclu que le jeu de rôle est un moyen efficace pour motiver les apprenants du primaire, notamment ceux de la 5<sup>ème</sup> année. Il leur donne le courage de s'exprimer oralement dans un contexte ludique et sécurisé. Cette activité crée un climat favorable qui encourage les interactions et les échanges, facilitant ainsi le développement des compétences communicatives chez les apprenants.

Le cadre compétitif et théâtral du jeu de rôle a permis aux apprenants de développer leurs compétences communicatives, d'enrichir leur vocabulaire et d'améliorer leurs interactions sociales. En outre, cette méthode a un impact positif sur divers aspects psychologiques, tels que la réduction de l'anxiété linguistique, l'augmentation de la confiance en soi, la créativité et la diminution de la timidité.

En résumé, le jeu de rôle offre un environnement stimulant et authentique où les apprenants peuvent pratiquer leurs compétences linguistiques de manière ludique et contextualisée. Il leur apporte énergie et enthousiasme, attirant leur attention et suscitant leur intérêt. Par conséquent, il leur permet de surmonter leurs difficultés psychologiques et linguistiques, favorisant ainsi leur intégration sociale.

En guise de conclusion, nous sommes d'avis que le jeu de rôle est une méthode pédagogique dynamique et efficace pour l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères. Il joue un rôle primordial dans l'amélioration et même la construction d'échanges interactifs efficaces en classe de langue, tout en identifiant les difficultés et les lacunes auxquelles les apprenants sont confrontés. Cette technique contribue également à surmonter les obstacles liés à l'expression orale.

Développer uniquement le côté linguistique est insuffisant pour certains apprenants qui ont du mal à s'exprimer même dans leur langue maternelle. Le jeu de rôle est donc crucial pour développer d'autres compétences, telles que le savoir-faire et le savoir-être, en surmontant le trac, la timidité, l'anxiété et l'insécurité linguistique.

Pour réussir l'intégration du jeu de rôle en classe de FLE, nous proposons les recommandations suivantes :

- La disponibilité de matériel didactique.
- L'utilisation de supports audio ou audiovisuels pour faciliter la tâche.
- L'encouragement de la participation et l'utilisation d'une boîte à outils.

## Conclusion

---

- Le choix de thèmes pertinents avec une bonne gestion de la classe.
- La provision d'un volume horaire suffisant pour la pratique.
- Donner la chance à tous les apprenants.
- Accompagner les enseignants pour une meilleure mise en œuvre.
- Encourager cette activité.
- Intégrer cette activité dans le programme scolaire en lui accordant sa place méritée.
- Initier les élèves au jeu de rôle dès le collège et le lycée afin de former des apprenants capables de s'exprimer à tout moment.

Enfin, nous espérons que ce travail, bien que non exhaustif, pourra marquer un point de départ pour d'autres recherches visant à développer cette technique et d'autres stratégies pour surmonter les obstacles rencontrés par nos apprenants. Nous souhaitons que cette étude serve de nouvelle orientation pour des travaux futurs, en mettant en lumière les enjeux méthodologiques et épistémologiques du jeu de rôle, considéré comme l'un des mécanismes les plus interactifs et communicatifs pour le développement psycho-affectif et linguistique de nos apprenants.

# *Références bibliographiques*

- Beville, G. *Jeu de formation*, Éditions d'organisation, Paris, 1986
- Chamberland D, Lavoie L, Marquis G, *20 formules pédagogiques*, presse de l'université de Québec, Québec, 1995
- Coletta, Jean-Marc, *L'oral c'est quoi ? Dans oser l'oral*, cahiers pédagogiques, n°400
- DARCHERIF Zoulikha, *Analyse interactionnelle dans des transactions commerciales en Algérie*, Mémoire : Science de langage, Tlemcen, 2014, 123p
- Jean François Halté, *Pourquoi faut-il oser l'oral ?* Article dans : oser l'oral
- Jean Pierre Cuq *Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes*, CLE international, Paris, 2006
- Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, presse université de Grenoble, Grenoble, 2003
- Jean Pierre CUQ, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE internationale, Paris, 2003
- Jean Pierre Cuq. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangères et secondes*, Paris, CLE international, 2003
- Johnston, D. et Michaud, S. *Les jeux de rôle: pour des apprentissages durables en langue seconde*, Pédagogie collégiale. Vol.24N°1, 2010
- K, Hoffman. *Introduction à la psychologie*, Québec: De Boeck, 2007
- Kramsch. C. *Interaction et discours dans la classe de langue*, Hatier Paris, 1984
- Marie-Cécile. Leblanc, *Jeu de rôle et engagement, évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*, Paris, Ed. L'Harmattan, 2002
- Nicole De Grandmont, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, université de Boeck, Bruxelles, 1997
- Perret-Clermont, Anne-Nelly. *La construction de l'intelligence dans l'interaction sociale*; Armond Colin, Paris, 1996
- Richard CLOUTIER, André RENAUD, *psychologie de l'enfant*, Gaëtan Morin, 1990
- Sophie Moirand, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Hachette, Paris, 1982
- Sophie Moirand, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Hachette FLE, Paris, 1990
- Sylvie Van Lint, *Jeu et compétences scolaires*, éd. De Boeck, Bruxelles, 2016
- Tardif, M., & Lessard, C. (1999). *Le travail enseignant au quotidien : Contribution à l'étude du travail dans les métiers et les professions d'interactions humaines*. De Boeck; Presses de l'Université Laval.
- Toumi Abderrahmane, *"l'essentiel en didactique du français langue étrangère"*, 2016

**Dictionnaire :**

- Dictionnaire HACHETTE encyclopédique, éd. Hachette, Paris, 1995
- Jean -Pierre ROBERT, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Éditions OPHRYS, 2002
- Jean-Pierre ROBERT, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. 2<sup>e</sup> édition, Ophrys. France, 2008
- Larousse, dictionnaire de Français, France, 2011
- Le Robert Dictionnaire d’Aujourd’hui, Paris, 1991

**Sitographie :**

- B. Bragard, Jammes. C, «*Jeux de rôle et mises en situation: la même recette?*», Zoom 2.0. Les jeux de rôle en formation. Média Animation, Bruxelles.2011, en ligne, disponible sur :<http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf>
- Haydée Silva, *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*, en ligne, disponible sur <https://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>
- M. GRAWITZ, Méthodes des sciences sociales, Dalloz, 11<sup>ème</sup> édition, 2001, en ligne, disponible sur :<https://www.cadredesante.com/spip/profession/recherche/L-experimentation-dans-la#nb1>
- Caroline-SAHUC. *Comment motiver votre enfant*. Levallois-Perret, en ligne, disponible sur:[https://books.google.dz/books?id=eGGO-W6Ao3EC&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.dz/books?id=eGGO-W6Ao3EC&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Legendre, R, (1993). *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Montréal, Québec : Guérin, en ligne, disponible sur <http://www.commelair.ca/fcde/Coprede.htm>,
- [https://edutechwiki.unige.ch/fr/Jouer\\_pour\\_apprendre](https://edutechwiki.unige.ch/fr/Jouer_pour_apprendre)
- [https://edutice.hal.science/edutice-00157511/file/Pour\\_une\\_pedagogie\\_du\\_jeu\\_de\\_role.pdf](https://edutice.hal.science/edutice-00157511/file/Pour_une_pedagogie_du_jeu_de_role.pdf)

---

## Liste des tableaux

Tableau N°01: Les aspects positifs et négatifs du jeu pédagogique selon G. Béville (1986) ..	38
Tableau N°02: Répartition des enseignants selon le sexe. ....	41
Tableau N°03 : Répartition des enseignants selon le diplôme .....	42
Tableau N°04 : Expérience professionnelle des enseignants .....	43
Tableau N°05: Suffisance de volume horaire accordé à la production orale .....	44
Tableau N°06 : La motivation des apprenants en classe .....	45
Tableau N°07: Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe.....	47
Tableau N°08: La pratique de jeu de rôle en classe .....	48
Tableau N°09 : L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative et interactive. ....	49
Tableau N°10 : Le développement de créativité à travers le jeu de rôle. ....	50
Tableau N°11: L'usage du jeu de rôle à l'enrichissement de vocabulaire. ....	51
Tableau N°12 :l'installation la confiance en soi chez les apprenants .....	52
Tableau N°13: La motivation des apprenants vis-à-vis le jeu de rôle .....	53
Tableau N°14 : Classification des difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de "jeu de rôle" par le plus fréquent.....	54
Tableau N°15: Grille d'observation de la séance N°1.....	63
Tableau N°16 : Grille d'observation de la séance N°2 .....	69

---

**Liste des Figures**

Figure N° 01: définition de l'orale selon Jean-Marc Coletta .....	16
Figure N° 02 : Le sexe des enseignants .....	41
Figure N° 03 : les diplômes des enseignants .....	42
Figure N° 04 : Expérience des enseignants. ....	43
Figure N° 05 : Suffisance de volume horaire consacré à la production orale. ....	44
Figure N° 06 : La motivation des apprenants en classe.....	45
Figure N° 08 : La pratique de jeu de rôle en classe.....	48
Figure N° 10 : Le développement de créativité à travers le jeu de rôle. ....	50
Figure N°11 : L'usage du jeu de rôle à l'enrichissement de vocabulaire.....	51
Figure N° 12 : L'installation la confiance en soi à travers le jeu de rôle. ....	52
Figure N° 14 : Les difficultés qu'entravent les apprenants par ordre selon son influence. ....	55

# *Annexes*

**Activité de jeu de rôle** : présentation d'un métier.

**Jeu de rôle N° 1** : Le médecin.

**Journaliste** : quand tu seras grand, tu seras quoi ?

**Le médecin** : quand je serai grand (e), je serai médecin.

**Journaliste** : tu feras quoi ?

**Le médecin** : je soignerai les malades.

**Journaliste** : t'utiliserai quoi ?

**Le médecin** : j'utiliserai la seringue et le tensiomètre.

**Journaliste** : tu porteras quoi ?

**Le médecin** : je porterai un tablier blanc.

**Jeu de rôle N° 2** : le pompier.

**Journaliste** : quand tu seras grand, tu seras quoi ?

**Le pompier** : quand je serai grand (e), je serai pompier (e).

**Journaliste** : tu feras quoi ?

**Le pompier** : j'aiderai les victimes.

**Journaliste** : t'utiliserai quoi ?

**Le pompier** : j'utiliserai le marteau piqueur et un camion.

**Journaliste** : tu porteras quoi ?

**Le pompier** : je porterai une combinaison et un casque.

Le pompier

grand

Quand je serai <sup>grand</sup> le pompier, Il aide  
se servi

Excellent  
travail

les gens et les victimes. Il utilise

un marteau lière et un camion. Il

travailleur

organise les secours.

Le pompier

grand

Quand je serai <sup>grand</sup> le pompier, Il aide  
se servi

Excellent  
travail

les gens et les victimes. Il utilise;

un marteau, lière et un camion. Il

travailleur

organise les secours.

Les pompiers aident les gens.

Excellent

Il sauve les victimes.

Il utilise un grand camion.

Il organise les secours.

**Questionnaire destiné aux enseignants du français au cycle primaire**

Nous sommes des étudiants de **master 2**, nous préparons notre mémoire de fin d'étude en français langue étrangère. Dans le but de réaliser notre travail porté sur l'impact de jeu de rôle sur le développement de la compétence de la production orale en classe FLE, cas des apprenants de 5AP, nous avons élaboré ce questionnaire auquel nous vous inviterons cordialement à y répondre.  
Nous vous remercions pour votre collaboration (**anonyme**).

---

Q1- Etes-vous ?

- Femme
- Homme

Q2- Diplôme(s) obtenu(s) :

- Licence
- Master
- Doctorat

Q3- Combien d'années d'expérience avez-vous ?

- Moins de cinq ans
- Entre cinq et dix ans
- Plus de dix ans

Q4- : Le volume horaire accordé à l'activité de la production orale est-il ?

- Suffisant
- Insuffisant

Q5- Vos apprenants sont-ils motivés pour la production orale ?

- Tout à fait
- Parfois
- Nullement

Q6- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année ?

.....

.....

.....

.....

Q7 -En production orale, quelles stratégies adoptez-vous pour motiver vos apprenants à prendre la parole et s'exprimer en classe ?

- Lecture
- Jeu de rôle
- Dialogue (conversation)

Autres : .....

.....

.....

.....

Q8- Est-ce que vous pratiquez le " jeu de rôle " avec vos apprenant en production orale ?

- Oui
- Souvent
- Parfois
- Nullement

Q9- Selon vous la pratique de " jeu de rôle " aide-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

Q10- Pensez-vous que le " jeu de rôle " peut-il développer la créativité chez les apprenants en classe de FLE au primaire ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

Q11- D'après vous, l'usage du " jeu de rôle " en classe FLE enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

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

Q12- Est-ce que vous trouvez que la pratique du " jeu de rôle " en classe peut installer la confiance en soi chez les apprenants ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

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

Q13- En pratiquant cette technique (" jeu de rôle "), la motivation de vos apprenants est-elle

- Forte
- Moyenne
- Faible

Q14- Par rapport à la compétence de s'exprimer oralement, d'après vous, quels sont les objectifs principaux du " jeu de rôle " ?

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

Q15- Quelles sont les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de " jeu de rôle " ?  
Numérotez-les en commençant par le plus fréquent :

- La timidité
- L'anxiété langagière (sentiment de tension et d'inquiétude)
- Le trac
- La prononciation
- Le vocabulaire

Autres : .....

.....

.....

.....

Q16- Selon vous, quel est l'impact de " jeu de rôle " sur la production orale de vos apprenants ?

.....

.....

.....

.....

Q17- Que proposez-vous comme orientations pour réussir le " jeu de rôle " en classe FLE ?

.....

.....

.....

.....

.....

### Questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire

Nous sommes des étudiants de **master 2**, nous préparons notre mémoire de fin d'étude en français langue étrangère. Dans le but de réaliser notre travail porté sur l'impact de jeu de rôle sur le développement de la compétence de la production orale en classe FLE, cas des apprenants de 5AP, nous avons élaboré ce questionnaire auquel nous vous inviterons cordialement à y répondre.  
Nous vous remercions pour votre collaboration (**anonyme**).

Q1- Etes-vous ?

- Femme
- Homme

Q2- Diplôme(s) obtenu(s) :

- Licence
- Master
- Doctorat

Q3- Combien d'années d'expérience avez-vous ?

- Moins de cinq ans
- Entre cinq et dix ans
- Plus de dix ans

Q4- : Le volume horaire accordé à l'activité de la production orale est-il ?

- Suffisant
- Insuffisant

Q5- Vos apprenants sont-ils motivés pour la production orale ?

- Tout à fait
- Parfois
- Nullement

Q6- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année ?

... Les difficultés de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année sont : les difficultés de vocabulaire, les difficultés grammaticales, les difficultés de conjugaison, les difficultés phonétiques.....

Q7 -En production orale, quelles stratégies adoptez-vous pour motiver vos apprenants à prendre la parole et s'exprimer en classe ?

- Lecture
- Jeu de rôle
- Dialogue (conversation)

Autres : .....  
.....  
.....

Q8- Est-ce que vous pratiquez le " jeu de rôle " avec vos apprenant en production orale ?

- Oui
- Souvent
- Parfois
- Nullement

Q9- Selon vous la pratique de " jeu de rôle " aide-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

..... *Être forcer de proposition* .....  
..... *Être à l'écoute et à adopter* .....  
.....  
.....

Q10- Pensez-vous que le " jeu de rôle " peut-il développer la créativité chez les apprenants en classe de FLE au primaire ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

..... *Parce que le jeu de rôle motive les apprenants* .....  
..... *à s'exprimer oralement* .....  
.....  
.....

Q11- D'après vous, l'usage du " jeu de rôle " en classe FLE enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- Oui

- Non

- Pourquoi ?

*Parce qu'ils sont intéressés au sens des mots jamais.....  
entendu, essayer de comprendre des mots nouveaux  
en contexte.....*

Q12- Est-ce que vous trouvez que la pratique du " jeu de rôle " en classe peut installer la confiance en soi chez les apprenants ?

- Oui

- Non

- Pourquoi ?

*Parce que le "jeu de rôle" en classe peut installer.....  
la confiance en soi chez les apprenants.....*

Q13- En pratiquant cette technique (" jeu de rôle "), la motivation de vos apprenants est-elle

- Forte

- Moyenne

- Faible

Q14- Par rapport à la compétence de s'exprimer oralement, d'après vous, quels sont les objectifs principaux du " jeu de rôle " ?

*Dans la majorité des jeux de rôle... L'objectif... dans la plupart des jeux  
de rôle, est ouvert, ou indéfini... La réussite y est au moins autant  
affaire collective qu'individuelle... C'est là une originalité.....  
fondamentale de ce type de jeux, souvent déconcertante au premier...  
abord, mais formidabile ensuite.*

Q15- Quelles sont les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de " jeu de rôle " ?  
Numérotez-les en commençant par le plus fréquent :

- La timidité 3
- L'anxiété langagière (sentiment de tension et d'inquiétude) 5
- Le trac 4
- La prononciation 2
- Le vocabulaire 1

Autres : .....

.....

.....

.....

Q16- Selon vous, quel est l'impact de " jeu de rôle " sur la production orale de vos apprenants ?

*L'utilisation du jeu de rôles à l'oral porte aux apprenants une dose  
d'énergie et de positivité grâce à ses fonctions d'attirer leurs  
attention et susciter leur intérêt et donc les motiver pour  
apprendre l'oral.*

Q17- Que proposez-vous comme orientations pour réussir le " jeu de rôle " en classe FLE ?

*Pour réussir le " jeu de rôle " en classe FLE il faut :*

- Enrichir le vocabulaire des apprenants*
- Concentrer vous sur la bonne prononciation des apprenants*
- donner une dose de confiance de psychisme des apprenants*

**Questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire**

Nous sommes des étudiants de **master 2**, nous préparons notre mémoire de fin d'étude en français langue étrangère. Dans le but de réaliser notre travail porté sur l'impact de jeu de rôle sur le développement de la compétence de la production orale en classe FLE, cas des apprenants de 5AP, nous avons élaboré ce questionnaire auquel nous vous inviterons cordialement à y répondre.  
 Nous vous remercions pour votre collaboration (**anonyme**).

Q1- Etes-vous ?

- Femme
- Homme

Q2- Diplôme(s) obtenu(s) :

- Licence
- Master
- Doctorat

Q3- Combien d'années d'expérience avez-vous ?

- Moins de cinq ans
- Entre cinq et dix ans
- Plus de dix ans

Q4- : Le volume horaire accordé à l'activité de la production orale est-il ?

- Suffisant
- Insuffisant

Q5- Vos apprenants sont-ils motivés pour la production orale ?

- Tout à fait
- Parfois
- Nullement

Q6- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année ?

..... timidité .....

..... Prononciation .....

..... Le temps .....

..... Faciliter la consigne .....

Q7 -En production orale, quelles stratégies adoptez-vous pour motiver vos apprenants à prendre la parole et s'exprimer en classe ?

- Lecture
- Jeu de rôle
- Dialogue (conversation)

Autres : .....

Q8- Est-ce que vous pratiquez le " jeu de rôle " avec vos apprenant en production orale ?

- Oui
- Souvent
- Parfois
- Nullement

Q9- Selon vous la pratique de " jeu de rôle " aide-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

*Oui, pourquoi pas*

Q10- Pensez-vous que le " jeu de rôle " peut-il développer la créativité chez les apprenants en classe de FLE au primaire ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

*Il vit les moments, donc, ils seront gravés dans la mémoire. Aussi, les enfants aiment bouger donc, cela leur aide à mieux apprendre (kinesthésique)*

Q11- D'après vous, l'usage du " jeu de rôle " en classe FLE enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- Oui

- Non

- Pourquoi ?

..... Ça sert à grave l'information  
.....  
.....

Q12- Est-ce que vous trouvez que la pratique du " jeu de rôle " en classe peut installer la confiance en soi chez les apprenants ?

- Oui

- Non

- Pourquoi ?

..... L'apprenant (petit) aime <sup>se</sup> montrer  
..... devant les collègues et l'enseignant  
..... Il s'entraîne à l'oralité.  
.....

Q13- En pratiquant cette technique (" jeu de rôle "), la motivation de vos apprenants est-elle

- Forte

- Moyenne

- Faible

Q14- Par rapport à la compétence de s'exprimer oralement, d'après vous, quels sont les objectifs principaux du " jeu de rôle " ?

..... Augmenter la confiance en soi  
..... Consolider les apprentissages  
..... Faire agir les apprenants

Q15- Quelles sont les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de " jeu de rôle " ?  
Numérotez-les en commençant par le plus fréquent :

- La timidité 4
- L'anxiété langagière (sentiment de tension et d'inquiétude) 3
- Le trac 2
- La prononciation 5
- Le vocabulaire 1

Autres : .....

.....

.....

.....

Q16- Selon vous, quel est l'impact de " jeu de rôle " sur la production orale de vos apprenants ?

.....  
Améliorer la prononciation. Donner du sens à l'apprentissage via l'agir et les actions et surtout dépasser la monotonie et ajouter de l'ambiance en classe qui favorise l'app

Q17- Que proposez-vous comme orientations pour réussir le " jeu de rôle " en classe FLE ?

- Accompagner les profs pour mieux faire
- Encourager cette activité
- Donner du temps suffisant pour la pratiquer
- Intégrer cette activité dans le programme et leur donner sa place méritée

### Questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire

Nous sommes des étudiants de **master 2**, nous préparons notre mémoire de fin d'étude en français langue étrangère. Dans le but de réaliser notre travail porté sur l'impact de jeu de rôle sur le développement de la compétence de la production orale en classe FLE, cas des apprenants de 5AP, nous avons élaboré ce questionnaire auquel nous vous inviterons cordialement à y répondre.

Nous vous remercions pour votre collaboration (**anonyme**).

Q1- Etes-vous ?

- Femme
- Homme

Q2- Diplôme(s) obtenu(s) :

- Licence
- Master
- Doctorat

Q3- Combien d'années d'expérience avez-vous ?

- Moins de cinq ans
- Entre cinq et dix ans
- Plus de dix ans

Q4- : Le volume horaire accordé à l'activité de la production orale est-il ?

- Suffisant
- Insuffisant

Q5- Vos apprenants sont-ils motivés pour la production orale ?

- Tout à fait
- Parfois
- Nullement

Q6- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année ?

Les élèves sont incapables de répondre à des questions oralement alors on doit leur présenter au tableau pour repérer les mots utilisés dans les réponses.

Q7 -En production orale, quelles stratégies adoptez-vous pour motiver vos apprenants à prendre la parole et s'exprimer en classe ?

- Lecture
- Jeu de rôle
- Dialogue (conversation)

Autres : *Pour donner la confiance aux apprenants de parler. La parole doit être présente dans toutes les séances pour qu'elle devienne une habitude.*

Q8- Est-ce que vous pratiquez le " jeu de rôle " avec vos apprenant en production orale ?

- Oui
- Souvent
- Parfois
- Nullement

Q9- Selon vous la pratique de " jeu de rôle " aide-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

*Tous les apprenants adorent la prise de parole surtout s'ils se comparent avec leurs camarades de classe, ils leur donnent des idées et exposent leurs compétences.*

Q10- Pensez-vous que le " jeu de rôle " peut-il développer la créativité chez les apprenants en classe de FLE au primaire ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

*Le jeu de rôle est très important parce que l'apprenant aime parler une langue étrangère ça le valorise.*

Q11- D'après vous, l'usage du " jeu de rôle " en classe FLE enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- Oui

- Non

- Pourquoi ?

En classe, l'apprenant reçoit les informations  
c.à.d. le vocabulaire visé pour une leçon  
ou un thème. Il doit utiliser ce vocabulaire  
au moment juste.

Q12- Est-ce que vous trouvez que la pratique du " jeu de rôle " en classe peut installer la confiance en soi chez les apprenants ?

- Oui

- Non

- Pourquoi ?

Le jeu de rôle donne la liberté  
de s'exprimer quand on a besoin  
et on n'est pas obligé de demander  
la permission.

Q13- En pratiquant cette technique (" jeu de rôle "), la motivation de vos apprenants est-elle

- Forte

- Moyenne

- Faible

Q14- Par rapport à la compétence de s'exprimer oralement, d'après vous, quels sont les objectifs principaux du " jeu de rôle " ?

Les objectifs principaux c'est l'autonomie  
la confiance la phonétique - articulatoire  
c.à.d. parler correctement.

Q15- Quelles sont les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de " jeu de rôle " ?  
Numérotez-les en commençant par le plus fréquent :

- La timidité 1
- L'anxiété langagière (sentiment de tension et d'inquiétude) 3
- Le trac 2
- La prononciation 4
- Le vocabulaire 5

Autres : .....

.....

.....

.....

Q16- Selon vous, quel est l'impact de " jeu de rôle " sur la production orale de vos apprenants ?

*... Tout en répétant des phrases entendues ou lues  
l'élève construit un vocabulaire qui l'aide  
à dire des phrases correctes et produire  
des écrits correctes en cas de besoin*

Q17- Que proposez-vous comme orientations pour réussir le " jeu de rôle " en classe FLE ?

*... Pour moi, l'oral est très important pour  
consolider les acquis alors si l'élève veut  
prendre la parole, il ne doit pas demander la  
permission parce que parler, c'est la liberté  
et c'est le seul moyen de parler une langue étrangère.*

**Questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire**

Nous sommes des étudiants de **master 2**, nous préparons notre mémoire de fin d'étude en français langue étrangère. Dans le but de réaliser notre travail porté sur l'impact de jeu de rôle sur le développement de la compétence de la production orale en classe FLE, cas des apprenants de SAP, nous avons élaboré ce questionnaire auquel nous vous inviterons cordialement à y répondre.  
Nous vous remercions pour votre collaboration (**anonyme**).

Q1- Etes-vous ?

- Femme
- Homme

Q2- Diplôme(s) obtenu(s) :

- Licence
- Master
- Doctorat

Q3- Combien d'années d'expérience avez-vous ?

- Moins de cinq ans
- Entre cinq et dix ans
- Plus de dix ans

Q4- : Le volume horaire accordé à l'activité de la production orale est-il ?

- Suffisant
- Insuffisant

Q5- Vos apprenants sont-ils motivés pour la production orale ?

- Tout à fait
- Parfois
- Nullement

Q6- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'enseignement de la production orale surtout dans les classes de 5<sup>ème</sup> année ?

..... Il y a des problèmes liés à la maîtrise orale de la langue .....  
..... française aussi relatif à l'entourage de l'élève (religion et langue .....  
..... arabe.) .....

Q7 -En production orale, quelles stratégies adoptez-vous pour motiver vos apprenants à prendre la parole et s'exprimer en classe ?

- Lecture
- Jeu de rôle
- Dialogue (conversation)

Autres : .....  
 .....  
 .....

Q8- Est-ce que vous pratiquez le " jeu de rôle " avec vos apprenant en production orale ?

- Oui
- Souvent
- Parfois
- Nullement

Q9- Selon vous la pratique de " jeu de rôle " aide-elle les apprenants à acquérir une compétence communicative et interactive ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

..... Parce que elle aide l'apprenant à s'exprimer en produisant  
 des phrases, en participant au jeu, prends son rôle dans une  
 situation problème.....  
 .....

Q10- Pensez-vous que le " jeu de rôle " peut-il développer la créativité chez les apprenants en classe de FLE au primaire ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

..... Parce que cette méthode encourage l'apprenant et élargie  
 son réflexion et développe des compétences verbales et  
 linguistiques.....  
 .....

Q11- D'après vous, l'usage du " jeu de rôle " en classe FLE enrichit-il le vocabulaire des apprenants ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

..... L'usage du jeu de rôle enrichit-il le vocabulaire des apprenants parce que il utilise les mots appris en classe dans des phrases ou des conversations.....

Q12- Est-ce que vous trouvez que la pratique du " jeu de rôle " en classe peut installer la confiance en soi chez les apprenants ?

- Oui
- Non
- Pourquoi ?

..... Parce que ça l'aide à vain le courage de parler et à se débarrasser de sa timidité.....

Q13- En pratiquant cette technique (" jeu de rôle "), la motivation de vos apprenants est-elle

- Forte
- Moyenne
- Faible

Q14- Par rapport à la compétence de s'exprimer oralement, d'après vous, quels sont les objectifs principaux du " jeu de rôle " ?

..... Participer à une discussion sur un sujet donné.....  
..... Traiter les graphèmes de la langue.....  
..... Identifier le thème général.....

Q15- Quelles sont les difficultés rencontrées chez les apprenants pendant l'activité de " jeu de rôle " ?  
Numérotez-les en commençant par le plus fréquent :

- La timidité 1
- L'anxiété langagière (sentiment de tension et d'inquiétude) 5
- Le trac 2
- La prononciation 3
- Le vocabulaire 4

Autres : .....  
.....  
.....  
.....

Q16- Selon vous, quel est l'impact de " jeu de rôle " sur la production orale de vos apprenants ?

..... Cette méthode vise à intégrer l'étudiant dans l'ambiance du cours,  
..... facilite son processus de compréhension et lui donne également  
..... des compétences linguistiques, et renforce sa confiance en soi.....  
.....  
.....

Q17- Que proposez-vous comme orientations pour réussir le " jeu de rôle " en classe FLE ?

..... Pour réussir cette méthode pédagogique, on peut lui accorder plus de  
..... temps, avec l'importance de communiquer cette langue en dehors du  
..... département, et pourquoi pas même avec la famille à la maison.....  
.....  
.....

**Grille d'évaluation**

Les critères d'observation de l'enseignant	Commentaire
Gestion de classe	
Gestion de temps	
Support pédagogique adopté	
Matériel	
Faire motiver ses apprenants	
Explication des consignes	
Le langage corporel	

Les critères d'observation de l'apprenant	Commentaire
Motivation des apprenants	
Communication et interaction	
Créativité	
Enrichissement des vocabulaires	
Confiance en soi	
L'anxiété langagière et le trac	
La timidité	