

Ministère de l'enseignement Supérieur et de la recherche scientifique  
Université Djilali Bounaama KHEMIS MILIANA  
Faculté des lettres et des langues étrangères  
Département des langues étrangères



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master  
Spécialité: Didactique du Français Langue Etrangère

« Le jeu de rôle comme activité motivante dans  
la production orale en classe du FLE:  
Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire »

**Dirigé par :**

Mr. BENMOKHTARI Hicham

**Présenté par:**

HADDADOU Fatiha

KHLEDJ Houda

**Membre de jury:**

Mme BAGHDADI Amina ..... Présidente

Mr BENMOKHTARI Hicham ..... Rapporteur

Mme BOUDAHANE Sihem ..... Examinatrice

Année universitaire : 2021/2022

## Remerciement

Nous tenons à exprimer nos remerciements et notre profonde gratitude à « **ALLAH** » le tout puissant de nous avoir donné le courage, la force, la patience et surtout la santé pour réaliser et mener à bien ce travail.

Nous tenons à remercier notre encadreur, **Mr BENMOKHTARI Hicham** qui nous a fait grand honneur de vouloir nous encadrer, et à exprimer nos sentiments de gratitude pour son aide, son suivi, ses précieux conseils, ses orientations, tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Nos remerciements les plus sincères à tous les enseignants du département de français qui ont veillé à nous former,

Nos remerciements vont aussi aux membres du jury pour l'honneur qu'ils nous ont accordé en évaluant ce modeste travail.

Enfin, nous tenons à remercier tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce modeste travail.

## **Résumé :**

L'acquisition d'une compétence orale est l'une des conditions pour un apprentissage positif d'une langue étrangère et pour acquérir cette compétence, l'élève doit d'abord construire des habiletés expressives et communicationnelles. Notre recherche porte sur l'exploitation de la technique du jeu de rôles dans la séance de la production orale pour motiver les apprenants de la 3<sup>ème</sup> année primaire à s'exprimer d'une façon libre et à développer une compétence communicative.

Le jeu de rôles met l'apprenant dans un bain linguistique qui le rend plus compétent et motivé, et à la fois, elle améliore l'aspect communicatif et oral de l'apprenant. Le recours à cette stratégie en classe de FLE, nous paraît être très efficace afin d'encourager les apprenants à prendre la parole et développer chez eux l'habileté de s'exprimer spontanément.

Notre travail est composé de deux parties : la première est constituée de deux chapitres théoriques qui mettent la lumière sur notre champ de recherche, et le deuxième est consacré à la phase pratique de notre travail, elle est composée de deux chapitres qui présentent les deux processus d'investigation de notre recherche.

À l'issue de cette étude, et d'après les résultats obtenus de nos deux processus de recherche l'observation et le questionnaire, nous avons pu confirmer que le jeu de rôles est une activité motivante par excellence, l'enseignant est invité donc, à utiliser ce genre d'activité à caractère ludique en classe de FLE afin de répondre aux besoins langagiers de ses apprenants

**Mots-clés :** le jeu de rôles- La motivation - La production orale

**Abstract:**

The acquisition of an oral skill is one of the conditions for the positive learning of a foreign language, to acquire these skills the student must first acquire expressive and communicational skills. Our research focuses on the exploitation of the role-playing technique in the session of oral production to motivate learners of the 3rd year of primary school to express themselves in a freeway and to develop communicative competence.

The role-play puts the learner in a linguistic bath, which makes him more competent and motivated and at the same time it improves the aspect communicative and oral of the learner. The use of this strategy in the French foreign language class seems to us to be very effective in order to encourage the learner to speak up and develop in them the ability to express themselves spontaneously.

Our work is composed of two parties: The 1st consists of two theoretical chapter which sheds light on our field of research and the second is devoted created at the practical phase of our work, it is composed of two chapters which present the two investigation processes of our work

At the end of this study and according to the results obtained from our two research processes, the observation and the questioning, we were able to confirm that the role play is a motivating activity par excellence, the teacher is therefore invited to use this kind of playful activity in the French foreign language class in order to meet the language needs of his or her students.

**Keywords:** The role play, Motivation, Oral production,

## الملخص:

اكتساب مهارة شفوية هو أحد شروط التعلم الإيجابي للغة أجنبية ولاكتساب هذه المهارة، يجب على الطالب أولاً أن يكتسب مهارات تعبيرية وتواصلية. يركز بحثنا على استغلال تقنية لعب الأدوار في حصة التعبير الشفوي لتحفيز المتعلمين في السنة الثالثة من المدرسة الابتدائية للتعبير بطريقة حرة ولتطوير الكفاءة التواصلية.

لعب الأدوار يضع المتعلم في حمام لغوي يجعله أكثر كفاءة وتحفيزاً وفي نفس الوقت يحسن الجانب التواصلية والشفهي للمتعلم، أن استخدام هذه الإستراتيجية في اللغة الفرنسية فعال للغاية من أجل تشجيع المتعلم على التحدث وتطوير القدرة على التعبير تلقائياً.

يتكون عملنا من جزأين يتكون الأول من فصلين نظريين يلقيان الضوء على مجال بحثنا والثاني مخصص للمرحلة العملية لعملنا، ويتكون من فصلين يعرضان عمليتي التحقيق.

في نهاية هذه الدراسة ووفقاً للنتائج التي تم الحصول عليها من عمليتي البحث، الملاحظة والاستجواب، تمكنا من تأكيد أن لعب الأدوار يعتبر نشاطاً تحفيزياً بامتياز، لذا فإن المعلم مدعو لاستخدام هذا النوع من النشاط المرح في قسم اللغة الفرنسية من أجل تلبية الاحتياجات اللغوية لطلابه.

**الكلمات المفتاحية:** لعب الأدوار – التحفيز، التعبير الشفهي.

### Liste des tableaux :

<b>N ° du tableau</b>	<b>Titre</b>	<b>Page</b>
<b>Tableau N° 01</b>	Définition des objectifs de la première séance.	<b>41</b>
<b>Tableau N° 02</b>	Définition des objectifs de la deuxième séance.	<b>42</b>
<b>Tableau N° 03</b>	Définition des objectifs de la troisième séance.	<b>43</b>
<b>Tableau N° 04</b>	Répartition des enseignants selon le sexe	<b>52</b>
<b>Tableau N° 05</b>	Expérience des enseignants	<b>53</b>
<b>Tableau N° 06</b>	L'intérêt des apprenants à l'apprentissage de la langue française	<b>54</b>
<b>Tableau N° 07</b>	La motivation des élèves en classe	<b>55</b>
<b>Tableau N° 08</b>	Activité la plus importance entre l'oral et l'écrit	<b>56</b>
<b>Tableau N° 09</b>	Suffisance de volume horaire consacré à la production orale	<b>57</b>
<b>Tableau N° 10</b>	L'amélioration du niveau des apprenants en production orale	<b>58</b>
<b>Tableau N° 11</b>	Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe	<b>60</b>
<b>Tableau N° 12</b>	La pratique de jeu de rôle en classe	<b>61</b>
<b>Tableau N° 13</b>	Le jeu de rôle	<b>62</b>
<b>Tableau N° 14</b>	Le statu de jeu de rôle dans les programmes officiels	<b>63</b>
<b>Tableau N° 15</b>	La motivation des élèves vis à vis le jeu de rôle	<b>64</b>
<b>Tableau N° 16</b>	L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative	<b>65</b>

**Liste des figures :**

<b>N ° de la figure</b>	<b>Titre</b>	<b>Page</b>
<b>Figure N° 01</b>	Le sexe des enseignants	<b>52</b>
<b>Figure N° 02</b>	Expérience des enseignants	<b>53</b>
<b>Figure N° 03</b>	L'intérêt des apprenants à l'apprentissage de la langue française	<b>54</b>
<b>Figure N° 04</b>	La motivation des élèves en classe	<b>55</b>
<b>Figure N° 05</b>	Activité la plus importance entre l'oral et l'écrit	<b>56</b>
<b>Figure N° 06</b>	Suffisance de volume horaire consacré à la production orale	<b>57</b>
<b>Figure N° 07</b>	L'amélioration du niveau des apprenants en production orale	<b>58</b>
<b>Figure N° 08</b>	Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe	<b>60</b>
<b>Figure N° 09</b>	La pratique du jeu de rôle en classe	<b>61</b>
<b>Figure N° 10</b>	Le statu du jeu de rôle dans les programmes officiels	<b>63</b>
<b>Figure N° 11</b>	La motivation des élèves vis à vis le jeu de rôle	<b>64</b>
<b>Figure N° 12</b>	L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative	<b>65</b>

## Table de matière

<b>Introduction générale.....</b>	<b>01</b>
-----------------------------------	-----------

### **Partie théorique.**

#### **Chapitre I : Le jeu de rôle et la motivation.**

Introduction .....	06
I-Définition générale du jeu.....	07
1- Qu'est-ce qu'un jeu.....	07
2 -le jeu de rôles.....	08
2-1-Qu'est-ce qu'un jeu de rôle.....	08
2-2- l'historique de l'enseignement par le jeu de rôle.....	09
2-2-1 - Expérience de Moreno.....	09
3 - Evolution du jeu de rôles en didactique.....	10
4 -Le jeu de rôle dans la classe du FLE.....	10
5 -la place du jeu de rôle dans l'enseignement /apprentissage.....	10
5-1-Jeu de rôle, un moyen de communication.....	11
5-2- Le jeu de rôles exige le travail en groupe.....	12
5-3 Le jeu de rôle pour l'oral.....	12
6 -l'exploitation du jeu de rôle dans la classe de 3AP.....	13
7 -la mis en situation d'un jeu de rôle.....	14
7-1 - la phase de préparation.....	14
7-2 -la phase d'animation.....	14
7-3 - la phase d'analyse.....	15
8- Les avantages du jeu de rôles.....	15
II.1-La motivation.....	16
1-1- Qu'est-ce que la motivation.....	16
2- La motivation scolaire.....	17
2.1 Définition de la motivation en contexte scolaire.....	17
3 - Les types de motivation.....	19
3-1 -Motivation intrinsèque.....	19
3.2 -Motivation extrinsèque.....	19
4-Les facteurs de la motivation scolaire.....	20
Conclusion.....	21

## **Chapitre II : la compétence de la production orale.**

Introduction.....	23
1- Finalité de l'enseignement du FLE au primaire.....	24
2- Qu'est-ce que l'oral.....	24
2-1- Définition de l'oral.....	24
2-2- L'oral en classe du FLE.....	25
3- Les activités de l'oral dans la classe de FLE.....	26
3-1- La compréhension orale.....	26
3-2- La production orale.....	27
3-2-1- les objectifs de la production orale.....	27
3-2-2- Les activités de la production orale en classe de3AP.....	28
4-La prise de parole.....	28
4-1 - Définition de la prise de parole.....	28
4-2 - La condition de prise de parole chez les apprenants en classe du FLE.....	29
4-3 - Difficultés face à la prise de parole.....	30
5-Communication et interaction en classe de FLE .....	32
5-1- Interaction entre l'enseignant et l'apprenant.....	33
5-2- Interaction entre les apprenants.....	34
6-le travail en équipe.....	34
6.1. L'objectif de cette technique.....	34
7-Le rôle de l'enseignant .....	35
8-Le rôle de l'apprenant.....	35
Conclusion.....	36

### **Partie pratique.**

#### **Chapitre I : Présentation et description du corpus de recherche.**

Introduction.....	39
1. Observation.....	40
1.1.1. Présentation des éléments de l'observation.....	40
I.2. Lieu de l'étude.....	40
I.3. Choix du corpus .....	40



# Introduction

## **Introduction générale**

---

---

### **Introduction générale :**

L'enseignement/apprentissage du Français langue étrangère au primaire a pour objectif d'installer chez le jeune apprenti une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et s'exprimer en langue française en toute sécurité. Cet enseignement doit être bien structuré et bien élaboré afin d'avoir des apprenants qui communiquent aisément et spontanément dans cette langue.

La communication constitue le noyau dur des méthodologies d'enseignement/apprentissage des langues étrangères dès l'avènement de l'approche communicative selon laquelle apprendre une langue étrangère c'est apprendre à communiquer par cette langue.

Alors les apprenants doivent être en mesure de communiquer dans les différentes situations de leur vie quotidienne en faisant usage de leurs compétences développées et leurs connaissances acquises à l'école, pour cela l'enseignant qui est l'acteur primordiale dans la classe doit veiller sur le bon déroulement du processus d'enseignement de l'activité de la production orale où l'élève développe son habileté de communiquer, il doit créer un climat favorable et motivant afin de provoquer des interactions auxquelles ses apprenants prennent part, tout en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des pratiques fructueuses, ludique et surtout motivantes qui stimule leur désir de prendre la parole et s'exprimer en FLE.

Plusieurs recherches effectuées par des pédagogues, linguistes, psychologues affirment l'importance des activités à caractère ludique dans l'enseignement /apprentissage de la langue française, et les considère comme le moyen le plus efficace qui peut répondre aux besoins et aux attentes des apprenants, c'est la meilleure façon pour créer le désir d'apprendre et motiver les apprenants à acquérir une compétence langagière.

En tant que enseignantes du FLE au primaire, nous constatons que nos élèves et spécialement ceux de la 3 année , ont beaucoup de difficultés en ce qui concerne l'apprentissage de l'oral et surtout lors des séances de production orale où de nombreux apprenants n'arrivent pas à prendre la parole et exprimer oralement en F.L.E, Nous remarquerons également que ces apprenants manquent de motivation, élément important qui leur garantirait le plaisir de communiquer avec cette langue, c'est à travers ces constats et afin de faire face à ces difficultés , nous avons pensé à la technique du jeu de rôle comme activité orale ludique qui facilite l'apprentissage de l'oral , motive les apprenants à s'exprimer aisément et acquérir les différentes compétences orales et les aide aussi à

## Introduction générale

---

dépasser la prise de parole devant un public plus tard, tout en mettant l'accent sur les propos du M.C Tréville et L. Duquette qui déclarent que:

*« Dans le cadre des approches communicatives, l'enseignant place l'apprenant dans des situations de communication réaliste et signifiante et l'aide à développer des moyens de négocier le sens des messages reçus (stratégies de compréhension) ou émis (stratégies de production) » (Tréville, M et al, 1996, P09)*

A cet égard, le jeu de rôle constitue une activité qui s'inscrit dans un cadre d'échange simulé, authentique et varié par laquelle l'apprenant pourrait développer ses habilités d'écoute et de prise de parole.

Notre travail de recherche s'ancre dans le champ de la didactique de l'oral dans la mesure où elle expose une réflexion visant à mettre en valeur l'exploitation pédagogique du jeu de rôle en tant qu'outil de motivation en production orale en classe de FLE. Nous avons formulé l'intitulé suivant : « Le jeu de rôle comme activité motivante dans la production orale en classe du FLE : cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire. »

Nous essayerons à travers cette recherche de répondre à la problématique suivante :

**« La mise en place de jeu de rôle en classe du FLE, pourrait-elle favoriser la motivation des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire dans la production orale ? »**

Notre objectif principal consiste alors de vérifier l'efficacité du jeu de rôle dans la motivation des apprenants de la 3AP à prendre la parole lors de la séance de la production orale.

Notre problématique s'articule autour des questions suivantes :

- Est-ce que le jeu de rôle peut-il contribuer à la motivation des apprenants de la 3AP ?
- Le recours au jeu de rôle en tant qu'outil motivant serait-il bénéfique dans l'acquisition de la compétence communicative ?

Pour répondre à ces questions nous supposons que :

- Le jeu de rôle serait une bonne stratégie pédagogique qui motiverait l'élève à s'impliquer davantage dans la séance de la production orale.
- Le jeu de rôles à l'oral porterait aux apprenants une dose d'énergie et d'enthousiasme grâce à ses fonctions d'attirer leurs attentions et susciter leur intérêt et donc les motiver pour apprendre l'oral.
- L'utilisation du jeu de rôle en classe du FLE permettrait à l'apprenant de vivre la langue et elle favoriserait le développement de la compétence communicative orale chez les élèves.

Pour vérifier nos hypothèses que nous avons annoncées ci-dessus, nous allons opter pour l'observation comme outil d'investigation qui sera faite à l'école de «Mokrane Abdelkader»

## **Introduction générale**

---

auprès des élèves de la 3AP afin de vérifier et mesurer l'effet motivationnel qu'a le jeu de rôle sur cette catégorie d'élèves, La seconde technique d'investigation sera un questionnaire destiné aux enseignants de 3AP pour savoir leur impression sur cette technique.

Notre présent travail de recherche est divisé en deux parties, la première constitue le cadre théorique, elle comporte deux chapitres : le premier chapitre intitulé « Le jeu de rôles et la motivation », en premier lieu, nous mettrons l'accent sur ce qui relève de la théorie concernant le jeu en général, le jeu de rôles, sa mise en place en classe de FLE et ses avantages. En deuxième lieu, nous allons définir la motivation et mentionner leurs différents types : intrinsèque et extrinsèque, ensuite, nous allons aborder la motivation dans le contexte scolaire et ses facteurs.

Le deuxième chapitre met en œuvre « la compétence de la production orale », où nous allons présenter premièrement des définitions de quelques notions fondamentales (l'oral/l'écrit en classe de FLE/ la compréhension et la production orale), puis nous allons mettre la lumière sur la production orale, les étapes, les activités et les objectifs de cette compétence en classe de 3AP. Nous évoquerons par ailleurs, la notion de prise de parole, nous allons citer certaines conditions pour prendre la parole, ainsi que les facteurs qui paralysent la prise de parole. Pour finir, nous nous pencherons sur les notions de la communication et l'interaction dans une classe de langue

La seconde partie de notre travail intitulé « corpus analyse et interprétation ». Elle présente notre investigation pédagogique sur terrain, elle se compose également de deux chapitres : dans lesquels, nous allons présenter et décrire dans le premier chapitre, les démarches scientifiques et méthodologiques adoptées et les outils d'investigation, en premier lieu nous allons vérifier l'efficacité de cette technique sur la motivation des apprenants dans l'activité de production orale par une observation menée auprès des élèves de 3<sup>ème</sup> année primaire, et pour renforcer notre enquête, nous allons élaborer un questionnaire destinés aux enseignants de 3<sup>ème</sup> année primaire qui s'interroge sur l'enseignement de la production orale et l'utilisation du jeu de rôle .

En ce qui concerne le dernier chapitre, nous allons présenter les résultats obtenus de manière descriptive et analytique soulever les avantages que cette pratique présentée et enfin une conclusion générale dans laquelle nous allons confirmer ou infirmer les hypothèses que nous avons émises.

La partie théorique

# CHAPITRE I :

« Le jeu de rôle  
et la motivation »

### **Introduction**

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

Afin de varier les approches et rendre la séance d'oral en classe de FLE plus motivante et plus attrayante, de même doter l'apprenant du plaisir d'apprendre à communiquer oralement en FLE, les enseignants font parfois recours au jeu de rôles qui est en effet une technique ludique, motivante et qui incite les élèves timides à prendre la parole.

Dans ce présent chapitre, nous allons aborder les concepts primordiaux dans notre thème (le jeu de rôle et la motivation).

Dans le premier volet, nous commençons par les définitions les plus pertinentes qui sont en relation avec l'utilisation de jeu de rôles dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE commençant par les plus généraux, arrivant aux plus spécifiques, par la suite, nous allons expliquer la méthode pédagogique de son application dans une classe de FLE,

Dans le deuxième volet, nous mettons l'accent sur les principaux points de la motivation scolaire : les types, les facteurs et les déterminants de la motivation scolaire.

### I- Définition générale du jeu :

**1-Qu'est-ce qu'un jeu :** La notion de jeu a été abordée dans les études de nombreux chercheurs dans les multiples domaines, c'est la raison pour laquelle il n'existe pas une seule définition, mais plutôt des définitions, tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème, pour définir ce terme nous avons consulté les dictionnaires, puis nous nous sommes adressés aux chercheurs qui avaient déjà mis en relief les différents aspects du jeu: Selon le dictionnaire Larousse le jeu est défini comme : «\* *Action non imposée, à laquelle on s'adonne pour divertir, en tirer un plaisir, divertissement : à quel jeu veux-tu jouer?*

\* *Activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles.*

\* *Ensemble des règles d'après lesquelles on joue.» (Larousse, illustré 2012, P598)*

Le Petit Robert définit le jeu comme : « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* » (Le Robert, 2005, P237).

Selon le dictionnaire de didactique des langues « *le jeu en didactique des langues, est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* » (J-Pierre, 2003, P106)

Lacombe aussi dit que :

« *Le jeu représente un des facteurs essentiels dans le développement de l'enfant, il est cause et conséquence. Il est abordé, ici, selon l'axe de développement de l'enfant et selon ses fonctions dominantes : ( Fonctionnelle intellectuelle ; symbolique ; de socialisation ; de création.)*» (Lacombe. J, P210)

Chamberland, Lavoie et Marquis le définissent comme : « *une interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but* » (Chamberland et al, 1995, P65) ce qui veut dire que le jeu est une activité qui permette aux apprenants d'interagir dans un cadre ordonné à la recherche d'un but assigné.

D'après ces différentes définitions on constate que le terme « jeu » désigne une activité favorisée et choisie par l'enfant, le jeu est une situation de joie et de plaisir aussi un moyen de communication et de développement des compétences dans le processus enseignement/apprentissage.

Bien entendu, l'important pour nous est en premier lieu la définition adaptée au domaine éducatif, la majorité des chercheurs en domaine de la langue ont défini le jeu comme étant

une technique intellectuelle ou physique dans laquelle l'enfant s'engage en s'amusant librement et spontanément et en respectant certaines règles en vue d'atteindre des objectifs fixés.

Donc le jeu est considéré comme un outil pédagogique efficace dans le développement de la compétence langagière chez l'apprenant, et il améliore aussi la créativité chez lui. Donc, l'enfant a besoin de jouer pour développer ses compétences personnelles et son autonomie, ainsi que, le jeu est considéré comme un noyau d'un apprentissage de la langue étrangère pour développer l'initiative de l'apprenant, et il lui aide dans la participation de son savoir d'une manière explicite ou implicite.

### **2-Les jeux de rôle :**

#### **2-1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?**

Est une activité ou une technique par laquelle un individu interprète le rôle d'un personnage dans un environnement fictif. De cette définition, il est possible de relever les mots suivants : jeu, interprétation, personnage, environnement fictif. Cette définition fixe le cadre pédagogique de jeu de rôle.

Francis Debyes propose la définition de jeu de rôle :

« Un jeu de rôles, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique »<sup>(1)</sup>.

Nous remarquons qu'il s'agit bien d'un événement de communication. Il peut être préparé par l'enseignant ou par les apprenants, la part de l'improvisation peut y être plus ou moins grande en fonction de niveau des acquisitions des élèves, plus la place qui lui accorde est grande, plus interactions sont importantes.

Le jeu de rôle est défini dans les documents officiels de la 3eAP comme : « *une interprétation libre à partir d'un canevas proposé* » (**Document d'accompagnement des programmes 3AP, 2004, P39**)

Ce jeu permet à l'élève d'être actif en classe, il prend l'initiative pour jouer ou interpréter un rôle en libérant la parole et s'exprimant en langue étrangère dans un climat sécurisé et

---

<sup>1)</sup> <https://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-rôles/> Francis Debyser, les jeux de rôles, 1997, page 2 Consulté le 26/12/2021.à 17h30

contrôlé par l'enseignant où l'élève se sent à l'aise. Il offre également une interaction entre les élèves et l'enseignant.

Les situations de communication proposées aux élèves au moyen de cette technique peuvent être proches de la réalité ou en être assez éloignées comme dans les caricatures aussi bien par les productions langagières que par les costumes. Nous pouvons y trouver les textes entièrement préparés par l'animateur comme dans les dramatisations ou des squelettes de conversations que les apprenants seront amenés à habiller à la grille des circonstances, de leurs motivations, et surtout de leurs niveaux.

### **2.2-L'historique de l'enseignement par le jeu de rôle : (Leblanc, Marie, 2002, P13).**

Dès le plus jeune âge, l'enfant joue en imitant le rôle d'autrui dans différentes situations de la vie quotidienne, à titre d'exemples : maman/enfant, docteur/malade, maître/élève, commerçant/client.

Le fait de simuler peu importe rôle correspond à une tendance naturelle acquise par l'être humain dès l'enfance, cet instrument, en tant que moyen de socialisation lui permet de se développer, à ce propos Arnaud Gazagnes déclare : « *jeu après jeu, l'enfant devient "je" »* (2).

### **2.2-1- L'expérience Moreno**

Dans les années vingt, le jeu de rôle est apparu pour la première fois dans les domaines psychologiques et psychiatriques par la faveur de travaux de sociologue et médecin psychiatre viennois J.L Moreno (1889-1947) dont l'idée mère de jeu de rôle était de mettre « l'homme comme acteur en situation ». Ses idées ont vu le jour en Autriche et aux Etats-Unis où il a expérimenté trois types de représentations spontanées de nouvelles voies par le théâtre. Au début, il a créé « Le théâtre spontané » s'agissant d'échauffer des étudiants pour interagir en improvisant spontanément sur un thème donné par l'auteur, cette forme a également donné naissance à une autre expérience qui est en effet « Le journal vivant » consistant à faire jouer des faits divers publiés dans les journaux. Par la suite, il dépasse le cadre théâtral proprement dit, dont il a créé le « Psychodrame » comme étant un outil de thérapie individuelle et du groupe appelé « Théâtre thérapeutique ».

---

<sup>2)</sup> [http://gusandco.net/2015/10/26/cest.faux-on-ne-joue-pas-pour-samuser/Gazagnes,A;consultéle 26/12/2022](http://gusandco.net/2015/10/26/cest.faux-on-ne-joue-pas-pour-samuser/Gazagnes,A;consultéle%2026/12/2022)  
à 20h00

Dès lors Ancelin-Schutz berger a introduit le jeu de rôle en France dans les années cinquante et qui a été utilisé comme étant une technique d'animation pédagogique utilisable pour l'apprentissage de toutes sortes de matières notamment pour l'apprentissage des langues vivantes.

### **3-L'évolution du jeu de rôle en didactique :**

Dans le domaine de la didactique, le jeu de rôle a fait sa progression en compagnie de divers courants méthodologiques.

Dans les années soixante, soixante-dix les méthodes structuro-globales-audio-visuelles considéraient le jeu de rôle comme étant une exercice réutilisable des acquis de même comme une simple prolongation de la leçon en acquérant les notions linguistiques après les avoir mises en scène, dont le scénario, la situation même les acteurs ont été déjà suggérés au préalable par l'enseignant c'est pourquoi les apprenants ont été obligés de suivre le canevas et à ajuster leur propos aux actes de langages proposés. .

Dans les années quatre-vingt, grâce à l'évolution de l'approche communicative qui a pour finalité de faire apprendre aux apprenants à interagir dans une langue étrangère, c'est pourquoi les enseignants font recours aux techniques interactives, c'est à ce sujet que Moreau M. L. affirme : « *Les approches communicatives visent du moins en théorie à développer les aptitudes de communication fonctionnelles d'apprenants à la recherche d'un outil d'intégration sociale et professionnelle.*» (Benarab, Anissa, 2006, P14).

Dans ce cadre, le jeu de rôle a un rapport d'analogie avec la simulation de la vie réel déroulant en classe.

### **4. La place du jeu de rôle dans l'enseignement/ apprentissage du FLE**

L'importance de jeu de rôle dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue a été démontrée par des nombreuses recherches des pédagogues et des psychologues. C'est par la liberté et l'initiative accordées aux apprenants en classe que cette technique a fait la preuve de son efficacité. L'atmosphère détendue, l'ambiance et la place donnée à l'imagination sont des facteurs motivants dans l'acte d'apprentissage.

La nouvelle pédagogie tend à conduire les élèves vers un maximum d'autonomie dans l'élaboration des stratégies d'acquisition des savoirs et elle est moins directive plus encourageante et, assurément, plus efficiente

### **5-.Le jeu de rôle dans une classe de FLE:**

Dans une classe de FLE, l'enseignant cherche toujours à appliquer de nouvelles techniques pour motiver ces apprenants vers l'apprentissage et l'acquisition de la langue.

Le jeu de rôles est parmi les techniques les plus actives, Elles sont à la fois ludiques, actives et constructives qui rendent la classe plus vivante en donnant l'occasion aux apprenants pour libérer la parole, agir et réagir, elles favorisent davantage chez eux la compétence communicative et exigent le travail collectif et les amener vers l'improvisation, la spontanéité et l'expression orale au sein de la classe.

### **5-1 Jeu de rôle, un moyen de communication**

Le jeu permet aux élèves de se sentir à l'aise en communication, donc il faut leurs donner de l'occasion pour : « *Tester ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'il puisse découvrir les clefs d'une communication réussite dans la langue qu'il aborde. Le jeu offre ce champ d'expérience* » (Christine Renard,2012, p 54)

Le jeu de rôle enseigne à communiquer c'est-à-dire à réagir verbalement dans une situation de communication cette dernière est multiformes. Il s'agit d'un ensemble de comportement à adopter dans la société en fonction d'usage accepté par tous. En effet, toute action pédagogique serait vaine si elle ne débouche pas sur une pratique sociale,

L'école, n'est pas un vase clôt où sont expérimentées des méthodes enseignées, des savoirs sans aucune relation avec l'extérieur. L'école c'est la vie. D'après le programme proposé aux enseignants :

« La 3èmeAP constitue la première année d'enseignement/apprentissage de la langue étrangère-1-. À ce stade des apprentissages, l'enseignement concernera essentiellement la construction de la langue, sur les axes phonologique, morphographique et morphosyntaxique à des fins de communication.» (Programme de la 3ème année primaire, Ministère de l'éducation, 2011, P18)

Si les règles de la langue sont apprises à l'école, elles sont mises en pratique dans la vie courante. Le jeu de rôle ne cherche pas seulement à faire acquérir en classe des phrases stéréotypées, stérilisées, fades, décontextualisées parfois, mais aussi et surtout apprendre aux élèves à les investir dans des situations extérieures réelles, naturelles et non artificielles, c'est-à-dire créées pour la circonstance. C'est de la sorte que les compétences des élèves seront développées, ils apprendront à mieux prononcer les phonèmes de la langue, à gérer les mélodies, les différents types de phrases, à acquérir d'autre structures

sur lesquels l'enseignant est passé, et auxquels il n'a pas accordé d'importance, à utiliser le langage non verbal, en d'autres termes à comprendre et à se faire entendre.

**5-2- Le jeu de rôles exige le travail en groupe** : Le jeu de rôle offre l'opportunité pour travailler en groupe, c'est alors que les apprenants vont apprendre à jouer tous ensemble et cela permet davantage de mieux se connaître à travers la pratique de cette activité en ce sens ce jeu permet de favoriser les interactions positives entre élèves, ces derniers peuvent s'engager pleinement dans l'activité et s'autoriser la prise de risques. Dans ces situations de jeu à plusieurs, l'enfant va échanger, confronter ses idées et tenir compte du point de vue de l'autre. (Duarte et al, 2013).

Une autre citation donnée par Isabelle Plante où elle décrit le travail en groupe comme : « *le travail de groupe ou l'apprentissage coopératif est un terme générique utilisé pour référer à un ensemble de méthodes pédagogiques qui consistent à placer les élèves en petits groupes afin d'atteindre un but commun.*» (PLANTE, ISABELLE 2012, P255)

Le jeu de rôles est donc une véritable occasion où les apprenants sont eux-mêmes qui gèrent la séance et ils participent à leur propre apprentissage car c'est eux qui prennent la parole et se mettent dans des nouveaux personnages que ce soit réels ou bien fictifs.

### **5-3 Le jeu de rôle pour l'oral:**

La pratique de ces jeux de rôles est une occasion de mettre à l'épreuve, entre autres, la capacité des apprenants à entrer en communication dans des situations de communications professionnelles simulées, et le développement de leurs compétences orales pour être capables de communiquer facilement en langue française. Nous pouvons observer l'efficacité de cette activité à travers l'amélioration des compétences de la prononciation, l'enrichissement du vocabulaire et la participation des apprenants timides en les mettant dans une réelle situation de communication par la pratique de ce type de jeu. Donc, le jeu de rôles est une pratique qui suscite chez l'apprenant :

- **La mémorisation** : il facilite la mémorisation et l'intégration des structures et du lexique chez l'apprenant car il est en situation où il doit réinvestir ses connaissances et ses pré-requis. Il permet aussi l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celles qui sont déjà acquises. - la création : à travers le jeu l'élève va être capable de créer, d'agir, de s'exprimer : «*Le jeu est conçu comme la seule occasion de se montrer créatif*»<sup>(3)</sup>.

---

<sup>3)</sup> [www.Ressources-cla-univ-feomte.fr/gerflint/Europe4/Silva.](http://www.Ressources-cla-univ-feomte.fr/gerflint/Europe4/Silva.), Consulté le 20/12/2021 à 16 :30

Donc il y a un lien explicite entre le contexte ludique de ce jeu et l'émergence de la créativité.

- **La motivation** : où il représente à la fois une source de motivation et de plaisir, «*le jeu constitue toujours une expérience garante, tant sur le plan de la motivation que celui des apprenants. Par conséquent, il s'agit d'un moyen à privilégier quel que soit l'âge des élèves*» (QUELLET, Lissette, 2010, P24).

«*Cette activité est donc une conduite originale et efficace dans l'acquisition des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles dont le but est de créer une ambiance de distraction et de motivation* » (QUELLET Lissette, 2010, P02) .

### **6-L'exploitation de jeu de rôle en classe de 3AP :**

Le jeu de rôle en classe de 3eAP, est un exercice qui permet aux élèves d'interagir, de coopérer, de s'encourager, de créer l'émulation, d'aller de l'avant dans leur apprentissage, ils travaillent ensemble au sein de divers groupes, communiquent avec leurs camarades et parviennent au fil du temps à percevoir les qualités de chacun.

Dans cette condition aucun élève ne pourra se sentir marginalisé puisqu'il est convié à participer dans le groupe et avec ses camarades. Il aura le même statut que tous les élèves, il apprendra à connaître chacun d'entre eux, à l'apprécier, à l'estimer, à le valoriser. Il trouve sa place dans le groupe, il apprend à développer sa personnalité, à s'intégrer, à avoir l'estime de soi. Il pourra aussi se découvrir en se comparant aux autres. Ainsi le jeu de rôle n'est pas seulement une technique pour apprendre une langue mais aussi et surtout un outil de développement personnel. Le fait de s'intégrer dans un groupe, sur le plan social, des liens de solidarité vont naître et se développer, c'est la socialisation sous toutes ses formes qui se met en marche.

Le jeu de rôle fait partie des techniques des méthodes actives. Ses caractéristiques sont:

1- L'implication de sujet : les élèves doivent mettre en œuvre toutes leurs énergies pour découvrir ce qu'ils vont apprendre. Sans cet engagement, il ne peut avoir d'apprentissage sérieux et durable.

2- La motivation : elle peut être à l'origine de la première ou son résultat, elle peut être interne comme externe. Elle est externe lorsque l'apprenant s'emploie à obtenir une bonne note, à attirer l'attention de ce qu'il juge, à plaire à ce qu'il regarde. Tandis qu'elle est interne lorsqu'il cherche à se dépasser à se surpasser

3- Coopératif : c'est à l'intérieur d'un groupe qu'un individu apprend, il y a l'effet entraînant généré par la psychologie de groupe. Il y a également les apports des autres participants qui ont un effet correctif aditif.

4- Méthodologique pour l'enseignant : celui-ci agit à plusieurs niveaux théoriques pour préparer l'activité, animateur pour la diriger, contrôleur pour en vérifier l'exécution, facilitateur pour fluidifier les activités des apprenants.

### **7- La mise en place du jeu de rôle:**

Le jeu de rôles est une activité soigneusement préparée. L'enseignant doit avoir une idée claire de ce qu'il veut accomplir avec cet outil pédagogique. Les apprenants eux-mêmes doivent être bien informés de ce qu'ils vont faire. Il faut bien préparer l'activité et en communiquant la situation aux apprenants. Pour qu'un jeu de rôles pédagogique soit efficace, productif et non destructeur, il devrait être réalisé en trois étapes. B. Bragard et C. Jamme (2011) sont parmi les collaborateurs d'une revue sur «les jeux de rôle en formation»<sup>(4)</sup>, où ils ont expliqué les trois étapes de la mise en situation de cette activité.

#### **7-1 La phase de préparation :**

La préparation du jeu est très importante, c'est une étape faite par l'enseignant qui consiste à mettre les apprenants en confiance, l'enseignant doit expliquer la situation de communication, définir les règles et les objectifs visés par ce jeu puis distribuer les rôles et organiser les groupes de participants. Il peut aussi utiliser des outils et des matériels adaptés au contexte du jeu de rôles. Les apprenants doivent faire quelques lectures pour bien comprendre la scène.

**7-2 La phase d'animation :** C'est le moment où les apprenants entrent en situation de communication, chaque participant ou bien chaque groupe entre tour à tour en scène, l'enseignant doit leur rappeler que le jeu doit respecter la vraisemblance de la situation, c'est pourquoi il peut intervenir à n'importe quel moment en cas d'oubli ou un dérapage. Quant au jeu il doit être simple et clair et surtout bref car parfois quelques interactions sont largement suffisantes pour éviter tout risque de dérapage comme l'explique J. Cuq « *en effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout, si la simulation est très longue* » ( **J-Pierre, 2003, P459**).

---

<sup>4)</sup> <http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf> BENEDICTE.B, JAMME, C, « jeux de rôle et mise en situation : la même recette ? ». Zoom 2.0 « les jeux de rôles en formation ». Média Animation, bruxelles.2011, consulté le 06-02-2022 à 21h00

Le déroulement de cette phase se résume dans le document d'accompagnement de la 3AP en:

\* Explication de l'activité (quoi, pourquoi, comment) en citant les limites

\*Encadrer les acteurs pour assurer le bien-être de chacun, laisser les apprenants libres pour qu'ils puissent agir et interagir

### **7-3 La phase d'analyse :**

Elle est nommée aussi « le retour sur l'activité ». (**Programme de la 3<sup>ème</sup> année primaire, Ministère de l'éducation, 2011, P18**). Après avoir joué les rôles sur scène, l'enseignant vient donc d'évaluer leurs performances pour analyser les besoins de ses apprenants et aussi recenser les erreurs commises, donc le but principal de ce jeu est d'abord d'observer afin de repérer les difficultés rencontrées au niveau de la grammaire, conjugaison et prononciation. Pour les remédier.

### **8- Les avantages du jeu de rôles :**

#### **• Le jeu de rôle : un outil de motivation**

Le jeu de rôles joue un rôle primordial dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'il met l'apprenant dans une situation réelle et efficace pour le motiver à parler et discuter en langue étrangère sans obstacles. Il fournit un feed-back direct et immédiat à l'apprenant dans un contexte plaisant» (**Gilles Chamberland et al, P86**)

#### **• Le jeu de rôle : un vecteur de communication**

A travers le jeu de rôle, l'apprenant peut apprendre à parler et à communiquer, enrichir ses connaissances et améliorer sa compétence langagière avec le travail coopératif dans le jeu en effet, ce genre d'activité encourage l'apprenant à parler avec spontanéité et avec plaisir dans des situations de communication données par l'enseignant.

#### **• Le jeu de rôle : une activité vivante**

Elle permet à tous les apprenants à participer activement, elle présente un contexte d'apprentissage différent et installe une ambiance et un bon climat qui favorisent l'évolution des apprenants et renforce les liens entre eux. (**Guide de la 3AP, 2015, P10**).

### **II.1. La motivation :**

### II.1.1. Définition de la motivation :

« L'étymologie du mot "motivation" vient du Latin "Movère" qui signifie «se déplacer», confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Le verbe «motiver» apparait pour la première fois en 1721, et l'apparition de son dérivé «motivation» est en 1845. (Jean-Pierre Robert, 2008, P136). Aussi, Le philosophe Platon c'est le premier qui avait l'idée de motivation, pour lui la motivation représente le désir, l'ambition, le souhait, c'est-à-dire il faut se motiver pour vivre. On trouve la motivation presque dans tous les domaines ; par exemple : la philosophie, la psychologie, l'économie, la linguistique, etc.

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent : "*Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement*» (sans aucune considération morale) (Le Robert). "*Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement*» (Le Larousse). Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : " un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but".

Pour C. Prévost « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets* », il continue en disant que «pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus: la canalisation des besoins (apprentissage), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).» La motivation a été perçue longtemps comme l'ensemble de forces qui impulsent notre activité : besoin, instinct, envie, passion, désir, intérêt, curiosité, volonté, projet, but, etc....

Le courant Béhavioriste a tenté de synthétiser et de définir la motivation comme: «*L'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation, intensité et persistance*»<sup>(5)</sup>. Pour Racle « *la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu.*»<sup>(6)</sup>. La motivation n'est donc pas un état inné du récepteur... elle n'est pas non plus une réaction volontaire, abstraite, au commandement «

---

<sup>5)</sup> [www.psychotheque.ch/cours/Motivation](http://www.psychotheque.ch/cours/Motivation). Lieury et Fenouille, Trésor de la langue française 1997 (Consulté le 21-03-2022) à 10h45

<sup>6)</sup> [www.anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/Gabriel RACLE motivation consulté le 21-03-2002](http://www.anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/Gabriel_RACLE_motivation_consulté_le_21-03-2002)

Motivez-vous !». Quant à Nuttinelle désigne « *l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance.*»<sup>(7)</sup>, Sa définition est semblable à celle du courant béhavioriste. Nuttin affirme aussi que « *la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante.*» (**Fédération internationale des professeurs de français, Numéros 331 à 336**).

### **2. la motivation scolaire :**

#### **2.1 Définition de la motivation en contexte scolaire :**

Lors de l'apprentissage du FLE, les élèves peuvent trouver des difficultés parce que le fait de découvrir une langue autre que leur langue maternelle est nouveau pour eux, certains peuvent se trouver paniqués lors de l'apprentissage de cette langue étrangère parce qu'ils ne savent pas comment s'y prendre pour assimiler certaines notions, dans ce cas, la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite pour apprendre cette langue. Il faudrait donc créer un lien d'amour entre les élèves et la langue française. Les enseignants savent que la motivation joue un rôle de premier plan dans l'apprentissage, mais même si tous les enseignants le savent la plupart méconnaissent souvent la façon de susciter le désir d'apprendre chez leurs apprenants. Dans son livre, « la motivation en contexte scolaire », Roland Viau (1994) définit la motivation scolaire comme « *un état dynamique qui a 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 continuer dans son accomplissement afin d'atteindre un but*»<sup>(8)</sup>.

**Bernard André** reprend cette définition de **Rolland Viau** dans son ouvrage : « **Motiver pour enseigner** ».(**Bernard André, 1998**). Pour lui cette définition contient trois dimensions fondamentales de la motivation :

\* C'est un état dynamique, parce que la motivation est sensitive, elle accepte des variations et des changements puisqu'elle est liée au temps, et elle se défera d'une matière à une autre.

---

<sup>7)</sup> [www.madeinmental.com/telecharger.php?fichier=motivation-intrinseque](http://www.madeinmental.com/telecharger.php?fichier=motivation-intrinseque).

<sup>8)</sup> Rolland Viau, La motivation en contexte scolaire, (pratiques pédagogiques).Wikipédia.

\*Elle est mesurée par le choix, et la persévérance de l'élève dans les activités qui lui sont proposées ;

\* Elle est liée à la perception de l'élève, plus précisément de la manière dont il se perçoit et la manière dont il perçoit son environnement, plus directement l'école et ses buts. La motivation (du Latin) : Movere, c'est-à-dire : se mouvoir, une variable qui mettrait en mouvement qui dynamiserait le comportement

On peut constater que la motivation est un phénomène dynamique (qui change constamment), qui est influencé par les perceptions de l'élève, son comportement, son environnement, qui implique l'atteinte d'un but. Ainsi, la motivation ne dépend pas seulement de la discipline enseignée, comme parfois on peut le penser, mais aussi des conditions dans lesquelles l'élève apprend et des perceptions qu'il a de ces conditions. D'après l'avis de J, Nuttin, la motivation pousse l'élève à travailler et être responsable de son apprentissage, et d'avoir de la volonté pour travailler et faire des efforts pour s'améliorer. C'est-à-dire la motivation se fonctionne comme un moteur qui existe à l'intérieur de l'élève, et qui lui donne de l'énergie et la capacité pour agir et réagir en langues française.

Elle désigne l'ensemble des méthodes et stratégies qui permettent à l'élève l'accomplissement des activités, et l'amélioration des compétences. Elle oriente et dirige l'élève vers le bon chemin dans l'apprentissage de la langue française. Patrice Roussel du LHIRE, propose quant à lui comme définition: «La motivation est un processus qui active, oriente, dynamise et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus». **(Patrice, Roussel, La motivation au travail concepts et théories, N326 d'octobre 2000)**. Selon P, Roussel la motivation est considérée comme un processus d'apprentissage aide les élèves à faire des recherches, à bouger et être actifs.

Pour faire des apprentissages et réussir, il faut plus que des capacités, il faut aussi être motivé! Les spécialistes l'affirment, et la majorité des intervenants scolaires le reconnaissent d'emblée. Aux yeux de plusieurs, néanmoins, la motivation scolaire demeure difficile à définir et à situer parmi les autres composantes de l'enseignement et de l'apprentissage.

### **3-Les types de motivation :**

On peut distinguer de types de motivation : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque : la première dépend à l'élève lui-même, c'est-à-dire c'est lui qui fixe ses

propres objectifs, il travaille pour acquérir de nouvelles connaissances et pour avoir le plaisir d'apprendre il est donc un élève motivé.

La seconde c'est quand on pousse l'élève à faire l'activité par une force qui est extérieure par exemple : quand l'enseignant vise certaines activités pour mobiliser leurs élèves et pour résoudre le problème de la démotivation en classe.

### **3-1 La motivation intrinsèque :**

La motivation intrinsèque ou interne désigne le fait de travailler ou de faire une action, ou une activité, uniquement pour le plaisir de la faire, et non pas pour l'obtention des récompenses et des félicitations. L'individu fait l'activité pour lui-même et non pas pour autrui, par exemple: Dans l'enseignement /apprentissage de la langue française un élève motivé Intrinsèquement est un élève qui participe et fait des efforts pour apprendre la langue française parce qu'il l'aime, cela veut dire, qu'il éprouve du plaisir à apprendre.

La motivation interne est très solide parce qu'elle fait partie de la volonté personnelle de l'élève, et elle n'est pas liée à des facteurs externes, c'est-à-dire qu'elle vient du profond de l'élève, ce dernier veut travailler, participer et acquérir des informations, pour se développer et être parfait.

### **3-2 La motivation extrinsèque :**

La motivation extrinsèque désigne le fait de travailler, ou de faire une action ou une activité qu'est provoquée par des éléments extérieurs à l'individu. Et qui a pour but l'obtention des récompenses et des félicitations, ou l'évitement des effets négatifs (les punitions). Un élève motivé extrinsèquement est motivé pour les autres et non pas pour lui, c'est-à-dire à l'absence de cet élément extérieur de lui, il va perdre sa motivation immédiatement, parce que l'élément qui lui motive est absent, et lui n'a pas l'énergie intérieure qui le pousse à réagir et participer et être actif La motivation extrinsèque (externe de l'individu) se base sur les contraintes, les satisfactions, les punitions et les récompenses, c'est-à-dire, elle accorde beaucoup d'importance au rôle des renforcements en provenance de l'environnement de l'apprenant . La motivation externe est très fragile, parce qu'elle est liée à des circonstances extérieurs à l'élève (**Jean-Pierre Robert, P136**) .Et qu'elle ne vient pas d'une volonté personnelle.

## **4- Les facteurs de la motivation scolaire :**

Selon J. P. Robert, les facteurs de motivation sont multiples :

## **Partie théorique/ Chapitre I : Le jeu de rôle et la motivation**

---

-Il faut choisir d'abord le centre d'intérêt des élèves. En d'autres termes. Dans l'enseignement / apprentissage du FLE, l'enseignant doit saisir des buts à atteindre. Il doit motiver les élèves dans l'apprentissage en classe, et les préparer même à communiquer hors du milieu scolaire.

-Il faut réaliser des tâches dans des conditions bien déterminées, qui sont adaptés aux besoins réels de l'apprentissage, et en même temps donner un grand intérêt à l'élève, améliorer chez les élèves des compétences linguistiques et communicatives..., l'apprenant doit être capable d'affronter des situations de communications.

Le facteur le plus important et qui peut influencer sur la dynamique motivationnelle de l'apprenant est les activités pédagogiques, il y a deux types :

\* Les activités de l'enseignement : dont l'acteur principale est l'enseignant, ont comme but la transmission des connaissances, généralement, l'interaction enseignants/ apprenants ont recommandée pour créer un climat de travail motivant.

\*Les activités d'apprentissage : qui concernent l'apprenant, sont présentes à travers des exercices aussi diversifiés que possible : jeux de rôle, prise de parole, récitation, les productions orales et écrites, etc. Dans cette perspective et dans le but d'accroître la motivation des enseignés R. Viau nous livre les dix conditions pour une activité motivante:

- Être signifiante. -Être diversifiée. - Proposer un défi à relever. -Etre authentique. -Exiger un engagement cognitif. -Impliquer l'apprenant et lui donner plus d'autonomie. - Permettre l'interaction et la collaboration entre les apprenants. -Avoir un caractère interdisciplinaire. - Comporter des consignes claires.

- Se dérouler sur une période suffisante.

### **Conclusion :**

A la fin de ce chapitre, qui réunit deux notions (le jeu de rôle et la motivation). Nous pouvons déduire que la motivation scolaire est l'essence de tout apprentissage, elle pousse l'élève à s'engager dans ses apprentissages afin d'acquérir de nouvelles compétences, généralement les enseignants se rendent compte de son importance et le rôle qu'elle joue de premier plan dans l'apprentissage de la production orale chez les apprenants. En effet, plus les apprenants son

t motivés, plus ils réussissent dans leur apprentissage, aussi le fait d'être motivé est également le fait d'avoir une confiance en soi et le courage pour s'exprimer, parler, intervenir et de s'extérioriser. Donc, la réussite scolaire est effectivement liée à une bonne motivation.

Les jeux de rôles en classe du FLE est la pratique qui rend les apprenants plus motivés en classe, leur donne l'envie et le plaisir de prendre la parole à travers les échanges en classe ; elle les met dans des situations de communications différentes dans lesquelles ils peuvent s'exprimer à l'oral correctement ; les enseignants alors peuvent installer à travers cette activité la compétence communicationnelle pour une bonne maîtrise de la langue française.

## **CHAPITRE II :**

**« La compétence  
de la production orale »**

### **Introduction :**

Pendant ces dernières années, les instructions officielles donnent une grande importance à l'oral au primaire. «L'ouverture sur le monde» et d'autres raisons obligent chaque individu d'apprendre à communiquer, l'oral comme un outil principal d'enseignement, devient l'une des clés de l'apprentissage et sert de levier pour activer la réflexion de l'apprenant et l'engager dans un dialogue structuré qui lui permette de comprendre et de se faire comprendre.

Pour le cycle primaire. Au terme de la 3e AP, l'élève sera capable de comprendre et produire à l'oral et à l'écrit des énoncés en s'appuyant sur l'intonation et le non verbal dans une situation d'échange simple.

Dans ce deuxième chapitre intitulé : «la compétence de la production orale » nous allons définir en premier lieu, l'oral en classe de FLE avec ses activités, et nous nous proposerons de mettre en lumière l'importance de la production orale qui représente le noyau de notre travail, nous évoquerons par la suite, la notion de la prise de parole et celle de l'interaction

### **1- Finalité de l'enseignement du français au primaire**

La scolarité au niveau du cycle primaire dure 5 ans. Le français est enseigné comme langue étrangère obligatoire, dès la troisième année jusqu'à la fin du secondaire

L'enseignement du français au cycle primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences à l'orale et à l'écrit pour contribuer à :

« Doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution des problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie... » **(Loi d'Orientation sur l'Education Nationale, n°08-04 du 23 janvier 2008, chap., Art. 4).**

La troisième année primaire constitue une base pour l'apprenant, une période d'acquisition des apprentissages. Durant cette année, l'apprenant construit ses apprentissages à l'écrit comme à l'oral, Il est amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif. La classe constitue le contexte d'immersion privilégié. Les apprentissages s'y réalisent aux plans communicatifs, cognitifs et linguistiques.

- « Au plan communicatif, l'élève est placé dans des situations de communication où il prend sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange ;

- Au plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages, grammatical et lexical de la langue française pour dire et lire

Au plan linguistique, il prend progressivement conscience des systèmes phonologique, grammatical et lexical de la langue française pour dire, lire et écrire des énoncés» **(Commission nationale des programmes, Enseignement primaire, programme de la langue française, 2016, P03)**

### **2- Qu'est-ce que l'oral :**

#### **2.1. Définition générale de l'oral :**

Quand on dit oral, on est devant une notion très vaste et une variation très riche ; il est quelque chose qui relève de l'échange, du partage, de la relation où interviennent le désir et le besoin de situer sa propre expérience par rapport aux autres dans le monde. Selon le petit Larousse illustré: «*l'oral vient du latin os, oris, qui veut dire la bouche, en plus c'est le fait de vive voix, par opposition à l'écrit* » **(Larousse, 2005, P759).**

## **Partie théorique/ Chapitre II : La compétence de la production orale**

---

Pour le dictionnaire le Robert de la langue française : « *par opposition à l'écrit, qui se fait par la parole, qui est énoncé de vive voix, qui se transmet de bouche en bouche*» (Paul Robert, 1996, P09).

D'après ces définitions, le mot « oral » concerne la parole, la bouche, la voix, et on peut formuler ces paroles à travers l'écrit.

Selon Tredel «*L'oral est défini comme un moyen d'expression de la pensée et des affects*» (E.Tredel, 2008, P29). C'est à dire, l'orale est un outil de communication qui permet aux individus d'exprimer leurs sentiments et d'échanger les idées, dans un contexte précis, situation informelle non guidée (la société) et situation formelle guidée (classe). Il occupe une place prédominante dans les relations humaines et facilite la communication dans des situations de la vie quotidienne.

En didactique des langues, l'oral désigne : « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignant de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au major d'activités d'écoute et de production conduite à partir de textes sonores si possible authentiques*» (Charraudeau .P et al, 2002,), Cela désigne que l'oral est la pratique de l'écoute et de la production de la parole.

L'oral comme étant un objet d'étude c'est la base de tout échange, il occupe une place primordiale dans les apprentissages. Communiquer oralement est l'objectif essentiel dans tout enseignement des langues étrangères. Pour cela nous voyons que l'oral est enseigné dès l'école primaire jusqu'à l'université car il se définit comme « *L'un des deux canaux dont se réalise l'enseignement de tout savoir*» (Ouldbenali. N, 2006, P25) . Et cela veut bien dire que c'est un moyen transmettant de connaissances voire d'apprentissage.

### **2.2. L'orale en classe de FLE :**

La didactique moderne a mis la lumière sur l'oral et ses deux compétences dans le processus d'enseignement/apprentissage. L'enseignement de l'oral en classe de FLE devient une activité primordiale qui demande des efforts de la part des enseignants, sa pratique en classe est nécessaire pour développer certaines compétences chez les apprenants qui les aident à acquérir cette langue étrangère. L'oral comme vecteur d'apprentissage est un outil essentiel dans une classe de FLE, permettant aux apprenants de développer des compétences de communication sociale telles que l'écoute, le respect, l'expression, l'expression d'opinions, la participation à des débats, etc.

C'est un support efficace pour la communication et l'interaction entre les apprenants eux même ainsi qu'avec leur enseignant, c'est l'un des principaux pivots de l'enseignement/apprentissage des FLE, selon Pierre MARTINEZ, «*la langue orale a occupé une place importante dans les méthodologies modernes et constitue souvent le point de départ de l'apprentissage* » (MARTINEZ Pierre, 1996, P92). Donc, il faut acquérir cette compétence pour apprendre une langue. Pour une meilleure acquisition de l'oral il faut: savoir écouter attentivement, savoir contrôler sa parole avant de parler, et savoir gérer la situation de communication lors de l'intervention

### **3. Les activités de l'oral dans la classe du FLE :**

Une didactique de langue qui répond aux objectifs de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE demande toujours une corrélation entre deux activités de base qui sont la compréhension orale et l'expression orale en suivant une approche communicative, on commence nécessairement par comprendre pour arriver à produire.

#### **3.1. La compréhension orale :**

La compréhension orale est un objectif d'apprentissage qui précède toujours la prise de parole. C'est le point de départ de tout apprentissage adopté par les apprenants, et la première activité présentée par les enseignants dans le système éducatif, elle est une condition nécessaire à la communication orale. Il désigne la capacité à comprendre à partir des supports sonores, des images, des énoncés .**Selon Jean Michel:**

*« La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement. Il ne s'agit pas d'essayer de tout faire comprendre aux apprenants, qui ont tendance à demander une définition pour chaque mot. L'objectif est exactement inverse. Il est question au contraire de former nos auditeurs à devenir plus sûrs d'eux, plus autonomes progressivement ».* (Ducrot, 2021, p 42)

La compréhension orale est une activité de réception où l'apprenant doit d'abord écouter pour arriver à comprendre le sens et parler ensuite, Selon J.P CUQ «*la compétence de réception orale est de loin la plus difficile à acquérir et c'est pourtant la plus indispensable* » (CUQ Jean-Pierre, 2003, P160).

L'enseignant doit développer cette compétence chez ses apprenants pour qu'ils arrivent ensuite à une bonne production car elle est nécessaire avant la prise de parole pour aboutir à une communication intéressante et enrichissante

### **3.2. La production orale:**

La production orale est la deuxième composante de l'oral, c'est l'une des compétences les plus difficiles à acquérir, et du fait de sa complexité elle met souvent l'apprenant dans un malaise car elle nécessite la mobilisation de plusieurs savoirs à la fois afin de produire oralement des énoncés en FLE et de pouvoir s'exprimer dans toutes les situations de communications.

Selon COSTE et al dans le dictionnaire des langues, la production orale est *«une opération qui consiste à produire un message oral (...) en utilisant les signes sonores»*(COSTE et al, 1976, P76).

Selon Hélène Sorez: *«s'exprimer oralement, c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication»*(Sorez, Hélène, 1995).

À partir de ces définitions, on constate que la production orale est un échange d'informations, une interaction verbale entre un émetteur et un récepteur, dans le but de faire passer l'information à travers les baies du langage.

La production orale est l'une des principales étapes de la compétence communicative qui pose des problèmes pour la majorité des apprenants, en particulier ceux qui trouvent des difficultés à prendre la parole en classe, c'est donc à l'enseignant que revient la tâche de faire parler ces apprenants en difficulté en d'autre terme favoriser la prise de parole, il peut jouer aisément sur ses méthodes de travail ainsi que les activités proposés durant la séance de la production orale tout en favorisant les interactions élève/élève

#### **3.2.1. Les types d'activités de la production orale en classe de 3AP :**

Dans le but d'aider et d'encourager l'apprenant à prendre la parole en classe devant ses camarades, l'enseignant doit proposer des activités qui encouragent la motivation, le désir de parler et qui engagent l'apprenant dans le processus de la communication orale tels que :

\*Proposer une vidéo sans son ou bien des images et laisser l'apprenant s'exprimer librement d'après ce qu'il voit, il s'agit de la prise de parole autonome ou il doit mobiliser ses prés requis concernant (le lexique)

## **Partie théorique/ Chapitre II : La compétence de la production orale**

---

\*Interaction élève /élève situation de dialogue, il s'agit d'échanger des informations entre deux élèves dans le but de réaliser des actes de paroles pertinents (p : exemple se présenter, l'âge, l'activité aimée ou bien préférée à faire à l'école, son repas préféré...).

\*Animer des scènes : amener les apprenants à communiquer entre eux tout en jouant des rôles (des personnages déjà vus) sans renseignement, sans texte écrit tout en choisissant des situations de communication nouvelles proches de vécu de l'apprenant à condition qu'ils restent fidèles au thème et en mettant en œuvre l'acte de parole sélectionné.

Les activités de l'expression orale relient souvent à des dialogues déjà exploités dans la compréhension orale

### **3.2.2. Les objectifs de la production orale**

Dans le cadre l'enseignement/apprentissage du FLE, les activités de production orale sont proposées pour l'apprenant afin de développer chez lui des savoirs et des savoir-faire, qui lui permettront de stimuler une prise de parole spontanée. La production orale joue un rôle très important dans l'acquisition de la langue étrangère, parce qu'elle développe la compétence communicative chez l'apprenant qui est l'objectif de tous les enseignants du FLE. Elle vise à rendre l'apprenant capable de dialoguer, échanger ses idées, ses opinions, de se débattre et s'exprimer facilement et spontanément « En expression orale, l'élève sera capable d'exprimer de manière simple sur des sujets variés ». C'est-à-dire, former des élèves capables de réagir dans des situations de communication différentes. Elle motive aussi l'apprenant à produire des nouveaux mots qui aident dans l'enrichissement de son esprit par un nouveau lexique.

## **4-La prise de parole**

### **4.1. Définition de La prise de parole en classe du FLE**

La parole est d'après le dictionnaire Larousse : « *La faculté de parler, propre à l'être humain, l'être humain est un être doté de parole* » (Larousse, 2001, P56).

La prise de parole en classe du français langue étrangère, se considère comme un atout important pour l'apprenant et même pour l'enseignant, cette prise de parole, qui veut dire en quelque sorte prendre l'initiative de parler, participer et s'engager activement dans l'apprentissage, est un droit que l'enseignant doit attribuer à tous les élèves, car elle a un effet très positif sur l'apprenant, où ce dernier montre une certaine motivation et un intérêt

## **Partie théorique/ Chapitre II : La compétence de la production orale**

---

pour ce qu'il est sur le point qu'il va apprendre, par le questionnement, l'interrogation et le lancement des remarques etc.

Car, tout simplement, plus on s'interroge et on parle, plus on va vers la parfaite compréhension de la chose, et de cette façon, l'apprenant va apprendre à vivre avec les autres et partager avec eux son point de vue.

Au fur et à mesure que l'élève s'exprime, il puise dans les compétences qu'il a développées dans le monde scolaire et dans ses relations avec les autres dans la société, par conséquent l'élève peut avoir à l'esprit d'être un citoyen actif dans la société, parler c'est se situer en tant que personne

Cette prise de parole, dont nous sommes en train de parler ne se limite pas dans les réponses simples et courtes aux questions qui peuvent être déjà mémorisées de la part de l'apprenant, mais la prise de parole qui exige l'échange, l'interaction et la confrontations des points de vues sous forme de négociation qui sera plus tard utile à l'apprenant, d'un côté, il apprend à traiter le savoir qu'il va apprendre, et d'un autre côté, il s'entraîne à la critique, et possède l'esprit ouvert qui va l'amener à respecter les différences et être capable de participer à toute véritable communication

### **4.2. Les conditions de prise de parole chez les apprenants en classe du FLE :**

Prendre la parole en classe, est un acte qui exige la disponibilité d'un ensemble de conditions, Selon Yves Roux.P, il existe cinq conditions favorables qui encouragent et provoquent la prise de parole des élèves en classe ; comme le souligne : « *nombreux sont les apprenants qui ne parle pas en classe. C'est que les conditions préalables à un travail d'expression orale ne sont pas toujours cernées. Tel élève se sent-il, tout simplement avoir le droit de s'exprimer* » (Pierre Yves Roux, P36).

Pour Pierre Yves. R, l'élève, pour qu'il prenne la parole cinq conditions préalables sont nécessaire et indispensable 30 qui sont présentées comme suit:

«**Il faut avoir quelque chose à dire ou à exprimer**: c'est-à-dire le thème ou le support à traiter doit être attirant.

**Il faut savoir le dire ou l'exprimer** : en effet, comme l'explique Pierre Yves Roux il y a cinq niveaux de communication et chaque apprenant peut en utiliser un, reste à savoir lequel de ces niveaux sera accepté par l'enseignant. Or, il y a la communication «non-verbale» (la kinésique, mimique, proxémique...); la communication «non linguistique» qui ne s'effectue pas au moyen de «mots» tels que les onomatopées, les bruits et tout ce qui a trait à la l'intonation ; la communication «non construite» l'exemple des phrases incomplètes; la communication «non normée» celle qui s'écarte des règles de fonctionnement de la langue celle-ci est souvent refusée par l'enseignant enfin la transmission ver- bale, construite et normée.

**\* Il faut avoir le droit de le dire ou de l'exprimer :**

L'auteur fait références aux sociétés où les enfants ne peuvent adresser la parole à des adultes, enseignants y compris pour des raisons d'ordre social

**\* Il faut avoir envie de le dire ou de l'exprimer** : la motivation de l'élève est souvent liée au comportement de l'enseignant. L'enseignant doit concevoir les éléments ou actions qui provoquent la prise de parole chez l'élève, et de manière à donner envie de parler

**\*Il faut avoir l'occasion de le dire ou de l'exprimer:** cette condition suppose que l'enseignant propose effectivement des activités orales, organisées à l'intérieur d'une véritable progression.»

### **4.3. Facteurs et obstacles qui peuvent entraver la prise de parole :**

Aujourd'hui, personne ne peut nier la situation passive que vivent la plupart des enseignants lorsqu'il s'agit de communiquer avec leurs apprenants dans les cours de français langue étrangère. Il semble difficile pour eux de communiquer oralement , la peur de faire des erreurs d'une part, et la timidité d'être puni d'autre part, ce qui pousse les chercheurs à consacrer des livres et des chapitres à trouver des solutions à ce problème, en effet, dans notre contexte d'école primaire, la plupart des apprenants de troisième année présentent fortement cette conversation passive et confrontent des difficultés liées à l'oral lors de la production orale et qui varient considérablement d'un cas à l'autre. À cet égard, nous verrons les facteurs qui peuvent entraver la prise de parole du français langue étrangère en classe.

René Charles et Christine William (**René Charles et al, 1994, P16**), déterminent trois domaines qui peuvent entraver l'opération de l'expression orale :

- 1- La famille : Dans ce cas nous ferons un lien avec l'enfance et la manière dont La personne a vécu (surprotégée ou écrasée).
- 2- L'école : Si l'apprenant a peur de prendre la parole en public, il risque toujours de vivre dans cette difficulté.
- 3- Le travail : Les relations hiérarchisées imposent des prises de parole stéréotypées, ce qui ne développe jamais l'expression personnelle.

### **4.3.1. Les obstacles à l'expression personnelle: (Francis Vanoye. 1973, P226)**

- 1- Obstacles physiologiques: Liés par exemple à: la mutité (aphasie), défauts de prononciation, malformation physique...
- 2- Obstacles psycholinguistiques : liés à des maladies telles que : troubles mentaux, timidité...
- 3- Obstacles linguistiques : liés à la pauvreté du vocabulaire et syntaxe faiblissante. Les obstacles physiologique et psychopathologique sont très difficiles pour les surmonter sauf de la part de la médecine

### **4.3.2. Les facteurs :**

#### **4.3.2.1. Des facteurs psychologiques :**

- 1- Le manque de confiance en soi : affecte la Production orale. Plus on a confiance en soi, plus on parle aisément et l'inverse.
- 2- L'humeur du locuteur : Si l'apprenant est en bonne humeur il pratique bien la langue et vise vers ça.
- 3- La timidité : L'audace de parler avec l'interlocuteur exige de dépasser l'insécurité et la timidité.

#### **4.3.2.2. Un facteur familial :**

L'apprenant issu d'une famille dont les parents qui ignorent totalement la langue française, ont des difficultés au niveau de l'oral «les parents analphabètes sont tout simplement incapables d'offrir à la maison un encadrement à la hauteur des exigences scolaire». En revanche, les parents cultivés et qui maîtrisent et parlent le français, ils aident leurs enfants à améliorer leur communication en cette langue ; ces élèves n'ont pas de difficultés, ils s'expriment facilement en classe.

#### **4.3.2.3. Un facteur pédagogique :**

«La manière d'enseigner ou de faire apprendre la langue française aux apprenants, le choix des démarches et des activités sont des facteurs déterminants où ils sont capables

d'atteindre les compétences et la visée». Ces facteurs influencent l'apprentissage de l'apprenant.

Dans ce cas, c'est l'enseignant qui joue le grand rôle dans l'acquisition de l'expression verbale chez l'apprenant, c'est à lui que revient la tâche de créer un climat favorisant les échanges, il doit stimuler les apprenants de façon à les motiver et à susciter leurs envies de prendre la parole «l'enseignant doit être en mesure de remettre en question ses choix pédagogiques, de se questionner sur son style d'enseignement et de chercher à évaluer l'effet de son enseignement sur l'apprentissage de ses élèves»

#### **4.3.2.4. Un facteur lié aux habitudes de l'apprenant :**

Le manque voire l'absence de contact régulier entre les élèves et la langue française en milieu extra- scolaire. Ce manque de contact est observé aussi bien pour ce qui est de la lecture que de l'écoute. Lire et écouter de manière régulière permet sans aucun doute à l'apprenant d'améliorer et de perfectionner sa prononciation.

#### **4.3.2.5. Un Facteur social :**

Si les apprenants s'expriment difficilement, c'est parce qu'il y a un manque de pratique de cette langue dans les milieux extrascolaires, RAYMOND Vienneau montre l'influence déterminante qu'exerce l'environnement social et culturel sur l'apprentissage de l'apprenant «les facteurs sociaux et environnementaux exercent un rôle tout aussi déterminant sur l'apprentissage de l'élève» (VIENNEAU Raymond, 1991, P24), donc l'environnement ou la société qui entoure l'élève peut influencer sur son apprentissage

### **5. Communication et interaction dans la classe de FLE :**

Dans les années 1960, les programmes d'enseignement visaient à apprendre aux apprenants à communiquer dans une langue étrangère. La communication orale est un outil de transfert de connaissances et d'échange d'informations, il est considéré comme la principale voie d'apprentissage des langues étrangères. C'est la pratique de la langue à travers la communication entre deux éléments de base : par exemple, l'émetteur et le récepteur, par exemple l'enseignant de la classe explique la leçon, interagit avec les élèves, leur pose des questions, et les élèves répondent

Selon Claire TARDIEU «*communiquer, c'est émettre des messages pour d'autres êtres humains, avec des mots, des gestes, des attitudes corporelles*» (TARDIEU Claire 2008, P11-15). Nous comprenons, par cette définition, que la communication est une action

verbale ou non verbale par laquelle deux ou plusieurs personnes entre en contact pour échanger leurs idées et leurs sentiments.

«*En terme pédagogique, il est valide de dire qu'une des premières conditions pour acquérir la compétence communicative est de bien cerner l'inscription des échanges communicatifs dans les lieux qui les caractérisent*»(BARTHELEMY Fabrice, 2000, P22). Donc, la communication interpersonnelle dans un cours de langue est considérée comme un travail conscient et systématique sur l'emploi de la langue, qui développe chez l'apprenant le fonctionnement de la communication pour en tenir compte dans ses échanges quotidiens.

Enseigner une langue, c'est enseigner à communiquer à partir des interactions verbales dans des situations langagières en milieu de la classe, pour KERBRAT ORCCHIONI «l'interaction verbale désigne à la fois un moment et une expérience situés et organisés de communication verbale/ou d'autre entre deux ou plus de deux interlocuteurs» (Orecchioni – Kerbrat, Catherine 1998, P31).

Les interactions aident à déclencher facilement la parole chez l'apprenant, ces dernières se déroulent sous la forme d'échanges langagiers entre, d'une part l'enseignant et ses élèves, et d'autre part entre les élèves eux-mêmes. (GALISSON Robert, 1992, P82).

### **5.1. L'interaction entre l'enseignant et l'apprenant :**

L'apprentissage en classe de langue s'effectue en présence d'un enseignant et un apprenant en situation d'interaction. La relation entre les deux partenaires doit être une relation cordiale. Selon BARTHELEMY : « *l'apprenant est l'instrument de son propre apprentissage et l'enseignant est l'autre instrument qui, combiné avec le premier, permet un apprentissage accompli* » (BARTHELEMY Fabric, 2011, P19). Ils s'engagent ensemble dans un processus de découverte mutuelle, dans un rapport social. L'enseignant doit créer un espace d'échange entre lui et ses apprenants pour construire un climat de respect et de confiance, et développer l'acquisition de la langue chez eux, « *une bonne communication est essentielle à la relation entre les élèves, ainsi qu'entre l'enseignant et les élèves* » (QUELLET Lisette, 2010, P13). Il doit aussi faire sortir l'apprenant de sa timidité, lui donner l'envie et le désir d'apprendre la langue étrangère son objectif est de laisser l'apprenant actif et autonome dans la construction de son apprentissage, il est important de provoquer la parole chez ses apprenants en difficulté, les pousser à communiquer à travers des activités différentes.

### **5.2. L'interaction entre les apprenants :**

Les interactions entre les apprenants peuvent apporter un bénéfice cognitif, des fois quelques minutes d'interactions entre eux ont plus de bénéfice qu'une interaction avec l'enseignant. Dans ce cas, l'apprenant communique entre eux en utilisant la parole, « les échanges, pour résumer, permettent de mieux se connaître soi-même, de découvrir l'autre, de se découvrir grâce à l'autre » Alors, ce type d'interaction va les aider à améliorer leurs expressions, leurs compétences, ainsi que de prendre conscience de ce qu'ils viennent d'apprendre. Au cours de ces interactions l'enseignant devient un personnage secondaire, présent mais n'intervient pas car les apprenants ont besoin d'être accompagnés, rassurés afin d'arriver à dépasser leurs difficultés et d'augmenter leur confiance en eux

### **6. Le travail en groupe (coopératif):**

La classe doit être formée d'un groupe dynamique et coopératif ou chaque membre est appelé à participer, à être responsable

Les apprenants aiment travailler ensemble « *les enfants aiment de manière naturelle, parler et travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez les élèves, un engagement plus actif dans leur apprentissage* » (GIASSON Jacqueline, 2006, P32). Cet apprentissage vise essentiellement une participation active de l'apprenant à son apprentissage où il peut accomplir la tâche mais avec l'apport des autres éléments du groupe.

Le travail en équipe est une stratégie pédagogique qui forme des apprenants actifs, audacieux, armés d'une forte personnalité, bien préparés à la vie en société. Selon l'ouvrage Pédagogique : Dictionnaire des concepts clés, il y a travail en groupe lorsque l'enseignant fait « *varier ses techniques d'animation en faisant éclater le groupe – classe en petits groupes de travail* »<sup>(9)</sup>.

#### **6.1. Les objectifs de cette pratique:**

Le travail de groupe favorise l'acquisition de la coopération et des compétences sociales lorsque les apprenants communiquent, écoutent et interagissent avec les autres. Ce travail favorise également l'autonomie de l'apprenant en le plaçant dans une position d'agent autonome lui permettant de réagir et de résoudre des problèmes de communication.

---

<sup>(9)</sup> <http://ressources.cla.univfcompte.fr/gerflint/Algerie8/rabea.pdf>. « Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE » consulté le 12- 3-2022 à 16h30

### 7. Le rôle de l'enseignant :

Le rôle de l'enseignant prend des dimensions nouvelles avec l'apparition de l'approche communicative il est le maître dans sa classe, il joue le rôle d'animateur, facilitateur d'apprentissage, motivateur, et accompagnateur de l'apprenant dans la classe. Il doit adopter un rôle souple et superposable

Selon Bertocchini P et E Costanzo, (2008), un enseignant est à la fois :

- \* Facilitateur d'apprentissage : lorsqu'il se positionne en tant que négociateur, guide, médiateur culturel;

- \* Animateur : c'est lui qui gère les activités orales ou écrites faite en classe ;

- \* Expert : lorsqu'il donne des explications sur l'utilisation de la langue, répond aux questions et évalue On constate à travers ces nombreuses fonctions, l'enseignant est dominant.

L'enseignant est un élément influenceur dans la classe, comme dit Denis Girard dans son ouvrage que l'enseignant est *«le facteur déterminant de la réussite ou l'échec avant le programme, l'horaire, l'objectif de la classe et d'autre contraintes institutionnelles avant même le type de méthodes et des matériaux pédagogique utilisés»*(Denis, Gérard, 1985, P80).

Henri Holec (**Holec, Henri, 1999, P77**), décrit l'enseignant comme informateur et un conseiller, qui doit bien sûr avoir des connaissances sur la langue française et son fonctionnement, mais aussi avoir conduit un groupe et gérer des programmes, et surtout savoir ce qu'est l'apprentissage autodirigé.

Il donne une bonne image de savoir en encourageant ses apprenants, cela veut dire qu'il donne du sens à son enseignement où son objectif sera de guider les apprenants dans leurs apprentissages et de les former à devenir autonomes progressivement.

### 8. Le rôle de l'apprenant:

Depuis l'application des méthodes communicatives dans l'enseignement du français langue étrangère en Algérie, les élèves ne sont plus des récepteurs passifs d'informations, mais, ceux qui doivent les construire. L'élève est considéré comme l'un des participants à la formation, il est au centre de son apprentissage.

L'apprenant doit être discipliné, ordonné, obéissant et respectueux, il doit s'engager à participer à l'activité proposée avec l'aide de l'enseignant, à respecter les règles de la parole et respecter les autres lors de l'interaction.

### **Conclusion :**

A travers ce chapitre, nous remarquons que nous pouvons plus négliger le rôle que joue l'oral dans une classe de FLE, Certes que la compétence orale parmi les compétences les plus importantes dans l'enseignement des langues, ses activités sont la manière efficace et fiable pour l'enrichissement de la langue d'un côté, et afin de réaliser les objectifs l'enseignement/apprentissage de la langue étrangère de l'autre côté.

L'oral est d'une importance cruciale dans le système scolaire algérien, malgré que les méthodologies modernes développent les moyens pour enseigner l'oral, les apprenants trouvent également de nombreuses difficultés à apprendre ou à s'exprimer à l'oral L'enseignant doit accorder une très bonne place à l'oral dans son enseignement, il faut jouer son rôle convenablement pour que l'apprenant acquière une compétence communicative qui favorise un meilleur apprentissage.

La partie pratique

# CHAPITRE I :

« Cadre général  
et choix méthodologique »

### **Introduction :**

Après avoir expliqué les aspects des mots clés constituant notre thème de recherche à savoir, « le jeu de rôle et la motivation » dans le premier chapitre, et « la production orale », dans le deuxième. Dans notre seconde partie, nous allons présenter notre étude concrète en ce qui concerne l'impact du jeu de rôles en classe de FLE en production oral en tant qu'outil didactique favorisant la motivation, la prise de parole ; l'aisance de s'exprimer et la maîtrise de soi. Notre investigation repose sur deux volés : en premier lieu une observation des séances d'enseignement de l'oral en classe de 3AP avec l'usage de cette technique afin d'observer de près le phénomène objet de notre enquête.

En second lieu, un questionnaire destiné aux enseignants afin d'avoir une idée plus approfondie sur les représentations qu'ont les enseignants de 3AP de « Ain Defla » au sujet de jeu de rôle comme facteur de motivation à la production orale

### I- L'observation

#### I.1. Démarche méthodologique préconisée

Pour répondre à notre problématique qui se base essentiellement sur l'efficacité du jeu de rôle à la motivation des élèves en production orale; nous avons procédé à une observation purement objective en étant assise derrière sans la moindre intervention, dans le but de décrire de façon précise, ce qui se passe dans la classe et à tester les activités de jeux de rôles en classe de 3 AP ( classe d'initiation) afin de pouvoir se prononcer quant à leurs efficacité en matière de motivation, aussi d'avoir des données purement authentiques et fiables.

#### I.2. Lieu de l'étude :

Afin de réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les élèves de 3<sup>ème</sup> année primaire, de l'école de « Mokrane Abdelkader » située au centre de la ville de la wilaya de Ain Defla.

Le choix de cette école est dû au bon accueil du directeur et au taux de réussite de la 5<sup>ème</sup> A.P. affiché chaque année.

Le groupe - classe de 3<sup>ème</sup> année primaire, que nous avons choisi pour notre observation, est composé de 14 élèves, 08 filles et 06 garçons. Leurs âge varie entre 7 et 8 ans, d'un niveau hétérogène.

#### I.3. Choix du corpus :

Si notre observation cible un échantillon d'apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire, c'est qu'à cette étape de leurs vies, les élèves éprouvent un appétit sans limites pour tout ce qui est ludique, aussi c'est à ce niveau que la technique de jeu de rôle peut avoir un impact significatif sur l'apprentissage du FLE en raison de l'âge des enfants et de la nouveauté de la langue apprise pour eux ; sans oublier qu'en Algérie la 3<sup>ème</sup> année primaire celle où les apprenants commencent l'apprentissage du FLE

#### I.4. Le déroulement de l'observation :

Notre observation s'est déroulée comme nous l'avons cité plus haut en trois séances: la première correspond à une observation d'une séance de compréhension orale dans le but de recueillir des données de base sur son déroulement car, cette activité est une étape importante par laquelle l'apprenant doit passer avant de produire des énoncés dans les situations de communication, la deuxième et la troisième séance de production orale où la pratique de la technique du jeu de rôle qui fait l'objet de notre étude

### I.4.1. Description et déroulement des activités

Les activités d'oral visées par notre travail d'étude sont extraites du programme officiel de 3e AP, dont l'acte de parole est le même, elles appartiennent au projet 02 intitulé « **En famille** » séquence01« **Nous sommes une famille** » (voie annexe 1) et sont réparties sur deux semaines selon le nouveau dispositif exceptionnel de l'année en cours (2021/2022).

- La première séquence du projet 02 vise à présenter les membres de la famille quant à la production orale, l'élève sera capable de prendre la parole en premier lieu pour se présenter, présenter les membres de sa famille ; en deuxième lieu pour demande un objet poliment et remercier quelqu'un à partir de l'utilisation de la technique de « jeu de rôle » tout en employant un lexique aussi expliqué et conçu lors de l'activité de compréhension orale.

Nous remarquons que les deux activités d'oral sont interdépendantes dans le but de mettre en situation le savoir acquis.

Nous avons opté pour ce genre de jeu parce que nous remarquons que les élèves aiment jouer des saynètes, ils préfèrent imiter ou s'exprimer sous un masque d'un personnage (un médecin, un enseignant, ...etc.)

#### I.4.1.1. Observation du déroulement de la première séance (première semaine):

**L'enseignante** : Nous avons assisté chez une enseignante ayant le grade d'enseignante principale après avoir exercé pendant 05 ans dans l'enseignement du FLE, l'enseignante est diplômée en licence de français et elle prépare un master en Didactique de FLE (le français langue étrangère).

**Le nombre d'élèves dans la classe** : 14 élèves, dont huit (08) filles et six (06) garçons.

**Tableau N°01 : La définition des objectifs de la première séance.**

<b>La durée de la séance :</b>	20 minutes
<b>Projet 02 :</b>	En famille
<b>Séquence I :</b>	Nous sommes une famille
<b>Acte de parole :</b>	Se présenter/ Présenter les membres de la famille
<b>Activité :</b>	Compréhension de l'orale
<b>Composante de la compétence</b>	Prendre sa place dans un échange conversationnel
<b>Objectifs d'apprentissage :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier les actes de parole</li><li>• Mémoriser le lexique relatif aux actes de paroles</li></ul>
<b>Situation problème de départ :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De qui est composée la famille ?</li></ul>

## **Partie pratique/ Chapitre I: Cadre générale et choix méthodologique**

Pour commencer la séance l'enseignante a éveillé l'intérêt de ses élèves en leur montrant des images qui représentent ( une famille, un père, une grand-mère, une maman ) puis elle laisse les apprenants s'expriment librement sur ce qu'ils voient à partir de la question « que voyez-vous ? », dans le but de leur permettre de faire le point sur ce qu'ils vont apprendre en attirant leur attention sur le thème d'activité ; ceci permet aux élèves de mobiliser leurs connaissances linguistiques qui facilitent la réception du support qu'ils vont écouter.

Pour continuer et dans le but de passer d'une compréhension globale à une compréhension détaillée dans laquelle les élèves conçoivent comment se présenter et présenter les membres de sa famille de même que les structures à suivre pour atteindre cet objectif, l'enseignante a fait écouter le texte support (la famille Lamine) à ses élèves deux fois en interprétant les rôles ( le papa ,la maman , la fille et les deux frères) par le biais d'une voix appropriée à chaque personnage. Durant chaque écoute l'enseignante a posé des questions de compréhension visant à vérifier la réception du dialogue entendu.

Pour terminer, l'enseignante a demandé aux élèves de jouer le rôle des personnages du dialogue écouté (Mounir, Batoul) Les élèves vont travailler individuellement dont chacun se présente et présente les membres de sa famille (la maman, le papa, le frère...etc...), dans le but de s'entraîner à l'articulation des mots ainsi que de mémoriser le lexique approprié de la présentation et de la famille qu'ils vont réemployer lors de l'activité de production orale.

### **I.4.1. 2.Deuxième séance : (première semaine/deuxième jour)**

**Tableau N° 02 : La définition des objectifs de la deuxième séance.**

<b>Durée de la séance</b>	(25) minutes
<b>Projet 02 :</b>	En famille
<b>Séquence 01 :</b>	Nous sommes une famille
<b>Activité :</b>	« Oral production (1) »
<b>Composante de la compétence :</b>	Dire pour s'approprier la langue
<b>Objectifs :</b>	- Fixer les structures apprises avec d'autres variantes -Produire un énoncé d'une façon intelligible
<b>Situation de communication :</b>	(le père, la maman, la sœur, ses deux frères, la grand-mère et le grand- père), les élèves se mettent dans la peau d'un personnage
<b>Valeurs :</b>	Aimer la vie sociale et les liens familiaux

## Partie pratique/ Chapitre I: Cadre générale et choix méthodologique

Généralement l'activité de production orale suit trois phases :

En premier lieu l'enseignante a rappelé à ses élèves le dialogue de «la famille Lamine» qu'ils ont écouté de compréhension orale et de l'échange qui s'est passé entre les membres de cette famille en leur expliquant la tâches qu'ils vont réaliser et à laquelle l'apprenant doit participer à un échange en réemployant les formules de représentation, de remerciement et de politesse.

En seconde lieu, par le biais des éléments recueillis durant l'activité précédente, les élèves se sont exercés d'une part à l'utilisation de lexique de représentation (Moi, c'est..., voici, .... c'est...) et les pronoms personnels (je/ il/elle/nous) dans des phrases simples pour se présenter et présenter son environnement par exemple : son camarade sa maitresse ...etc. Et d'autre part au réemploi des formules de politesse (merci/ s'il te plaît) dans diverses situations en construisant des phrases correctes. Cette phase vise à préparer les élèves à prendre la parole en interaction à travers la technique du jeu de rôle.

En dernier lieu, c'est le jeu de rôle; l'enseignante a invité les élèves de former quatre groupes varient entre 4 élèves afin de jouer la scène où ils ont appliqué le vocabulaire appris.

La première scène : Mounir : Bonjour ! Je m'appelle Mounir. Voici mon frère Moustapha

Moustapha : C'est Papa ! Il s'appelle Mouloud

Batoul : Et moi, c'est Batoul

Le père : Nous sommes la famille Lamine

### I.4.1.3. Troisième séance : (deuxième semaine)

**Tableau N° 03 : Définition des objectifs de la troisième séance.**

<b><u>Durée de la séance :</u></b>	(25) minutes
<b><u>Projet 02 :</u></b>	En famille
<b><u>Séquence 02 :</u></b>	Nous sommes une famille
<b><u>Activité :</u></b>	« Production orale et interaction »
<b><u>Composante de la compétence :</u></b>	Dire pour s'approprier la langue
<b><u>Objectif :</u></b>	-Choisir des variantes d'actes de paroles pour s'inscrire dans une situation de communication
<b><u>Situation de communication :</u></b>	(L'oncle, la tante, la grand-mère, le neveu, le grand-père), les élèves se mettent dans la peau d'un personnage
<b><u>Valeurs :</u></b>	Aimer la vie en sociale et les liens familiaux

## **Partie pratique/ Chapitre I: Cadre générale et choix méthodologique**

---

La dernière séance s'est déroulée comme suit :

Premièrement, l'enseignante a commencé la séance en rappelant aux élèves le jeu de rôle qu'ils ont déjà étudié lors de l'activité de l'orale réception/production. De surcroit, elle a désigné un groupe de cinq élèves dans le but de reconstituer la scène qui s'est passée entre les membres de la famille lamine afin de reprendre les structures ayant pour objet de se présenter et présenter les membres de la famille.

Deuxièmement, l'enseignante a proposé une nouvelle situation de communication ; avant de commencer le jeu, elle leur a expliqué le thème, la nouvelle situation de communication, la consigne, et elle leur a laissé le temps pour choisir et préparer leurs rôles, puis le jeu commence, les groupes passent l'un après l'autre.

Les élèves ont élaboré un nouveau jeu de rôle en utilisant les structures acquises (Moi, c'est..... / c'est mon ....., il s'appelle.... /Et moi, c'est...../C'est,.... ! Voici.....) dans la situation proposée par l'enseignante.

### **II-1. L'enquête par questionnaire :**

En partant de l'idée que l'enseignant occupe une position cruciale dans le processus d'enseignement/apprentissage de FLE et qu'il connaît mieux que quiconque la réalité de la classe de FLE, nous avons eu recours à l'enquête par questionnaire.

### **II-2. Présentation du l'échantillon enquêté :**

Dans le but de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses, nous avons adressé un questionnaire à vingt (20) enseignants du cycle primaire entre hommes et femmes du différent âge et expériences professionnelles pour avoir des différents points de vue, dont 18 ont été récupérés et 02 n'ont pas été récupérés. Parmi 18 questionnaires récupérés, 02 ont été annulés ; ces derniers manquent des réponses.

D'ailleurs, nous soulignons que nous avons rencontré des difficultés qui ont handicapé la distribution des copies du questionnaire, les enseignants étaient très occupés, d'autres réclamaient le temps, raison pour lesquelles nous n'avons pas pu accéder à tous les enseignants.

### **II-3. Présentation du questionnaire :**

Le questionnaire adressé aux enseignants comprend 12 questions :

\* Dix questions fermées (QCM, questions binaire) dont deux sont suivies par une sous question (questions ouvertes).

\* Deux questions ouvertes

Les questions sont réparties comme suit :

- La première et la deuxième question nous informent sur le désire et la motivation des apprenants pour apprendre la nouvelle langue.
- Les questions 3,4, concernent l'activité qui demande le plus de temps et le temps accordé à l'activité de la production orale.
- Les questions 5, 6,7, nous renseignent sur le processus d'enseignement de la production orale (les difficultés rencontrées et les stratégies adoptés par les enseignants en classe).
- Les questions 8,9,10,11,12 pour connaître la pratique du jeu de rôle en classe et son utilité dans la motivation à la production orale

### **II-4. Le contenu du questionnaire : (Voir l'annexe 2).**

## **CHAPITRE II :**

**« Analyse des données  
et discussion des résultats »**

### Introduction :

Dans ce chapitre de notre travail de recherche, nous allons présenter les résultats que nous avons obtenus de manière descriptive et quantitative tout en exprimant notre point de vue sur ce que nous avons collecté durant notre enquête.

### 1. Analyse et interprétation des données de l'observation :

Afin d'établir des jugements sur l'utilité de jeu de rôle à la motivation des élèves en production orale, nous avons décrit ci-dessous les trois séances d'oral que nous avons déjà observé durant notre enquête.

#### Première séance :

Du moment que l'enseignante veut atteindre son objectif de faire apprendre aux élèves comment «se présenter » et « présenter les membres de la famille », d'autre part la structure à suivre, pour demander certaines choses en utilisant la formule de politesse « s'il vous plaît » et savoir dire « merci » en remerciant quelqu'un, nous avons constaté que le temps de sa parole a occupé environ 70%. Alors qu'elle s'efforce de simplifier le support qu'ils entendent à travers un langage courant et des expressions courtes pertinentes à l'environnement de l'enfant.

De plus, elle a choisi comme support de compréhension un texte oral intitulé «La famille de Lamine», sous forme d'un jeu de rôle ce qui semblait suffisant pour aider l'enseignante à atteindre ses objectifs, vu la simplicité de l'expression. Ainsi elle a interprété les rôles de Munir, son père, son frère et sa sœur en changeant sa voix pour être appropriée à chaque personnage en leur montrant quelques caractéristiques physiques et morales, usant du langage corporel (les mimiques et le regard) pour familiariser les élèves avec le personnage imité.

Il est évident que l'enseignante a fait le maximum possible pour que les élèves comprennent le sens du texte en général et le lexique de représentation en particulier.

Bref, les élèves sont motivés en manifestant leur enthousiasme pour le jeu de rôle dès que l'enseignante l'a présenté jusqu'à la dernière écoute; ceci nous explique la réaction des élèves face à cette technique (jeu de rôle). Ils ont pris la parole de façon réglementée en interagissant avec leur enseignante afin de répondre à ses questions de compréhension en respectant leur tour à la parole.

L'enseignante a corrigé leurs erreurs en évitant les critiques négatives en outre, elle a félicité les élèves qui ont répondu correctement en vue de motiver les autres; c'est la raison pour laquelle les élèves n'ont pas peur de participer bien que la majorité a des réponses inachevés et structurellement incorrectes.

## **Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats**

Nous arrivons aux interactions qui ne se passent entre les élèves que dans le cadre d'échange simulé tel est le cas de l'activité de jeu de rôle modèle qu'ils ont répété à la fin de cette séance, la moitié des élèves ont manifesté leur envie de participer afin d'imiter le rôle de Mounir et Batoul pour se présenter tout en utilisant les différentes structures. Vu que la durée de cette séance est 25 minutes, n'est pas suffisante pour jouer toute la scène

### **Deuxième séance :**

Après avoir compris et mémorisé les structures et le lexique de présentation, les élèves doivent mettre en scène ce qu'ils ont déjà appris grâce au jeu de rôle présenté par l'enseignante lors de l'activité de compréhension. Nous avons observé que l'enseignante a expliqué aux élèves la tâche qu'ils ont dû réaliser en leur demandant de jouer en interprétant des rôles ayant pour objet, se présenter, présenter les membres, de la famille c'est la raison par laquelle son intervention a pris environ 35% du temps de la séance tandis que le reste du temps a été réservé aux élèves. A propos du temps de la séance qui a paru être structuré par le biais des rythmes des élèves entraînés en premier lieu à utiliser la formule de présentation (je m'appelle..... / Et moi, c'est... / les pronoms personnels (je-il-elle-nous) et la formule de politesse dans des phrases simples et courtes prenant ces deux exemples : - elle s'appelle Randa / s'il te plaît donne - moi le gomme. En outre nous avons constaté que la prise de parole des élèves a été règlementée car ils ont participé en donnant des exemples à tour de parole au terme desquels l'enseignante a corrigé leurs erreurs constatées tant au niveau grammatical que phonologiques (articulation) en les aidant à construire des phrases correctes par le biais des critiques positives; ceci a incité les élèves à participer même ceux ayant commis des erreurs.

Dans les jeux de rôle, nous avons constaté que certains élèves s'exprimaient avec un vocabulaire adapté au sujet, en utilisant des phrases simples et structurées, et parfois un langage corporel approprié ; nous avons également ajouté qu'ils maintenaient un contact visuel pendant la communication. Quant aux autres participants, ils ont fait des fautes de grammaire ou parfois timidement prononcées dans des notes aiguës, incitant leurs professeurs à intervenir à travers des scènes animées pour corriger leurs fautes.

En second lieu, ils ont pris la parole à partir d'un échange en interprétant des rôles; au début la moitié de la classe ont participé volontairement pour jouer la scène. Dans l'ensemble il est à remarquer que les élèves qui ont pris la parole sont trop actifs et motivés quand ils jouent, ce qui nous intéresse essentiellement c'est les interactions des élèves entre eux dans ce cadre d'échange simulé.

## **Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats**

Dans les jeux de rôle, nous avons constaté que certains élèves s'exprimaient avec un vocabulaire adapté au sujet, en utilisant des phrases simples et structurées, et parfois un langage corporel approprié ; nous avons également ajouté qu'ils maintenaient un contact visuel pendant la communication. Quant aux autres participants, ils ont fait des fautes de grammaire ou parfois timidement prononcées dans des notes aiguës, incitant leurs professeurs à intervenir à travers des scènes animées pour corriger leurs fautes.

### **Troisième séance**

Durant notre dernière assistance avec la classe de la 3AP, lors de l'activité de la production orale et interaction, nous avons observé que l'enseignante parlait peu pour justifier de donner suffisamment de temps aux élèves pour s'exprimer, et son intervention représentait environ 20 % du temps pendant lequel, elle leur demandait d'entamer une conversation dans le but de présenter des membres de la famille (la tante, le grand-père...), et demander poliment quelque chose par le biais d'un jeu de rôle tout en leur rappelant brièvement le deuxième jeu de rôle de la famille Lamine( les grands-parents et les neveux) Au début du cours, deux élèves ont répété le jeu de rôle précédent pour rétablir les structures, puis ont travaillé sur un nouveau jeu de rôle avec leur enseignante, qui a parfois corrigé la structure des phrases ainsi que la prononciation

Ensuite, chaque groupe est monté sur l'estrade pour prendre la parole et jouer les rôles prévus. Il faut noter que cette séance a eu un taux de participation des élèves plus élevé que la séance précédente car la plupart des élèves voulaient prendre la parole. Au terme de cette séance, la majorité des élèves ont combiné avec succès les trois paramètres de la parole:

- D'abord, ils ont utilisé le vocabulaire adéquat avec le sujet pour s'exprimer.
- Deuxièmement, ils expriment et relient bien les mots en tenant compte des éléments relatifs : (intensité, intonation et débit).
- Enfin, ils ont ajusté leur gestuelle tout en respectant la distance interpersonnelle qui variait selon le contenu du message.

### **2. Commentaire :**

En ce qui concerne, l'ordre communicationnel chez les apprenants, nous constatons qu'il y a un changement remarquable lors de la dernière séance au niveau du comportement des apprenants, le trac, la timidité ont diminués, comparativement à la séance précédente, nous pouvons prendre le cas de deux élèves qui n'ont pas participé presque au cours de la première séance, mais qui se sont libérés au cours de celle-ci et se sont montrés plus détendus, plus motivés, et plus à l'aise. D'autre, ils ont bien joué leurs rôles, et ont utilisé

les doigts pour désigner les membres de la famille Lamine. Cela prouve qu'ils étaient motivés et qu'ils avaient bien assimilés leur rôle. Une élève a fort bien joué le rôle de la grand-mère, elle a vraiment commencé à tricoter. Une autre qui était un peu timide dans la première séance, a fait preuve d'une grande motivation au cours de celle-ci. Cela atteste que le jeu de rôle est stimulateur d'énergie dans l'acquisition d'une langue. Chez les apprenants qui ont joué les rôles des grands parents, nous avons même remarqué un changement du ton pour imiter la voix cassante de ces derniers. Linguistiquement, la majorité des apprenants ont bien joué parce qu'ils avaient maîtrisé l'usage des actes de parole de la famille. La prononciation quant à elle pose des problèmes. Ainsi, les voyelles « i », « e » sont mal articulées, c'est également le cas pour la consonne « p ».

Sur le plan psychologique, ce qui est remarquable : c'est la motivation des élèves. En effet, c'est au cours de la première séance de production orale que les apprenants ont été quelque peu réservés. Dans la seconde, ils se sont éclatés et ont repris confiance en eux. Cela se voit par leur joie à participer, en plus la leçon est devenue un jeu délaçant et attrayant. Les interactions sont nombreuses, elles ont concerné aussi bien les élèves entre eux que le maître et ses derniers. Cependant, la timidité et le réserve de quelques-uns d'entre eux se sont affichées au cours des séances précédentes. La dernière séance peut être considérée comme réussie par rapport à la précédente, les apprenants ont commencé à maîtriser les actes de parole prévus : ils peuvent se présenter, présenter l'autre et demander quelque chose poliment.

### **3. Synthèse :**

Selon notre enquête par l'observation, nous pouvons dire que le choix du jeu de rôle de la part de l'enseignante, comme étant une technique visant d'un côté à transmettre un message clair d'une manière amusante. Et d'autre côté à motiver les élèves à prendre la parole, est effectivement adéquat pour les deux activités : compréhension et production. Nous avons pu remarquer durant notre assistance :

- En premier lieu son impact de rendre l'apprenant attentif et progressivement capable de percevoir un message spécifiquement clair. Nous pouvons en outre noter que cette technique permet aux élèves d'acquérir une capacité d'écoute qui contribue à la réalisation des différentes tâches tel est le cas d'identifier les interlocuteurs et le thème général du message pour en comprendre le sens. En citant également le rôle de l'enseignante d'attirer l'attention de ses élèves lors de sa présentation du jeu de rôle en exprimant les émotions des personnages à partir d'une intonation et en interprétant le non verbal qui accompagne le message, c'est ce qui incite l'élève d'être à l'écoute de son enseignante. - En seconde

## **Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats**

temps, et ce qui nous intéresse dans notre étude, son influence sur l'élève qui sollicite à s'exprimer oralement sans avoir peur. De ce fait, il est important de signaler que l'élève préfère prendre la parole en groupe mieux qu'être seul devant les autres car il se sent à l'aise et en sécurité avec ses pairs, compte tenu de l'esprit coopératif et d'entraide qui prévaut. Attendu que l'objectif fondamental de l'enseignement / Apprentissage de l'oral est de doter l'apprenant d'une compétence communicative qui lui permet de participer à partir d'un échange dans diverses situations de communication réelle, le jeu de rôle est l'une des excellentes techniques qui permettent aux élèves d'interagir en traduisant des situations authentiques de la vie quotidienne. Bien que le jeu de rôle présenté par l'enseignant lors de l'activité de compréhension orale ou exécuté par les élèves, est évidemment court, il est propositionnel aux niveaux des élèves, tous débutants dans le cas présent (cycle primaire)

**4. Analyse et interprétation des données :**

**4.1.L' analyse et interprétation des questionnaires destinés aux enseignants :**

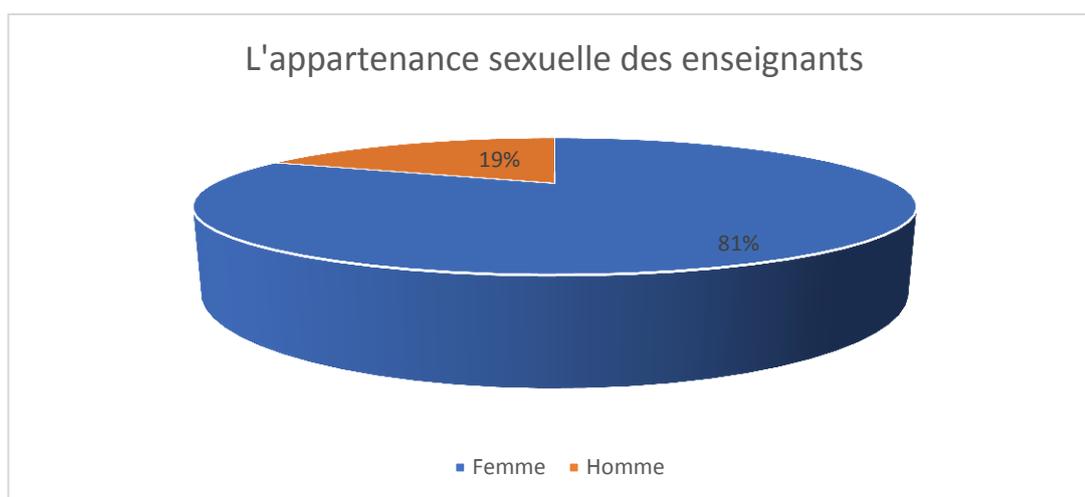
Après avoir récupéré les questionnaires distribués, il est temps de les analyser pour avoir un éclaircissement sur l'étude effectuée sur le jeu de rôle et son utilité à motiver les élèves de la3 AP.

Pour renforcer l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, engendré des tableaux, des diagrammes et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question. D'autre part, nous avons élaboré des grilles de lecture (analyse et interprétation) qui accompagnent chaque représentation graphique

**1. L'appartenance sexuelle des enseignants :**

**Tableau N° 04: Répartition des enseignants selon le sexe**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Femme	13	81.25%
Homme	03	18.75%



**Figure N° 01 : le sexe des enseignants**

**Analyse des résultats obtenus :**

Les enseignants enquêtés sont majoritairement des femmes (81.25), pour le peu qui reste ce sont des hommes (18.75%),

**Interprétation :**

Il faut remarquer qu'une très forte proportion de personnes de sexe féminin, 81.25% exerce dans l'enseignement. Le pourcentage des personnes de sexe masculin est presque insignifiant. Les raisons à cet état de fait sont que le métier d'enseignant attire beaucoup plus les femmes qui trouvent que ce métier est noble et fait pour eux, comme ils pensent toute la société algérienne car cela leur permet de bénéficier d'horaires souples leur

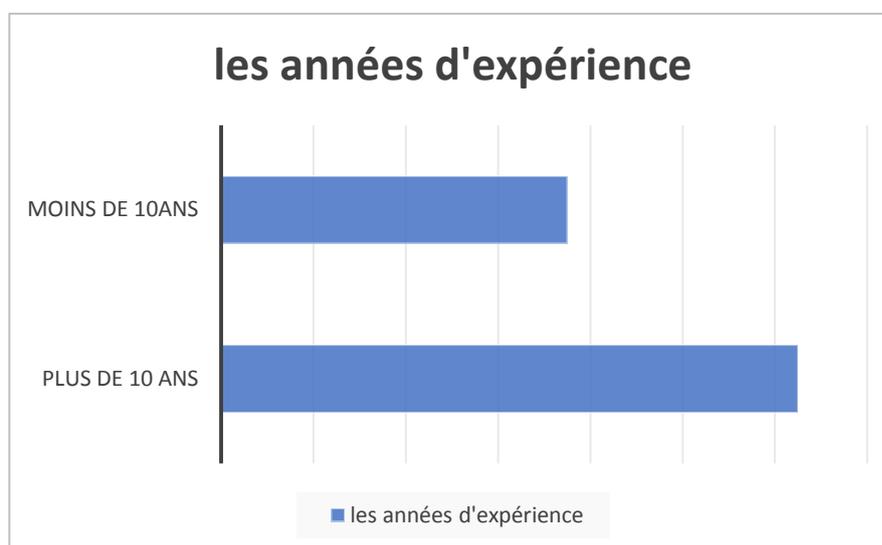
## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

permettant d'avoir une vie familiale plus sereine et d'échapper ainsi aux contraintes des horaires administratifs. Pour les hommes, l'attrance pour le métier d'enseignant est moins grande car ils estiment qu'il est pénible et que la responsabilité est plus grande. De plus, il faut noter aussi que dans les départements de langue le nombre des étudiants de sexe féminin est beaucoup plus important par rapport aux masculins.

### **2. L'expérience professionnelle des enseignants :**

**Tableau N° 05: Expérience des enseignants**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
-10	10	62.5%
+10	06	37.5%



**Figure N° 02 : Expérience des enseignants**

#### **Analyse des résultats obtenus :**

L'analyse de ce tableau permet de relever que la majorité d'enseignant a une expérience de la classe 37.5% de moins de 10 ans. Les enseignants ayant une expérience plus de 10 ans sont en nombre de (10) est représentent 62.5%.

#### **Interprétation :**

Selon les résultats obtenus, nous pouvons noter que la plupart de nos questionnés sont en début de carrière dans l'enseignement du FLE. Cela laisse supposer qu'ils sont au courant des méthodes et des techniques moderne d'enseignement des langues car ils sont tous frais et moulus des universités et ont acquis le savoir nécessaire leur permettant d'adapter leur stratégie d'enseignement / apprentissage aux situations qu'ils vont rencontrer dans leurs

## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

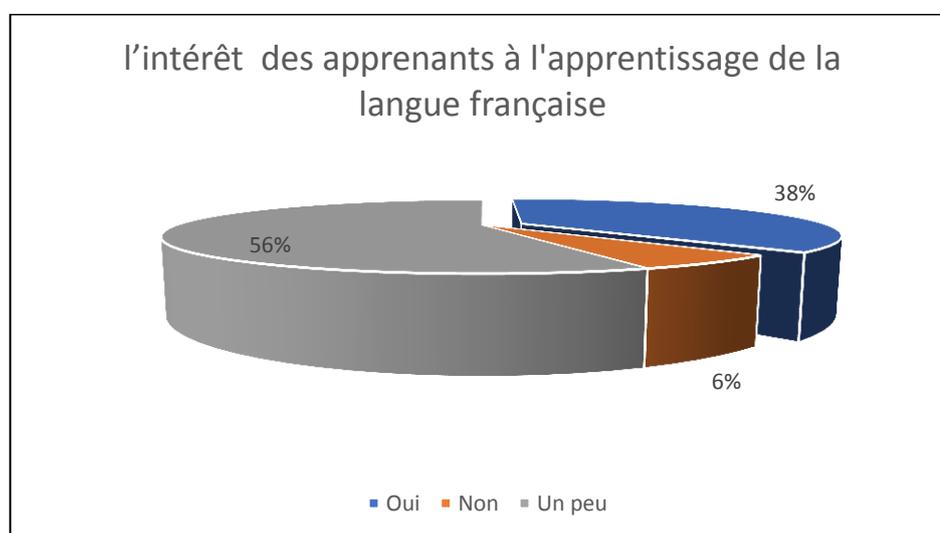
classes. Le second groupe d'enseignant qui constitue 37.5% de l'effectif interrogé est constitué d'enseignant relativement anciens dans le métier

### Question n°1 :

Est-ce que vous remarquez que vos élèves de 3AP s'intéressent à la langue française en tant que débutant ?

**Tableau N° 06: l'intérêt des apprenants à l'apprentissage de la langue française**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage %
Oui	06	37.5%
Non	01	6.25%
Un peu	09	56.25%



**Figure N° 03 : l'intérêt des apprenants à l'apprentissage de la langue française**

### **Analyse des résultats obtenus :**

Nous remarquons que 37.5 % des enseignants ont répondu sur cette question par un « oui », 6.25% pour un « non », 56.25 % des enseignants ont répondu par « un peu » ce qui est en quelque sorte l'équivalent d'un deuxième « non ».

Dans ce cas nous constatons que la majorité des élèves de 3 AP ne sont pas intéressés par la langue française.

### **Interprétation des résultats :**

Il semble évident que la majorité des enseignants ont confirmé que leurs élèves ne s'intéressent pas à la langue française, cela est dû au fait que cette langue est étrangère, nouvelle pour eux et diffère également de leur langue maternelle, ainsi c'est à l'enseignant que revient la tâche de rendre son enseignement désirable et attractif ; tout en faisant

## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

recours à des méthodes et des techniques qui engage l'apprenant activement dans le processus d'apprentissage.

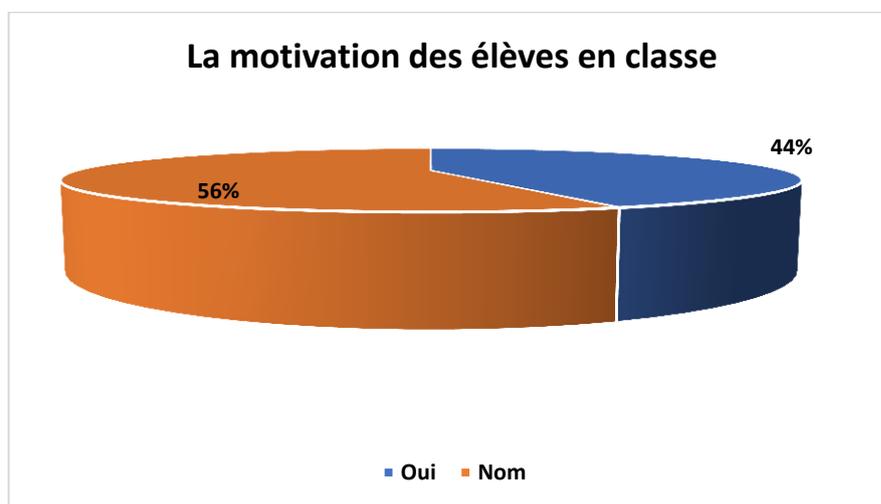
### **Question n° 2 :**

Vos élèves de 3AP sont-ils motivés et actifs en classe ?

**Objectif :** cette question est posée dans le but de se renseigner sur la motivation des élèves en classe

**Tableau N° 07 : La motivation des élèves en classe**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	07	43.75
Non	09	56.25



**Figure N° 04 : La motivation des élèves en classe**

### **Analyse de résultats obtenus :**

Nous remarquons que 56,25 % des enseignants ont vu que leurs élèves ne sont pas motivés et actifs en classe contrairement aux 43,75 % des enseignants ont répondu par « oui », en voyant que leurs élèves sont motivés et actifs en classe

### **Interprétation des résultats :**

D'après les résultats obtenus nous constatons que la majorité des apprenants ne sont pas motivés en classe, cela peut être à cause de la nouveauté de la langue et aux stratégies adoptées par l'enseignant qui doivent être motivantes dans la mesure où elles leur donnent le goût et le désir d'apprendre cette nouvelle langue

### **Si non pour quoi ?**

- la langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne des apprenants.

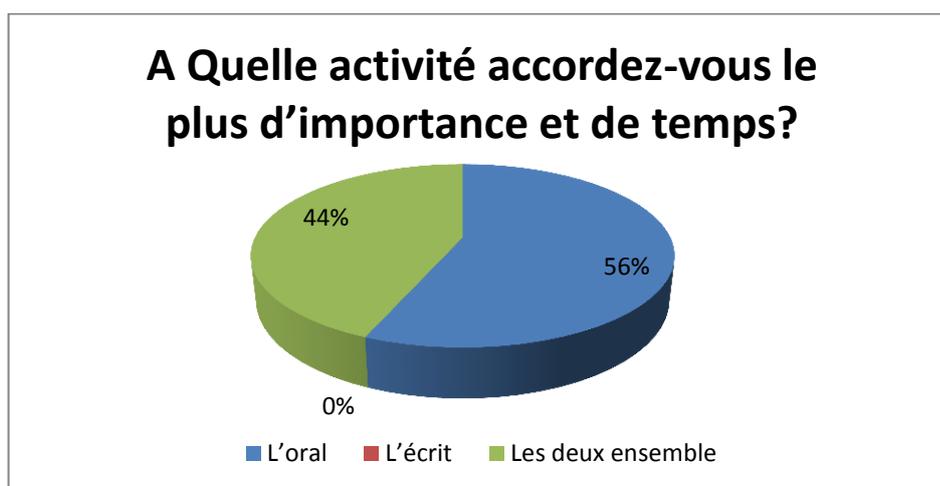
## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

- La non compréhension du langage utilisé de la part de l'enseignant
- la langue française pour eux est nouvelle et difficile.

### Question n°3 : A quelle activité accordez-vous le plus d'importance et de temps ?

**Tableau N° 08: Activité la plus importance entre l'oral et l'écrit**

<u>Réponses</u>	<u>Nombre de réponses</u>	<u>Pourcentage</u>
L'oral	09	56.25%
L'écrit	00	0%
Les deux ensembles	07	43.75%



**Figure N° 05 : Activité la plus importance entre l'oral et l'écrit**

#### Analyse des résultats obtenus :

Les résultats obtenus à propos de cette question sont comme suit : 09 enseignants (56.25%) ont confirmé qu'il doit accorder beaucoup de temps à l'orale plus que l'écrit, tandis que, (43,75%) qui donnent beaucoup d'importance à l'oral et à l'écrit les deux ensembles.

#### Interprétation des résultats :

Suite aux résultats obtenues, nous constatons que la majorité des enseignants sont donc pour que l'orale doit s'installer dans la première place, donc il faut consacrer beaucoup de temps pour enseigner l'oral plus que l'écrit par ce que l'oral c'est le point de départ pour apprendre la langue étrangère, c'est-à-dire il doit enrichir le baguage linguistique chez l'apprenant à partir de différentes activités et supports et l'habituer à parler et à s'exprimer oralement en cette langue. A partir de l'activité orale l'apprenant peut construire et produire des expressions et des phrases par écrit

Par ailleurs pour d'autres enseignants, l'enseignement de la langue étrangère se base sur les deux activités (l'oral et l'écrit), et il doit faire un équilibre entre les deux par ce que l'une complète l'autre d'une manière explicite ou implicite, pour améliorer la prise de parole et



## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

situation de communication orale, il est important pour développer les compétences de la production orale.

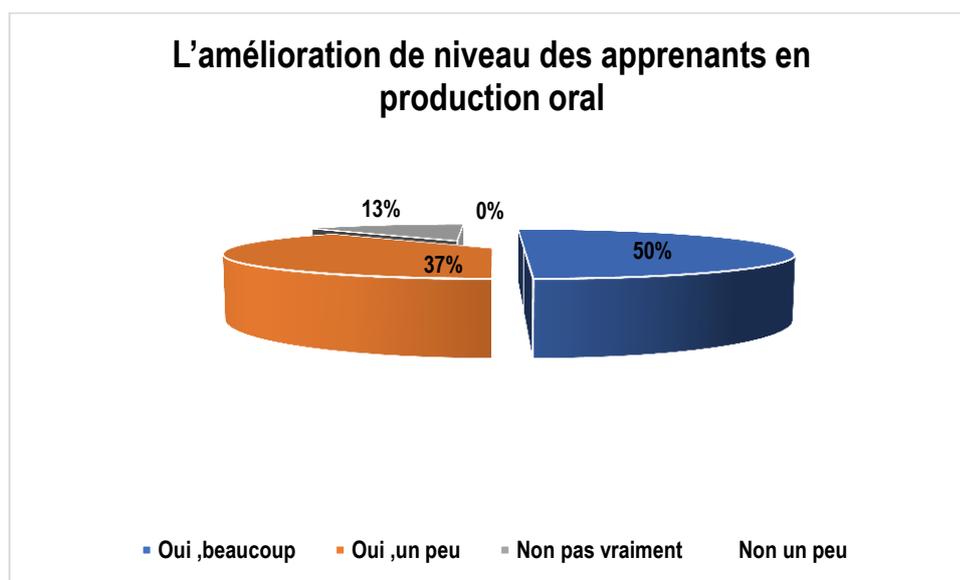
### Question n°5 :

Pensez-vous que le niveau de vos apprenants s'améliore en production orale suite à votre travail durant les deux trimestres ?

**Objectif :** Nous avons fait recours à cette question afin de vérifier et mesurer le degré d'amélioration du niveau des élèves en production orale après deux trimestres de travail

**Tableau N° 10 : L'amélioration du niveau des apprenants en production orale**

<u>Réponses</u>	<u>Nombres de réponses</u>	<u>Pourcentage</u>
Oui, beaucoup	8	50%
Oui, un peu	6	37.5%
Non, pas vraiment	2	12%
Non, pas du tout	0	0%



**Figure N° 07 : L'amélioration du niveau des apprenants en production orale**

### Analyse des résultats obtenus :

La majorité des enseignants 50% voient que le niveau des élèves de 3AP est en très bonne amélioration .6 enseignants pour un pourcentage de 37.5% pensent que le niveau de leurs élèves s'est amélioré un peu, alors que la minorité de ces enseignants avec un pourcentage de 12% trouvent que le niveau de leurs élèves reste le même

### Interprétation des résultats :

Nous remarquons en général que le niveau des élèves de 3AP s'augmente après deux trimestres de travail. Ça renvoie aux méthodes d'enseignement, ainsi aux stratégies

## **Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats**

adoptées par l'enseignant afin de motiver ces élèves pour acquérir la compétence de la production orale. Pour les autres qui voient qu'il n'y a aucune amélioration du niveau de leurs élèves, ils doivent revoir les types d'activités proposées en favorisant celles qui sont créatives, changer leurs méthodes ; ils ne peuvent pas rester insouciantes, indifférents face à ce facteur

### **Question n°6 :**

Quelles sont les difficultés que vous rencontrez dans l'enseignement de la production orale à ce niveau ?

**Objectif :** cette question est posée dans le but d'identifier les difficultés que rencontrent les enseignants au cours du processus d'enseignement de la production orale

### **\*Analyse des résultats obtenus :**

Cette question est de caractère qualitatif. Nous avons collecté les résultats qui portent sur les difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'activité de la production orale :

- L'incapacité de l'apprenant à s'exprimer et à communiquer oralement la timidité et le trac
- Le manque de temps
- 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

### **\* Interprétation des résultats :**

Nous constatons donc d'après les réponses des enseignants, qu'il existe plusieurs difficultés en commun chez la plupart d'entre eux, tous ces obstacles compliquent l'apprentissage de la langue étrangère en générale et la production orale en particulier chez l'apprenant, et ils le démotivent à communiquer et à produire même des mots simples.

Les enseignants affirment que l'enseignement de la production orale rencontre plusieurs difficultés et parmi ces dernières. C'est la timidité, le trac et la peur de parler ce qui rend l'apprenant incapable de prendre la parole et s'exprimer et ça dû au manque d'activités d'entraînement de prise de parole ; les activités à caractère ludique qui motivent l'apprenant à apprendre à parler et s'exprimer d'une manière spontanée et lui rendre capable de produire des phrases correctes sans complexités.

Par ailleurs un autre problème qui entrave le processus d'enseignement cité par les enseignants, celui de manque du temps qui doit être plus de deux séances par semaine parce que cette activité demande beaucoup de temps pour rendre l'apprenant capable d'améliorer ses compétences linguistiques et communicatives. Une autre difficulté citée

## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

par les enseignants qui est la pauvreté du bagage linguistique chez l'apprenant, et dans ce niveau les apprenants n'ont pas encore assez de lexique en langue française qui lui permet de parler en toute sécurité et sans avoir peur de tomber dans l'erreur.

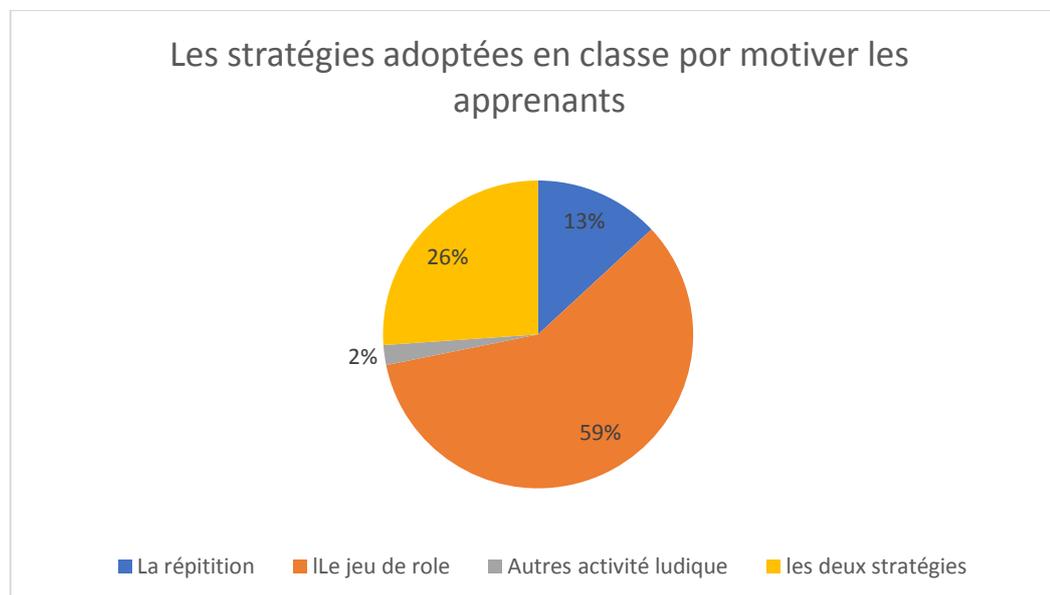
### **Question n°7 :**

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

**Objectif :** La présente question nous renseigne sur les différentes stratégies auxquels les enseignants font recours pour motiver et pousser leurs apprenants à parler en classe de langue.

**Tableau N° 11:** Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe

<u>Réponses</u>	<u>Nombre de réponses</u>	<u>Pourcentage</u>
<b>La répétition</b>	<b>2</b>	<b>12.5%</b>
<b>Le jeu de rôle</b>	<b>9</b>	<b>56.25%</b>
<b>Autre activités ludique</b>	<b>1</b>	<b>2%</b>
<b>Les deux stratégies</b>	<b>4</b>	<b>25%</b>



**Figure N° 08 :** Les stratégies adoptées par l'enseignant en classe

### **Analyse des résultats obtenus :**

Il est à remarquer que 56.25% des enseignants enseignent la production orale en faisant appel au jeu de rôle, tandis que 12.5% de notre échantillon favorise la répétition comme étant une stratégie motivante et 25% des enseignants motivent leurs élèves en adoptant les deux stratégies. Un seul enseignant utilise d'autre activités ludiques mais il n'a pas précisé.

**Interprétation des résultats :**

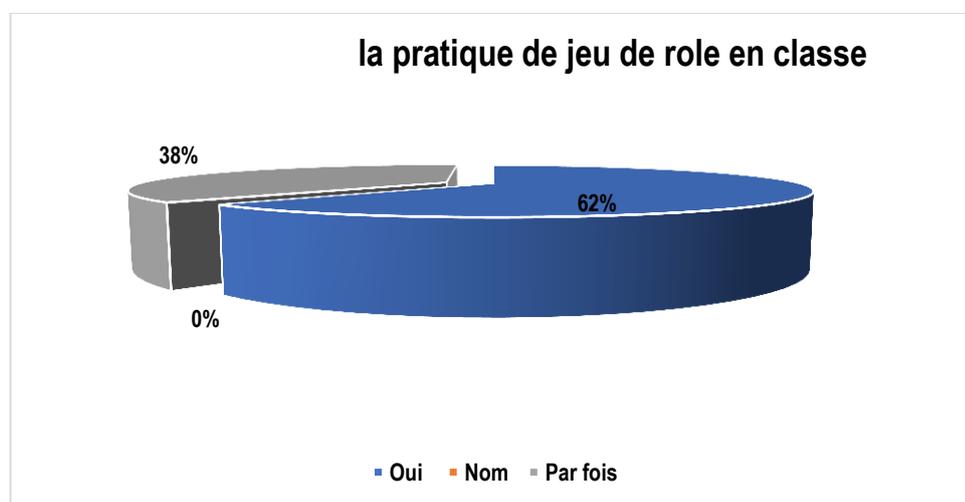
En ce qui concerne le premier choix nous pouvons dire que l'utilisation du jeu de rôle en production orale motive les élèves et les incitent à prendre la parole dans différentes situations de communication et à s'exprimer facilement. Quant au 12% des enseignants, nous supposons que leur choix est dû au fait que cette technique augmente la capacité de la mémorisation chez l'apprenant. En revanche, une particularité des enseignants 30 % arrive facilement à enseigner avec les deux stratégies selon le contexte, le thème, le niveau des apprenants. Le 2% restant optent pour d'autres activités ludiques.

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

**Objectif :** cette question est posée dans le but de connaître la place du jeu de rôle dans la pratique de classe.

**Tableau N° 12 :** La pratique de jeu de rôle en classe

<b><u>Réponses</u></b>	<b><u>Nombre de réponses</u></b>	<b><u>Pourcentage</u></b>
<b>Oui</b>	<b>10</b>	<b>62%</b>
<b>Non</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Parfois</b>	<b>04</b>	<b>37%</b>



**Figure N° 09 :** La pratique de jeu de rôle en classe

**Analyse des résultats obtenus :**

A partir de ces réponses, nous constatons que la plupart des enseignants (62 %) utilisent le jeu de rôle dans leur pratique de la classe. Bien que (37%) l'utilisent que parfois.

**Interprétation :**

Nous pouvons dire que la majorité des enseignants pratiquent le jeu de rôle lors de l'activité de la production orale, ils le trouvent efficace pour libérer l'expression de leurs

## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

élèves. Pour une minorité, cette technique ne trouve pas tout le temps de place dans leur pratique pédagogique que parfois à cause de l'insuffisance de temps, cette catégorie ne voit peut-être pas leur intérêt ou ne sait pas ce qu'il représente.

### **Question n°9 :**

Que signifie pour vous le jeu de rôle ?

**Objectif :** Cette question fait appel à la définition qu'attribuent les enseignants au jeu de rôle.

**Analyse des résultats obtenus :** A cette question ouverte, 15 enseignants ont répondu et un seul qui n'a pas répondu

Cette question est de caractère qualitatif. Nous avons collecté les résultats qui portent sur la signification du jeu de rôle dans le tableau ci-dessous

**Tableau N° 13 : le jeu de rôle**

<b>Enseignant</b>	<b>Réponses</b>
1	Le jeu de rôle est une technique pédagogique qui favorise la prise de parole chez l'apprenant
2	Une activité didactique efficace pour l'acquisition et le développement de l'aspect communicatif chez l'apprenant
3	Le jeu de rôle est une saynète que les apprenants la répètent en se changeant les rôles, ce jeu fascine les élèves
4	Le jeu de rôle est une activité où l'apprenant joue un rôle précis pour apprendre des structures liées à la vie familiale, scolaire ... etc.
5	C'est une technique d'apprentissage utilisée pour améliorer l'orale chez les apprenants
6	Un moyen qui aide l'apprenant dans la progression de sa compétence langagière
7	C'est un outil de motivation pour l'apprenant
8	Une activité ludique, un outil de communication entre les élèves en classe
9	Le jeu de rôle est d'abord une technique d'improvisation 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
10	C'est une stratégie adoptée par les enseignants pour motiver les apprenants à prendre la parole
11	C'est une activité très importante pour encourager l'apprenant à prendre la parole et mieux exprimer en français
12	Le jeu de rôle est une activité éducative et pédagogique qui facilite l'apprentissage de la langue française et aussi aide l'apprenant à respecter les autres
13	Le jeu de rôle est une technique d'apprentissage utilisée pour améliorer le niveau des élèves en production orale
14	Le jeu de rôle est un outil pédagogique qui permet à l'apprenant d'exercer des habiletés de communication
15	Une activité ludique permet à l'apprenant à communiquer en toute sécurité sous un masque

### Interprétation des résultats :

Pour 15 enseignants, le jeu de rôle, est une technique ou stratégie pédagogique pour les élèves, dont l'enseignant y fait recours pour motiver ses élèves à prendre la parole et à communiquer en toute sécurité, sans avoir peur ; cette catégorie a compris l'importance de cette technique sur le plan psychologique et son impact sur la rétention des connaissances. Pour un enseignant, cette activité est une technique d'improvisation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale. Pour un autre enseignant, elle permet de développer l'aspect communicatif chez l'apprenant.

Les réponses à cette question tournent autour de plusieurs axes, celui de la motivation, de la communication, de la prise de parole l'acquisition des actes de parole, de lexique, de réinvestissement de ces derniers dans des situations autres qu'aux scolaires

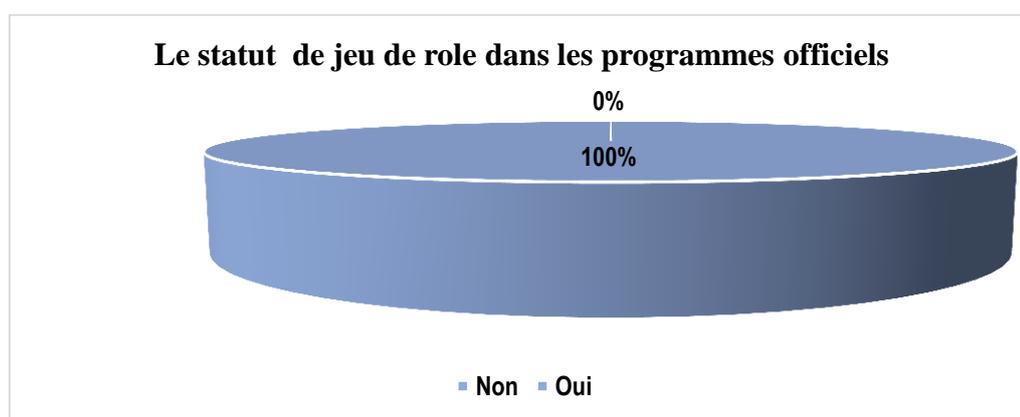
### Question n°10 :

L'activité du jeu de rôle est-elle préconisée par la tutelle dans les programmes et les directives pédagogique ?

**Objectif :** Cette question nous permet de voir la place de l'activité du jeu de rôle dans les programmes officiels

**Tableau N° 14: Le statut de jeu de rôle dans les programmes officiels**

<u>Réponses</u>	<u>Nombre de réponses</u>	<u>Pourcentage</u>
<b>Oui</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>
<b>Non</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>



**Figure N° 10 : Le statut de jeu de rôle dans les programmes officiels**

### Analyse des résultats obtenus :

Il y'a eu 100 % des enseignants qui ont répondu à cette question par oui et aucun n'a répondu non

### Interprétation des résultats :

Nous pensons que la recommandation de ce genre d'activité en production orale dans les programmes trouve pleinement sa raison d'être, car ils favorisent la motivation chez les apprenants en classe. Cette technique permet aussi aux apprenants d'assumer une prise de parole autonome, de s'exprimer oralement et aisément en langue française et de développer leurs compétences langagières et communicatives.

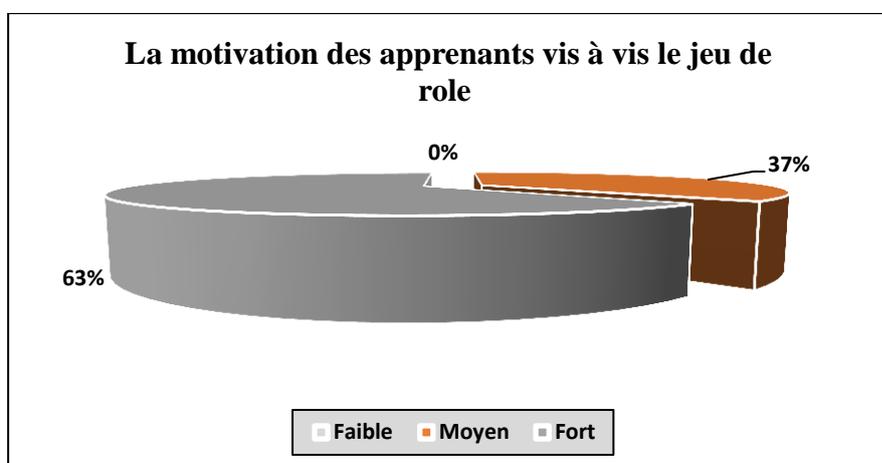
### Question n°11 :

Comment vous trouvez la motivation de vos apprenants lors de l'utilisation de cette technique (le jeu de rôle) ?

**Objectif :** Cette question nous renseigne sur l'impact du jeu de rôle sur la motivation des apprenants

**Tableau N° 15 : La motivation des élèves vis à vis le jeu de rôle**

<u>Réponses</u>	<u>Nombre de réponses</u>	<u>Pourcentage</u>
Faible	0	0%
Moyenne	6	37.5%
Forte	10	62.5%



**Figure N° 11 : La motivation des élèves vis à vis le jeu de rôle**

### Analyse des résultats obtenus :

A partir de ces réponses nous voyons que la plupart des enseignants (62.50 %) trouvent que leurs apprenants sont bien motivés lors de l'utilisation de jeu de rôle et (37.50%) trouvent que leurs apprenants sont un peu motivés

### Interprétation des résultats :

La majorité des enseignants ont confirmés que le jeu de rôle est un moyen de motivation efficace pour les apprenants au cycle primaire car il permet de faciliter l'apprentissage et

## Partie pratique/ chapitre II : Analyse des données et discussion des résultats

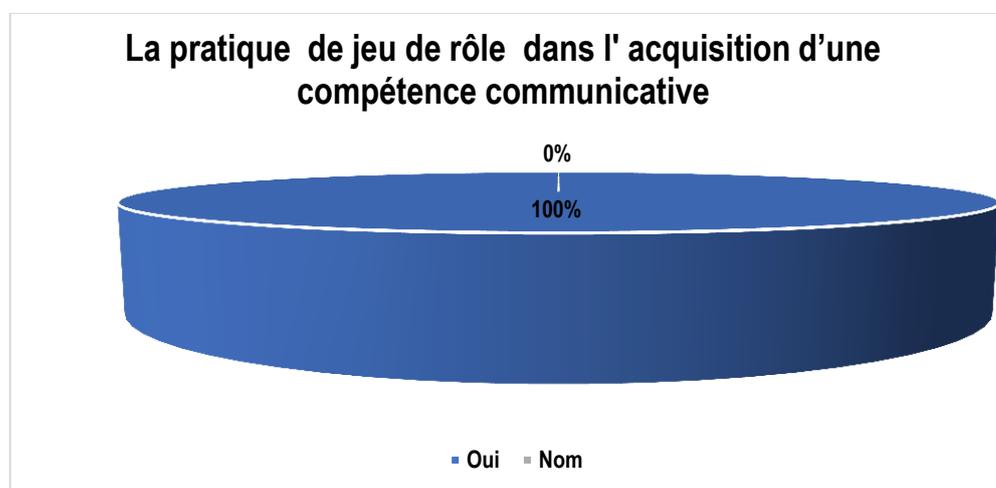
l'acquisition de compétence langagière aussi il permet de créer un climat de confiance entre eux

### Question n°12:

Selon vous la pratique du jeu de rôle aide les apprenants à acquérir une compétence communicative ?

**Tableau N° 16 : L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative**

<u>Réponses</u>	<u>Nombre de réponses</u>	<u>Pourcentage</u>
Oui	16	100%
Non	0	0%



**Figure N°12 : L'efficacité du jeu de rôle à l'acquisition d'une compétence communicative**

### Objectif :

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

### Analyse des résultats obtenus :

Nous remarquons que les 16 enseignants 100% ont confirmés que la pratique de jeu de rôle aide l'apprenant à acquérir une compétence communicative.

### Interprétation des résultats :

Tous les enseignants voient que le jeu de rôle joue un rôle très important dans l'acquisition de la compétence communicative chez les apprenants, et à travers cette activité l'apprenant va apprendre comment s'exprimer et communiquer oralement, et il va développer sa personnalité avec le travail collaboratif avec ses amis et sa famille.

### **4.2. Synthèse :**

A la fin de cette « analyse quantitative » d'un questionnaire destiné aux enseignants du français de la 3<sup>e</sup> année primaire , nous pouvons dire que les interrogés ont répondu selon leurs pratique de la langue en classe , les réactions de leurs apprenants ainsi que le niveau de ces dernier vis-à-vis la technique du jeu de rôle, d'ailleurs , leurs réponses confirment nos hypothèses qui suscitent que le jeu de rôle joue un rôle très important à la motivation des élèves de la 3<sup>e</sup> année primaire en production orale et que cette technique se considère comme un moyen pédagogique très bénéfique qui développe les compétences communicatives chez l'apprenant, et il participe à l'enrichissement de son vocabulaire et à l'amélioration de ses interactions avec les autres.

A travers cette analyse, nous avons synthétisé que :

L'enseignement de la production orale paraît difficile et relève de plusieurs difficultés telles que le temps imparti à cette séance qui est très insuffisant pour installer certaines compétences (langagière et communicatives) chez les élèves, sans oublier que le français est, en effet une langue apprise et qui n'est pas une langue maternelle de l'élève.

Les élèves ont du mal à prendre la parole, à s'exprimer et à communiquer librement en français en raison du certains facteurs psychologiques (la timidité, le trac et le manque du confiance en soi) et la pauvreté du bagage linguistique.

la motivation est un facteur essentiel pour l'apprentissage de la production orale. Le fait d'adopter des stratégies motivantes comme le jeu de rôles, déclenche l'intérêt de l'élève et le désir d'apprendre. Elle incite les élèves à prendre la parole, à s'exprimer et à s'intégrer dans la vie en société.

L'usage du jeu de rôles offre à l'élève la possibilité de surmonter ses lacunes surtout au niveau de la communication et l'aide d'une façon ou d'une autre à bien s'exprimer en langue. Elle favorise l'interaction entre les élèves.

Enfin, le jeu de rôle est un moyen de motivation par excellence, car il engage l'élève de parler, d'imposer ses idées et solliciter un échange de connaissances. Il lui permet de vivre la langue et développer ses habiletés communicatives.

### **Conclusion :**

Dans cette partie pratique, nous avons consacré un chapitre à la méthodologie et au terrain de notre recherche car une méthodologie de recherche toujours explicitée et bien choisie est une pièce maîtresse dans la réalisation de tout travail scientifique car elle y donne de la validité et de la rigueur.

Le second chapitre est réservé à l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus, A travers les informations recueillies à partir de l'analyse de l'observation de classe et du résultat tiré du questionnaire, nous avons pu confirmer nos hypothèses formulées avant, comme nous avons pu dévoiler l'efficacité du jeu de rôle, en tant qu'une stratégie plus motivante qui pousse l'élève à apprendre et à s'engager dans l'activité de la production orale, aussi comme un élément déclencheur de la prise de parole chez les élèves de 3AP.

Le jeu de rôle est un moyen pédagogique très bénéfique et primordiale pour l'enseignement /apprentissage du FLE ; dont, il contribue à développer plusieurs compétences (langagière, communicative, discursives, socio-langagière) chez les élèves.

Conclusion

## Conclusion générale

---

### Conclusion général:

La production orale est un élément très important dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, il est considéré l'un des objectifs essentiels pour la bonne maîtrise de la langue française, au terme de ce travail de recherche nous rappelons que notre objectif de départ est mis en lumière la motivation que peut offrir le recours au jeu de rôle aux élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire dans l'enseignement /apprentissage de la production orale en classe de FLE, la raison pour laquelle nous avons posé la problématique suivante: **La mise en place de jeu de rôle en classe du FLE, pourrait-elle favoriser la motivation des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire dans la production orale?»**

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

Notre travail de recherche a été divisé en deux parties, la première se veut théorique contient deux chapitres: le premier chapitre intitulé «Le jeu de rôles et la motivation», en premier lieu, nous avons mis l'accent sur ce qui relève de la théorie concernant le jeu en général, le jeu de rôles, sa mise en place en classe du FLE et ses avantages. En deuxième lieu, nous avons défini la motivation et mentionné leurs différents types : intrinsèque et extrinsèque, ensuite, nous avons abordé la motivation dans le contexte scolaire et ses facteurs.

Un autre chapitre a été consacré à la compétence de la production orale, où nous avons défini l'oral et les deux habiletés (la compréhension et la production) en classe de FLE, puis nous nous sommes intéressés à la production orale, ses activités et ses objectifs en classe, par la suite, nous avons abordé la prise de parole, nous avons expliqué, traité et défini les notions qui sont en rapport avec ce terme en classe de FLE, tel que les conditions préalables à la prise de parole, les activités pour l'entraînement à la prise de parole en classe, et les facteurs paralysant la prise de parole chez l'apprenant.

## Conclusion générale

---

Grace à ces deux chapitres nous avons pu déduire que la motivation est un élément important pour tous apprentissage et en particulier pour l'apprentissage de la production orale et que le jeu de rôle présente un outil motivant qui stimule, encourage l'apprenant à prendre la parole et à s'exprimer

La deuxième partie, nous l'avons réservée pour la vérification des hypothèses à l'aide d'une observation de classe qui est effectuée dans une école primaire avec les apprenants de 3<sup>ème</sup> année ainsi qu'un questionnaire destiné aux enseignants du primaire

Les résultats de l'enquête par l'observation et par le questionnaire nous ont permis de déduire que le jeu de rôle est un moyen efficace qui motive les apprenants du primaire et spécialement ceux de la 3 AP et qu'il leur donne l'occasion de s'exprimer oralement dans un contexte amusant et sécurisé. Cette activité contribue à installer un climat propice aux interactions et aux échanges, c'est ce qui permet le développement de la compétence communicative chez l'apprenant.

Les résultats auxquels nous sommes arrivées, ont validé nos hypothèses émises au départ. Alors, il s'est avéré que le jeu de rôle apporte aux apprenants une dose d'énergie et d'enthousiasme grâce à ses fonctions d'attirer leurs attentions et susciter leur intérêt et qu'il se considère l'une des bonnes stratégies utilisées pour motiver les élèves en production orale. Il a été confirmé aussi que l'utilisation de cette technique en classe de FLE permet de développer la compétence communicative orale chez l'apprenant.

A la fin, nous pouvons dire que nous avons atteint notre objectif de recherche qui s'articule autour de l'utilité du jeu de rôle sur la motivation des élèves, le jeu de rôle demeure donc l'un des outils les plus motivants dans l'enseignement de l'oral en classe de FLE.

Pour un meilleur apprentissage de la compétence de la production orale, il faut savoir la transmettre, à cet égard, nous conseillons les enseignants de FLE de se servir de l'activité du jeu de rôle afin de former de bons locuteurs motivés capables de s'exprimer aisément et facilement en français.

# Bibliographie

## **Bibliographie**

---

### **Ouvrages :**

1. Barthelemy, F, 2000, concurrence ou interaction, L'Harmattan, Paris.
2. Barthelemy, F, 2011, Le français langue étrangère, l'Harmattan, Paris.
3. Chamberland, Lavoie, Marquis, 1995, 20 formules pédagogiques.
4. CUQ, J, P, 2003, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde O, PUG, Paris.
5. Denis, G, 1985, Enseigner les langues méthodes et pratique, Bordas, paris.
6. Francis, V.1973, Expression communication. Édition Armand colin, paris.
7. Giasson, J, 2006, la lecture de la théorie à la pratique, 3ème éd, De Boeck, Bruxelles, Paris
8. Lacombe, 2012, « Le développement de l'enfant de la naissance à 7 ans», De Boeck Université, Paris.
9. Leblanc, M, 2002, Jeu de rôle et engagement : évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère, L'Harmattan, Paris.
10. Martinez, P, 1996, La didactique des langues étrangères, PUF, paris.
11. Queillet, L, 2010, Un enseignement bien outillé, des élèves motivés, Chenelière, Paris.
12. Queillet, L, 2010, Un enseignement bien outillé, des élèves motivés, Chenelière, Paris.
13. René, C, William, C, 1994, la communication orale-édition Nathan, paris.
14. Sorez, H, 2000, Prendre la parole, HATIER, Paris.
15. Tardieu, C, 2008, La didactique des langues en 4 mots clés : communication, culture, méthodologie, évaluation, ellipses, Paris.
16. Vienneau, R, 1991, L'enseignement/apprentissage des langues, Gaëtan Morin. Paris.

### **Dictionnaire :**

1. Caraudeau, P et Maingueneau, 2002, « Dictionnaire d'analyse du discours », Paris Seuil
2. Cuq, Jean -Pierre, 2003, « Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde », Edition jean pencreac'h, Paris.
3. Galisson, R et Costa, D, 1976, « Dictionnaire de didactique des langues », Hachette, France.
4. Robert, J-P, 2008, « dictionnaire pratique de didactique de FLE », Editions Ophrys. Paris.

## **Bibliographie**

---

5. Robert, J-P, 2005, «Dictionnaire de Français», Paris.

### **Mémoires et thèses consultés :**

1. Aggoune, H, 2012, « L'impact de l'environnement socioculturel sur la prise de parole en classe de FLE », mémoire de master, université de Biskra.
2. Benamar, R, 2013, « Valorisation de l'oral dans les nouveaux programmes algériens de FLE au secondaire algérien : enjeux et perspectives », thèse de doctorat, université de Tlemcen.
3. Benarab, A, 2006, « L'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE à travers le jeu de rôles en milieu extrascolaire », université Mentouri, Constantine.
4. Merazeg, R, 2011, « Les jeux linguistiques et communicatifs à caractère ludique dans une perspective d'apprentissage de FLE », mémoire de Master, Université de Biskra.

### **Sitographie :**

1. <https://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/lesjeux-de-roles/2/> DEBYSER Francis, «les jeux de rôles», Unil, 1996-1997, 29 p, consulté le 10-02-2022.
2. <https://pdfs.semanticscholar.org/dd5e/9a386c5c3edc2cb5d3ece45efd63502a89f3.pdf> FONTAINE, J.C, « Le jeu de rôle et la simulation dans l'enseignement des langues étrangères », consulté le 08-12-2021.
3. <https://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/> F, Debyser , 1997, consulté le 26/12/21.
4. <http://resonanceasbl.be/IMG/pdf/Z58.pdf> BENEDICTE.B, JAMME, C, « jeux de rôle et mise en situation: la même recette? ». zoom 2.0 «les- jeux-de rôles en formation» .Média Animation , bruxelles.2011, consulté le 05-02-2022.
5. [www.psychotheque.ch/cours/Motivation](http://www.psychotheque.ch/cours/Motivation). Lieury et Fenouille, 1997, (Consulté le 21-03-2022).
6. SILLAMY, Trésor de la langue française: Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999.
7. <http://gusandco.net/2015/10/26/cest.faux-on-ne-joue-pas-pour-samuser/Gazagnes,A> consulté le 26-12-2021.

## **Bibliographie**

---

---

### **Documents officiels :**

1. Programme de la 3<sup>ème</sup> année primaire, Ministère de l'éducation, 2011.
2. Document d'accompagnement des programmes 3AP, 2004.
3. Commission nationale des programmes, Enseignement primaire, programme de la langue française ; Documents officiels Edition 2016.
4. Guide de la 3AP, Edition ministère de l'éducation, Alger.

### **Revue et articles :**

1. Plante, I, 2012, « L'apprentissage coopératif : des effets positifs sur les élèves aux difficultés liées à son implantation en classe » Revue canadienne de l'éducation 35, 3, P (255-283).
2. Patrice, Roussel du LHIRE, 2000, « La motivation au travail concepts et théories », N326, d'octobre, P (03-20).
3. Bertocchini, P -Costanza E, 2010 « Interaction et classe de langue », in l'interculturel, revue de l'Alliance Française de Lecce, n°14n, P(1-17).
4. Renard, C, 2012, « Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, P (51-63).
5. Holec, H, 1999, l'apprentissage autodirigé une autre offre de formation, Education stratégique dans L'apprentissage et l'usage des langues, P (213-256).

**Annexes**

Annexe 1

# Projet

# 2



## En famille !

Séquence 1 : Nous sommes une famille !

Séquence 2 : Qu'est-ce-que tu veux manger ?

Séquence 3 : Tu as quel âge ?



*À la fin du projet 2,  
nous allons réaliser l'arbre de la famille.*

Annexe 1

SEQUENCE 1

# 1 Nous sommes une famille.

Panel 1:  
- Bonjour ! Je m'appelle Meunir. Voici mon frère Abouetouha.  
- Et moi, c'est Rahoul ! Voici monon. Elle s'appelle Dawida.  
- C'est popo ! Il s'appelle Aboubacar.  
- Nous sommes la famille Lamine.

Panel 2:  
- Je te tricote un bonnet bleu.  
- Merci, grand-mère Aïcha.  
- Donne-moi le panier, c'è te pidi grand-père Edin.  
- Merci Rahoul, j'ei apporté des légumes.

2

Écoute et nomme les membres de la famille Lamine.

Écoute et repère le dialogue avec tes camarades.

34 trente-quatre

## Annexe 2

### « Questionnaire adressé aux enseignants du FLE (3<sup>ème</sup> AP) »

Dans le cadre de l'élaboration d'un travail de recherche de fin d'étude intitulé : « le jeu de rôle comme activité motivante dans la production orale en classe de 3<sup>ème</sup> AP » en vue de l'obtention du diplôme de master, et afin de pouvoir effectuer ce travail de recherche, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire et nous vous remercions d'avance.

#### Fiche de renseignement :

<u>Sujet n° :</u>	<u>Age :</u>			ans
<u>Sexe :</u>	<b>F :</b>		<b>M :</b>	
<u>Expérience professionnelle :</u>	-10 ans		+10 ans	

#### Question n° 1 :

- Est-ce que vous remarquez que vos élèves de 3 AP s'intéressent à la langue française en tant que débutants ?

- a)  Oui       b) Non       c) un peu

#### Question n° 2 :

- Vos élèves de 3<sup>ème</sup> AP sont-ils motivés et actifs en classe ?

- a) Oui   
b) Non

Si c'est non pourquoi ?

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

#### Question n° 3 :

-A Quelle activité accordez-vous le plus d'importance et de temps ?

- a) L'oral   
b) l'écrit   
c) les deux ensembles

Et pourquoi ?

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

#### Question n° 4 :

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

- a) suffisant  b) insuffisant

**Question n° 5 :**

- Pensez-vous que le niveau de vos apprenants s'améliore en production orale suite à votre travail durant les deux trimestres ?

- a) Oui, beaucoup
- b) Oui, un peu
- c) Non, pas  vraiment
- d) Non, pas du tout

**Question n° 6 :**

- Quelle sont les difficultés que vous rencontrez dans l'enseignement de la production orale à ce niveau ?

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

**Question n° 7 :**

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

- a) la répétition
- b) le jeu de rôle
- c) autres activités ludique (à préciser)

.....  
.....

**Question n° 8 :**

- Est ce que vous pratiquez le jeu de rôle avec vos élèves en production orale :

- a) Oui
- b) Non
- c) parfois

Si non pourquoi ?

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

**Question n° 09 :**

-Que signifie pour vous le jeu de rôle ?

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

## Annexes

---

### **Question n° 10 :**

- L'activité du jeu de rôle est-elle préconisée par la tutelle dans les programmes et les directives pédagogiques ?

a) oui  b) non

### **Question n° 11 :**

- Comment vous trouvez la motivation de vos apprenants lors de l'utilisation de cette technique (le jeu de rôle)

a) faible

b) moyenne

c) forte

### **Question n° 12 :**

-Selon vous la pratique du jeu de rôle aide les apprenants à acquérir une compétence communicative ?

a) Oui

b) Non

Merci de votre collaboration. Veuillez agréer, l'expression de notre profond respect.