

أثر ألعاب الأدوار في تنمية مهارة التواصل

منال أسعد¹ جومانا هديوه² نانسي سابا³

ملخص

إنّ مهارة التواصل مهمة صعبة على الطلاب. لذلك، يلعب المعلم دورا مهما من أجل تحفيز طلابه للتفاعل باستخدام استراتيجيات يمكن أن تجعلهم أكثر تفاعلا في الصف وبالتالي تطوير مهارتهم في التواصل. إنّ الهدف من هذه المقالة هو اثبات أهمية "لعب الأدوار" كأداة تعليمية، فنية ولعبية في تنمية مهارة التواصل الشفوي لدى طلاب الصف الثامن. ولهذا، تتناول هذه المقالة مفهوم التواصل، الأنشطة اللعبية وأنواعها وأهمية "لعب الأدوار" في صف تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية للوصول أخيرا الى اقتراح استراتيجية لعب الأدوار بهدف تحسين التواصل الشفوي في صف تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

كلمات مفتاحية

لعب الأدوار، مهارة، تواصل، تعبير شفوي، حافز.

¹ أستاذ مساعد في قسم تعليم اللغة الفرنسية في المعهد العالي للغات، جامعة تشرين، بريد الكتروني:

manalassaad@yahoo.fr

² مدرسة في قسم تعليم اللغة الفرنسية في المعهد العالي للغات، جامعة تشرين، بريد الكتروني:

J_hedywa@yahoo.fr

³ طالبة ماجستير في قسم تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، المعهد العالي للغات، جامعة تشرين، بريد

الالكتروني: nancysaba995@gmail.com

Effet du jeu de rôle dans le développement de la compétence de communication

Manal Assaad⁴

Joumana Hedaywa⁵

Nancy Saba⁶

Résumé

La compétence communicative est une tâche très difficile pour les élèves. De ce fait, l'enseignant joue un rôle très important pour motiver ses élèves à interagir en utilisant des stratégies qui puissent les rendre plus interactifs en classe et développent, par conséquent, leur compétence de communication.

L'objectif de cet article est de prouver l'importance des jeux de rôle en tant que dispositif didactique, artistique et ludique, dans le développement de la compétence communicative orale chez les élèves de la classe de huitième.

Pour ce faire, cet article aborde la communication, les activités ludiques et leurs types et l'importance des jeux de rôle en classe de français langue étrangère, pour arriver enfin à proposer des jeux de rôle dans le but d'améliorer la communication orale en classe de FLE.

Mots-clés

Jeu de rôle, compétence, communication, production orale, motivation.

⁴ Professeur adjoint à l'Institut Supérieur des Langues, Université Tichrine, courriel : manalassaad@yahoo.fr

⁵ Maître de conférence à l'Institut Supérieur des Langues, Université Tichrine, courriel : J_hedywa@yahoo.fr

⁶ Étudiante en master de l'Enseignement / Apprentissage de FLE, Institut Supérieur des Langues, Université Tichrine, courriel : Nancysaba995@gmail.com

Effect of role-play in developing the skill of communication

Manal Assaad⁷
Joumana Hedaywa⁸
Nancy Saba⁹

Abstract

The communication skill is a very difficult mission for students. Therefore, the teacher plays a very important role to propagate his students for interaction by using strategies witch can make them more interactive in class and further more developing their skills of communication.

The purpose of this article is to prove the Importance of "role-play" as an educational, artistic and enjoyable in developing oral communication for students of the eight grade.

For this doing, this research include communication and the importance of "role-play" in teaching French as a foreign language.

Finally, to reach this suggestion "role-play" aiming at improving the oral communication in teaching the class the French language as a foreign language.

Keywords

Role-play, skill, communication, production oral, motivation.

⁷ Associate professor in the Department of French Language Teaching, the Higher Institute of Languages, Tishreen University, mail : manalassaad@yahoo.fr

⁸ Lecturer in the Department of French Language Teaching, the Higher Institute of Languages, Tishreen University, mail : J_hedywa@yahoo.fr

⁹ Student in a Master's degree in the Department of French Language Teaching,, the Higher Institute of Languages, Tishreen University, mail : nancysaba995@gmail.com

Introduction

Développer la compétence communicative est une tâche nécessaire et importante dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère. Mais, nous ne pouvons pas parler de l'apprentissage sans parler de la motivation. En fait, l'objectif principal de l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère est de motiver les élèves à communiquer et à s'exprimer oralement.

Dans ce contexte, le jeu de rôle développe une excellente stratégie pour améliorer la compétence communicative d'une façon amusante et motivante.

Pourquoi utilise-t-on le jeu de rôle ? Parce que le jeu de rôle permet aux élèves de confronter des situations proches de la réalité, aussi il leur permet d'oublier qu'ils sont des apprenants et d'agir comme des acteurs sociaux dans la société. En plus, le jeu de rôle permet d'apprendre en jouant. Enfin, le jeu de rôle libère l'expression des élèves sans avoir peur d'être jugé par les autres. C'est pourquoi nous avons choisi le jeu de rôle pour développer la compétence communicative orale chez les élèves de la classe de huitième.

Problématique de la recherche

Nous tentons dans ce travail de répondre à la question suivante comment l'application du jeu de rôle en classe du FLE favoriserait la compétence communicative ?

Hypothèses de la recherche

Pour répondre à cette question nous supposons que :

1. L'utilisation du jeu de rôle motiverait les élèves à communiquer oralement.
2. Le jeu de rôle développerait la communication orale en mettant les élèves dans des situations proches de la réalité.

Objectif et intérêt

Le développement de la compétence communicative est l'un des objectifs le plus important de l'enseignement / apprentissage du FLE pour arriver à parler en français hors de l'école et à s'exprimer dans la vie quotidienne loin d'apprendre la grammaire. F. Debyser montre que *"l'enseignement des langues est désormais orienté vers la communication. Il ne s'agit plus d'apprendre les langues pour connaître leur grammaire, ni seulement pour découvrir leur littérature, mais pour échanger avec ceux qui les parlent"* (1996 : 83).

Le propos de cet article est de s'interroger sur l'importance du jeu de rôle pour développer la compétence de la communication et pour motiver les élèves à communiquer et à interagir en classe.

Méthodologie

Dans cet article nous allons définir la communication et parler des composantes de la compétence communicative. Nous allons expliquer la notion du jeu de rôle, donner un aperçu historique sur sa place et ses types en classe et expliquer les phases suivies pour réaliser un jeu de

rôle en déterminant le rôle de l'apprenant et celui de l'enseignant en classe. Ceci est dans l'objectif de prouver que la réalisation du jeu de rôle développe la compétence communicative.

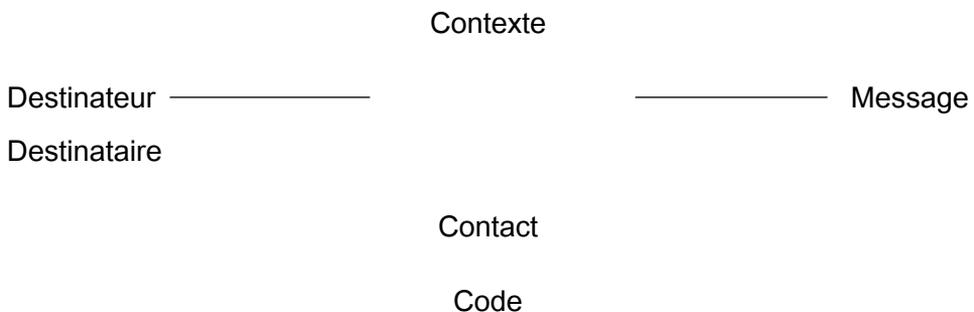
Partie théorique

La communication et les activités ludiques

L'origine de la notion "*communication*" est latine "*communicare*" et signifie "faire partager, transmettre quelque chose à quelqu'un, se mettre en relation".

R. Jakobson était le premier à définir la communication. Pour lui, la communication n'est pas transmettre de l'information dont il a résumé sa théorie dans un schéma appelé le schéma de R. Jakobson. Il a inspiré son schéma de C. E. Shannon et W. Weaver mais il a ajouté à ce schéma le concept de "*contexte*".

Ce schéma a été expliqué par C. Keabrat Orecchioni :



Le destinateur transmet le message ou l'information dans un contexte déterminé qui doit arriver au destinataire mais ce message (oral ou écrit) doit utiliser un code qui est la langue (ce code doit être connu

par le destinataire et le destinataire) et le message exige un contact physique ou psychologique.

Pour R. Arcand et N. Bourdeau la communication est « *un processus dynamique par lequel un individu établit une relation avec quelqu'un pour transmettre ou échanger des idées, des connaissances, des émotions, aussi bien par la langue orale ou écrite que par un autre système de signe : gestes, musique, dessins, etc.* ». (1995 : 13).

La communication est donc une façon pour échanger les idées et les sentiments, et les participants font cet échange d'une façon verbale (par la langue, les mots) ou non verbale (par les gestes, les regards,).

Chaque communication a des éléments qui la forment. Ces éléments (composantes) diffèrent d'un linguiste à l'autre. Puisque notre domaine de recherche est didactique, nous choisissons de définir ces composantes selon J.-P. Cuq et I. Gruca.

Selon J.-P. Cuq et I. Gruca, il y a quatre composantes de la compétence communicative (la composante linguistique, la composante sociolinguistique, la composante discursive et la composante stratégique) (2003 : 245- 246).

1. La composante linguistique : c'est la connaissance des règles et des structures grammaticales, phonologiques, du vocabulaire,

etc. Cette composante constitue une condition nécessaire, mais non suffisante pour pouvoir communiquer en langue étrangère.

2. La composante sociolinguistique : *C'est l'utilisation de la langue selon le contexte et la situation de communication.*

Ainsi, c'est l'utilisation des règles sociales, par exemple, le choix des salutations, la façon de s'adresser à quelqu'un, le choix des exclamations, les règles de politesse.

3. La composante discursive : *cette composante assure la cohésion et la cohérence des différents types de discours en fonction des paramètres de la situation de communication dans laquelle ils s'insèrent.*

4. La composante stratégique : *c'est la communication en utilisant des stratégies verbales et non verbales pour arriver à s'exprimer et à communiquer.*

Selon J.-P. Cuq une activité d'apprentissage dite ludique "est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure." (2003 : 160).

Les activités ludiques ont toujours existé mais ils ont apparu clairement dans l'approche communicative et l'approche actionnelle en suggérant un cadre plus ludique (travail en groupe, objectifs stimulants, concepts de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction.

Donc, le jeu est une activité importante et nécessaire parce qu'il joue un rôle dans la construction de la personnalité de l'apprenant, il lui permet d'apprendre et de découvrir la vie, en plus, il lui permet de construire son propre monde.

J.-P. Cuq affirme que les jeux permettent *"d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives."* (Op cit 2003 : 160).

En effet, les jeux permettent aux enseignants de mettre les apprenants en situation de résolution de problème où ils se trouvent obligés de communiquer et d'interagir. Les apprenants devraient utiliser les mouvements, les gestes et l'imagination pour mieux s'exprimer. Ainsi, nous pouvons dire que les jeux ont une grande importance en classe parce qu'ils provoquent l'implication de l'apprenant dans son apprentissage d'une manière utile et amusante.

Quand l'apprenant apprend en jouant, il n'apprend pas seulement mais il s'amuse, tout en participant à des situations spontanées et en activant sa créativité. De plus, il interagit en groupe. Les jeux permettent surtout d'éliminer ou du moins de diminuer la peur.

A ce propos, H. Vanthier a dit que le jeu aide à *" la prise en compte de l'autre et le respect des règles valables pour tous permettant le savoir jouer / savoir vivre ensemble."* (2009 : 57).

J.-P. Cuq et I. Gruca (Op cit, 2003) proposent quatre types de jeu : les jeux culturels, les jeux linguistiques, les jeux de créativité et les jeux dérivés du théâtre.

A- Les jeux culturels : selon J.-P. Cuq et I. Gruca, les jeux culturels sont les jeux *"qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant"* (Op cit, 2003 : 458).

Donc, ce type de jeux permet aux élèves de développer leurs connaissances et d'enrichir leur culture. Il leur permet aussi d'utiliser

leurs connaissances pré-acquises. Comme dans "le jeu du bac", où l'élève doit trouver des mots qui commencent par une lettre pour établir des catégories et dans un temps limité

Lettre	Prénom	Animal	Plante	Objet	Pays

B- Les jeux linguistiques : selon J.-P. Cuq et I. Gruca, ces jeux aident les apprenants à surmonter les difficultés linguistiques, grammaticales, lexicales, morphologiques, orthographiques et syntaxiques.

A ce propos, ils disent que les jeux linguistiques "*permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation des ses règles de fonctionnement, ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant.*" (Op cit, 2003 : 457).

Ces jeux demandent de l'apprenant utiliser ses connaissances linguistiques, ils visent à travailler sur la langue. Ils facilitent par là la mémorisation chez lui.

Pour ce type de jeu, nous proposons comme exemples, "*les jeux des mots coupés*" ou "*les mots croisés*".

C- Les jeux de créativité : J.-P. Cuq et I. Gruca soulignent que ces jeux "*engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination.*" (Op cit, 2003 : 457).

Dans ces jeux, l'élève active sa créativité en mobilisant son imagination et ses connaissances pour trouver des solutions, par exemple, le jeu "*quatre images, une histoire*" ou "*les jeux de charades*".

D- Les jeux dérivés du théâtre : J.-P. Cuq et I. Gruca disent que ce sont les jeux qui "*transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]*." (Op cit, 2003 : 458).

Ces jeux permettent aux apprenants d'être dans un monde fictif, surtout les timides ou qui ont peur de s'exprimer et de prendre la parole et les jeux de rôle font partie de ces jeux.

Le jeu de rôle en classe

Pour que l'apprenant soit capable d'acquérir la compétence communicative orale, il faut le mettre dans des situations où il se trouve obligé d'agir et de communiquer en français. C'est pourquoi, nous avons décidé d'utiliser les jeux de rôle comme une stratégie pour développer la compétence communicative orale.

L'objectif de l'enseignement / apprentissage du français et de rendre les apprenants capables de communiquer et de s'exprimer. Nous estimons que le jeu de rôle est une excellente stratégie qui permet d'atteindre cet objectif. De ce fait, les apprenants devraient s'exprimer dans des situations imaginaires en utilisant leur imagination et leur créativité et en utilisant leurs compétences verbales et non verbales. Egalement, le jeu de rôle permet aux apprenants de mobiliser les

connaissances pré acquis pour les utiliser dans une situation donnée. Le jeu de rôle vise donc à préparer les apprenants pour faire face aux situations qu'ils peuvent confronter dans la vie quotidienne.

Beaucoup de pédagogues et chercheurs ont essayé de définir le jeu de rôle. Dans cette étude, nous avons choisi les définitions que nous estimons les plus convenables et efficaces pour effectuer notre article.

Le jeu de rôle présente l'intérêt de *"laisser la personnalité de s'exprimer avec spontanéité dans une situation duelle ou plurielle qui exige un ajustement à autrui : le caractère ludique du jeu de rôle permet de transcender des situations plus ou moins proches d'une réalité difficile."*¹⁰

Pour sa part, R. Legendre définit le jeu de rôle comme *"une activité pédagogique qui consiste en des simulations particulières ; techniques visant à une scène improvisée entre deux ou plusieurs acteurs."* (2005 : 814).

De ces définitions nous remarquons que le jeu de rôle est une activité spontanée qui incite les apprenants à être créatifs. Elle permet aussi aux apprenants de réagir et de s'exprimer dans des situations vraisemblables et proches de la réalité.

L'utilisation du jeu de rôle dans la classe pour jouer de scènes empruntées à la vie quotidienne a évolué historiquement selon les méthodes et les approches d'enseignement.

¹⁰https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861,

page consultée le 10/ 3/ 2022.

Dans la méthodologie structuro-globale audiovisuelle, le jeu de rôle était comme un canevas à suivre. Avec l'approche communicative (1970), le jeu de rôle a connu un succès parce qu'il mettait l'accent sur les composantes de la compétence communicative. Ce qui a été à l'origine du grand succès du jeu de rôle dont le but était de communiquer en utilisant des situations authentiques et de répondre aux besoins et aux désirs des apprenants, autrement dit, ouvrir la classe au monde extérieur.

Ce succès du jeu de rôle a continué avec l'approche actionnelle qui considère les apprenants comme *"des acteurs sociaux, ayant à accomplir des tâches dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulière."* (Cadre européen commun de référence, 2001 : 15).

Aujourd'hui, le jeu de rôle est une activité très importante en classe car il permet d'apprendre en s'amusant. C'est une activité principale dans la compétence communicative, parce que cette activité part du principe de mettre les apprenants dans des situations de la vie quotidienne.

A ce propos, C. Freinet souligne que *"la voie normale de l'acquisition n'est nullement l'observation, l'explication et la démonstration, processus essentiel de l'Ecole, mais le tâtonnement expérimental, démarche naturelle et universelle."* (1964 : 13).

La typologie des jeux de rôle :

Le jeu de rôle est utilisé avec des sens différents et selon les objectifs et les styles d'enseignement, c'est pourquoi nous pouvons dire

qu'il y a trois types des jeux de rôle et ces types sont classés du plus limité (jeu de rôle fermé), passant par le jeu de rôle mi- ouvert, arrivant au jeu de rôle qui libère l'expression (jeu de rôle ouvert). (C. Careto Allard, 2003 : 54)

A. Le jeu de rôle fermé :

Ce type est aussi appelé (canevas) où il faut suivre des séquences, une situation spatiotemporelle et des rôles déjà proposés. Ce type limite la liberté des apprenants, par contre, il les guide pour ne pas être perdus. On peut constater dans ce type l'absence de la compétence stratégique et référentielle et la présence de la compétence discursive, linguistique et socioculturelle.

B. Le jeu de rôle mi- ouvert :

Ce type donne plus de liberté aux apprenants que le premier, pour cette raison, il est appelé "mi- ouvert". En effet, les apprenants n'ont pas la liberté de répondre comme ils veulent mais ils ont la liberté de diriger le déroulement du jeu de rôle.

Dans ce type, nous constatons que les apprenants utilisent leurs compétences linguistiques, discursives, stratégiques, socioculturelles et référentielles.

C. Le jeu de rôle ouvert :

Ce type ne détermine ni la séquence, ni les énoncés, ni le déroulement, il donne seulement les éléments essentiels de la situation et des informations sur les acteurs du jeu de rôle.

Dans ce type, les acteurs ont une grande liberté pour diriger le jeu de rôle pour être créatifs et spontanés. Les compétences linguistiques, discursives, stratégiques, socioculturelles et référentielles y sont sollicitées.

Selon notre expérience, nous avons constaté que le jeu de rôle fermé est souvent utilisé en classe de FLE en Syrie, ce qui nous a poussées à penser à utiliser le jeu de rôle mi- ouvert.

Acteurs du jeu de rôle

Dans chaque communication, il y a des acteurs. Dans notre cas, les acteurs sont l'enseignant et les apprenants et chacun de ces interlocuteurs a un rôle à remplir.

Rôle de l'enseignant : D. Gérard voit que l'enseignant est “ *le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autre contraire institutionnelle, avant même le type de méthode et des matériaux pédagogiques utilisés.*” (1985 : 80). Selon elle, l'enseignant est l'élément le plus important pour la réussite de l'enseignement. L'enseignant n'est pas seulement le responsable du processus éducatif en classe, mais il est considéré aussi comme un psychologue. C'est le transmetteur des connaissances à ses élèves.

La liste des responsabilités qu'un enseignant a à faire est très longue. En fait, l'enseignant doit être “*facilitateur, animateur et expert*”, (M.-F. Ndawouo et N. Fikack 2018 : 17). L'enseignant est donc facilitateur d'apprentissage lorsqu'il est comme un guide et médiateur culturel. Il est animateur parce qu'il est le responsable de diriger les

activités en classe pour atteindre les objectifs visés. Il est aussi expert quand il explique, évalue et répond aux questions posées.

Ainsi, l'enseignant devrait activer l'autonomie de l'apprenant dans son apprentissage surtout dans les jeux de rôle où il devrait faciliter la communication entre les élèves, R. Vienneau dit que l'enseignant a " *un rôle très important en tant que facilitateur d'apprentissage*" (1999 : 121). Il distribue les rôles, explique la situation et les règles du jeu, conseille les élèves, prend des notes pour faire un " *feedback*" sur les erreurs et motive les apprenants.

En plus, l'enseignant devrait quitter sa place supérieure (le seul détenteur des savoirs) pour celui de participant afin de ne pas mettre de barrière entre lui et l'apprenant et pour encourager l'apprenant à être actif et à prendre la parole en classe.

Enfin, l'enseignant peut occuper plusieurs rôles en classe. Il peut être animateur, facilitateur, motivateur et tuteur " *le rôle de l'enseignant tend d'avantage vers celui de médiateur, d'accompagnateur, de tuteur*" (F. Barthelemy, 2011 : 22).

Rôle de l'apprenant : comme nous avons déjà mentionné, l'approche communicative met l'accent sur l'apprenant en répondant à ses besoins et à ses désirs. R. Galisson considère que " *le maître n'a plus seulement pour office de former l'élève, mais aussi de s'informer de ce qu'il est, de le connaître, d'entretenir avec lui des relations favorables à l'épanouissement de sa personnalité*" (2004 : 21). Par contre, l'apprenant a des devoirs et des rôles à faire en classe. En effet, " *les*

apprenants sont avant tout des individus à considérer comme des personnes et des acteurs sociaux" (S. Ziada, 2015 : 28). L'apprenant devrait donc connaître ses devoirs et ses obligations, il devrait être discipliné, ordonné, obéissant et respectueux, et enfin, il devrait être autonome dans son apprentissage.

Brièvement, l'apprenant devrait participer aux activités et être motivé à prendre la parole en classe. Il devrait également travailler avec les autres apprenants en classe, et accepter d'être corrigé par ses camarades ou son enseignant(e) et en même temps. L'apprenant devrait aussi respecter les règles interactives en classe, c'est-à-dire, ne pas prendre la parole aléatoirement et ne pas sortir hors du sujet. Et enfin, il devrait poser des questions s'il y a des points ambigus.

Partie pratique

Nous avons choisi l'école du Martyre Dored Hassan à Safita pour faire notre expérimentation.

À l'école du Martyre Dored Hassan, nous avons choisi de travailler avec les élèves de la classe de huitième.

Dans cette perspective, nous avons choisi les jeux de rôle pour remédier aux problèmes de manque d'interaction, manque de motivation et pour pouvoir améliorer le niveau faible en expression orale chez les élèves de la classe de huitième.

A cause du grand nombre des élèves en classe et faute de temps, nous n'avons pas pu travailler avec tous les élèves. Nous avons travaillé avec un groupe composé de huit élèves. La classe choisie

comprend vingt-deux élèves. L'échantillonnage de notre pratique est sélectionné par tirage au sort parmi les élèves de la classe. Pour que notre échantillon soit représentatif, nous avons travaillé avec huit élèves, c'est-à-dire 35% du nombre total d'élèves de la classe de huitième à l'école du Martyre Dored Hassan.

Ces élèves vont travailler sur trois jeux de rôle avec trois thèmes inspirés du manuel scolaire de la classe de huitième.

Donc, les élèves de ce groupe se sont entraînés sur trois jeux de rôle avec trois thèmes différents. Tout ce travail et cette expérimentation était après l'école.

Le tableau suivant montre ce qui caractérise chaque jeu :

	Le jeu de rôle n° 1	Le jeu de rôle n° 2	Le jeu de rôle n° 3	Le jeu de rôle dans l'évaluation
Le nombre d'acteurs	Le premier jeu est constitué de 4 acteurs	Le deuxième jeu est constitué de 4 acteurs	Le troisième jeu est constitué de 2 acteurs	Ce jeu est constitué de 4 acteurs
Le thème	Les problèmes du voisinage	Présenter son métier	Décrire quelqu'un	Les problèmes entre les amis
Les rôles	Rôle 1 : un ou une voisin(e). Rôle 2 : un ou une voisine(e). Rôle 3 : un ou une ami(e).	Rôle 1 : journaliste. Rôle 2 : professeur. Rôle 3 : médecin.	Rôle 1 : un ou une ami(e). Rôle 2 : un ou une ami(e).	Rôle 1 : la directrice. Rôle 2 : harceleur. Rôle 3 : victime.

	Rôle 4 : un ou une ami(e).	Rôle 4 : ingénieur.		Rôle 4 : témoin.
Le nombre de groupe	Les acteurs sont divisés en deux groupes	Les acteurs sont divisés en deux groupes	Les acteurs sont divisés en deux groupes	Les acteurs sont divisés en deux groupes
La durée	-Dix minutes pour préparer les élèves à travailler. -dix minutes pour expliquer le thème, la situation de communication , la consigne et distribuer les rôles. -quinze minutes pour que les élèves préparent le scénario. -huit minutes pour la réalisation du jeu (quatre	-Dix minutes pour préparer les élèves à travailler. -dix minutes pour expliquer le thème, la situation de communication , la consigne et distribuer les rôles. -quinze minutes pour que les élèves préparent le scénario. -huit minutes pour la réalisation du jeu (quatre	-Dix minutes pour préparer les élèves à travailler. -dix minutes pour expliquer le thème, la situation de communication , la consigne et distribuer les rôles. -quinze minutes pour que les élèves préparent le scénario. -six minutes pour la réalisation du jeu (trois	-Dix minutes pour préparer les élèves à travailler. -dix minutes pour expliquer le thème, la situation de communication, la consigne et distribuer les rôles. -quinze minutes pour que les élèves préparent le scénario. -huit minutes pour la réalisation du jeu (quatre

	minutes pour chaque groupe).	minutes pour chaque groupe).	minutes pour chaque groupe).	minutes pour chaque groupe).
Les conditions	<p>-Travailler en groupe.</p> <p>-Respecter les tours de parole.</p> <p>-Utiliser la communication non verbale.</p> <p>-Respecter les acteurs.</p> <p>-Etre calme pendant le jeu.</p> <p>-Ne pas faire de jugement et se mettre dans la peau du personnage.</p> <p>-Respecter le temps consacré à chaque jeu.</p>	Les mêmes conditions.	Les mêmes conditions.	Les mêmes conditions.

Notre expérimentation comprend trois phases : la phase de la préparation, la phase de la réalisation et la phase de l'analyse des productions des élèves.

1. La phase de préparation :

Dans cette phase, nous avons expliqué aux élèves de la classe de huitième la notion du "jeu de rôle" et nous leur avons expliqué le déroulement de cette activité, les objectifs visés, les consignes, la situation de communication et les règles. Pour aider les apprenants à construire le dialogue, nous leur avons donné une liste de mots clés et nous avons essayé de créer un climat de confiance en classe. Nous avons essayé de mettre les élèves à l'aise et de les rassurer.

2. La phase de la réalisation :

Après avoir tout expliqué aux élèves, nous leur avons laissé le temps pour préparer leurs rôles. Ensuite, ils ont commencé à réaliser le jeu de rôle. Dans cette phase, notre rôle était d'animer tout en filmant le jeu. Nous sommes intervenues parfois pour fournir aux élèves des mots ou des expressions et quelques fois pour orienter les jeux.

3. La phase de l'analyse :

Après la réalisation du jeu par les groupes et après avoir visionné plusieurs fois l'enregistrement, nous avons analysé l'expression des élèves.

Le jeu de rôle n° 01

Consigne : Deux voisins se disputent parce que l'un dérange l'autre. Choisissez un problème de voisinage et préparez le dialogue avec vos camarades.

Déroulement : Comme c'était la première fois que les élèves faisaient ce genre d'activité, nous avons constaté que c'était difficile pour eux. De plus, nous avons constaté qu'ils n'ont pas compris la consigne. Alors, nous avons réexpliqué en donnant un exemple et nous leur avons expliqué le déroulement de cette activité, mais nous avons constaté que les élèves étaient stressés. Donc, nous avons essayé de rassurer les élèves et de leur donner de la confiance.

Commentaire : Pour l'aspect communicatif nous avons remarqué que la plupart des élèves n'étaient pas à l'aise, ils étaient timides et ils avaient peur de parler et de commettre des erreurs. Ils ont paru démotivés et stressés. Certains élèves avaient le visage rouge. En plus, il y avait des élèves qui ont refusé de parler mais nous les avons encouragés et nous leur avons expliqué que c'est seulement un jeu.

Même si ces élèves ont accepté de participer, ils ont paru comme si nous les avons obligés de jouer. Nous avons aussi remarqué que la majorité des élèves n'est pas arrivée à faire de la communication non verbale, ils n'ont utilisé ni geste ni mimique ni regard et ils ont laissé les bras croisés. Donc, nous pouvons dire que ces élèves n'ont pas pu jouer leur rôle.

Arrivant à l'aspect linguistique, les élèves ont commis beaucoup d'erreurs (des erreurs phonétiques, des erreurs grammaticales, des erreurs au niveau de la maîtrise lexicale et des erreurs au niveau de la construction de la phrase).

Le jeu de rôle n° 2

Consigne : Un journaliste fait une interview avec quelques personnes et leur demande de présenter leurs métiers. Tu vas imaginer la situation et préparer le dialogue avec tes camarades de classe.

Déroulement : D'abord, nous avons expliqué la situation de communication et les règles. Puis, nous avons demandé aux élèves de choisir leur rôle et nous leur avons donné une liste de mots clés. Finalement, nous avons essayé de créer un climat de confiance en classe et nous avons laissé le temps aux élèves pour préparer le jeu.

Une fois que les élèves ont fini de préparer le jeu, ils ont commencé à jouer.

Commentaire : Cette fois-ci et lors de la phase de la préparation, nous avons constaté que les élèves étaient plus motivés que la première fois, nous avons remarqué aussi que les élèves ont compris la situation et la consigne, ils étaient un peu stressés, ils ont hésité à parler par peur de commettre des erreurs. Pourtant ils ont pu créer une ambiance favorable et chaleureuse pour travailler en groupe. Ils ont montré plus d'intérêt et ils ont pu créer des scénarios en travaillant en groupe et en échangeant leurs idées. Ils étaient moins timides et moins stressés que la première fois et ils avaient moins peur.

De plus, nous avons remarqué que peu à peu ces élèves ont commencé à utiliser les gestes, les mimiques et les regards pour mieux s'exprimer.

Passant à l'aspect linguistique, nous avons remarqué que les élèves ont commis des erreurs, cette fois aussi, mais ils ont pu communiquer et s'exprimer grâce à l'utilisation de la communication non verbale. Ces élèves ont commis des erreurs phonétiques et grammaticales et des erreurs au niveau de la construction de la phrase.

Le jeu de rôle n°3

Consigne : Ton ami(e) te parle de quelqu'un dont tu ne te souviens pas, alors il décrit cette personne. Imagine la situation et prépare un dialogue.

Déroulement : Avant de commencer le jeu, nous avons remarqué que tous les élèves étaient motivés pour savoir le thème du jeu. Nous avons expliqué la situation de communication, la consigne et les règles.

Les huit élèves ont voulu participer. Nous leur avons demandé de choisir leurs rôles et nous leur avons donné une liste de mots clés.

Pendant la période de la préparation, nous avons constaté que les élèves étaient à l'aise et qu'ils ont aimé le thème. Nous avons leur donné quinze minutes pour préparer le jeu.

Commentaire : Cette fois, les élèves étaient très à l'aise au jeu de rôle. Ils travaillaient avec enthousiasme, chaque élève voulait être le meilleur et ils ont bien aimé le jeu. Ils ont très bien compris la situation, la consigne et le déroulement. Ils ont très bien joué mais ce qui a attiré notre attention c'est que même les élèves qui étaient timides et stressés lors des deux précédents jeux, étaient bien à l'aise, confiants et motivés lors de ce jeu. Tous les élèves ont bien utilisé la communication non

verbale (des gestes, des mimiques et des regards) et ils ont surmonté leur peur et leur timidité.

Ces élèves ont pu facilement s'exprimer, prendre la parole, utiliser la communication non verbale et travailler en groupe.

En somme, les élèves ont bien maîtrisé leurs rôles et leur niveau s'est considérablement amélioré.

Quant à l'aspect linguistique, nous avons remarqué que les élèves ont profité de nos remarques sur cet aspect aussi et que leur niveau s'est amélioré. En fait, ils ont commis un nombre limité d'erreurs. Ils ont utilisé des phrases simples et claires, ils ont pu transmettre le message et ils avaient un bagage linguistique riche.

La phase de l'évaluation

A la fin de cette expérimentation, pour évaluer l'effet du jeu de rôle dans le développement de la compétence communicative chez les élèves de la classe de huitième et pour confirmer nos hypothèses de départ nous allons évaluer les élèves de la classe de huitième.

L'échantillonnage de cette phase est constitué de deux groupes sélectionnés parmi les élèves de la classe. Nous avons divisé les élèves en deux groupes.

–Groupe (A) a fait du jeu de rôle, c'est-à-dire que nous avons déjà fait du jeu de rôle avec les élèves de ce groupe avant.

– Groupe (B) n'a pas fait de jeu de rôle

Nous avons demandé aux élèves des deux groupes de réaliser un jeu de rôle. Dans cette expérience nous nous sommes basées sur les trois phases que nous avons déjà mentionnées.

La situation de communication : vous êtes des frères et des sœurs ou des amis. Choisissez un problème et préparez un dialogue avec tes camarades

Le déroulement : nous avons expliqué la consigne aux élèves en donnant un exemple.

Discussion et résultats

Pour le groupe A (les élèves de ce groupe ont déjà fait du jeu de rôle). Nous avons constaté que ces élèves se déplacent plus confortablement, qu'ils sont plus à l'aise, qu'ils s'amuse en jouant et qu'ils ont bien maîtrisé leurs rôles, et qu'il y a une amélioration au niveau de leurs performances. Ils ont utilisé la communication non verbale. Par exemple, ils ont utilisé le corps, les mains et la tête. Aussi, ils ont respecté la présentation des gestes. En plus, nous avons remarqué que les élèves ont profité de nos remarques parce qu'ils n'ont pas fait les mêmes erreurs qu'ils avaient déjà faites. Même s'ils ont commis quelques erreurs sur l'aspect linguistique, ils ont très bien joué l'aspect communicatif et ils ont bien travaillé en groupe.

En ce qui concerne le groupe (B) dont les élèves n'ont pas fait de jeu de rôle auparavant. Nous avons remarqué qu'ils étaient stressés. Ils n'étaient pas à l'aise et ils étaient démotivés. De plus, ils n'ont utilisé ni la gestuelle ni les regards ni les mimiques, et ils parlaient à voix basse. En plus, nous avons constaté qu'ils n'ont compris ni la situation ni la consigne même si nous leur avons expliquées plusieurs fois. Passant à l'aspect linguistique, nous avons constaté que chaque élève a dit une seule phrase et ils ont commis beaucoup d'erreurs dans ces phrases. Leurs phrases n'ont pas été compréhensibles. Ils ont fait des

erreurs au niveau de la construction des phrases qui touchent la forme et le sens des phrases. Ces élèves ont des difficultés à trouver la forme des mots qui convient. Ils n'arrivent pas à les combiner et à les ordonner dans une phrase. Ces élèves n'ont pas réussi à communiquer et à s'exprimer ni sur l'aspect communicatif ni sur l'aspect linguistique ni à travailler en groupe.

Selon cette expérimentation, nous pouvons dire que le jeu de rôle aide les élèves à parler aisément et à bien s'exprimer sans être timides ou sans avoir peur de parler devant les autres parce que l'élève se cache derrière un personnage imaginaire. Pour ces raisons, il n'a pas peur de commettre les erreurs ou d'être jugé par les autres et il se sent à l'aise quand il exprime ses sentiments et ses idées.

Le jeu de rôle permet également de s'amuser et d'éviter la routine en classe, ce que confirme R. Raymond en disant que le jeu est *"un remède contre l'ennui ou contre la fatigue."* (2002 : 94).

En effet, en mettant les apprenants dans des situations réelles, le jeu de rôle leur apprend à résoudre des problèmes confrontés dans la vie quotidienne. Il permet d'explorer d'autres horizons grâce à l'imagination, la créativité et la spontanéité chez les apprenants.

Il leur permet en plus de travailler en groupe et de créer de bonnes relations sociales et un climat de confiance entre eux. En outre, il leur permet de coopérer et de s'entraider car chaque apprenant a des points forts et des points faibles et s'ils travaillent l'un avec l'autre, ils arrivent à être complémentaires.

Le jeu de rôle motive les apprenants et il les invite vers la découverte et favorise l'interaction puisque l'enseignant n'est plus la

seule personne qui parle mais aussi les apprenants communiquent et interagissent, et par là, il développe la compétence communicative verbale et non verbale des apprenants.

En effet en utilisant cette technique les élèves se trouvent obligés de s'exprimer, de réagir et de comprendre ce que les autres disent. En plus il développe la prononciation et l'enrichissement du vocabulaire.

Finalement, le jeu de rôle apprend à se comporter en société où les apprenants se trouvent obligés de respecter les règles sociales, par exemple, il faut attendre son tour pour parler, il faut écouter les autres et il ne faut pas couper les paroles des autres.

Pourtant il ne faut pas oublier qu'il y a un écart entre le système d'enseignement dans nos écoles et les conditions de l'application du jeu. Et ce qui devrait être encourageant, pourrait s'avérer être démotivant pour l'enseignant, et aussi pour les apprenants.

En fait, nous avons remarqué que certains enseignants considèrent que les jeux sont une perte de temps, et s'ils les utilisent à la fin de cours c'est pour récompenser les apprenants qui ont bien travaillé, pendant les cours. D'autres pensent que les jeux doivent être réservés aux enseignants formés à leur utilisation.

Pour éviter donc ce problème, il faut bien former les enseignants à utiliser les jeux en classe.

Nous avons remarqué aussi que même si le jeu de rôle aide certains apprenants à être actifs et à réagir en classe, ceci pourrait inquiéter d'autres qui devraient travailler d'une nouvelle manière.

En plus, pour jouer, il faut travailler en groupe et il y a des apprenants qui n'aiment pas travailler en groupe et d'autres qui refusent de jouer.

Soulignons également les facteurs qui peuvent influencer le temps de la réalisation d'un jeu de rôle, comme :

- A. le niveau des apprenants : c'est un facteur très important. En fait, le temps de la réalisation du jeu diffère selon le niveau des apprenants.
- B. la motivation : son origine latine est " movère " qui signifie " déplacer, c'est-à-dire les raisons et les éléments qui font agir quelqu'un.

Pour J.-P. Cuq, la motivation est « *un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but.* » (Op cit, 2003 : 170).

Nous pouvons conclure que la motivation est toujours dirigée vers l'apprenant et c'est un groupe de facteurs conscients et inconscients qui incitent les êtres vivants à faire quelque chose. Alors la motivation a un rôle important pour encourager les élèves en classe et les inciter à apprendre.

J.-J. Rousseau confirme que la motivation est le noyau de chaque apprentissage et sans motivation, l'apprentissage perd son sens et son importance. Pour lui, il suffit de motiver l'apprenant pour que l'apprentissage réussisse : " *donnez à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne.*" (1951: 116).

- C. l'agitation : " *ce sont les élèves qui ont un Trouble du déficit de l'attention avec hyperactivité et leur agitation qui peut être aussi*

bien physique que verbale vient souvent perturber le climat de classe".¹¹

- D. la réalisation d'un jeu de rôle exige du temps. Effectivement, *"la préparation, le déroulement, (...) prennent relativement plus de temps que les autres formes d'intervention pédagogique."*, comme le disent G. Chamberland, L. Lavoie et D. Marquis. (1996 : 87).
- E. l'évaluation : beaucoup d'enseignants confrontent des difficultés quand ils doivent évaluer les compétences et les connaissances des apprenants, surtout quand il s'agit d'évaluer l'expression orale, parce que les enseignants ont peu d'informations sur l'évaluation de ce type d'activités.

Conclusion

D'après cette étude nous pouvons dire que le jeu de rôle est un atout dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue parce que le côté ludique de cette stratégie motive les élèves et leur donne l'enthousiasme et l'envie de participer lors de cette pratique.

Le jeu de rôle aide donc les élèves à interagir d'une manière verbale et/ ou non verbale en classe. Il réduit la distance entre l'enseignant et ses élèves. En plus, il donne la chance aux élèves d'être créatifs puisqu'il leur permet d'utiliser leur imagination pour créer des personnages imaginaires et des décors. Autrement dit, le jeu de rôle a

¹¹ <https://institutta.com/mediatheque/astuces-intervenant-reduire-agitation-eleves-tdah>, page consultée le 5- 3- 2022.

un effet positif pour favoriser la compétence communicative orale et pour rendre les élèves capables de prendre la parole en classe.

Bien que les enseignants s'accordent à dire que le jeu de rôle a un grand rôle dans le développement de l'expression orale, le temps consacré à cette compétence reste le problème majeur auquel ces enseignants sont confrontés.

En conclusion, nous invitons les enseignants à utiliser le jeu de rôle comme une stratégie qui motive les élèves à interagir, à parler et à s'exprimer en classe et qui développe la compétence communicative.

Bibliographie

Arcand R. et Bourdeau N., (1995) : *La communication efficace*, Paris, De Boeck Université.

Barthelemy F., (2011), *Le français langue étrangère*, Paris, l'Harmattan.

Caréto Allard C., (2003) : *Jeu de rôle et approche communicative dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère*, mémoire de Master, dirigé par Silva Ochoa H., Université de Veracruzana.

Chamberland G. Lavoie L. et Marquis D., (1996) : *Jeu, simulation et jeu de rôle*, Quebec, Sainte-Foy.

Conseil de l'Europe, (2001) : *Cadre européen commun de référence pour les langues*, Paris, Didier.

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

Cuq J.-P. et Gruca I., (2003) : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG.

Debyser F., (1996) : *Eloge du savoir-vivre et pour tordre le cou au savoir-être*, in Echos n°8.

Freinet C., (1964) : *Les invariants pédagogiques*, Paris, Seuil. Tome 2.

Gérard D., (1985) : *Enseigner les langues : méthodes et pratiques*, Paris, Bordas.

Glaisson R., (2004) : *D'autres voies pour la didactique des langues étrangères*, Hatier – CREDIF.

Jakobson R., (1963) : *Essais de linguistique générale*, Paris, Edition de Minuit.

Legendre R., (2005) : *Dictionnaire actuel de l'éducation*, Montréal, Guérin.

Nadawouo M.-F et Fikack N., (2018) : *Espaces subjectifs du discours : l'implicite des actes de langue de l'enseignant et l'implication pédagogique en classe de FLE*, Université Bejaia.

Kerbrat- Orecchioni C., (2006) : *L'énonciation : De la subjectivité dans le langage*, Paris, Armand Colin.

Raymond R., (2002) : *Apprentissage d'une langue étrangère et seconde*, Bruxelles, BOECK.

Rousseau J.-J., (1951) : *Emile ou l'éducation*, Paris, Garnier.

Torki S., (2015) : *Le jeu de rôle : une activité didactisée pour surmonter les difficultés de l'oral des apprenants*, mémoire de Master, dirigé par Guedida F., Université de Biskra.

Vanthier H., (2009) : *L'enseignement aux enfants en classe de langue : Collection technique et pratique de la classe*, Paris, CLE international

Vienneau R., (1999) : *Enseignement / apprentissage des langues*, Paris, Gaetan Morin.

Ziada S., (2015) : *L'intersubjectivité dans l'interaction verbale : Analyse de la relation interpersonnelle entre les enseignants et les apprenants en classe de FLE*, mémoire de Master, dirigé par Bigot V., Université de Constantine.

Sitographie

https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861,

page consultée le 10/ 3/ 2022.

<https://institutta.com/mediatheque/astuces-intervenant-reduire->

[agitation-eleves-tdah](https://institutta.com/mediatheque/astuces-intervenant-reduire-agitation-eleves-tdah), page consultée le 5/ 3/ 2022.