

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANCAIS



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master

Spécialité : Didactique des langues et des cultures

**Les jeux communicatifs comme support déclencheur de
l'expression orale. Cas des apprenants universitaires : 1^{ère}
année. Biskra.**

Dirigé par :
M. MANSOURI Mahmoud

Présenté et soutenu par :
CHERGUI Zahra

Année universitaire : 2015 / 2016

Dédicace

Je dédie ce mémoire à titre posthume au défunt

mon cher père,

à la plus chère dans ma vie ma mère que Dieu me la garde,

à mon frère Mohammed El Amine qui m'a soutenu,

à mes chères sœurs :

Amel, Karima, Nassima, Yasmina

et à toutes mes amies.

Remerciements

Je remercie M. MANSOURI Mahmoud qui a bien voulu assurer la direction de cette recherche et sans lequel ce modeste travail n'aurait pu être achevé et aussi pour ses louables efforts, de ses précieux conseils et du temps qu'il a consacré pour assurer un meilleur encadrement en notre faveur.

Mes vifs remerciements vont aussi à mes enseignants qui m'ont accompagné durant mon parcours universitaire surtout Mme MOUSTIRI Zineb qui m'a beaucoup aidé.

Je remercie également tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Je remercie tous mes amis pour leur patience, conseil et encouragement quand fatigue et désespoir m'ont prise au piège.

Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche

TABLE DES MATIERS

Introduction générale.....	10
A- Partie théorique	
Chapitre 1 : les jeux en classe du FLE	
Introduction.....	15
1- Que signifie un jeu ?.....	15
2-La progression de concept "jeu" en pédagogie.....	16
2-1- Jeu ludique.....	16
2-2- Jeu éducatif.....	16
2-3- Jeu pédagogique.....	17
3-Les types de jeu	17
3-1-Les jeux linguistiques.....	17
3-2-Les jeux de créativité.....	18
3-3-Les jeux culturels.....	18
3-4-Les jeux communicatifs.....	18
3-4-1-Le jeu de métier ou le jeu professionnel.....	19
3-4-2- Le jeu de rôle.....	19
3.4.2.1-Définition.....	19
3.4.2.2-Les avantages de jeu de rôle.....	19
3.4.2.3-Les étapes de jeu de rôle.....	20
3.4.3-Les simulations :.....	21
3.4.3.1-La simulation sociale ou socioprofessionnelle.....	21
3.4.3.2-La simulation globale :.....	21
3.4.3.2.1-Définition	21
3.4.3.2.2-Les avantages de simulation globale.....	21
3.4.3.2.3-Les étapes de simulation globale :.....	22
4-Pour l'enfant jouer c'est.....	22
5-Les jeux en classe du FLE.....	23
5-1-Les avantages du jeu dans l'apprentissage du FLE.....	23
5-2- Conditions et limites d'exercice des jeux en classe du FLE.....	25

Conclusion	26
 Chapitre 2 : L'oral et apprentissage du FLE	
Introduction	28
1- L'écoute	28
1-1-Que signifie la notion d'écoute ?.....	28
1-2-Types d'écoute.....	28
2- La compréhension orale	29
2-1-Définition.....	30
2-2-Les étapes de la compréhension orale	31
2-2-1-La pré-écoute.....	31
2-2-2-L'écoute.....	32
2-2-2-1-La première écoute	32
2-2-2-2-L'écoute détaillée.....	33
2-2-3- La post-écoute.....	33
2-3-Supports de la compréhension orale.....	34
2-3-1- Documents sonores.....	34
2-3-2 Textes oralisés.....	35
2-4- Types d'exercice(s) concernant la compréhension orale.....	35
3- L'expression orale	37
3-1-Définition.....	38
3.2- Types d'exercice oraux.....	39
3-3-Les caractéristiques de l'expression orale.....	40
3-3-1-L'expression (orale) verbale (la voix).....	40
3-3-2-L'expression (orale) non verbale (corporelle).....	41

3-3-2-1-Le geste.....	41
3-3-2-2-Le regard.....	41
Conclusion.....	41
B- Partie pratique	
Chapitre 1 : Présentation et interprétation des grilles d'évaluation	
Introduction	
1- Protocole d'enquête.....	44
1-1-La méthode utilisée.....	.44
1-2-Lieu de l'expérimentation.....	44
1-3-Le groupe expérimental.....	44
1-4-Les activités proposées	45
2- L'observation de classe	45
2-1-Déroulement de la première séance.....	.45
2-1-1-La grille d'évaluation du groupe expérimental49
2-2-Déroulement de la deuxième séance.....	51
2-2-1-La grille d'évaluation du groupe expérimental.....	53
2-3-Déroulement de la troisième séance.....	55
2-3-1-La grille d'évaluation du groupe expérimental.....	57
3- Conclusion.....	59
Chapitre 2 : Présentation et interprétation du questionnaire	
Introduction.....	61
1-analyse et interprétation des réponses du questionnaire.....	61
1-1-Question n°01.....	61
1-2-Question n°02.....	62
1-3-Question n°03.....	63
1-4-Question n°04.....	64
1-5-Question n°05.....	65
1-6-Question n°06.....	66
1-7-Question n°07.....	67

1-8-Question n°08.....	68
1-9-Question n°09.....	69
1-10-Question n°10.....	70
Conclusion.....	71
Conclusion générale.....	73
Bibliographie.....	76
Annexes	

INTRODUCTION GENERALE

Aujourd'hui, l'ouverture des frontières entre pays et le contact entre les personnes est devenue un besoin de taille notamment à l'ère de la mondialisation où le monde est devenu un village planétaire. Ceci exige l'apprentissage des langues étrangères pour s'ouvrir sur les autres. Une langue étrangère est une fenêtre sur une partie du monde. Grâce à ces langues cultures, on peut accéder aux cultures des autres peuples, connaître leurs histoires et leurs évolutions à travers une dimension spatio-temporelle comme nous pouvons connaître leurs us et leurs traditions.

Apprendre une langue étrangère nous permet de communiquer avec d'autres, ce qui nécessite la construction de quelques compétences à la fois interculturelles et communicatives de la part de l'apprenant, l'acquisition d'un savoir, d'un savoir-faire et d'un savoir-être. Apprendre une langue étrangère permet aussi d'accéder à la documentation et aux arts.

Les nouvelles approches didactiques des langues étrangères qui se basent sur l'approche communicative ainsi que d'autres, exigent de l'enseignant de transformer sa classe en un espace d'échanges, d'interactions et de collaboration dans une dynamique de groupes où l'apprenant est au cœur du processus d'apprentissage du FLE car il est devenu le acteur important de son apprentissage. Dans cette optique, l'enseignant ne doit pas se borner à l'aspect linguistique mais plutôt il doit donner de l'importance à l'aspect communicatif comme stratégie d'enseignement/apprentissage afin de stimuler ses apprenants en vue de libérer leur expression et d'améliorer progressivement leur niveau à l'oral. En véritable accompagnateur et facilitateur d'apprentissages, son rôle consiste à les rendre autonomes, actifs pour construire des compétences à l'oral, à l'écrit et d'acquérir aussi des savoirs significatifs, des savoir-faire et des savoir-être. À ce niveau, l'apprentissage de l'oral est d'une importance capitale par rapport aux apprenants pour qu'ils puissent être en mesure de communiquer avec d'autres dans cette langue qui constitue un outil de communication de par le statut qu'on lui a conféré.

Pour l'apprentissage de cette langue étrangère et dans un contexte des nouvelles approches d'enseignement/apprentissage voire l'approche par compétences et l'approche actionnelle, l'enseignant doit être efficace dans sa classe pour appliquer une bonne pratique pédagogique qui lui permet d'aider ses apprenants à construire et à installer une compétence communicative. A cet effet, il doit adopter des stratégies et des méthodes

d'enseignement où les jeux communicatifs se révèlent d'une grande importance. L'intégration de ces derniers dans le processus d'apprentissage du FLE favorise la motivation des apprenants et leur permet d'améliorer leurs compétences langagières. Grâce à ces jeux, les apprenants peuvent interagir au sein d'une dynamique de groupes.

A partir d'une observation et d'une expérience vécue, nous avons constaté une faible interaction en classe et que les apprenants éprouvent des difficultés à l'oral lors d'une situation de communication ; c'est pourquoi nous formulons les questions suivantes :
Qu'est-ce qu'un jeu ?

Est-il possible pour un apprenant d'apprendre en jouant ?

Nous avons donc formulé la problématique qui constitue la toile de fond de notre travail de recherche auquel nous avons engagé la réflexion :

Comment et dans quelle mesure les jeux communicatifs peuvent motiver les apprenants pour s'engager à participer au processus d'apprentissage du FLE et de construire une compétence langagière ?

Pour répondre aux questions que nous avons formulées auparavant, nous avons émis les hypothèses suivantes :

- ✓ Les jeux communicatifs constituent une pratique pédagogique qui pourrait libérer l'expression orale des apprenants et améliorer leur capacité langagière.
- ✓ les jeux communicatifs pourraient stimuler la créativité et l'imagination de ces derniers.

En effet, plusieurs raisons m'ont motivé pour se pencher sur cette question épineuse, une problématique qui perdure dans nos classes, qui taraude les apprenants. Bon nombre d'enseignants n'arrivent pas à cette carence car cette dernière entrave l'élan des apprenants, affecte les pratiques enseignantes comme elle a des retombées sur la qualité d'enseignement/apprentissage de l'oral au cycle universitaire.

Par le biais de ce travail, nous nous sommes fixé les objectifs suivants : Améliorer l'expression orale des apprenants par différents procédés pédagogiques plus particulièrement par les jeux communicatifs qui représentent la thématique de notre travail de recherche.

Notre travail s'inscrit dans la lignée des travaux ayant trait à l'apprentissage de l'oral en classe du FLE. Nous avons repris cette même problématique à la quelle mes prédécesseurs se sont penchés pour mieux la gérer en adoptant un autre angle d'analyse.

Notre corpus serait un enregistrement (audio) d'une classe de français langue étrangère durant trois séances. Pour pouvoir réaliser ce travail, notre choix du public ciblé *est les apprenants de 1^{ère} année LMD.*

Pour mener à bien notre travail de recherche et pour vérifier les hypothèses proposées, nous recourons à l'expérimentation accompagnée d'une analyse des données recueillies.

Le travail est organisé en deux parties : l'une est théorique, l'autre est pratique.

La partie théorique comprend deux chapitres ; le premier est consacré aux particularités du jeu (définitions, types, avantages et ses conditions d'intégration en classe) quant au deuxième, il est réservé à l'oral et à ses spécificités (l'écoute, la compréhension et l'expression orales)

La partie pratique est constituée de deux chapitres. Elle est réservée au travail expérimental en l'occurrence une enquête que nous avons menée en classe de première année LMD filière de langue française à l'université Mohamed KHEIDER (Biskra). Dans le premier, nous allons proposer des jeux communicatifs leur permettant de s'exprimer et d'interagir. Après cela, nous allons analyser les données recueillies, ainsi nous proposerons un questionnaire destiné aux apprenants pour renforcer les résultats auxquels nous avons abouti.

PARTIE THEORIQUE

CHAPITRE 1
LES JEUX ET EN CLASSE DU FLE

Introduction

Le jeu est l'une des activités les plus importantes pour un apprenant du FLE, les enseignants sont encouragés à l'exploiter au sein de leurs classes de notre système éducatif notamment par le biais des nouvelles méthodologies.

Cet encouragement n'est pas dû d'un hasard, mais en jouant, l'enfant aiguisé sa curiosité, cherche à comprendre, tisse de bonnes relations avec ses camarades et découvre le monde pour y intégrer ses expériences, le jeu lui permet aussi d'être actif et dynamique.

En jouant, l'enfant éprouve beaucoup de plaisir comme lui permet de découvrir différentes cultures et appartenances.

Donc, le jeu constitue pour l'enfant un moment important et motivant dans son processus d'apprentissage.

1- Que signifie un jeu ?

Selon WETTRE WALD Aude, *"le mot "jeu"(première apparition au XII^{ème} siècle) vient du latin "jocus" qui signifiait "badinage, plaisanterie" ¹.*

Et selon le petit Robert *"c'est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure" ².*

A partir de cette définition nous pouvons dire que le jeu est considéré comme une activité c'est-à-dire un effort physique de même mental dans le cadre de la construction d'un acte proposé en plaisantant.

Le dictionnaire didactique nous propose un autre sens : *"le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence" ³*

Selon cette définition, le jeu offre aux participants une possibilité de communiquer entre eux, ce qui les guide vers une amélioration de leurs compétences communicatives. Donc, à partir de ce qui précède ; nous pouvons dire que le jeu porte un aspect purement communicatif.

Ainsi, le psychologue CHATEAU Jean décrit le jeu comme : *"un remède contre l'ennui ou contre la fatigue" ⁴*

¹ L'étymologie du jeu est prise d'un article de WETTRE WALD, Aude, sous le titre de : *pédagogie du jeu et enseignement musicale*, P.8, disponible sur le site : www.ce-fedem-ouest-org/recherches/men-php.

² Le Robert, *dictionnaire de français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.

³ CUQ, Jean, Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed, Jean Pen Creach, Paris.2003.P.106.

A la lumière de cette définition nous pouvons dire que le jeu est un facteur motivant contre l'ennui et qui rend les apprenants actifs en classe.

2- La progression de concept "jeu" en pédagogie

Les jeux : ludique, éducatif et pédagogique sont trois phases essentielles et complémentaires dans le processus d'apprentissage.

2-1- Jeu ludique

Ce type de jeu est le premier niveau de ce processus. Selon DE GRADMONT Nicole : *"le jeu imbue de joie et de plaisir(...), le jeu, évolue donc sans règles préalables et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace"*⁵. Cette spécialiste attribue aux jeux ludiques certains caractères comme : la spontanéité, la joie, le plaisir, la liberté et les émotions. A côté de ces caractéristiques ; il est aussi non noté.

Le jeu ludique n'impose pas des règles c'est-à-dire ; il se déroule sans contrainte spatiotemporelle. Ainsi, il suscite la motivation intrinsèque de l'apprenant ce qui favorise son apprentissage ; l'apprenant peut intervenir spontanément en classe comme il peut être dans un climat de sociabilité grâce à la cohésion que renforce la collectivité lors de la réalisation d'un projet.

2-2- Jeu éducatif

Ce deuxième niveau de ce processus est défini comme : *"le premier pas vers la structure, c'est-à-dire vers l'apprentissage de la règle .Il permettrait de contrôler les acquis, (...) et d'observer le comportement de l'élève "*⁶

Ce type de jeu diffère du type précédent dans la mesure où il est obligé de respecter les règles préétablies. Comme il permet à l'apprenant de mesurer et de contrôler son apprentissage (savoir, savoir-faire et savoir être).

Il est à noter que le jeu éducatif est essentiellement caractérisé par son ambiguïté c'est-à-dire jouer sans dévoiler l'objectif à atteindre.

⁴ RENARD ; Raymond, *Apprentissage d'une langue étrangère/seconde*, éd, De Boeck, Université Bruxelles, 2002, P.94.

⁶ DE GRANDMONT ; Nicole, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, ED. De Boeck et Larcier, Bruxelles, 1997P.66.

2-3- Le jeu pédagogique

Pour DE GRANDMONT Nicole, ce dernier niveau de jeu est associé à tous les moyens qui ont pour objectif de "(...) *tester les apprentissages*" ⁷ c'est-à-dire ; tous les outils de vérification et d'évaluation des connaissances et des compétences et qui vont contribuer à l'amélioration du niveau de l'apprenant.

Avec le jeu pédagogique, l'apprenant ne joue pas par plaisir mais plutôt par concentration et mémorisation.

3- Les types de jeu

La typologie de jeu dit ludique diffère et varie selon le domaine d'étude (la pédagogie, la didactique...) et selon CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle il existe quatre types :

3-1- Les jeux linguistiques

Cette catégorie de jeu a été marginalisée pour longtemps par les linguistes car "*le langage était prisonnier de la linguistique structuraliste et fonctionnelle*"⁸.

Les jeux linguistiques renvoient à tout ce qui sert à manipuler, à traiter et à travailler la langue et ses composantes très particulièrement : "*les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques*"⁹, c'est-à-dire grâce à ce jeu, l'apprenant peut apprendre à composer les lettres, les ordonner pour former des phrases ainsi, à prononcer ces dernières, les écrire correctement. Ce type d'activité permet d'amener à une jonglerie linguistique, réflexion, mémorisation et créativité du participant.

⁷ Ibid, P.70.

⁸ LOPEZ, Javier, Suso, *jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangère*, université de Granada, disponible sur le site [www.ugr.es/jsuso/publications/jeux %20 communicatifs](http://www.ugr.es/jsuso/publications/jeux%20communicatifs) consulté le : 14/12/2015, à 17:32.

⁹ CUQ, Jean, Pierre, GRUCA, Isabelle, *cours de didactiques de français langue étrangère et seconde*, ED, Jean Pencreac'h, Paris, 2003, P.457.

3-2- Les jeux de créativité

Pour la majorité des didacticiens la notion de créativité renvoie à une situation de jeu où l'apprenant pratique des activités qui lui permettent d'être engagé, d'inventer et de produire de nouveaux mots, phrases, concepts..., et même en exploitant ses compétences langagières.

WINNICOTT D. W., affirme que *"c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi."*¹⁰

Les jeux de créativité ont pour objectif de libérer les capacités de l'apprenant en l'encourageant à inventer et à produire en plaisantant, les formes, le sens, les phrases et les discours. En effet, son potentiel langagier se développe. Ainsi, en jouant l'apprenant peut modifier inconsciemment la forme de beaucoup de choses.

3-3- Les jeux culturels

Les jeux culturels permettent de créer une atmosphère de rencontre entre les cultures où l'apprenant s'ouvre sur le monde pour s'enrichir et découvrir l'autre. Ce type de jeu fait davantage référence aux connaissances culturelles des apprenants.

3-4- Les jeux communicatifs

Tout au long des dernières années, la didactique des langues étrangères annonce qu'il faut surpasser l'appui sur les jeux linguistiques pour passer à un univers d'interaction(s).

Le jeu communicatif est conçu selon LOPEZ Javier Suso comme : *"(...) toute activité didactique caractérisée par deux composants : l'installation de l'activité dans la sphère de l'illusion (...), et l'utilisation de la parole et du langage comme moyen d'interaction authentique"*¹¹.

Pour pouvoir parler des jeux communicatifs il faut qu'il ait une dimension collective et des interactions entre plusieurs personnes (enseignants/étudiants, étudiants/étudiants). Ils reposent sur le principe de *"trou d'information"*¹², les apprenants confrontés à une situation-problème de manque d'information ont besoin l'un de l'autre pour résoudre ce problème car l'un a les informations que l'autre n'a pas pour cette raison, il faut qu'il ait des interactions entre ces apprenants et un investissement de chacun d'eux.

¹⁰ WINNICOTT, D.W., *jeu et réalité, l'espace potentiel*, ED Gallimard, 1975.

¹¹ LOPEZ, Javier, Suso, op, cit, P.7.

¹² Ibid, P.8.

Ce type de jeu vise à favoriser la motivation et l'engagement des apprenants pour développer leurs compétences langagières et surtout communicatives. Le jeu de métier, le jeu de rôle, le jeu de simulation font partie de ce groupe.

3-4-1- Le jeu de métier ou le jeu professionnel

Selon LOPEZ J.P., ce jeu permet à un apprenant de présenter un rôle professionnel (vendeur- client, demandeur d'emploi-patron, médecin- malade...). Il s'agit là d'un échange linguistique envisagé par avance. *"On est ici dans le domaine de l'exercice d'application où l'élève ne doit que produire des échanges langagières propre au cadre de la conception linguistique notionnelle –fonctionnelle"*¹³

3-4-2- Le jeu de rôle

3-4-2-1- Définition

*"L'animation par deux ou trois étudiants de scènes ou de personnages plus spontanés plus fantaisistes ,éventuellement plus caricaturaux que dans les simulations proprement dites ,sans canevas ni scénario prédéterminés, sans documentation ni préparation particulière autre que le cours de langue lui-même, sans consignes autres que l'indispensable nécessaire pour le point de départ "*¹⁴

Cette activité se caractérise par l'implication personnelle et la recréation d'une situation fictive. L'apprenant joue un rôle plus au moins authentique de manière spontanée en mobilisant tous ses moyens expressifs de la langue pour développer ses compétences de communication en langue étrangère.

3-4-2-2- Les avantages de jeu de rôle

Dans le jeu de rôle :

"(l'improvisation s'apprend aussi ; il est préférable à un apprenant de commencer à jouer des situations banales (personnes qui fume dans l'ascenseur, personne qui ne fait pas la queue ,

¹³ Ibid, P.9.

¹⁴ CARE, J.,M., , *les jeux du langage et du plaisir*, in J.,M., CARE et F.,DEBYSER, *jeu ,langage et créativité les jeux dans la classe de française*. Hachette-Larousse, Paris, 1978, P.104.

retard lors d'un rendez-vous, enfant qu'on trouve , Poste de radio qui dérange, chien non tenu à la laisse, salle d'attente chez le médecin, dans une gare , un aéroport , projet de vacances en famille...), ou qui naissent d'un malentendu rendez-vous manqué, film qu'on ne passe plus...)"¹⁵

Ce jeu sert à augmenter chez l'apprenant la motivation et de permettre la création lors d'une situation d'apprentissage. Il lui permet de développer ses capacités communicatives et à apprendre des initiatives dans la vie sociale par conséquent, l'apprenant moins expressif a la possibilité de montrer ses compétences cachées.

Il existe deux types de jeu de rôle :

Le jeu de rôle guidé ou dirigé où l'apprenant se trouve guidé par des contraintes et des consignes de jeu ; cet apprenant va dire sur scène ce qu'il a appris et c'est à l'enseignant d'évaluer ses acquis.

Le jeu ouvert ; ici l'apprenant joue son rôle de manière spontanée ni des consignes à suivre ni décisions de la part de l'enseignant du sort de déroulement du scénario.

3-4-2-3- Les étapes de jeu de rôle

Selon CARE Jean Marc le déroulement de jeu se passe par les étapes suivantes :

-Choix du thème : l'enseignant aura une fonction directrice pour choisir le thème car il aura constamment à l'esprit des objectifs linguistiques et communicatifs, les apprenants doivent pouvoir discuter le projet, demander les informations complémentaires, modifier et répartir les rôles ou les refuser si personne ne se sent pas impliqué. Mais il est possible à un apprenant de proposer un thème qui lui est cher ou qu'il connaît bien. Le jeu commencera alors par une discussion préparatoire de groupe où l'apprenant et l'enseignant esquisseront les rôles ensemble.

-Attribuer des rôles : les apprenants peuvent choisir leurs rôles mais celui qui a proposé le thème retenu s'attribue souvent le rôle principal, les rôles sont différents il y a des bons et mauvais rôles, la répartition peut être accompagnée des conflits et c'est à l'enseignant d'intervenir en cas de besoin pour prendre la décision finale.

-Déroulement du jeu : dans le jeu, la situation précisée est en principe imaginaire il faut comme le souligne DEBYSER, F. éviter l'animation de scènes qui pourraient glisser vers le

¹⁵ LOPEZ, Javier, Suso, op, cit, P.13.

psychodrame. On évitera de donner des rôles qui pourraient éveiller chez les élèves des souvenirs traumatisants.

Il n'est pas toujours facile car le professeur ne connaît pas le passé de chaque apprenant et il arrivera probablement que au hasard lors d'une séance, un participant joue une scène connue ou vécue particulièrement pénible crée une situation psychodramatique, il faudra alors intervenir pour neutraliser le drame en germe, modifier ou replacer le rôle dans une perspective purement ludique.

3-4-3- Les simulations : Il existe deux types de jeu de simulation :

3-4-3-1- La simulation sociale ou socioprofessionnelle

D'après CARE, Jean, Marc, elle est *"la reproduction simulée, fictive et jouée d'échanges interpersonnels organisés autour d'une situation à problème : cas à étudier, problème à résoudre, décision à prendre, projet à discuter, conflit à arbitrer, litige, débat, situation de conseil"*¹⁶

Ce type de simulation suppose l'interaction des participants dans une atmosphère reconstruit comme il exige une préparation préétablie de donnée, de thème ou problème et du scénario.

3-4-3-2- La simulation globale

3-4-3-2-1- Définition

Selon DEBYSER, F. : la simulation globale est une activité : *"dans laquelle des apprenants doivent agir et interagir en endossant une identité fictive"*¹⁷

Il s'agit là d'une reconstruction globale qui exige une invention de tout : le décor, les personnages et le type de problème.

3-4-3-2-2- Les avantages de simulation globale

Elle vise à engager l'apprenant dans cette invention ainsi, d'intégrer l'ensemble d'apprentissage (linguistiques, discursifs, culturels) de différent niveaux de complexité.

¹⁶ LOPEZ, Javier, Suso, op.cit., P.13.

¹⁷ DEBYSER, F., *les simulations globales, éducation et pédagogie*, éd CIEP, n°10, mai 1991.

Donc c'est une activité d'esprit collectif favorisant les interactions entre les apprenants en langue étrangère dans un lieu-thème plus ou moins réaliste permettant de créer un bain linguistique et socioculturel.

3-4-3-2-3- Les étapes d'une simulation globale

D'après CARE J.M., les étapes d'une simulation sont au nombre de quatre ou cinq :

- Se déterminer des objectifs : elle est considérée comme une étape essentielle dans cette activité, notre objectif primordiale est l'enseignement de français langue étrangère en particulier, le déclenchement de l'expression orale des apprenants.

- Réunir des données : il est nécessaire d'identifier clairement les participants dans la construction de la simulation, il faut fixer leur(s) objectif(s) et les moyens qui leur permettront de les atteindre. Les apprenants devraient être capable de participer à ce travail, il faut leur donner les informations de base et toute la documentation qui les aide à mieux comprendre la démarche et la structure de la simulation.

On peut extraire les informations dans les media les plus courants : presse écrite, bulletin officielle, circulaires, affiches, lettres, papiers d'identité, ainsi que les ouvrages de vulgarisation, sans oublier l'expérience personnelle.

- Construire un modèle ; on peut construire un modèle à partir les éléments suivants :

- Les participants et leur(s) objectif(s).
- Les ressources propres aux étudiants.
- Les modes d'interaction.

- Fabriquer le matériel ; la matérialisation de model écrit se fait par un scenario, des fiches décrivant les rôles, les règles et fournissant toutes les données du problème. Pour que les participant puissent comprendre rapidement la situation de départ, le scenario doit être détaillé et claire de même il doit être suffisamment réaliste pour qu'ils s'y sentent vraiment impliqués. Les participants doivent être familiarisés avec les règles de base. Il faut que le matériel soit simple, authentique si possible, et facile à accéder.

- Evaluer : c'est une étape importante de la séance, guider les participants vers la fin à modifier certaines règles, d'infléchir les rôles, de certifier des données fausses et de redistribuer des ressources usurpées.

Une observation à distance à travers une vidéo pourra faciliter l'évaluation de simulation, mais il est possible de la faire en recourant à un groupe d'apprenant (de 2 ou 4) placés dès le début en position d'observateurs.

4- Pour l'enfant jouer c'est

Le jeu constitue pour l'enfant un moment important d'apprentissage et de découverte du monde. D'après DE GRAEVE Sabine :

"Il n'est pas question de dire aujourd'hui que le jeu n'est pas une activité sérieuse...le jeu est probablement le moins insignifiant des actes. Jouer, ce n'est pas ne rien faire et, parfois, c'est même travailler plus intensément que dans des situations banalement appelées "situation de travail.""¹⁸

L'action bénéfique du jeu comporte les aspects suivants :

- Vivre des expériences.
- Intégrer des savoirs.

L'enfant qui fait semblant agit comme l'adulte qui pense. Par exemple, le tout-petit qui joue dans un magasin paye avant d'acheter progressivement, il va organiser son jeu dans une suite logique d'actions. Par la suite, pour enrichir son jeu, il va s'associer avec d'autres dans une distribution de rôles que chaque partenaire interprète.

Dans cet exemple, on s'aperçoit que l'enfant construit les notions de temps à travers le respect d'une suite chronologique d'actions et structure ses comportements sociaux par le jeu de rôle.

L'enfant mobilise donc un certain nombre d'opérations mentales qui vont rendre possible son progrès dans l'apprentissage.

5- Les jeux en classe du FLE

5-1- Les avantages du jeu dans l'apprentissage du FLE

- ✓ Le jeu favorise l'attention et la motivation des apprenants quel que soit leur âge, il leur donne l'envie d'apprendre, d'aller plus loin et de se dépasser.
- ✓ Le jeu permet de travailler, de chercher et de découvrir par plaisir.
- ✓ Le jeu constitue un climat de confiance qui facilite les différentes situations authentiques.
- ✓ L'intégration des jeux en classe offre un apprentissage collectif.

¹⁸ HENRIOT J., cité par : DE GRAEVE Sabine, *apprendre par les jeux*, De Boeck et Larcier, s. a. Bruxelles, P.21, 1996.

- ✓ Grace aux jeux, l'apprenant sera actif : il sera mobilisé et tombe donc moins vite dans la fatigue et l'ennui.
- ✓ Le jeu permet à l'apprenant d'être autonome et responsable. En jouant, l'apprenant aura l'occasion de choisir et de décider.
- ✓ Le jeu permet aussi de créer une situation d'apprentissage amusante qui permet aux apprenants, selon DINELLO, d'échapper aux pressions du quotidien vers un monde de liberté.
- ✓ Selon DE GRAEVE Sabine, le jeu permet un développement harmonieux de la personne, à ce propos il affirme : *" les enfants qui auront eu de nombreuses opportunités de jouer l'esprit libre et créatif auront finalement un psychisme mature et seront plus équilibrés"*¹⁹.
- ✓ Ainsi, selon DE GRAEVE Sabine, le jeu permet de développer la créativité, l'imagination et l'imaginaire chez les enfants ; en jouant n'importe quel rôle fait recours à ses facultés mentales : la faculté de créativité le moment où il crée l'atmosphère adéquate pour l'activité et celle de l'imagination lorsqu'il imagine le déroulement et la situation de jeu et par conséquent, il les développe : *"Se déplacer, créer, imaginer,...sont autant de formes de jeu épanouissantes qui s'y développent"*²⁰
- ✓ Selon BERJEMO Marie-Antoinette : *" les élèves prennent du plaisir et s'amuse en apprenant, il faut donc présenter chaque activité comme un jeu ayant des règles avec des consignes."*²¹

L'utilisation du jeu dans l'apprentissage des langues étrangères en classe, a été également préconisée par les Instructions Officielles en France. En effet, les spécialistes de domaine, notamment des langues étrangères, ont conseillé un enseignement basé sur le plaisir.

- ✓ La circulaire du 5 Avril 1990 suggère aux enseignants : *"d'utiliser des situations pédagogiques variées et simples (dialogues, jeux de rôles...) afin de stimuler la motivation des élèves pour les activités de communication"*.²²
- ✓ La circulaire du 02 juillet 1998 annonce que :

¹⁹ DE GRAEVE, Sabine, op.cit., 1996, P.16.

²⁰ Ibid, P.16.

²¹ BERJEMO, M., A., *come along kids: teaching English to primary learners*. Ed CNED, Toulouse, 1993.

²² Ministère de l'Education Nationale, circulaire n°90-070, 26.03.1990, "experimentation contrôlée de l'enseignement d'une langue vivante à l'école élémentaire", Bulletin Officielle de l'Education Nationale, n°14, 05.04.1990, P.942.

"La mise en situation des diversités pourra s'appuyer largement sur la vie quotidienne mais aussi sur l'imaginaire et le jeu : la simulation, le jeu de rôles permettent de diversifier les contextes, d'entretenir chez les élèves le désir, la capacité et l'habitude de communiquer en langue étrangère."²³

✓ La circulaire du 7 juin 1999 annonce qu'il faut :

"Préserver les approches ludiques les plus aptes à générer le plaisir de découvrir et d'apprendre à communiquer. La langue vivante est présentée en situation de communication orale (chansons, comptines, courts dialogues, contes, courts récits, jeu...) (...) l'enseignant veille à l'alternance des activités et à leur complémentarité, les élèves étant souvent sollicités pour s'exprimer oralement, agir ou réagir par écrit, participer à des jeux..."²⁴

5-2- Conditions et limites d'exergue des jeux en classe du FLE

Le jeu ne serait un outil pédagogique à part entière élaboré dans le but de servir l'enseignement /apprentissage de langue étrangère que lorsque les enseignants sont des véritables acteurs de leur pratique donc, il faut mieux le connaître pour mieux l'utiliser afin de bénéficier le maximum de ses nombreux avantages. A ce titre, pour exploiter le jeu en classe de FLE il faut :

D'abord, l'aborder rigoureusement.

En deuxième lieu, s'il n'y a pas une cohérence entre les trois niveaux du fait didactique : hypothèses théoriques relatives au jeu, outils pédagogiques et pratiques réelles en classe, il aurait des difficultés lors de l'exploitation pédagogique de jeu pour cette raison, il faut établir un lieu adéquat entre ces niveaux.

En troisième lieu ; l'exploitation du jeu doit être faite d'une manière simple et à ce niveau il convient de mesurer les limites du jeu.

L'intégration de jeu ne permet pas de présenter une structure de phrase ou un lexique mais il permet la concentration, l'assimilation et la mémorisation.

Grâce au jeu l'apprenant mobilise ses connaissances et exerce ses compétences afin de les vérifier et les contrôler avec plaisir.

²³ Ministère de l'Education National, Op.cit.1998, P.942.

²⁴ Ibid.P.942.

Le jeu ne sert pas à évaluer individuellement les facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux qui contribuent à modifier les comportements des apprenants.

Il est limité par la contrainte de temps (imparti) pour la classification, la compréhension et l'assimilation et ce à travers les différents contextes de nouvelles notions.

Conclusion

Enfin, nous pouvons dire que les jeux communicatifs jouent un rôle essentiel dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE. Et pour les mettre en exergue, il faut que l'enseignant crée un climat adéquat comme il doit appliquer une bonne pratique pédagogique et crée par-delà un environnement propice à l'apprentissage en réunissant les conditions nécessaires pour motiver ses apprenants et susciter en eux le plaisir d'apprendre le FLE .

CHAPITRE 1

L'ORAL ET L'APPRENTISSAGE DU FLE

Introduction

Aujourd'hui, l'enseignement de l'oral fait l'objet de préoccupations pédagogiques et linguistiques chez les enseignants en classe du FLE et s'exprimer ou faire passer un message oral pour l'autre fait partie de ces préoccupations mais pour y faire, il faut que le message soit compréhensif pour que l'autre puisse le comprendre et par conséquent, réagir et répondre.

A ce titre, nous aborderons dans ce présent chapitre, la définition de l'oral, et comme il se base sur l'écoute, nous présentons la notions d'écoute, les types de cette dernière ainsi, nous essayons de parler de deux compétences orales (compréhension et expression).

1- L'écoute

1-1-Que signifie la notion d'écoute ?

L'écoute est le squelette de la compréhension orale en effet, dans le processus d'enseignement /apprentissage il s'agit de bien écouter pour comprendre. Le fait d'habituer l'apprenant à bien écouter va lui faciliter l'accès au sens d'un mot, d'une phrase, d'un paragraphe et bien sûr d'un texte. Comme le confirme MICHEL François : "*la compréhension s'effectue principalement par l'écoute*"¹. L'enseignant doit prendre cette compétence en considération en l'adaptant avec les différentes situations d'écoute pendant les séances de l'oral et/ou de l'écrit.

1-2- Types d'écoute

Selon le dictionnaire de ROBERT Jean Pierre, il existe cinq types d'écoute :

"1.Ecoute sélective ; apprendre à n'écouter que le (s) passage (s) qui est (sont) nécessaire(s) à la réalisation d'une tâche, apprendre à "ne pas entendre" le reste.

1.2.1/ Ecoute détaillée : apprendre à prendre connaissance de tout ce qu'on veut écouter (dans un passage particulier, dans une

¹ MICHEL, Jean, François, *les 7 profs d'apprentissage pour former et enseigner*, ED. Organisation, Paris, 2005,P.48,cité par ,BOUSBIH ,Ouahiba, *La bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de la compétence de la compréhension orale en classe du FLE., Cas de la 3^{ème} année primaire à l'Oued*,P.15, 2011,2012.

catégorie d'informations, dans un discours oral).c'est une écoute exhaustive, de durée variable.

1.2.2/ Ecoute globale : *apprendre à découvrir suffisamment d'éléments du discours pour en comprendre la signification générale.*

1.2.3/ Ecoute réactive : *apprendre à utiliser ce qu'on comprend pour faire quelque chose (prendre des notes, réaliser un gâteau, faire fonctionner un appareil, etc.)*

Ce type d'écoute nécessite de savoir mener deux opérations en même temps : il faut par exemple décider si les informations sont importantes, décider si l'auditeur doit intervenir sur le discours du locuteur (si l'interaction est possible), etc., tout en continuant à écouter.

1.2.4/ Ecoute en veille : *écoute automatique, sans réelle compréhension, mais qui fait place à une autre écoute dès qu'un mot ou groupe de mots déclenche un intérêt pour le discours.*"²

2- La compréhension orale

Avant de définir la compréhension orale nous commençons d'abord par la définition de l'oral. Il est défini comme : "*Transmis ou exprimé par la voix, par opposition à écrit, tradition orale. Qui a rapport à la bouche, soigné par voie orale*"³. Cette définition explore trois aspects de la notion (oral) : tout ce qui est transmis par le biais de la voix humaine, elle s'oppose à l'écrit, elle est liée à tout ce qui est dit via la bouche.

Avec l'avènement des nouvelles approches, l'oral possède une place primordiale dans le processus d'enseignement /apprentissage et dans un cours du FLE, une grande importance devrait être accordée à la compréhension orale pour qu'un apprenant puisse réinvestir ses compétences de celle-ci en classe car la compréhension d'un message est indispensable pour pouvoir réagir et interagir.

² ROBERT, Jean, Pierre, *Dictionnaire pratique de didactique du français langue étrangère*, Ophrys, Paris, 2008, P.42.

³ CHISTAINE, Stora, *Dictionnaire Hachette*, Edition 2005, Hachette livre 2004,43 quai de Grenelle, 7590 Paris cedex 15 Edition 2006, P.1155-1156.

2-1- Définition

1-"Comprendre n'est pas une simple activité de réception : la compréhension de l'oral suppose la connaissance du système phonologique, la valeur fonctionnelle et sémantique des structures linguistiques véhiculées, mais aussi la connaissance des règles socioculturelles dans la communauté dans laquelle s'effectue la communication sans oublier les facteurs extralinguistiques comme les gestes ou les mimiques .la compétence de la compréhension de l'oral est donc ,et de loin ,la plus difficile à acquérir, mais la plus indispensable."⁴

Pour comprendre un message oral, il ne suffit pas d'avoir les connaissances grammaticales d'une langue mais la compréhension orale suppose ainsi la connaissance des règles socioculturelle et l'expression non verbale (le langage du corps) comme les gestes, les mimiques, le regard...

La compréhension orale est l'une des compétences les plus difficiles à acquérir mais elle reste toujours indispensable dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE

2-"La compréhension orale est définie comme la capacité à comprendre à partir de l'écoute d'un énoncé ou d'un document sonore. Autrement dit, les élèves maîtrisent la compréhension orale quand ils comprennent ce qui leur a été lu ou dit."⁵

Elle est défini ici comme une compétence de saisir le sens après avoir écouté le document sonore à travers les différentes phases d'écoute.

3-la compréhension orale est défini" comme un processus linéaire et une bonne communication est la responsabilité de deux interlocuteurs".⁶

⁴ CUQ, J., P, GRUCA, Isabelle, *Cours de la didactique de français langue étrangère et seconde*. Ed. Presse universitaire de Grenoble France, 2006.

⁵ *Madagascar livret 4, mieux comprendre à l'orale et à l'écrit pour mieux communiquer*, P.11, disponible sur site : www.ifadem.org/sites/default/files/ressources/madagascar-livret-4-mieux_comprendre-oral-ecrit.pdf, Consulté le ; 07/03/2016, à 15:120m.

⁶ *Cours ENS 6143 de Karine Chrétien Guillemette adapté par Martine Peters le 20 janvier 2008*, disponible sur le site : http://www.rfi.fr/lffr/articles/075/article_613.asp, consulté le 26/03/2016, à 12 :06m.

2-2- Les étapes de la compréhension orale

La compréhension orale peut être travaillée de différentes façons tout dépend du document s'il est facile, on peut faire un seul exercice pour travailler la compréhension et s'il est complexe, on passe par étapes de compréhension.

2-2-1- La pré-écoute

Elle est " Appelée aussi étape de « motivation » ou de « sensibilisation », ou encore « mise en route »"⁷

Elle est considérée comme le premier pas vers la compréhension d'un message, il s'agit-là de donner des exercices aux apprenants pour les préparer à bien comprendre le document. On peut travailler de façon minutieuse la présentation d'une situation ou de contexte, avant de présenter le document sonore. Cette étape préparatoire permet d'introduire le vocabulaire nouveau, qui représente un outil indispensable pour la compréhension.

Grace à cette étape l'apprenant peut accéder progressivement au sens.

"Les activités de pré-écoute, qui ne devraient pas dépasser 10 minutes servent donc à :

a. Impliquer les élèves : les rendre actifs dans leur compréhension (deviner, anticiper, formuler des hypothèses) :

éveiller leur curiosité, et créer une attente afin de leur donner envie d'écouter le document ;

établir des liens avec leur vécu, et leurs connaissances ;

les amener à se familiariser avec le document et ainsi, les rassurer ;

les sensibiliser au thème (avec des journaux, documents authentiques, photos...).

b. Préparer la séquence :

contextualiser le document ;

⁷ Développer les compétences de compréhension et production orales : vocabulaire, grammaire, expression, livret 2, P.09, Imprimeries Salama, Première édition : 2012-2013, PDF, disponible sur site : [//https://www.fichier-pdf.fr/.../rdc-katanga-livret-2-compétences production orales, PDF, consulté le : 07/03/2016, à 14:08m.](https://www.fichier-pdf.fr/.../rdc-katanga-livret-2-compétences_production_orales)

faciliter la compréhension des documents grâce à l'apport d'outils culturels et/ou lexicaux".⁸

Sachant que, les apprenants localisent le vocabulaire qu'ils ont, mais s'ils ont rencontré d'autre qu'ils ne connaissent pas, le contexte va les aider à le comprendre.

"Exemple :

L'enseignant pose quelques questions :

- 1. Aujourd'hui nous allons écouter un texte qui parle de beaucoup de capitales. Savez-vous ce qu'est une capitale ?*
- 2. Quelle est la capitale de Madagascar ?*
- 3. Quelles sont les langues que nous utilisons en classe ?*
- 4. Savez-vous comment on appelle les pays qui utilisent la langue française ?*

Pour chaque question, il collecte et commente les réponses des élèves."⁹

2-2-2- L'écoute

2-2-2-1- La première écoute

A ce moment-là on demande aux apprenants d'écouter attentivement le document sonore, afin qu'ils puissent comprendre la situation, et faire saisir le thème et le contexte, et répondre simplement aux questions suivantes :

- Qui parle ?
- A qui ?
- Quoi ?
- Où ?
- Quand ?
- Combien ?
- Comment ?

⁸ Madagascar livret 4, op.cit., P.15

⁹ Ibid, P.15

Les questions posées vont aider les apprenants à comprendre le document sonore, les apprenants vont répondre à ces questions en donnant des réponses provisoires. Il est possible de faire réécouter le document en partie ou intégralement dans le cas des difficultés qu'on rencontre lors de l'opération de la compréhension. Tout dépend de la difficulté, de longueur, de qualité du document et du niveau des apprenants.

2-2-2-2- L'écoute détaillée

Elle permet d'aller plus loin dans l'opération de la compréhension de document sonore, cette écoute renvoie à une compréhension approfondie de la situation, du thème...

Grâce à cette écoute, l'apprenant pourrait vérifier ses hypothèses retenues, les modifier, et même les compléter. En cas de nécessité on découpe le document en deux écoutes séparées par des interrogations différentes ; des questions ouvertes, fermées et choix multiples...

2-2-3- La post-écoute

Lors de cette étape " *On insiste beaucoup sur le réinvestissement de l'acquis dans une tâche réelle signifiante. Il s'agit de faire le point sur les apprentissages en mettant à contribution les compétences acquises*"¹⁰. Là, C'est l'occasion de proposer des exercices aux apprenants, en réinvestissant leurs acquis

" *Exemples :*

laisser la parole aux élèves (cf. Livret 1, Séquence 1) pour qu'ils partagent leurs impressions sur le document lui-même ou sur un thème qui y est lié. Exemple : Parlez des principales villes de Madagascar que vous connaissez et leur spécificité. Antalaha, au nord de Madagascar est, par exemple, célèbre pour la vanille ;

faire des jeux de rôles (cf. Livret 1, Séquence 1). Exemple : Choisissez un pays et imaginez que vous venez de ce pays. Vous faites la connaissance d'un nouvel ami qui habite dans un autre

¹⁰ KADI, Zoubeida, CHAMIE, Rim et DUCRO, Jean Michel *cours d'initiation à la didactique du français langue étrangère en contexte syrien*, disponible sur : http://www.1b.auf.org/fle/cours/cours_1_CO/exp_or/cours1_eo02.htm, consulté le : 25.03.2016, à 1 :36m.

pays et vous lui présentez le vôtre. Modèle : Je m'appelle... Je viens de... La capitale est... et toi ;

imaginer ce qui s'est passé avant ou après (quand il s'agit d'une histoire);

réemployer le vocabulaire du document : exercices à trous, construction de phrases courtes... Exemple : Utilisez les mots capitale, continent, sommet et célèbre chacun dans une phrase courte.¹¹

2-3- Supports de la compréhension orale

Pour pouvoir motiver les apprenants et stimuler leur curiosité, il est préférable de varier autant que possible les supports et les documents lors des activités de la compréhension orale.

2-3-1- Documents sonores

Il s'agit des documents enregistrés par des natifs, des francophones ou des documents sonores authentiques en français (cassettes, CD). Si nous n'avons pas pu accéder au matériel, ou si les objectifs de ce dernier ne correspondent pas à ce que nous cherchons, il est possible de proposer nos propres documents, par exemple : enregistrer des chansons à la radio, des flashes d'informations, des contes, des entretiens,..., Mais pour réussir à fabriquer un bon document sonore, il faut faire attention aux :

- Le choix de document doit être adapté en fonction des niveaux des apprenants
- La qualité du son, doit être très claire, la présence d'un bruit constitue une difficulté chez les apprenants à entendre.
- La durée de l'enregistrement ne doit pas être trop courte ni trop longue car la longueur de l'enregistrement pourrait démotiver les apprenants.
- Le débit ne doit pas être ni trop rapide ni trop lent.

Ce sont donc des critères à prendre en considération quand on décide de fabriquer nos propres documents.

¹¹ Madagascar Livret4, Op.cit., P.17

2-3-2- Textes oralisés

On peut également travailler la compréhension orale à travers des corpus oralisés c'est à dire des textes lus par l'enseignant lui-même ou bien par les apprenants, mais le lecteur doit répondre à certaines conditions :

- Avoir une bonne prononciation.
- Il doit respecter le rythme, la ponctuation et l'intonation.
- Sa voix ne doit pas être ni très haute ni très basse.

2-4- Types d'exercice(s) concernant la compréhension orale

Les exercices de compréhension orale vont aider les apprenants à développer chez eux des nouvelles stratégies d'assimilation pour leur faciliter l'apprentissage de FLE.

A ce titre, la variation des activités au cours d'une séance de l'oral (compréhension orale) est une nécessité afin de motiver les apprenants et les stimuler pendant cette séance et les exercices qui pourraient être proposés seraient :

- des questions : vrai / faux / je ne sais pas ;
- des questions à choix multiples : (QCM) ;
- des exercices de classement ;
- des tableaux à compléter ;
- des questions ouvertes. ;

Nous proposons ci-dessous deux exercices en guise d'exemple :

"1-Exercice sous forme de tableau" ¹²

Support : Texte à oraliser.

Consigne : Je vais vous lire deux fois un texte. Vous complétez ensuite le tableau

¹² Madagascar livret 4, op.cit. P.17, 18

Antananarivo : beau temps. Vent faible. La température minimum prévue est de 14°C et le maximum de 26°C.

Antsirabe : Ciel nuageux. Vent variable. La température minimum prévue est de 13°C et le maximum de 24°C.

Diégo-Suarez : beau temps, passages de nuages. Vent faible. La température minimum prévue est de 23°C et le maximum de 30°C.

Fort-Dauphin : pluies faibles. Vent faible. La température minimum prévue est de 21°C et le maximum de 35°C.

Tamatave : averses orageuses. Vent fort. La température minimum prévue est de 22°C et le maximum de 26°C.

2. "Tableau à compléter ¹³" :

<i>Ville</i>	<i>Temps</i>	<i>Vent</i>	<i>Température</i>
<i>Antananarivo</i>			
<i>Antsirabe</i>			
<i>Diégo-Suarez</i>			
<i>Fort-dauphin</i>			
<i>Tamatave</i>			

3. "Questionnaire à choix multiples

Support : Texte à oraliser.

La leçon de géométrie

Avec la grande règle plate et l'équerre, Julien va tracer un angle droit au tableau. Le maître demande aux deux groupes de la classe de tracer la même chose sur les cahiers. Lucie, la plus grande de la classe, passe au tableau pour la correction.

¹³ Madagascar livret 4, op.cit.P.18

Nous vous proposons ci-dessous un questionnaire à choix multiples (QCM) qui motivera les élèves. Cet exercice sera à faire soit de manière individuelle (chaque élève cherche les réponses par écrit, puis on corrige), soit de manière collective (le QCM est écrit au tableau et les élèves cherchent ensemble les réponses).

Consigne : *Soulignez la bonne réponse.*

1. Le titre du texte est :

- a. La leçon de calcul*
- b. La leçon de pédiatrie*
- c. La leçon de géométrie 2.*

Au tableau, Julien va utiliser :

- a. La grande règle plate et l'équerre*
- b. La grande règle plate et le compas*
- c. La grande règle plate et le rapporteur*

3. On demande à Julien de tracer :

- a. Une correction*
- b. Un angle avec Lucie*
- c. Un angle droit ¹⁴*

3-L'expression orale

Savoir s'exprimer en FLE est un enjeu essentiel au sein des écoles, et l'enseignant doit créer un climat propice à l'apprentissage de l'oral afin de motiver les apprenants pour qu'ils puissent s'engager, prendre la parole et participer activement et ce, en organisant des ateliers, ou en proposant des activités dans lesquelles il fixe des objectifs linguistiques et notamment communicatifs.

¹⁴ Madagascar livret 4, op, cit, P.18.19

3-1- Définition

En commençant d'abord par la définition de Cuq J.P. qui considère l'expression orale comme une fin et un objectif d'enseignement des langues et pour la réaliser, la didactique des langues s'en charge d'intégrer les activités afin d'installer cette compétence, et de favoriser le développement de deux fonctions linguistiques : émotive et expressive.

1. « L'expression sous sa forme orale [...] constitue avec la compréhension orale [...] un objectif fondamental de l'enseignement des langues, Les activités de la classe de langue qui développent la compétence d'expression visent tous les types de production langagière et incluent, sans toutefois s'y limiter, le développement de la fonction émotive/expressive du langage »¹⁵

2. "L'expression orale, rebaptisée production orale(...) est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre .L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative "¹⁶

Nous pouvons dire à travers cette définition que l'expression orale, qui est appelée aussi production orale, assure un lien, entre un émetteur et un récepteur, ce qui va créer une interaction entre les deux , ainsi, elle porte un caractère communicatif c'est-à-dire ;pouvoir produire des énoncés oralement, dans toute situation de communication.

3. "s'exprimer oralement c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication."¹⁷

¹⁵ CUQ, Jean-Pierre, op.cit. , 2003, P 99.

¹⁶ Kadi, Zoubeida, Chamie, Rim et Ducrot, Jean -Michel, sp, cité par CHERAK, Radhia, *Comment réussir à l'oral ? Vers l'appropriation d'une compétence discursive en FLE. Cas des élèves de 3^{ème} année secondaire*, Batna, 2006, 2007, P.38, PDF. Disponible sur site : [www.Theses.Univ.Batna.dz/ index. Php ? Option =com.docman&task=doc-download&gid=3479&Itemid=4](http://www.Theses.Univ.Batna.dz/index.Php?Option=com.docman&task=doc-download&gid=3479&Itemid=4), consulté le : 16, 11,2015, à 01:48m.

¹⁷ SOREZ, H., "prendre la parole", éd., Hatier, Paris, 1995, P.5.

SOREZ, affirme que, l'acte d'exprimer c'est faire passer un message oral afin de communiquer.

4."l'expression elle-même peut être considérée(...) sous deux aspects : comme une substance, sonore ou visuelle, selon qu'il s'agit de l'expression orale ou écrite, c'est-à-dire comme une masse phonique ou graphique".¹⁸

3-2- Types d'exercices oraux

S'exprimer en FLE est l'une des difficultés que rencontrent les apprenants en classe, mais ils doivent faire des efforts pour apprendre à parler et à communiquer. S'exprimer oralement permet aux apprenants de s'approprier la langue progressivement car c'est l'occasion d'appliquer les structures qu'ils apprennent dans toute situation de communication. Pour pouvoir construire cette compétence, il est très important de varier les activités en classe.

1" Sujet de débat"¹⁹

Diviser la classe de FLE en sous-groupes, distribuer une situation à chaque groupe d'étudiants. Demander leurs réactions, des conseils, des solutions. En deuxième partie de la séance, mise en commun à l'oral et réactions du groupe au complet.

Les relations parentales

Nadia voudrait étudier pour devenir assistante sociale. Ses parents ne sont pas d'accord, ils pensent qu'il faut qu'elle se marie et fonde une famille. Pour eux, ce n'est pas très important qu'elle étudie.

Au travail

Hélène est cadre dans une entreprise depuis 15 ans. Il y a une semaine, le patron de l'entreprise a embauché Jean-Claude, un jeune cadre qui vient de finir ses études. Elle a appris aujourd'hui que Jean-Claude avait un meilleur salaire qu'elle pour un poste d'égales responsabilités et pour le même niveau d'études.

-- Quelle est votre réaction ? Que feriez-vous ? Quels conseils donneriez-vous ? ...

¹⁸Op.cit., CHERAK Radhia, P.33.

¹⁹ <http://emilie.en-savoie.com/> consulté le 11/04/2016 à 07 :31m.

2. "Jeu de rôle"²⁰**Pour 3 personnes (2 fermiers, 1 touriste)**

Tu voyages dans le sud de la France et tu fais de l'auto-stop. Tu trouves une ferme où camper, l'endroit te plaît beaucoup. Tu discutes avec les deux fermiers.
- Montrer de l'intérêt, échange d'opinions, différences ville-campagne

Pour 3 personnes

C'est le soir, vous êtes en famille et vous regardez le journal télévisé du soir dans le salon et vous commentez les informations.
- Sentiments : Indignation, contentement, joie.

3-3- Les caractéristiques de l'expression orale**3-3-1- L'expression (orale) verbale (la voix)**

La voix est propre à chacun, elle doit être distinguée par un volume adapté à la distance, une intonation expressive et significative de même une articulation et un débit convenables. Elle se caractérise par :

1/ L'intensité : C'est le niveau sonore de la voix. Il faut adapter ce niveau à la taille de l'espace, à la disposition du public, et au nombre de personnes présentes.

2/ L'intonation : C'est le mouvement mélodique de la voix, caractérisé par des variations de hauteur. Comme en musique, il faut trouver sa partition et jouer sur des notes différentes.

Il est nécessaire de varier ses intonations afin de capter l'attention de l'auditoire. Personne n'imagine un morceau musical sur une seule et même note.

3/ Le débit : C'est le nombre de mots à la minute."²¹

²⁰ Op.cit., 11/04/2016 à 07 :31m

3-3-2- L'expression (orale) non verbale (corporelle)

On se fera mieux comprendre, en illustrant avec des gestes et des mimiques, parce qu'on communique à 80% avec ceux-ci.

3-3-2-1- Le geste

C'est le langage du corps, en accompagnant nos paroles avec les gestes, rend son contenu plus dynamique, car il motive et attire l'attention des auditeurs, donc il est très important de le maîtriser. Alors que, dans certains cas, on trouve un candidat à l'oral qui crise ses mains ou il les cache derrière son dos ou dans ses poches, parce qu'en cas de stress, le candidat évacue sa nervosité à travers ses mains.

3-3-2-2- Le regard

Le regard fait partie du langage du corps, il est très significatif ; par exemple, lors d'un parlement, on pourra vérifier si on a été compris par l'auditoire. D'ailleurs, il est inutile pour un orateur de fixer son regard sur une seule direction du public.

Conclusion

En conclusion, nous pouvons dire que si la nouvelle didactique des langues étrangères a accordé une place importante à l'oral ce dernier doit être privilégié.

L'expression orale est l'une des activités les plus importantes dans le processus enseignement/apprentissage, et les enseignants doivent y accorder de l'importance en intégrant différents supports, et des activités variées, pour donner l'occasion aux apprenants de participer, et de prendre la parole en classe du FLE.

²¹ www.communicationorale.com/voix.htm, consulté le 31/03/2016, à 10 :47.

PARTIE PRATIQUE

CHAPITRE 1
PRESESENTATION ET INTERPRETATION
DES GRILLES D'EVALUATION

Introduction

Dans la partie théorique, nous avons présenté les jeux communicatifs qui peuvent être proposés en classe de FLE et discuté théoriquement la notion de l'oral, en particulier l'expression orale, sa définition, types d'exercices et leurs caractéristiques.

Dans cette partie d'expérimentation nous allons exploiter ces jeux en classe de FLE pour montrer l'importance de ce type de jeu quant à l'amélioration de l'expression orale des apprenants.

1- Protocole d'enquête

1-1- La méthode utilisée

Pour mener à bien notre enquête, nous avons sélectionné les méthodes qui peuvent nous faciliter le déroulement de notre travail pratique et pour cela nous avons opté pour les méthodes suivantes : expérimentale, analytique. Nous interpréterons les résultats auxquels nous aboutirons ensuite, nous présenterons des commentaires.

1-2- Lieu de l'expérimentation

La présente enquête a eu lieu au sein de l'université "Mohamed KHEIDER–Biskra". Le choix du terrain nous permet d'effectuer notre travail expérimental. Nous avons choisi de travailler avec des étudiants de première année LMD (langue française) groupe (01). Pendant la séance du module C.E.O assuré par l'enseignante Mme MOUSTIRI Zineb.

1-3- Le groupe expérimental

Il nous a semblé important de présenter le groupe expérimental avant de nous engager dans notre expérimentation. Nous avons choisi comme public, les apprenants de 1^{ère} année LMD, cette sélection nous permettra de vérifier si effectivement les jeux communicatifs ont un impact positif sur l'expression orale de ces apprenants.

Le groupe sélectionné pour l'expérimentation se compose de 27 apprenants. Le schéma de la classe est constitué sous forme d'U. Pour notre travail de recherche, nous avons sélectionné trois groupes qui constituent notre groupe expérimental, afin d'étudier les résultats auxquels nous aboutirons.

1-4- Les activités proposées

Pour effectuer notre expérimentation et pour vérifier l'efficacité des jeux communicatifs ainsi que leur impact sur l'expression orale des apprenants, nous avons décidé de travailler en proposant des jeux de rôle. Pour cela, nous avons choisi trois activités à proposer aux apprenants tout au long de trois séances d'expérimentation en classe.

- La première activité

*"Tu viens d'être témoin d'un accident qui a lieu dans la rue. Tu racontes ce que tu as vu à deux amies qui te posent des questions "*¹

- La deuxième activité

Vous êtes dans un restaurant avec votre ami(e) pour déjeuner et vous avez commandé vos plats préférés. Décrivez ce qui s'est passé.

- La troisième activité

Vous cherchez un appartement à louer, vous avez vu des annonces dans le journal, alors vous avez décidé de visiter l'agence. Racontez ce qui s'est passé

2-L'observation de classe

Avant de parler du déroulement des séances et de commenter les résultats obtenus ; nous signalons que nous aurions aimé assister à plus de séance pour obtenir de bons résultats mais l'expérimentation a été faite vers la fin de l'année et les séances auxquelles nous avons assistées n'étaient que trois. En ce qui concerne l'analyse des données, nous aurions aimé analyser le travail de chaque apprenant pendant chaque séance durant laquelle il y eu la réalisation d'une activité malheureusement le temps nous a fait défaut ce qui nous a pas permis de faire une analyse détaillée relative à chaque apprenant.

2-1- Déroulement de la première séance : 12/04/2016 à 9 :40

Pendant la première séance, nous avons proposé aux apprenants la première activité et l'enseignante leur a expliqué la démarche et les règles de jeu.

¹ : http://emilie_en_savoie.com

Avant de commencer le jeu, nous avons proposé aux apprenants la vidéo "23 morts dans un accident de circulation sur la route de Tamba"², qui leur présente la situation problème mais avant de la voir, nous leur avons demandé de bien se concentrer sur le document audiovisuel pour extraire des informations qui pourraient les stimuler pendant le jeu.

Après avoir vu la vidéo trois fois, les apprenants ont demandé de la revoir pour (la quatrième fois) puis nous leur avons posé des questions oralement dans le cadre de la compréhension orale afin de les aider à mieux comprendre cette situation :

1/ Où s'est déroulée la situation ?

2/ Quand ?

3/ Comment ?

4/ Est-ce qu'il y avait des victimes et des dégâts ?

5/ Qu'a fait l'Etat pour résoudre le problème de circulation ?

Les apprenants ont répondu oralement et leurs réponses ont été formées de façons différentes mais elles portaient la même idée après, nous nous sommes mis d'accord à propos des réponses suivantes :

1/ Tambacounda

2/ la nuit de lundi à mardi

3/ un camion et un bus qui se sont heurtés.

4/ 23 morts, 12 blessés et une grande circulation

5/ le président a présenté ses sincères condoléances aux familles des victimes, il a souhaité aux malades un bon rétablissement.

Nous avons demandé aux apprenants de former des groupes pour jouer les rôles.

Pendant cette séance, six groupes ont joué leurs rôles (deux groupes étaient volontaires quant aux autres ils ont été imposés par l'enseignante). Les apprenants étaient timides, et ne voulaient pas participer à ces jeux de rôle en notre présence. Nous proposons

² : <https://www.youtube.com/watch?v=TsPLuAXt30g>

les dialogues qui se sont déroulés entre eux sachant que ces dialogues sont présentés avec la transcription graphique empruntée à *Bruno MAURER 1993*³ comme nous avons utilisé les conventions de transcription inspirées du model *C-B. BENVENISTE (1990) et de V.TRAVERSC*⁴

1^{er} groupe

Khawla : Oh, enfin j'arrive

Sarah : Mais qu'est ce qui se passe mon amie ?

Khawla : Est-ce que tu entends sur l'accident d'hier ?

Sarah : Non, (j'écoute pas)

Khawla : Cet accident se déroule dans la route de ville de Tambacounda

Sarah : Oh c'est pas vrai mon amie .Mais quand ?

Khawla : le lundi passé

Sarah : Et comment ?

Khawla : Un camion et un bus qui se sont heurtés

Sarah : Est qu'il y a des victimes et dégâts ?

Khawla : Oui il y a des victimes et de dégâts aussi

Sarah : Et combien ?

Khawla : Il y a 23 victimes et 12 blesses et un grand circulation

Sarah : ah, C'-est pour ça il y a un grand circulation dans la route. Mais je souhaite un bon rétablissement

2^{ème} groupe

Aida : Bonjour Amira, tu as entendu les nouvelles d'accident(3) d'hier(3) ?

Amira : Oui, tu parles de l'accident de Tambacounda ?

³ Voir l'annexe 1

⁴ Voir l'annexe 2

Aida : Oui, c'est ça

Amira : Euh/ oui j'étais (2) vraiment(2) choquée c'est un tragique accident

Aida : Tu sais que cet(te) accident passe à la nuit de lundi à mardi, un camion et un bus qui/ se sont (3) heurtés(3)

Amira : Oui, et il y'a 23 morts, 12 blessés et une grande// circulation

Aida : Oui c'est grave, tous a touché à cause de cet(te) accident même le président //présenté/ ses sincère / condolé-ances à les familles des victimes

Amira : ah oui et pour éviter ce gen-re/ de dégât j'espère que les gens respectaient les règles de route

Aida : J'étais/ traversait pour grand tristesse

Amira : Et oui j'-espère que le dieu sera avec les familles des /victimes

Aida : inchallah

3^{ème} groupe

Farah : Bonjour

Romaissa : Bonjour

Farah : Vous avez vu les infos hier ?

Romaissa : Non j'ai pas vu

Farah : Une accident grave (:)

Romaissa : Où se déroule cet(te) accident ?

Farah : euh//Sur la route de// T-ambacounda

Romaissa : Quand ?

Farah : La nuit de lundi à mardi

Romaissa : Comment ?

Farah : Un camion et un bus qui sont heurtés/// il y-avait 23 morts et /12 blessés je pense

Romaissa : Cet accident est vraiment/ (2) effrayante(2)

Farah : Je souhaite un bon établissement pour les blessés 

2-1-1- La grille d'évaluation du groupe expérimental

Texte : vidéo sur un accident sur la route

La durée : 1h et 30 m

"Echelle d'appréciation"⁵

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	00%

La grille d'évaluation que nous avons abordée est inspirée de Bulletin officiel n° 43 du 24 novembre 2011 de même du site internet <http://www.pedagonet.com/other/oral1.htm>.

⁵ HENOUDA Hanane, "Les actes de parole et l'enseignement apprentissage de l'oral en FLE pour le développement d'une compétence communicative .Cas d la 5^{ème} année AP école Bedjaoui Abdelhafid, Biskra" magister. Université Mohamed KHEIDER 2014,2015, P.82

Critères	Indicateurs		Evaluation		
			G1	G2	G3
S'exprimer en contenu	Produit un discours simple et bref à propos de la notion présentée.		75%	75%	75%
	Il est bien maîtrisé par le locuteur ou la locutrice.		25%	50%	25%
Prendre part à une conversation	Répond et réagit de façon simple.		25%	50%	25%
	Prend sa part dans l'échange, sait-au besoin se reprendre et reformuler.		00%	25%	00%
Intelligibilité /recevabilité linguistique	S'exprimer dans une langue globalement compréhensible.		75%	75%	75%
Clarté de l'expression orale	Le regard	-Le regard des locuteurs ou interlocutrice capte-il/elle l'attention des interlocuteurs ou interlocutrice.	50%	50%	25%
		- Il regarde chacun des interlocuteurs ou interlocutrices de façon régulière.	50%	25%	25%
	Le geste	- Les gestes du locuteur ou du la locutrice traduisent l'aisance.	25%	00%	00%
		-Ils aident la compréhension du discours.	00%	00%	00%
		-Le souri de locuteur ou de la locutrice est chaleureux.	25%	50%	25%
	Le ton	- Les modulations de la voix sont harmonieuses.	25%	25%	25%
	Le débit	- Le débit est régulier, calme.	50%	50%	50%
		- Les pauses sont bien placées.	75%	50%	50%
	La phrase	- Les phrases sont bien structurées, bien construites.	50%	25%	50%
		- Elles sont bien enchainées.	50%	50%	50%

Commentaire

D'après les données représentées dans ce tableau et après l'analyse des observations recueillies lors de la réalisation de jeu de rôle, la première remarque que nous avons dégagée est que la vidéo a pleinement attiré l'attention des apprenants et qui leur a permis d'intervenir en répondant aux questions posées. De plus, l'activité proposée a motivé les apprenants et leur a libéré leur expression bien qu'ils étaient un peu timides au début.

2-2- Déroulement de la deuxième séance : le 19/04/2016 à 9 :40

Pendant cette séance nous avons expliqué aux apprenants que nous allons procéder de la même manière. Nous leur avons expliqué et présenté la situation.

Nous avons distribué aux apprenants des feuilles comportant des questions de *compréhension orale*⁶ concernant le document sonore, pour répondre au même moment d'écoute. Nous leur avons fait écouter l'audio concernant un dialogue dans un restaurant trois fois, ils ont demandé de le réécouter pour la quatrième fois car ils n'ont pas bien compris la situation pendant les trois premières écoutes. Après avoir écouté le texte audio et répondu aux questions sur les feuilles, nous avons essayé de répondre oralement ensemble aux questions. *Les réponses des apprenants*⁷ ont été presque similaires et les interventions ont été timides, quelques étudiants seulement nous ont fourni des réponses

Les apprenants ont formé sept groupes pour jouer les rôles et ils ont fait des échanges :

1^{er} groupe

Khawla : Bonjour Sarah

Sarah : Bonjour Khawla, ça va ?

Khawla : Je suis (2) très faim(2)

Sarah : oh Moi aussi mon amie

Khawla : Vous partez avec moi au restaurant ?

Sarah : Oui, bien sûre, bien sûr

⁶ : voir l'annexe 3

⁷ : voir l'annexe 4

Amira : soyez les biens venus les filles

Khawla et Sarah : Merci

Amira : Voic-i une table vide pour vous

Sarah et Khawla : Merci

Amira : Bon voilà le menu

Sarah : Je veux demander/ Pizza et une bouteille de Pepsi et pour le dessert je veux demander //salade de fruit

Amira : D'accord et toi ?

Khawla : J-e veux demander un Hamburger et pour le dessert (:)/un ice cream

Amira : D'accord

Sarah et Khawla : c'est tout ?

2^{ème} groupe

Amira : Bonjour madame, soyez le bienvenu dans notre restaurant/ Voici une propre table, asseZ-vous STP

Aida : Merci, c'est gentil

Amira : Voilà le menu, et chosiez vos préférés plats

Aida : Sa sera un sandwich Shawarma, et pour le dessert j-e veux une salade de fruit

Amira : Excellent choix, attend quelque minute et votre demande sera prête

Aida : Ok, merci

3^{ème} groupe

Dounia : Bonjour mes dames, soyez bien venu dans notre/ restaurant

Roumaissa et Farah : Bonjour

Dounia : Cette table est vide vous pouvez assister ici

Roumaïssa et Farah : Merci

Dounia : Quelle est votre demande ?

Farah : Je veux/ voir le menu d'abord

Dounia : Voilà le menu

Roumaïssa : Qu'est-ce que tu veux demander ?

Farah : Je veux une salade variée et plat de/ riz et poisson

Dounia : et vous ?

Roumaïssa : Moi j'-ai(3) allergie (3) au poisson c'est pour cela je/ veux demander une salade variée et plat de poulet

Dounia : Et pour le dessert ?

Farah : euh Je veux une verre du crème

Roumaïssa : Et moi, je veux crêpe farcé au banane

Farah : Au fraise c'est mieux

Roumaïssa : Non ; j'aime pas les fraises

2-2-1- La grille d'évaluation du groupe expérimental

Texte audio : dialogue dans un restaurant

La durée : 1h et 30 m

"Echelle d'appréciation"⁸

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	00%

⁸ HENOUDA Hanane,op.cit .P.82

Critères	Indicateurs		Evaluation		
			G1	G2	G3
S'exprimer en contenu	Produit un discours simple et bref à propos de la notion présentée.		100%	100%	100%
	Il est bien maîtrisé par le locuteur ou la locutrice.		75%	75%	75%
Prendre part à une conversation	Répond et réagit de façon simple.		75%	75%	50%
	Prend sa part dans l'échange, sait-au besoin se reprendre et reformuler.		25%	50%	50%
Intelligibilité /recevabilité linguistique	S'exprimer dans une langue globalement compréhensible.		100%	100%	100%
Clarté de l'expression orale	Le regard	-Le regard des locuteurs ou interlocutrice capte-il/elle l'attention des interlocuteurs ou interlocutrice.	75%	75%	75%
		- Il regarde chacun des interlocuteurs ou interlocutrices de façon régulière.	75%	75%	50%
	Le geste	- Les gestes du locuteur ou du la locutrice traduisent l'aisance.	50%	50%	25%
		-Ils aident la compréhension du discours.	50%	50%	25%
		-Le souri de locuteur ou de la locutrice est chaleureux.	50%	75%	50%
	Le ton	- Les modulations de la voix sont harmonieuses.	50%	75%	75%
	Le débit	- Le débit est régulier, calme.	50%	50%	50%
		- Les pauses sont bien placées.	75%	75%	50%
	La phrase	- Les phrases sont bien structurées, bien construites.	50%	50%	50%
		- Elles sont bien enchainées.	50%	50%	50%

Commentaire

D'après les résultats obtenus, nous remarquons que les apprenants ont été plus motivés, ils ont pris des initiatives à jouer leurs rôles et ils se sont mieux exprimés que pendant la première séance, car ils s'exprimaient clairement ce qui a permis à l'auditoire de comprendre leur message et d'interpréter leur situation de communication.

2-3- Déroulement de la troisième séance : le 26/04/2016 à 9 :40

Pour cette séance nous avons proposé comme activité un sujet très fréquent qui concerne des appartements à louer, en procédant de la même manière que la fois passée, nous nous leur avons proposé d'écouter un texte audio trois fois pour leur faciliter la compréhension de la situation, au même temps nous leur avons distribué des *questions*⁹ auxquelles ils devaient y répondre dans le but de vérifier leur compétence d'écoute. Cette fois la manière de leur poser les questions a changé après avoir discuté avec leur enseignante. La majorité des apprenants ont répondu aux questions sur la copie. Concernant la première activité, toutes les réponses étaient correctes, mais concernant la deuxième, il n'y avait que trois étudiants qui ont rencontré des difficultés pour remplir les vides, ce qui signifie que la compétence de la compréhension des apprenants a évolué. Après cela, nous avons commencé à répondre ensemble aux questions. Les apprenants ont répondu tous à la fois et à haute voix, leurs interventions étaient fortement constatées.

Les apprenants ont pris l'habitude de former des groupes, pour jouer les rôles ils ont formé huit groupes. Ils ont demandé cinq minutes pour se préparer.

Cette fois ils ont joué volontairement, ils étaient plus courageux et moins timides que les autres fois. Lors de cette séance les apprenants ont modifié dans le sujet et cela entre dans leur créativité.

1^{er} groupe

Amira : *entrez, entrez* 

Khawla : *oh Amira, tu es là ? Bonjour ça va ?*  

Amira : *Bonjour, bien venue dans cette agence*  

⁹ : voir l'annexe 5

Khawla : Merci, Alors j'ai vu dans un journal un annoncé qui contient des machines électro minage, donc// veux demander une machine à laver

Amira : 'Donc madame nous avons plusieurs qualités des machines à laver'. Et voilà mon indicateur qu't'aide-

Sarah : Viens avec moi pour// voir les qualités des machines, on a : Starlight on a Toshiba et //madame je vous/ conseille// pour prendre// la -qualité Starlight

Khawla : D'accord, et quelle est la valeur de cette machine ?

Sarah : quarante- milles dinars

Khawla : d'accord je veux l'acheter

2^{ème} groupe

Amira : Bonjour mes dames, soyez les biens venus dans notre magazine. Est-ce que je-peux vous vous aidez ?

Aida : Oui, je cherche une bague pour ma fille, elle va (3) marier(3)

Amira : ah Bien, vous avez choisi la meilleure place

Aida : Alors, tu peux me (3) donne(3) les nouveaux modèles ?

Amira : Oui bien sûre, voilà se sont les meilleurs je les achetés/ hier

Latifa : Oh, regarde sa maman, elle est magnifique

Aida : Oui ma fille, mais /combien cette bague ?

Amira : Son prix est huit millions

Aida : Oh c'est très chère, ch-erche une autre ma fille

Latifa : Je veux une bague avec une/ seule perle et de l'or blanc

Amira : Oui on a ce modèle (:) et avec un bon prix, c'est trois millions

Latifa : Maman j'aime bien cela, qu'est-ce que vous pensez ?

Aida : Moi je suis d'accord avec toi /on va l'acheter

Amira : ok, C'est bien, je te souhaite un bon mariage

3^{ème} groupe

Roumaïssa : Bonjour madame, soyez le bien venu de notre agence, asseZ-vous SVP.

Farah et Dounia : merci

Roumaïssa : Quelle est votre demande ?

Farah : Je veux louer une appartement pour ma sœur

Roumaïssa : Quelle est /le quartier préférer ?

Dounia : Près de l'université

Farah : pour faciliter le transport parce qu'elle travaille dans l'université/// Quelle sont les choix disponibles pour cette demande ?

Roumaïssa : J'ai une- appartement se compose d'un salon // un seul chambre, cuisine, et /salle de bain//au troisième étage

Dounia : Quelle est le prix de cet(te) appartement ?

Roumaïssa : Deux millions

Farah : D'accord/ Vous pouvez /donner votre// numéro de téléphone pour/ confirmer ?

Roumaïssa : Oui pour quoi pas

2-3-1-La grille d'évaluation du groupe expérimental.

Texte audio : un dialogue dans une agence.

La durée : 1h et 30 m

"Echelle d'appréciation"¹⁰

¹⁰ HENOUDA Hanane, op.cit .P.82

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	00%

Critères	Indicateurs		Evaluation		
			G1	G2	G3
S'exprimer en contenu	Produit un discours simple et bref à propos de la notion présentée.		100%	100%	100%
	Il est bien maîtrisé par le locuteur ou la locutrice.		75%	75%	75%
Prendre part à une conversation	Répond et réagit de façon simple.		75%	100%	75%
	Prend sa part dans l'échange, sait-au besoin se reprendre et reformuler.		25%	50%	50%
Intelligibilité /recevabilité linguistique	S'exprimer dans une langue globalement compréhensible.		100%	100%	100%
Clarté de l'expression orale	Le regard	-Le regard des locuteurs ou interlocutrice capte-il/elle l'attention des interlocuteurs ou interlocutrice.	75%	75%	75%
		- Il regarde chacun des interlocuteurs ou interlocutrices de façon régulière.	75%	75%	75%
	Le geste	- Les gestes du locuteur ou du la locutrice traduisent l'aisance.	50%	50%	50%
		-Ils aident la compréhension du discours.	50%	50%	50%
		-Le souri de locuteur ou de la locutrice est chaleureux.	50%	50%	50%
	Le ton	- Les modulations de la voix sont harmonieuses.	50%	50%	50%
	Le débit	- Le débit est régulier, calme.	75%	75%	75%
		- Les pauses sont bien placées.	75%	100%	75%
	La phrase	- Les phrases sont bien structurées, bien construites.	50%	50%	50%
		- Elles sont bien enchainées.	75%	75%	75%

Commentaire

Cette séance a été la dernière au cours de laquelle les apprenants ont montré une amélioration remarquable au niveau de leur expression orale, ils ont bien s'exprimé, bien maîtrisé le sujet de même ils ont apporté des modifications au niveau de ce dernier où ils ont pu créé d'autre situations de communication.

Conclusion

A travers les résultats obtenus nous remarquons que ce support a suscité l'expression orale des apprenants, ils étaient motivé, attentifs et intéressés. Les apprenants constituent un avis positif vis-à-vis de leur apprentissage, ils apprennent en plaisantant donc, l'intégration des jeux communicatifs dans nos classes contribue à diminuer la timidité, la peur et l'insécurité des apprenants face à une langue étrangère.

Dans l'ensemble, nous pouvons dire que les jeux communicatifs ont pu déclencher l'expression orale chez les apprenants et amélioré leurs capacités langagières.

CHAPITRE 2
PRESENTAION ET INTERPRITATION DU
QUESTIONNAIRE

Introduction

Dans le but de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses, nous avons abordé un questionnaire qui contient dix questions dont une est ouverte et neuf sont fermées concernant l'apport des jeux communicatifs sur l'expression orale. Ce questionnaire est adressé aux apprenants dont le nombre est de 26 constituant le groupe expérimental.

Dans ce chapitre, nous présenterons le questionnaire et ses résultats en essayant de les analyser, les commenter et les interpréter.

1- Analyse et interprétation des réponses du questionnaire

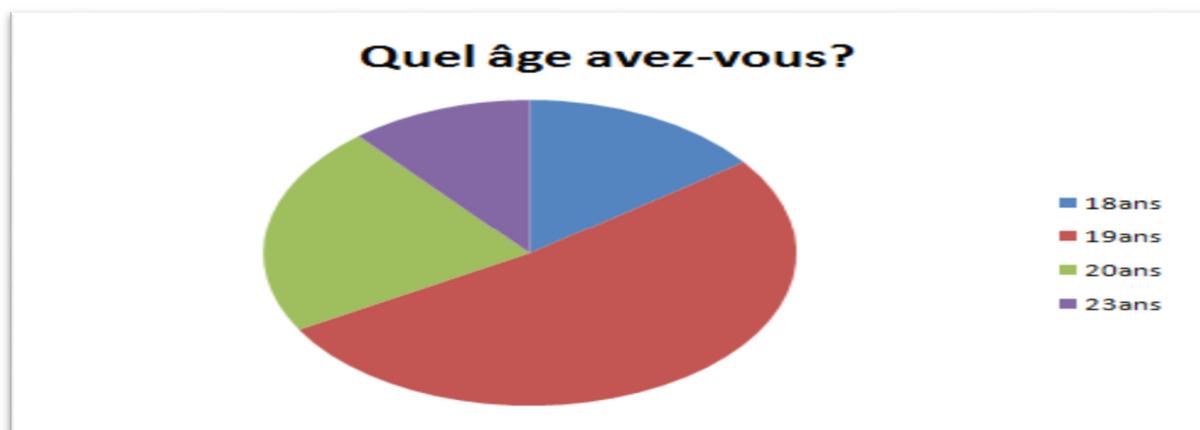
1-1- Question n° 01

-Quel âge avez-vous ?

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
18	4	14.8%
19	14	51.9%
20	6	22.2%
23	3	11.1%

Présentation graphique



Commentaire

Les apprenants sont des universitaires alors ils sont jeunes et d'après leurs réponses sur cette question, nous remarquons que un pourcentage de (51.9%) ont 19 ans, (22.2%) ont 20 ans, (14.8%) ont 18 ans et un autre de (11.1%) ont 23 ans.

1-2- Question n ° 02

- Avez-vous vous-même choisi la filière de français ?

Oui

Non

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	21	77.8%
Non	6	22.2%

Présentation graphique



Commentaire

A la lumière de cette question, nous pouvons dire que la plus part des étudiants ont choisi eux même la filière de français à l'université par conviction, et il-y a que (22.2 %) des étudiants qui affirment qui n'ont pas eux même choisi cette filière, ce qui veut dire que la majorité de ces étudiants aiment leur filière et qui sont convaincus de leur choix.

1-3- Question n° 03

- Parlez-vous français pendant votre vie quotidienne ?

Oui

Non

Rarement

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	2	7.4%
Non	7	25.9%
Rarement	18	66.7%

Présentation graphique**Commentaire**

(66.7 %) des apprenants ont répondu qu'ils parlent rarement français au cours de la vie courante mais un pourcentage de (25.9%) affirment qu'ils ne parlent jamais cette langue et un petit pourcentage indique qu'un petit groupe seul peut s'exprimer en français. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas communiquer dans cette langue.

1-4- Question n° 04

-Est- ce- que vous participez pendant les cours de français ?

Toujours Parfois Rarement

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Toujours	4	14.8 %
Parfois	8	29.6 %
Rarement	15	55.6 %

Présentation graphique**Commentaire**

Par le biais de cette question, nous pouvons remarquer que la majorité des apprenants participent rarement dans un cours du Français. Ce qui nous permet de dire qu'ils trouvent des difficultés à s'exprimer oralement en utilisant la langue Française. Les autres (30%) participent de temps en temps et ils essayent d'intervenir chacun selon son niveau. Tandis que (15%) des apprenants participent toujours et ils peuvent interagir oralement.

1-5- Question n° 05

-Est- ce- que votre expression (orale) est

Bonne

Assez bonne

Faible

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Bonne	3	11.1 %
Assez bonne	13	48.2 %
Faible	11	40.7%

Présentation graphique**Commentaire**

(48.2%) des apprenants ont répondu à cette question par (assez bonne), ils trouvent que leur expression orale est moyenne, (40.7%) de ces apprenants ont répondu par (faible) selon eux ils n'arrivent pas à bien s'exprimer en FLE tandis que (11.1%) ont une capacité à bien s'exprimer et pour eux leurs expression orale est bonne.

1-6- Question n° 06

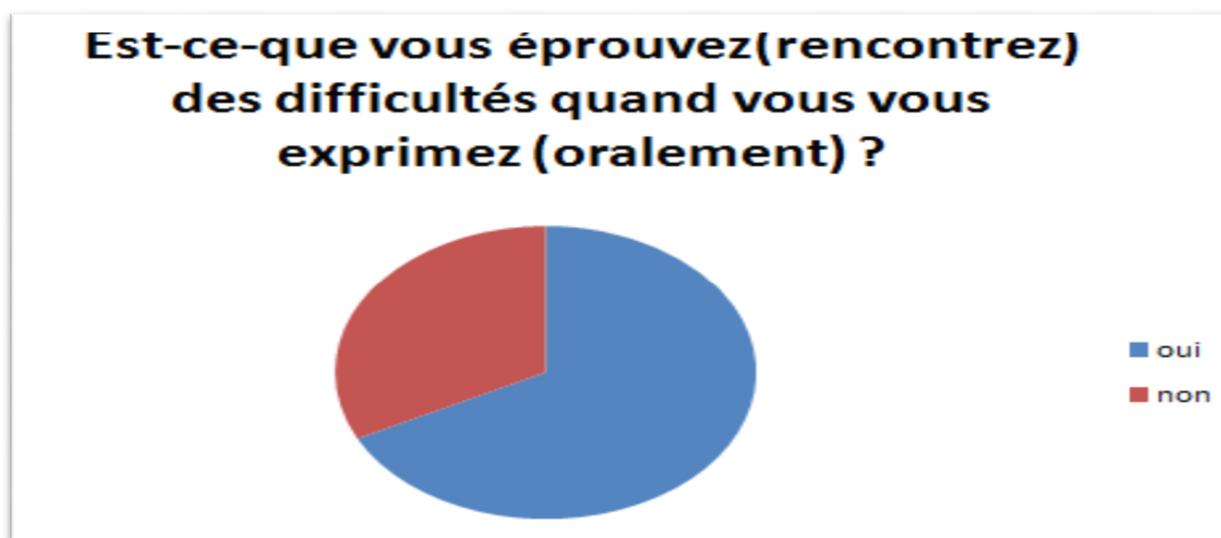
6-Est-ce que vous éprouvez (rencontrez) des difficultés quand vous vous exprimez (oralement) ?

Oui

Non

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de reposes	Pourcentage
Oui	23	85.2
Non	4	14.8

Présentation graphique**Commentaire**

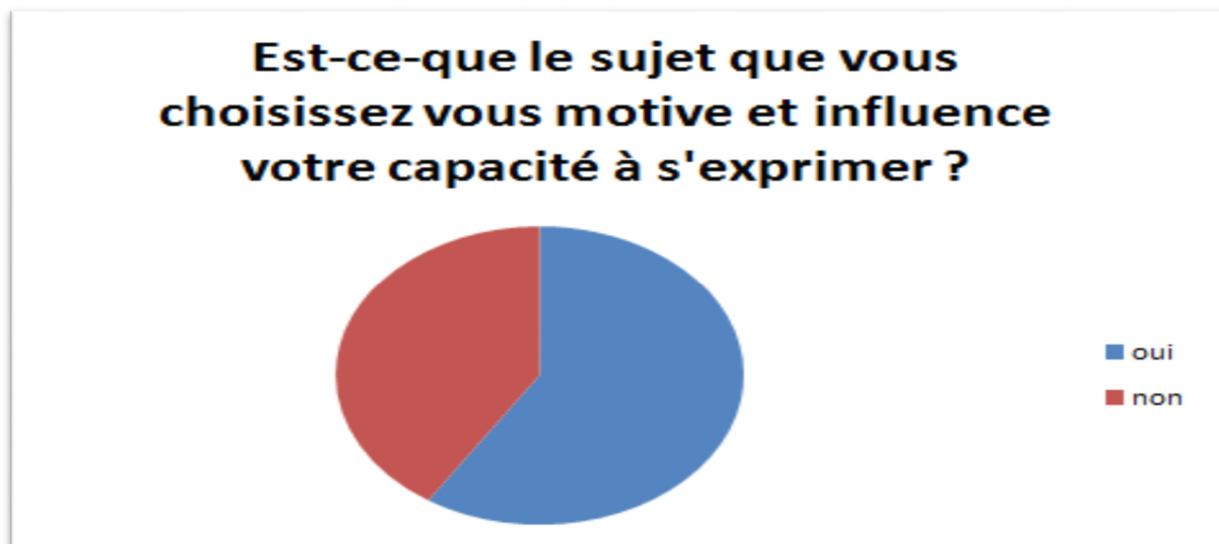
Selon les réponses des apprenants, nous pouvons remarquer que la majorité d'eux trouvent des difficultés à s'exprimer oralement, ils n'arrivent pas à parler facilement en FLE par conséquent, ils n'accèdent pas à communiquer dans cette langue et un petit pourcentage de ces apprenants ont manifesté leurs capacités à s'exprimer oralement et qu'ils ne rencontrent pas des difficultés à l'oral.

1-7- Question n° 07

- Est-ce que le sujet que vous choisissez vous motive et influence votre capacité à s'exprimer ?

Oui Non **Présentation tabulaire**

Réponses	Nombre de reposes	Pourcentage
Oui	16	59.3%
Non	11	40.7%

Présentation graphique**Commentaire**

Cette question porte sur l'apport de choix du sujet en générale notamment le choix du sujet du jeu sur l'expression orale. D'après les réponses des apprenants nous trouvons que la majorité d'eux pensent que le choix du sujet est très important pour susciter l'expression orale en classe de langue. Le sujet doit être motivant, intéressant très proche du contexte des apprenants.

1-8- Question n° 08

- Avez-vous le trac quand vous vous exprimez ?

Oui

Non

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de reposes	Pourcentage
Oui	24	88.9%
Non	3	11.1%

Présentation graphique**Commentaire**

Cette question porte sur le côté psychique des apprenants notamment sur le trac. Nous sommes arrivés à comprendre à travers les réponses des apprenants questionnés que la majorité d'eux sont taraudés par le trac lorsqu'ils s'expriment oralement.

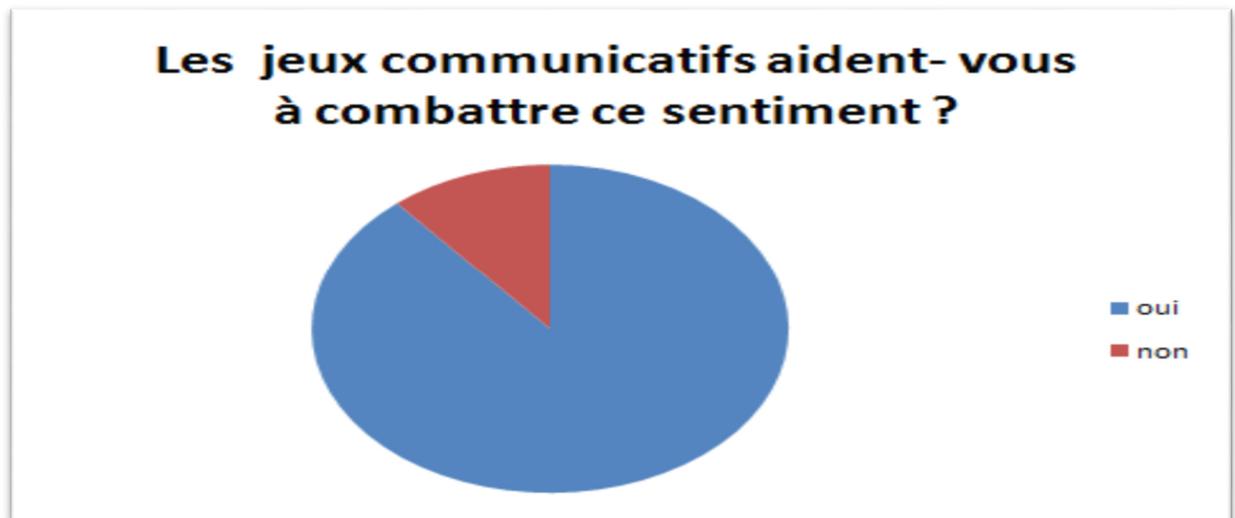
1-9- Question n° 09

- Les jeux communicatifs aident-vous à combattre ce sentiment ?

Oui

Non

Réponses	Nombre de reposes	Pourcentage
Oui	24	88.9%
Non	3	11.1%

Présentation graphique**Commentaire**

A la lumière de cette question, nous pouvons dire que grâce aux jeux communicatifs l'apprenant oublie son trac, sa timidité et sa peur ce qui va l'aider à s'exprimer bien en français langue étrangère.

1-10- Question n° 10

- Est-ce que votre expression orale s'est améliorée en pratiquant des jeux communicatifs en classe ?

Oui

Non

Présentation tabulaire

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	27	100%
Non	00	0%

Présentation graphique**Commentaire**

Selon les résultats obtenus, nous pouvons déduire que tous les apprenants voient que les jeux communicatifs un support qui facilitent et développent leur expression orale ; grâce à ce type de jeu l'apprenant apprend à communiquer dans telle ou telle situation et par conséquent il s'exprime mieux en Français.

Conclusion

A travers les réponses obtenues, nous pouvons noter que les jeux communicatifs représente un moment d'échange verbal et non verbal entre les apprenants qui leur offrent l'occasion de s'exprimer, de vaincre leur trac et par conséquent d'améliorer leurs compétences à l'oral.

Et à la fin, nous pouvons dire que les jeux communicatifs constituent un procédé pédagogique efficace dont les enseignants doivent l'appliquer dans leurs classes pour libérer l'expression de leurs apprenants.

CONCLUSION GENERALE

A travers notre travail de recherche, nous avons essayé de montrer l'importance et le rôle primordial que jouent les jeux communicatifs en tant que procédé pédagogique dans l'amélioration de l'oral des apprenants dans une classe du FLE.

Pour répondre à la problématique de notre recherche dont l'objet comme nous l'avons mentionné dans notre introduction générale est : Comment et dans quelle mesure les jeux communicatifs peuvent motiver les apprenants pour s'engager à participer au processus d'apprentissage du FLE et de construire une compétence langagière ?

Nous avons essayé tout au long de cette recherche de vérifier nos hypothèses de départ : les jeux communicatifs améliorent la capacité langagière des apprenants.

A travers notre expérimentation menée auprès des apprenants de groupe (1) dont le nombre est de 27, inscrits en première année LMD, nous avons obtenu des résultats après avoir assisté à trois séances concernant l'oral avec des groupes expérimentaux où nous leur avons proposé des activités de jeux communicatifs, plus particulièrement des jeux de rôle .

Notre mémoire de recherche est constitué de deux parties : l'une théorique, l'autre pratique. Chacune d'elles comprend deux chapitres. Dans la partie théorique, nous avons parlé des jeux notamment les jeux communicatifs. Nous avons montré l'importance et les avantages de ces derniers par rapport aux apprenants au plan oral voire la compréhension et l'expression orales. Dans la partie pratique, nous avons présenté et interprété les grilles d'évaluation concernant les rôles joués par les apprenants tout au long des séances durant lesquelles nous avons assisté pour procéder après cela à l'analyse du questionnaire destiné aux groupes expérimentaux.

Nous avons conclu que les jeux communicatifs concourent à l'amélioration de l'expression orale des apprenants comme ils suscitent leur motivation et le plaisir de jouer. Ces activités leurs permettent de vaincre leur stress, de dépasser leur complexe d'infériorité notamment ceux qui sont en difficulté. C'est un procédé pédagogique efficace qui permet de libérer leur expression. Ces jeux représentent un acte de sociabilité au sein d'une dynamique de groupes, ils leur permettent de tisser des liens d'amitié, de partager du plaisir à interpréter des rôles, de s'exprimer et de faire de leur mieux pour améliorer leur expression. Dans ce sens, l'enseignant doit être efficace pour mieux les accompagner, leur faire aimer la langue française pour découvrir la culture qu'elle véhicule et les aider à

communiquer en classe et même les habituer à pratiquer cette langue dans la vie quotidienne, s'ouvrir sur les autres par le biais des échanges basés sur la tolérance et le respect (internet, Facebook).

Nous pouvons dire donc, que les jeux communicatifs constituent un précieux support par rapport aux apprenants pour qu'ils puissent prendre la parole, participer à la discussion dans une situation de communication verbale. Créer des situations propices à l'apprentissage par l'enseignant, savoir les motiver lui permet de les impliquer à la construction de beaucoup de savoirs significatifs. Ces jeux leur permettent d'être créatifs comme ils peuvent aiguïser leur sens d'imagination.

En dernier lieu, nous sommes convaincus que l'enseignant du FLE joue un rôle d'avant-garde dans sa classe. Grâce à une posture réflexive à l'égard de sa pratique, il doit penser à la meilleure manière de prendre en charge ses apprenants afin d'améliorer leurs niveaux notamment au plan oral. Il peut leur proposer des situations d'apprentissage de l'oral en leur proposant des jeux variés, de les faire participer en classe afin de libérer et d'améliorer leur expression car ceci leur permettrait de s'exprimer et de communiquer. Acquérir une compétence langagière qu'ils mobiliseront dans différentes situations.

Ce travail représente une contribution de notre part afin d'aider les enseignants du FLE à améliorer l'expression de leurs apprenants au plan oral. Nous avons voulu aussi rendre compte de l'importance que revêt l'oral dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE. Les enseignants sont appelés à se pencher sur cette question pour prendre en charge les apprenants en souffrance, en améliorant leurs pratiques au bénéfice d'un enseignement/ apprentissage de qualité.

Finalement, nous pouvons dire que cette étude n'est qu'un point de départ pour d'autres recherches concernant l'apprentissage de l'oral en classe du FLE dans un souci d'améliorer la qualité de l'enseignement /apprentissage de cette langue en faveur de nos apprenants.

LA BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

Ouvrages

- 1- BERJEMO, M., A., *come along kids: teaching English to primary learners*, Ed CNED, Toulouse, 1993.
- 2- CARE Jean, Marc, *le français dans le monde, jeux et enseignement du français*, hachette et Larousse, Aout-Septembre 1976.
- 3- CARE, J.,M., *les jeux du langage et du plaisir*, in J.,M., CARE et F.,DEBYSER, *jeu ,langage et créativité .les jeux dans la classe de française*. Hachette-Larousse, Paris, 1978.
- 4- CUQ Jean, Pierre, GRUCA, Isabelle, *cours de didactiques de français langue étrangère et seconde*, ED, Jean Pencreac'h, Paris, 2003,
- 5- DEBYSER, F., *les simulations globales, éducation et pédagogie*, éd CIEP, n°10, mai 1991.
- 6- DE GRAEVE, Sabine, *apprendre par les jeux*, De Boeck et Larcier, s, a, Bruxelles, 1996,
- 7- DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, ED. De Boeck et Larcier, Bruxelles, 1997.
- 8- MICHEL Jean, François, *les 7profits d'apprentissage pour former et enseigner*, ED. Organisation, Paris, 2005.
- 9- RENARD, Raymond, *Apprentissage d'une langue étrangère/seconde*, éd, De Boeck, Université Bruxelles, 2002.
- 10- SOREZ, H., *prendre la parole*, éd., Hatier, Paris, 1995.
- 11- WINNICOTT, D.W., *jeu et réalité, l'espace potentiel*, ED Gallimard, 1975.

Dictionnaires

- 1- CHISTAINE, Stora, *Dictionnaire Hachette*, Edition 2005, Hachette livre 2004,43 quai de Grenelle, 7590 Paris cedex 15 Edition 2006,
- 2- CUQ, Jean, Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed, Jean Pen Creach, Paris.2003.
- 3- Le Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005
- 4- ROBERT, Jean, Pierre, *Dictionnaire pratique de didactique du français langue étrangère*, Ophrys, Paris, 2008.

Articles

- 1- *Cours ENS 6143 de Karine Chrétien Guillemette adapté par Martine Peters le 20 janvier 2008,*
- 2- KADI, Zoubeida, CHAMIE, Rim et DUCRO, Jean Michel cours d'initiation à la didactique du français langue étrangère en contexte syrien

Mémoire consultés :

- 1- BOUSBIH, Ouahiba, *La bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage de la compétence de la compréhension orale en classe du FLE., Cas de la 3^{ème} année primaire à l'Oued,* 2011,2012.
- 2- CHERAK, Radhia, *Comment réussir à l'oral ? Vers l'appropriation d'une compétence discursive en FLE. Cas des élèves de 3^{ème} année secondaire,* Batna, 2006, 2007, P.38, PDF.

Documents officiels

- 1- Ministère de l'Education National, circulaire n°90-070,26.03.1990,"experimentation contrôlée de l'enseignement d'une langue vivante à l'école élémentaire", Bulletin Officielle de l'Education Nationale, n°14,05.04.1990,

Sitographie

- 1- www.ce-fedem-ouest-org/recherches/men-php.
- 2- [www.ugr.es/jsuso/publications/jeux %20 communicatifs](http://www.ugr.es/jsuso/publications/jeux%20communicatifs)
- 3- http://www.rfi.fr/Iffr/articles/075/article_613.asp,consulté
- 4- [https://www.fichier-pdf.fr/.../rdc-katanga-livret-2-compétences production orales,](https://www.fichier-pdf.fr/.../rdc-katanga-livret-2-compétences-production-orales) PDF,
- 5- www.theses.univbatna.dz/index.php?option=com.docman&task=docdownload&gid=3479&Itemid=4
- 6- <http://emilie.en-savoie.com/>
- 7- www.communicationorale.com/voix.htm.
- 8- <http://www.pedagonet.com/other/oral1.htm>.

ANNEXE

Annexe 1

Conventions de transcription empruntées à Bruno MAURER 1993

Conventions relatives à l'enchaînement des tours de parole

- Soulignement : indique le chevauchement de deux tours de parole. Les parties soulignées sont prononcées simultanément.

Conventions concernant des phénomènes se produisant à l'intérieur d'un tour de parole :

*Convention notant une prononciation particulière :

- les deux- points (:): allongement de la dernière syllabe. Répétés (:: ou :::), ils marquent l'importance de cet allongement.

- la barre oblique (/): pause dans le discours. La longueur de cette pause est retenue par le nombre de barres obliques successives (// ou:///).

(1) (1) : encadre un passage prononcé en riant ou en souriant.

(2) (2) : encadrent un passage d'intonation emphatique.

(3) (3) : encadrent un passage faible prononcé.

- ' ' : accélération de débit.

- (vert ; vers) : hésitation sur la transcription.

*Convention notant une difficulté de réalisation :

- le tiret (-) : à la fin d'un mot ou d'une syllabe, note soit un bégaiement d'actualisation, soit un changement de programme phrastique.

*Convention notant les circonstances de l'interaction

- ((rires L1)) : circonstances de l'interaction.

Annexe 2

Les conventions de transcription inspirées du model C-B .BENVENISYE(1990) et de V.TRAVERSC.

4- Les hésitations sont indiquées par : euh

Les mots portant un sourire, sont marqués par sourire entre parenthèses (sourire).

7- Les pauses : selon la longueur de la pause :

/ : Courte pause. // : Moyenne pause. /// : Longue pause

10- Les marques d'intonation :

* intonation montante. 

* intonation descendante. 

Annexe 3

Activité 2 :

Vous êtes dans un restaurant avec votre ami(e) pour déjeuner et vous avez commandé de garçon ce que vous voulez. Racontez ce que s'est passé.

Questions :

1/Combien de personnages qui parlent ?

2/De quoi parlent-ils ?

3/Où sont-ils ?

4/Qu'est-ce qu'ils font ?

5/Qu'est-ce qu'ils demandent ?

Annexe 4

Activité 2 :

Vous êtes dans un restaurant avec votre ami(e) pour déjeuner et vous avez commandé vos plats préférés. Racontez ce qui s'est passé.

Questions :

- 1/Combien de personnages qui parlent ? *trois personnages (candice - amélie .. le serveur)*
- 2/De quoi parlent-ils ? *de leurs préférences alimentaires, elle parlent de ce qu'elle veulent prendre au déjeuner*
- 3/Où sont-ils ? *dans un restaurant*
- 4/Qu'est-ce qu'ils font ? *elles commandent leur déjeuner*
- 5/Qu'est-ce qu'ils demandent ? *(chacune) elles demande à Manger*

Candice - (Amélie) voulait une pizza aux quatre fromages pendant que (Candice) elle commanda une salade accompagnée de fruit amélie

Annexe 4

A

Activité 2 :

Vous êtes dans un restaurant avec votre ami(e) pour déjeuner et vous avez commandé vos plats préférés. Racontez ce qui s'est passé.

Questions :

- 1/Combien de personnages qui parlent ? *trois personnes.*
- 2/De quoi parlent-ils ? *ils parlent de quoi commander pour déjeuner.*
- 3/Où sont-ils ? *dans ils sont dans un restaurant.*
- 4/Qu'est-ce qu'ils font ? *ils ont demandé leurs plats préférés.*
- 5/Qu'est-ce qu'ils demandent ? *PIZZA de la frommage et l'autre demandé salade de fruits.*

Annexe 5

Université Med khider Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et des langues étrangères
Filière de français

Module : CEO

Groupe :

Niveau : 1^{ère} année

Nom et prénom:.....

Compréhension orale :

Activité 1 : Ecoutez bien le document sonore et choisissez la bonne réponse :

1-Cette scène concerne :

- a- deux amis
- b- une femme et sa fille
- c- une femme, sa fille et un fonctionnaire.

2-Cette scène s'est déroulée dans :

- a- un marché
- b- la maison
- c- une agence

3-les annonces sont vues dans :

- a- la télévision
- b- le journal
- c- le magazine

4- La maman et sa fille cherchent :

- a- une voiture à acheter
- b- un appartement à louer
- c- un billet d'avion

Activité 2 : Ecoutez de nouveau l'enregistrement et complétez ce qui suit :

- Bonjour mes dames, est- ce- que quelqu'un s'occupe de vous ?
- Non personne, je cherche unpour,

- Quelles annonces vous intéressent ?

- L'appartement au, dans un quartier animé avec un.....
plus, une,une.....

- Du calme ! Le studio auétage,..... mètre carré, avec, petite
cuisine et.....à.....; celui-là est parfait pour toi.

Annexe 6

Université Med khider Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et des langues étrangères
Filière de français

Module : CEO

groupe : 01

Niveau : 1^{ère} année

Nom et prénom: Ben aissa Chaïm

Compréhension orale :

Activité 1 : Ecoutez bien le document sonore et choisissez la bonne réponse :

1-Cette scène concerne :

- a- deux amis
- b- une femme et sa fille
- c- une femme, sa fille et un fonctionnaire.

2-Cette scène s'est déroulée dans :

- a- un marché
- b- la maison
- c- une agence

3-les annonces sont vues dans :

- a- la télévision
- b- le journal
- c- le magazine

4- La maman et sa fille cherchent :

- a- une voiture à acheter
- b- un appartement à louer
- c- un billet d'avion

Activité 2 : Ecoutez de nouveau l'enregistrement et complétez ce qui suit :

- Bonjour mes dames, est-ce que quelqu'un s'occupe de vous ?
- Non personne, je cherche un appartement pour ma fille
- Quelles annonces vous intéressent ?
- L'appartement au centre ville, dans un quartier animé avec un salon plus grand une cuisine, une salle de bain
- Du calme ! Le studio au 4 étage, 45 mètre carré, avec ball petite cuisine et amen à 70; celui-là est parfait pour toi. d'ami

Annexe 6

Université Med khider Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et des langues étrangères
Filière de français

Module : CEO

groupe : 01

Niveau : 1^{ère} année

Nom et prénom: ABBASSI Ghania

Compréhension orale :

Activité 1 : Ecoutez bien le document sonore et choisissez la bonne réponse :

1-Cette scène concerne :

- a- deux amis
- b- une femme et sa fille
- c- une femme, sa fille et un fonctionnaire. ✓

2-Cette scène s'est déroulée dans :

- a- un marché
- b- la maison
- c- une agence ✓

3-les annonces sont vues dans :

- a- la télévision
- b- le journal ✓
- c- le magazine

4- La maman et sa fille cherchent :

- a- une voiture à acheter
- b- un appartement à louer ✓
- c- un billet d'avion

Activité 2 : Ecoutez de nouveau l'enregistrement et complétez ce qui suit :

- Bonjour mes dames, est-ce que quelqu'un s'occupe de vous ?
- Non personne, je cherche un appartement pour ma fille
- Quelles annonces vous intéressent ?
- L'appartement au Centre-ville, dans un quartier animé avec un salon... plus chambre une cuisine...une salle de bain
- Du calme ! Le studio au 1^{ème} étage, 45 mètre carré, avec salon, petite cuisine et armoire à 78000; celui-là est parfait pour toi.

Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des lettres et des langues étrangères
Département des langues étrangères
Filière de français

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de FLE 1^{ère} année LMD, l'université de Biskra.

Dans le but d'effectuer une recherche scientifique sur "les jeux communicatifs comme support déclencheur de l'expression orale", nous vous prions de répondre à ces questionnes.

1- Quel âge avez-vous ?

.....

2- Avez-vous vous-même choisi la filière de français ?

Oui non

3- Parlez-vous français pendant votre vie quotidienne ?

Oui non rarement

4- Est-ce que vous participez pendant les cours de français ?

Toujours parfois rarement

5- Est-ce que votre expression (orale) est :

Bonne assez bonne faible

6- Est-ce que vous éprouvez (rencontrez) des difficultés quand vous vous exprimez (oralement) ?

Oui non

7- Est-ce que le sujet que vous choisissez vous motive et influence votre capacité à s'exprimer ?

Oui non

8- Avez-vous le trac quand vous vous exprimez ?

Oui non

9- Les jeux communicatifs aident-vous à combattre ce sentiment ?

Oui non

10- Est-ce que votre expression orale s'est améliorée en pratiquant des jeux communicatifs en classe ?

Oui non

Merci pour votre collaboration

Questionnaire

1- Quel âge avez-vous ?

...19 ans...

2- Avez-vous vous même choisi la filière de français ?

Oui non

3- Parlez-vous français pendant votre vie quotidienne ?

Oui non rarement

4- Est-ce que vous participez pendant les cours de français ?

Toujours parfois rarement

5- Est-ce que votre expression (orale) est :

Bonne assez bonne faible

6- Est-ce que vous éprouvez (rencontrez) des difficultés quand vous vous exprimez (oralement) ?

Oui non

7- Est-ce que le sujet que vous choisissez vous motive et influence votre capacité à s'exprimer ?

Oui non

8- Avez-vous le trac quand vous vous exprimez ?

Oui non

9- Les jeux communicatifs aident-vous à combattre ce sentiment ?

Oui non

10- Est-ce que votre expression orale s'est améliorée en pratiquant des jeux communicatifs en classe ?

Oui non

Questionnaire

1- Quel âge avez-vous ?

...18 ans...

2- Avez-vous vous même choisi la filière de français ?

Oui non

3- Parlez-vous français pendant votre vie quotidienne ?

Oui non rarement

4- Est-ce que vous participez pendant les cours de français ?

Toujours parfois rarement

5- Est-ce que votre expression (orale) est :

Bonne assez bonne faible

6- Est-ce que vous éprouvez (rencontrez) des difficultés quand vous vous exprimez (oralement) ?

Oui non

7- Est-ce que le sujet que vous choisissez vous motive et influence votre capacité à s'exprimer ?

Oui non

8- Avez-vous le trac quand vous vous exprimez ?

Oui non

9- Les jeux communicatifs aident-ils à combattre ce sentiment ?

Oui non

10- Est-ce que votre expression orale s'est améliorée en pratiquant des jeux communicatifs en classe ?

Oui non

Résumé

Notre travail de recherche est lié au domaine d'enseignement/apprentissage du FLE et a trait à l'amélioration de l'expression orale des apprenants qui ne peut se réaliser que par une bonne pratique pédagogique de l'enseignant en classe. Pour atteindre cet objectif, l'enseignant doit accompagner ses apprenants de première année LMD pour installer chez eux une compétence orale qu'ils mobiliseront au moment propice dans différentes situations de communication. Ce travail de recherche s'appuie sur deux activités : la compréhension et l'expression orales vu leur importance dans le processus d'apprentissage du FLE et vu les objectifs et les finalités fixés par l'institution universitaire concernant l'enseignement/apprentissage des langues étrangères dans notre pays. A travers ce travail de recherche, notre objectif est de montrer l'importance des jeux communicatifs en classe du FLE au cycle supérieur et leur impact quant à l'amélioration du niveau des apprenants à l'oral.

بحثنا هذا يندرج ضمن سياق تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية وله علاقة بتحسين مستوى الطلبة من ناحية التعبير الشفوي وهذا لا يتحقق الا بممارسة بيداغوجية ميدانية جيدة في القسم من طرف الاستاد. لبلوغ هذا الهدف يجب على الاستاد مرافقة متعلميه ذوي السنة الأولى (ل م د) حتى يستطيع تمكينهم من بناء كفاءة شفوية يوظفونها خلال حالات مختلفة من التواصل. هذا البحث يركز على نشاطين: الفهم والتعبير الشفويين نظرا لأهميتهما في مجال تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ونضرا للأهداف المسطرة من قبل الوصاية التي تتعلق بتدريس وتعلم اللغات الأجنبية في بلدنا. هدفنا من خلال هذا العمل هو تبيان أهمية الالعاب التواصلية في قسم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية في المستوى الجامعي وفعاليتها من حيث تحسين مستوى الطلبة من جانب الخطاب الشفوي.