

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES**

**DEPARTEMENT DE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANCAIS**



**MEMOIRE PRESENTE POUR L'OBTENTION
DU DIPLOME DE MASTER**

OPTION : FLE et didactique des langues-cultures

**Les jeux de rôles comme outil favorisant la motivation des élèves en classe
du FLE**

**Cas des élèves de 2ème année moyenne, Collège Bachir El-Amraoui Ben
Sowti, El-Hadjeb, Biskra**

Dirigé par :

Dr. Femmam Chafika

Présenté et soutenu par :

Bouabdallah Meriem

**Année universitaire
2014 / 2015**

Table des matières

Remerciement

Dédicace

<i>INTRODUCTION GENERALE</i>	05
------------------------------------	----

Partie théorique

CHAPITRE I : la motivation en cotexte scolaire

1 Définition de la motivation.....	7.
2 la motivation extrinsèque et la motivation intrinsèque.....	10
3 La conception de motivation de l'apprenant et théories d'apprentissage.	
3.1-béhaviourisme	13.
3.2-le constructivisme .	15
4 les facteurs empêchant l'expression orale en classe du FLE.....	17.
5 le rôle de l'enseignant à resurgir la motivation de ses élèves.....	13.
6 Favoriser la motivation par des approches pédagogiques	19
6.1 la pédagogie active.....	20
6.2 la pédagogie ludique	21

CHAPITRE II : S'exprimer en français par des jeux de rôles

L'oral

1-Introduction	24
1-L'oral et approche par compétence	24

2-les conditions préalables à l'expression orale	25
--	----

Les jeux de rôles

1-les jeux de rôles en didactique des langues étrangères	26
2-les types des jeux de rôles	27
3-les composantes des jeux de rôles	29
4-jeu de rôle et évaluation	32.
4-1 grille d'évaluation des jeux de rôles	34
5-les avantages du jeu de rôle	35
Conclusion	36

Partie pratique

Introduction

Présentation de nos informateurs

L'expérimentation

Le déroulement de l'expérimentation

L'évaluation des jeux de rôles par des grilles d'évaluations

Analyse et interprétation des résultats finales

Conclusion

Conclusion générale.

Bibliographie

Annexes

En didactique des langues étrangères, l'accent est mis sur le point d'installer chez les élèves une acquisition suffisante de la langue étrangère notamment en FLE ; cette compétence devrait être vérifiée non seulement des plans formel et linguistique, mais aussi au plan d'acquisition d'une langue notamment son aspect communicatif. Ceci dit que, des l'avènement des approches communicatives, l'oral a préconisé une place prépondérante dans la didactique du FLE.

Dans les classes du FLE, le problème majeur qui persiste et le phénomène répandu chez nombre d'élèves réside dans la non maîtrise du FLE. Cette maîtrise dépend d'une force d'enthousiasme ; cette force est nommée par certains chercheurs la motivation. A partir de ce constat, le thème que nous choisissons s'articule autour de la motivation dans la production orale en classe du FLE.

Pour ce faire, nous pensons que certaines questions s'imposent et nécessitent une réflexion et suscitent une analyse approfondie. La question fondamentale tourne autour des causes qui empêche les élèves à avoir un niveau en français ; autrement dit, pourquoi les élèves ne sont pas motivés à trouver les outils et les méthodes adéquats pour essayer de maîtriser le français malgré du moment que celui-ci domine le terrain linguistique en Algérie? Comment peut on alors remédier ce problème de la non maîtrise et comment peut on favoriser la motivation des élèves et les solliciter à s'exprimer en français et par quel moyen améliorons nous leur production orale lors de la prise de parole ?

Pour répondre provisoirement à notre problématique nous proposons l'hypothèse suivante qui constitue notre fil conducteur :

Les jeux de rôle pourraient favoriser la motivation des élèves et les solliciter à s'exprimer en français ainsi qu'elles amélioreraient leur production orale en FLE. et comme l'affirme J.P.Cuq et I.Gruca . « *le jeu de rôle est une activité orale qui consiste à stimuler les élèves en classe du FLE et les motive* » ¹

¹ J.P.Cuq et I.Gruca ,cours de didactique du français langue étrangère et seconde,ED Pug,Paris,2002.p.55.

Notre recherche a pour objectif de contribuer à favoriser la motivation de ses élèves afin de les inciter à s'exprimer en français et maîtriser cette langue .et pour second objectif de voir dans quelles mesures les jeux de rôle pourraient favoriser la motivation des élèves et améliorent leur production orale .

Pour servir à bien notre hypothèse nous choisissons la méthode analytique expérimentale .en choisissant un corpus composé de deux jeux de rôles .différents .ensuite, en les pratiquants avec seize élèves de classe de 2^{ème} année moyenne.nous choisissons l'établissement de « BACHIR EL AMRAOUI BEN SAWTI " qui se situe à "l'HAJEB " .

Notre travail de recherche s'articule autour de deux parties essentielles : la première dite théorique est composée de deux chapitres : le premier est intitulé : motivation en contexte scolaire ou nous évoquons la conception de l'apprenant entre deux théories principales le behaviourisme et le constructivisme.

Le second est intitulé : s'exprimer en français par des jeux de rôle : dans ce chapitre nous développons le concept de jeu de rôle en détails.

La deuxième partie dite pratique est composé d'un seul chapitre pratique qui s'articule autour de deux volets :

Dans le premier :la pratique des jeux d rôle et le déroulement de l'expérimentation

Le deuxième volet : l'évaluation des jeux de rôle par l'intermédiaire d'une grille d'évaluation.

Enfin, nous estimons que cette répartition soit adéquate au problème posé dans notre travail de recherche et de dégager une étude cohérente et claire.

La réussite de tout enseignement / apprentissage suppose généralement l'adhésion de deux parties essentielles : la prise de conscience de l'enseignant et l'implication volontaire de l'apprenant.

Le concept de posture d'apprentissage recouvre généralement ce qu'on appelle en psychologie "la motivation" ou « *ensemble des phénomènes dont dépend la stimulation à agir pour atteindre un objectif déterminé* »¹

« *Action des forces conscientes ou inconscientes et l'ensemble de désir de volontés, de plaisir, qui poussent une personne à accomplir une tâche ou à viser un objectif qui correspond à un besoin* »²

De ces deux définitions celle du J.P.CUQ, I.GRUCA et celle de Ph.TAYTEZ : il ressort que, la motivation est la force agissante et expressive qui détermine les vœux et les finalités d'un apprenant et son implication volontaire en classe de sorte qu'elle soit la condition nécessaire de sa réussite ou de son échec.

En effet, elle présente l'aspect dynamique qui dirige le comportement de l'apprenant face à l'autre c'est-à-dire les apprenants et l'enseignant alors elle détermine les relations requises entre eux.

¹JEAN PierreCuq, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Pug, Paris, 2002.p 142.

²PhilippeTheytaz,*motive pour apprendre*,www.books-google.com.

Outre la nature de motivation, c'est celle de plaisir qui est primordiale, car « *ce qui procure satisfaction et plaisir motive, et sans motivation, il ne peut y avoir apprentissage.* »¹

Selon E. Claparède : « *la motivation est un ensemble de processus qui influencent l'engagement dans une activité* »²

Elle est présentée comme un état interne qui n'est pas perceptible directement mais à partir d'une série d'indicateurs qui portent sur le degré d'engagement affectif (intérêt, anxiété, satisfaction, ennui...), cognitif (supervision de son travail et de sa compréhension, distraction) comportemental (choix, temps de travail, persévérance, absentéisme...)

Selon R. VIAU « *l'élève motivé perçoit l'importance et les intérêts des activités proposées par le professeur et se sent capable de les accomplir et senti qu'il a un certain contrôle sur ses activités* »³

Il estime de sa part que la motivation est étroitement liée aux perceptions qu'un élève a de lui-même ; si un élève a une confiance en soi alors il sera capable de travailler telle ou telle activité car il estime qu'il peut le faire.

Au contraire, l'élève qui n'a pas cette confiance ; se senti incapable de le faire alors, on constate que la démotivation découle du sentiment d'incapacité et la motivation vient du sentiment de capacité.

¹Monique CROIZIER, *motivation et participation orale* /www.dijon-memoires.com/pdf.

²Edouard CLAPAREDE, *dictionnaire actuel de l'éducation*,

³Rolland VIAU, *motivation en contexte scolaire*, Deboeck, Bruxelles, 2007.

La motivation se base donc sur le choix et la réflexion de chaque apprenant face à une activité précise .c'est une réaction consciente par rapport aux facteurs extérieurs.

Revenant à l'expression de prise de conscience de l'enseignant ; cela veut dire que la motivation en classe notamment du FLE, exigechez l'enseignant d'être premièrement conscient et motivé pour qu'il puisse motiver ses apprenants.

En ce sens, il est vrai de dire « qu'on *ne communique, que lorsqu'on est motivé.*¹

Selon CLAPARÈDE : « *Pour faire agir un individu, il faut le placer dans les conditions propres à faire naître le besoin que l'action que l'on désire susciter a pour fonction de satisfaire.* ²

Pour parvenir à une bonne motivation des élèves, il faut pousser l'élève à être autonome dans son apprentissage. Il s'agit à ce niveau de capter son attention, son intérêt et de lui montrer qu'il a un besoin de connaître l'autre et de communiquer avec lui et principalement de maîtriser la langue étrangère notamment le FLE. Pour ce faire, l'enseignant doit ériger un climat propice en classe afin de diminuer la peur de l'échec des élèves et de placer l'apprentissage du français langue étrangère dans des situations de plaisir et non de souffranc

¹Fabien FENOUILLE ,*la motivation à l'école* ,[www.bernard-Lefort -pages perso -orange .fr /doc/PDF](http://www.bernard-Lefort-pages-perso-orange.fr/doc/PDF).

² Edouard CLAPAREDE ,*Ibid.* P26.

Selon I. Quelette : « pour éviter la démotivation de l'élève, il est primordial de s'assurer si la tâche n'est pas trop difficile en regard de la capacité de l'élève. Si c'est le cas le fait de graduer la tâche ou d'offrir de soutien permet d'argumenter la motivation de l'élève qui se remet au travail de plus belle »¹

Elle estime qu'il faut proposer des solutions telles que l'apport de soutien aux élèves qui sont en difficultés, de fournir des outils pédagogiques et de les diversifier en fonction des besoins des apprenants, informer les élèves des objets d'évaluation ; des compétences qui seront évalués, des comportements qui seront observés et aussi d'amener les élèves à s'exprimer oralement ou par écrit sur ce qu'ils pensent apprendre en vivant l'activité qu'on leur propose. Dans l'objectif de s'approprier la langue.

Par une simple opération arithmétique, nous pouvons présenter la motivation par l'équation suivante : « motivation = (être capable × (ça peut rapporter))² » En fin, le concept de motivation a envahi plusieurs domaines mais en didactique ; on se réfère à la motivation intrinsèque et extrinsèque.

2 La motivation extrinsèque et intrinsèque :

Ces deux types de motivation sont introduites pour la première fois par la théorie de RICHARD DECI en 1975 où il a dégagé deux grandes catégories de motivation ; intrinsèque (interne) et

¹ Lisette QUELETTE , *enseignant bien outillé des élèves motivés*, pug, paris, 2007.p,158.

² L.QUELETTE , *Ibid.*P.120.

extrinsèque (externe). Il explique que la motivation de l'apprenant est jugée intrinsèque ou extrinsèque face à une activité.

« Dans la motivation intrinsèque, les comportements sont uniquement motivés en vertu de l'intérêt et du plaisir que le sujet trouve dans la pratique de l'activité, sans attendre de récompense extrinsèque à l'activité, ni chercher un quelconque sentiment de culpabilité »¹

A partir de cette citation on comprend que la motivation intrinsèque est reliée au sentiment de compétence et de satisfaction.

En outre, une activité est pratiquée pour elle-même, pour son contenu, est dite intrinsèquement motivée. De plus, un élève motivé intrinsèquement travaille pour le plaisir d'apprendre, pour acquérir de l'expérience, pour devenir autonome ; alors que ce type de motivation est plus solide parce qu'elle vient de l'élève lui-même et qu'elle fait partie d'un projet personnel.

Au sein de l'école, la motivation intrinsèque est ainsi reliée à l'intérêt scolaire : cela veut dire que la satisfaction de l'élève vient de l'intérieur par une force d'enthousiasme et non pas pour faire plaisir à quelqu'un.

La motivation extrinsèque : est définie comme suit : *« le sujet agit dans l'intention d'obtenir une conséquence qui se trouve en dehors de l'activité même »²*

Ainsi, dans l'enseignement, un élève motivé extrinsèquement travaille pour obtenir une bonne note, une récompense, la reconnaissance de ses parents et de ses professeurs. Dans cette

¹ JEAN PIERRE ROBERT, *Dictionnaire des concepts fondamentaux en didactique des langues étrangères du FLE*, Paris, Oryphys, 2008 p 14

² J.P. ROBERT, *Ibid.* P35.

perspective la motivation sera plus fragile puisqu'elle vient de l'extérieur et conditionnée par son environnement.

Le tableau suivant explique les caractéristiques de chaque type de motivation :¹

<u>Motivation intrinsèque</u>	<u>Motivation extrinsèque</u>
La personne répond à ses propres besoins, retire de la satisfaction et du plaisir de ses réalisations et considère la tâche à faire comme une fin en soi .	La personne répond aux demandes des autres est récompensée pour ses réalisations et cherche à impressionner ou à plaire
La motivation intrinsèque n'est pas présente au même degré chez chacun ; elle est fortement souhaitable mais pas indispensable ; ses effets sont profonds et durables	La motivation extrinsèque peut être utilisée avec chacun ; elle est nécessaire dans certaines situations ; ses effets sont immédiats mais non durables

3- Motivation et théories d'apprentissage

Dans cette phase, nous allons aborder deux théories ayant pour rôle prépondérant de contribuer à la motivation des apprenant et de l'enseignant, à fortiori s'inspirant sur la conception psychologique dans l'enseignement / apprentissage .nous allons parler précisément du behaviourisme et du constructivisme.

¹RAYMOND Vienneau,*Enseignement et apprentissage ,theories et pratiques* ,Gaitennorin,Canada,2001 P.33.

3-1 Le behaviourisme

Avant de parler de behaviourisme, il est primordial de manifester certains chercheurs tels que Bandura, Watson, Thorndike, Pavlov, et Skinner.

La conception behaviouriste coïncide généralement avec les travaux de Thorndike par l'intérêt d'observer le comportement animal et sa réaction (réponse) face à un stimulus, C'est à partir de ce point que les autres chercheurs ont élargi les recherches selon des nouvelles conceptions : stimulus _réponse simple, stimulus par conditionnement classique et opérant .

Dans cette perspective, Skinner s'est intéressé à la contribution de behaviourisme dans l'enseignement /apprentissage , supposant que le comportement de l'apprenant et sa réaction face à un stimulus d'apprentissage conditionnée par certaines contingences de renforcement dans l'environnement scolaire aboutit à des réponses positives .

Selon Skinner cité par R.Viennau« *l'enseignement est un arrangement de contingences de renforcement grâce auxquelles l'élève apprend, ce qui manquait dans la classe c'était le renforcement positif pour le motiver en fonction de ses besoins* »¹

A cet égard, il estime que le rôle de l'apprenant est parfaitement passif, il réagit en fonction des facteurs externes, au stimulus fourni par son environnement. Sa motivation est de type extrinsèque, contrôlée par les renforcements externes que lui offre l'enseignant.

En ce sens, il estime que l'enseignant est considéré comme un genre d'ingénieur du Comportement, autrement dit, il est la personne

¹ Raymon VIENNEAU, *Ibid.* P.65.

responsable de la planification méticuleuse de l'enseignement et de la mise en place des contingences de renforcements approprié à un apprentissage efficace.

« On admet aujourd'hui que la gestion de classe doit être une entreprise réalisée conjointement par l'enseignant et les élèves .Ces derniers doivent pouvoir s'exprimer sur les régularités qui seront celles de leur milieu de vie à l'école, l'enseignant à l'écoute de ses élèves et respectueux des besoins qu'ils expriment n'emploiera pas les techniques de modification du comportement pour répondre à son besoin de contrôle des élèves ,mais il mettra plutôt celle-ci au service de ses élèves pour les amener graduellement vers un autocontrôle accru »¹

Enfin, nous pouvons résumer les caractéristiques de behaviourisme comme suit :²

- ✓ une conception dite "mécaniste "basée sur les associations stimulus réponse et réponse conséquence.
- ✓ Apprentissage lié directement aux conséquences fournies par l'environnement
- ✓ Apprentissage défini en fonction de produits (bonnes - réponses)
- ✓ une conception qui préconise le rôle de l'enseignant et qui considère l'apprenant comme acteur passif.
- ✓ Motivation intrinsèque de l'apprenant est contrôlée par des renforcements de sources externes que lui attribue l'environnement.
- ✓ Rôle de l'enseignant est central, responsable de la planification de l'enseignement et de l'administration des conséquences aux comportements qui lui sont associés (récompense et punition).

¹ Raymon VIENNEAU, Ibid. P.88.

² Raymond VIENNEAU, Ibid. P.90.

3-2 Le constructivisme :

Les fondements théoriques du constructivisme dans l'éducation datent dans des années 30-40 initiés généralement dans les travaux de Piaget, vygotski, Bruner, Ces derniers se sont intéressés à l'idée de l'apport de l'apprenant dans la construction de ses connaissances.

Le constructivisme en éducation s'articule autour de trois niveaux d'études illustrés par le tableau suivant :¹

<u>Le niveau de constructivisme</u>	<u>L'auteur associé</u>	<u>Le rôle de l'apprenant</u>
Le constructivisme pédagogique	Jean piaget	Apprenant actif
Le socioconstructivisme	Vygotsky	Apprenant social
Le constructivisme épistémologique	Bruner	Apprenant créatif

1- Le constructivisme pédagogique

Piaget estime que « l'élève n'est pas un spectateur de ses connaissances, mais acteur de celles-ci »²

Il insiste alors sur l'importance de l'activité significative et des contacts directs avec son environnement ; c'est-à-dire l'apprenant doit construire activement ses connaissances à l'aide des manipulations, des mises en situations, des expériences indéfinies dans l'environnement scolaire et extrascolaire.

3-2-1 Le socioconstructivisme

A ce stade, vygotsky a privilégié le rôle de l'apprenant comme une entité sociale fondée sur les interactions sociales vécues entre

² Ibid.p.69.

des apprenants en situation d'apprentissage ; l'apprenant social, est engagé, tant sur le plan cognitif que sur les plans affectif et sociales dans la construction de ses connaissances par les discussions et les échanges vécus avec ses pairs et à l'intérieur d'activités d'apprentissage accordant une place importante à la coopération.

En outre, ils'appuie sur l'importance de la médiation de l'adulte, celle-ci « *correspond à l'ensemble des interventions effectuées par une personne (le médiateur) pour guider l'apprentissage d'un apprenant* »¹

Il insiste sur le rôle crucial de l'enseignant en précisant qu'une bonne médiation dépend de la participation des élèves et que celle-ci permet aux élèves d'approfondir leurs connaissances.

3-2-2 -le constructivisme épistémologique

Dans ce troisième niveau, Bruner cité par Vienneau, estime que le rôle de l'apprenant est créatif, il se base sur deux postulats :

D'abord ,l'élève doit reconstruire tout savoir,de plus, ce savoir est culturellement déterminé, et donc provisoire, puisqu'il dépend des connaissances du moment , qui changent continuellement par sa culture .

Bref nous pouvons étaler les caractéristiques de constructivisme et socioconstructivisme comme suit :²

- ✓ Organisation des situations d'apprentissage permettant aux élèves de construire activement leur savoir.
- ✓ Apprentissage est déterminé par le sujet qui apprend, en fonction de ses expériences et de ses connaissances antérieures

¹Ibid. P.125.

²Ibid. p.128.

- ✓ Le rôle de l'enseignant médiateur et guideur de l'apprentissage
- ✓ rôle actif, social, créatif de l'apprenant
- ✓ interaction de l'élève avec l'enseignant et avec l'environnement éducatif
- ✓ Apprentissage singulièrement autonome.
- ✓ motivation essentiellement interne, alimentée par le désir d'apprendre.

4 - Les facteurs empêchant l'expression en classe

Avant de réfléchir à la manière dont on pourrait favoriser la motivation des apprenants, il est primordial de comprendre les causes de la démotivation en classe du FLE et de poser certaines questions : pourquoi les apprenants ne s'expriment pas en langue française, est-ce - qu'ils sont désintéressés dans leur apprentissage ? Est ce qu'ils ont vraiment quelque chose à dire, alors quels facteurs empêchant leur expression en langue française ?

4-1-Facteurs linguistiques

L'acquisition de la langue maternelle avant la langue étrangère influence la maîtrise de cette dernière et par conséquent elle empêche l'élève de s'exprimer en classe et provoque un manque de confiance chez lui ; surtout dans les régions rurales, ou le tamazigh, on remarque la prédominance de ce phénomène.

4-2-Facteurs pragmatiques

Le non maîtrise de la langue française dans une situation de communication : incite les élèves à commettre des erreurs dans l'utilisation de registres de langue, de formuler des énoncés

pragmatiquement incorrects et par conséquent être indécis de s'approprier le FLE.

4-3-Facteur pathologique

4-3-1 L'alphasie:« est la conséquence Clinique d'une désorganisation du langage humain causé par une lésion cérébrale circonscrite. ¹

4-3-2La dylexie

"C'est un trouble spécifique du développement qui se traduit par une difficulté durable d'acquisition de la lecture. Ce trouble se manifeste spécifiquement dans le langage écrit »²

4-3-3Fuite des idées

Elle est définie selon le dictionnaire de psychopédagogie comme suit:

« "Flight of ideas"association des idées le plus souvent superficielle (par assonance, similitude, contraste, facile et avec une rapidité telle qu'elles ne peuvent pas être toute exprimée, et qu'une partie échappe à l'expression, d'ou propos incohérent symptomatique de l'excitation psychiqueassociée à la confusion. »³

¹BOUBAKER Sara,La motivation dans la production orale 2005.

²Ibid.

³ Robert LAFON , Vocabulaire de psychopédagogie et de psychiatrie de l'enfant ,Pressesuniversitaires de France,Paris ,1963 P.145.

2-Samia GUASBAY , pour une activation de l'expression orale par le biais de travail coopératif , 2010.

5-Le rôle de l'enseignant en classe à résurgir la motivation des élèves

L'enseignant est l'acteur principal de tout enseignement /apprentissage efficace d'une langue étrangère ,notamment celui du FLE ;il n'est pas seulement un transmetteur de connaissances mais aussi un facilitateur ,tuteur ,expert , et motivateur qui mène ses apprenants vers l' ascension du pouvoir, du savoir ,savoir- faire et savoir-être .

Selon P.HOLBRON cité par Guasbay Samia« *l'enseignant motivateur est capable de donner confiance à ses élèves, de les encourager donc il n'existe pas de recette magique pour devenir enseignant* »¹

Amener ses apprenants à s'exprimer en langue étrangère, est l'objectif de tout enseignant, Pour ce faire, il doit suivre certaines techniques dans la classe :

Tout d'abord, il est appelé à créer en classe un climat de confiance favorable, entre les élèves et encourager les interactions, de plus il devrait examiner les difficultés des élèves lors de la prise de parole en langue étrangère, à fin de les aider à y remédier en les rassurant, car ses derniers ont peur face à cette langue étrangère.

En outre, dans la pédagogie différenciée l'enseignant est considéré comme une réponse aux besoins de ses apprenants car selon Philippe Mérioux les élèves n'ont pas les mêmes caractéristiques et le même profil cognitif.

Selon les termes de Rolland .Viau, un bon enseignant c'est celui qui encourage ses élèves, capable d'oublier en classe ses

problèmes personnels, reconnaît ses erreurs, sait stimuler ses élèves et se préoccupe de les inciter à surmonter leur timidité et d'avoir plus de confiance.

6 –Favoriser la motivation des élèves par des approches pédagogiques

La pédagogie dans son contexte scolaire nous propose trois méthodes : la pédagogie active ou participative, l'animation non – directive en groupe et l'approche par le jeu ou la pédagogie du jeu :

Ces trois méthodes visant à favoriser la motivation de l'apprenant en tant qu'acteur responsable dans son propre apprentissage. Mais dans présente étude nous limiterons au travail nous allons parler de pédagogieludique et active.

6- 1La pédagogie active

Appelés participative ou interactive, Cette pédagogie renvoie à des suites d'apprentissage proposant aux apprenants de collaborer et de coopérer souvent, afin d'accomplir un objectif commun.

On remarque souvent qu'elle favorise l'apprentissage coopératif, par projet et par résolution des problèmes

Les apprenants sont appelés à interagiret partager entre eux sur exhortation d'un certains matériaux pédagogiques, et sont ensuite amenés à réaliser un résultat concret : une synthèse de leurs apprentissage, un apport, ou encore un aboutissement nouveau.

Ainsi nous soulignons que la pédagogie participative exige la présence d'une méthode ou approche didactique en FLE.

Plusieurs chercheurs dans ce domaine jugent que la pédagogie active sollicite éventuellement, le dynamisme d'une approche qui répondraux exigences.

Dans ce cadre, ils ont fait allusion à l'approche par compétence qui a pour objectif enFLE, d'installer quatre compétences :

La compréhension de l'écrit et de l'oral, l'expression écrite ou orale.

6-2La pédagogie ludique

La pédagogie ludique dans son contexte spécifique a pour objectif d'anticiper la réussite de l'enseignement apprentissage ; de favoriser la motivation et l'implication volontaire des apprenants afortiori, rendre l'apprentissage propice pour des apprenants et l'enseignant lors de l'apprentissage d'une langue étrangère.

Dans le contexte du FLE, la pédagogie par le jeu met à la disposition des apprenants une batterie d'exercices ludiques exploités en classe comme des outils pédagogiques sous la direction de l'enseignant afin de capter la motivation des apprenants.

SelonJ.Pièrre.CUP et I.GRUCA

« la variété des jeux qui peuvent être également exploités dans une salle de classe de langue étrangère et telle qu'il est impossible de dresser une exhaustive ,de plus ,cet outil pédagogique peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs :tout dépend de la règle ou plus exactement de la grammaire du jeu c'est-à-dire de la consigne et de l'objectif recherché »¹

¹ Op .sit P.89.

6-2-1 Les activités ludiques : sont classées de la manière suivante :

a-Les jeux linguistiques : Cette catégorie englobe les jeux morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques, cette variété des jeux permet le maniement de certaines régularités de la langue ou les découvertes de ses structures et caractéristiques.

b-Les jeux de créativité : renvoient, selon les termes de Gruca et Cup, à celle qui engage une réflexion plus personnelle orale ou écrite, de la part de l'apprenant tels que les devinettes, les charades, lipogramme....etc.

6-2-2 Les jeux dérivés du théâtre

Cette catégorie des jeux transforme la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, elle repose « soit sur l'improvisation, soit sur une directivité, soit sur la contrainte, l'art dramatique, jeux de simulation comme les jeux de rôle.

Enfin, nous soulignons que les jeux de rôle constituent une partie prépondérante dans notre travail de recherche que nous tentons de la développer de façon plus détaillée dans le deuxième chapitre.

Chapitre 2

« S'exprimer en français par les jeux de rôles »

Introduction :

Dans ce chapitre nous intéressons à deux notions opératoires constituent le de notre recherche, l'oral comme l'une des quatre compétences fondatrices de la maîtrise d'une langue .Nous avons choisi de travailler sur les jeux de rôles , comme des activités pédagogiques permettant de pratiquer l'oral.

1- L'oral et l'approche par compétence :

Si on aborde le terme de l'oral dans les approches par compétence, on se réfère immédiatement au terme de l'interaction.Passer de « parle » à « interagir oralement », ne constitue pas un simple changement de terminologie .Selon C.Kerbrat –Orecchioni cité par Jean Claude Béacco : « parler, c'est échanger, et c'est changer en échangeant »¹

On explique alors cette citation selon les termes de J .C .Béacco c'est qu'une interaction donnée entre deux ou plusieurs locuteurs engagés dans l'échange est un évènement de communication constitué par le jeu d'influence des paroles et les actes des locuteurs, en entend l'ensemble des interactions.

« Dans les activités interactives, l'utilisateur joue alternativement le rôle du locuteur et de l'auditeur ou des destinataires avec un ou plusieurs interlocuteurs afin de construire conjointement un discours conversationnel dont ils négocient le sens suivant un principe de coopération »²

Le jeu de rôle est considéré comme une activité interactive, cette technique permet d'exercer le contrôle de l'improvisation à la quelle on souhaite habituer les apprenants dans les interactions orales.

¹ CLAUDE .Béacco, *l'approche par compétence dans l'enseignement apprentissage du FLE*, Didier, Paris,2007,P.20.

² J.C.Béacco ,Ibid,P26.

2- Les conditions préalables à l'expression orale

Pierre Ives Roux, propose une analyse systématique ou il affirme que pour qu'un apprenant prenne la parole en classe, cinq conditions préalables sont nécessaire et indispensables :

- ✓ Avoir quelque chose à dire : c'est-à-dire : si l'apprenant n'a rien à dire l'enseignant ne pourrait pas l'obliger à parler, alors le thème, le sujet de discussion doit être assez motivant.
- ✓ il faut savoir le dire ou l'exprimer : l'apprenant ne sait pas comment va dire ou s'exprimer ; c'est-à-dire il ne sait pas comment il formule et organise ses idées.
- ✓ Avoir le droit de le dire ou de l'exprimer : L'enseignant doit expliquer aux apprenants qu'ils ont le droit de parler devant un public et d'exprimer leur point de vue d'une manière libre et spontanée .
- ✓ Avoir l'envie de le dire ou de l'exprimer : cette condition exige que l'apprenant s'implique volontairement, par une motivation interne et non pas être obligé par l'enseignant.
- ✓ Il faut avoir l'occasion de le dire ou de l'exprimer : Cette dernière condition explique que l'enseignant doit proposer des activités relatives à l'oral car ces dernières sollicitent la participation orale des apprenants en effectuant une bonne répartition de parole entre eux et en donnant à chacun d'eux l'occasion de s'exprimer.
- ✓ D'un autre côté : Searle et Austin affirment qu'avant de prononcer une phrase, trois sorte d'actes sont mis en exécution : acte locutoires, acte illocutoire et perlocutoire.

Les jeux de rôles :

1- Les jeux de rôles dans la didactique des langues étrangères.

L'homme qui a inventé les jeux de rôles se nomme " G. Gygax "; un grand lecteur et amateur des jeux, mais l'homme qui a intégré les jeux de rôles en didactique des langues étrangères c'est " j .L .Moreno .

Selon le dictionnaire pratique des langues les jeux de rôles comme suit : « *une technique de simulation qui s'applique à des différentes activités mais qui ont toutes en commun de faire assumer par ou plusieurs participants une identité fictive. En psychodrame et en psychothérapie de groupe, une technique de simulation ou les participants expriment et révèlent, en les jouant dans des situations interactives* »¹

A partir de cette citation, il ressort, que le terme de "jeux de rôles " a envahi plusieurs domaines et se présente comme une technique de simulation, c'est-à-dire le participant prend le rôle d'une personne réelle ou fictive en adoptant le comportement de celle-ci, afin de pratiquer leurs compétences à l'oral ainsi d'exprimer leurs émotions

Selon Moreno cité par Francis DEBYSER :

« Un jeu de rôle, en didactique des langues est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous ces trois aspects : compétence linguistique, pragmatique et sociolinguistique.

*Cet événement de communication peut être préparé par les apprenants, mais doit laisser une marge pour l'improvisation, sans le quel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu »*²

¹ Francis Debyser le jeu de rôle complet /www.j.de rôle .com /pdf.

² FRANCIS DEBYSER, IBID.

En ce sens, le jeu de rôle serait un outil qui favorise la communication en classe ,il permet aux apprenants de développer leur compétence linguistique ,en leur donnant l'occasion à la créativité, ainsi de tester leur acquis et pré- requis à condition qu'il laisse à l'apprenant une grande place à la créativité ,une liberté à s'exprimer et surtout à l'improvisation et la réaction à l'imprévue il leur permet également de de développer leur compétences sociolinguistiques et pragmatiques telle que les actes de parole présentés par Searle et Austine .C'est pour cette raison ,Moreno l'a nommé en une simple expression "le théâtre spontané ".

Selon C. PUREIN : l'idée de l'exploitation des jeux de rôles en classe découle de celle de la dramatisation des dialogues. Cette technique est apparue pour la première fois dans la méthode active dans les années 70 et a évolué par l'avènement de l'approche par compétence ; cette dernière a instauré d'autres compétences .par la suite . il souligne que cette technique donnera à élèves un but à atteindre et les motivera en les mettant dans une atmosphère de confiance et de fierté. Bref elle lui donner l'occasion de s'ouvrir sur le monde réel ou de vivre dans la fiction par une manière plaisante et fluide.

2- Les types de jeu de rôle :

« un jeu de rôle est une technique ,une activité par la quelle une personne incarne le rôle d'un personnage dans un environnementfiction un livre détaillant le nécessaire pour jouer le rôle d'un personnage fictif dans un environnement spécifique .Le participant agit à travers ce rôle par des actions réelles, par des actions narratives , ou bien par de décision sur le développement du Personnage »¹

Il existe plusieurs types et formes des jeux de rôles, qui sont plus ou moins distinctes par leurs objectifs et par leurs fonctions , des jeux de rôles qui sont utilisés dans l'enseignement scolaire des langues vivantes ; sous

¹ CHANBELAND Claude ,jeu de role et simulation ,www.ebooks –google .com.

formes de sketches et des situations théâtrales propices à l'expression orale .D'autres types des jeux de rôles dits thérapeutiques sont utilisés en psychologie , comme une technique thérapeutique ; dérivée notamment dans les travaux de sociologue et psychiatre " Levy Moreno " (1989-1979). Ce type de jeu de rôle est désigné globalement par le terme de psychodrame, de manière .Selon Anne –Ancelin-Schutzenberger :

« Le psychodrame se différencie des jeux de rôle par le niveau d'implication profondément archaïque .le jeu de rôle permet à la personne d'apprendre à gérer ses réactions émotionnelles ou bien de verbaliser des souffrances de souffrance roulés par exemple revivant une situation traumatisante »¹

En outre, on distingue des jeux de rôle appelés" jeux de rôle sur table " : ces jeux de rôles sont inventés dans les années 70 ; les participants décrivent par la parole les actions de leurs personnages, en se basant sur des règles de jeu, cette forme de jeu est généralement assimilée à un jeu de société pratiqué traditionnellement autour d'une table avec dés, crayons et stylos ; actuellement, on peut les jouer facilement sur internet.

Des jeux de rôles, appelés de grandeurs nature : ce genre des jeux a été introduites dans les années 70-80 et propagé dans le monde en 1980, de tels jeux sont souvent conçus comme une tâche de divertissement, orientés parfois vers la performance théâtrale ou artistique et sont conçus également pour des objectifs pédagogiques, politiques.

De plus, il existe des jeux de rôles qui reposent sur des méthodes d'animation pédagogique d'enseignement, qui ont pour objet non pas d'éviter des leçons qui risquent d'être passives, voir ennuyeuses ou répétitives mais aussi de faciliter l'intérêt et l'attention des élèves par une leçon vivante comme le cas dans la pédagogieactive.

¹ Petit livret du jeu de role / www.google.jeu.de.role.com/pdf .

Néanmoins, il existe d'autres formes des jeux de rôles qu'on peut les présenter sous la liste suivante :

Le jeu d'aventure : privilégié le scénario, les choix proposés au joueurs même s'il est souvent limité par rapport à l'interprétation des rôles.

Autre façon des jeux de rôles dites jeux de rôles vidéos / se manifestent sous formes des vidéos et correspondent à la gestion du personnage, de ses forces et de faiblesses, et fidélise le joueur en lui donnant le moyen de rendre le personnage toujours plus puissant. Ils sont dérivés des jeux ordinaires des vidéos.

Les jeux de rôles sont définis et manifestés sous le nom de :

« le multi user Dungeon ou MUD : sont apparus dans les années 1980, les MUD sont basés sur le protocole Telnet et sont accessibles. La gratuité et l'accessibilité des codes –sources des MUD permettent à ceux –ci de développer et d'évoluer vers des jeux dédiés plus spécialement à l'interprétation du rôle MUD mais sont intégrées en langue anglaise beaucoup plus.

Les jeux de rôles en ligne massivement de multi-joueurs ou MMORPG : apparus à la fin des années 90, il est l'évolution des jeux sur ordinateur, et son adaptation sur la toile.

L'héritage des MUD également à bien des égards perceptible .Bâti autour d'univers persistants c'est-à-dire sur le monde virtuel existe et évolue en permanence ,indépendamment du joueur .Ainsi, il ramène la dimension sociale que le jeu sur ordinateur avait perdu, en permettant à des milliers de joueurs de faire coexister les personnages » .¹

3 -Les composantes de jeu de rôle

le jeu de rôle est une activité de simulation orale ,en classe de langue étrangère du FLE ,cette activité consiste à stimuler les élèves à prendre la parole de façon interactive et ludique .il s'agit à l'enseignant de créer un

¹-IBID

climat propice afin de motiver les leur, mais la question qui se pose c'est comment peut on réaliser un jeu de rôle ?ou d'une façon distincte quelles sont les principales composantes d'un jeu de rôle .

Dans cette perspective :l'un des fondateurs de l'ethnographie de communication D.Hymes cité par Francis Debyser dans son article sur le jeu de rôle, considère le jeu de rôle comme un événement de communication et il résume les composantes et l'analyse de cet événement en une abréviation sous le mot "speaking " .

- **S (setting) ou situation** : chaque pratique de jeu de rôle exige une situation ; cette dernière regroupe le temps et le lieu, et le cadre de la situation de communication par exemple on dit en classe pendant une séance, et dans une situation interactive.
- **P (participants)** : ce sont les personnages qui vont jouer les rôles présentés dans le jeu.
- **E (ends) ou buts** : chaque jeu de rôle, a pour but soit de stimuler les élèves et les motiver à s'exprimer en français soit pour être un outil d'évaluation de l'oral à l'aide d'une grille d'évaluation.
- **A (actes)** : ce terme regroupe d'autres termes tels que les gestes, les mimiques et l'émotion tels que la colère, la tristesse l'étonnement ...etc.
- **K (key) ou tonalité** : Ce mot englobe des paramètres tels que le style de l'expression ; sérieux ou familial et plaisant ainsi l'intonation et la qualité de la voix ; distincte, haute ...etc.
- **I (instruments)** : il s'agit des instruments, canaux, cadres de la communication utilisées : oral, gestuel proxémiqueetc.
- **N (norms) ou normes** : à savoir les normes d'interaction observées, prise et répartition de la parole entre les participants et les réactions entre eux.

- **G (genre)** :C'est-à-dire le genre de jeu de rôle : il s'agit de dramatique, poétique, un conteetc.

Le "modèle speaking" est considéré aujourd'hui comme un outil d'analyse et de construction de jeu de rôle généralement par ses composantes key et genre .Ces dernières sont considérés comme une consigne dans les pratiques de théâtre car ils ont laissé une place à l'improvisation et l'imprévu.

Suite aux composantes précédentes, il est nécessaire d'ajouter d'autres composantes ; celles de l'imagination et la simulation.Car la simulation dépend de l'imagination ;

En effet, la simulation met l'apprenant dans des situations ordinaires qui constitue le cœur de son métier .Elle peut le conduire aussi à réagir à des imprévus ou des aléas.

La simulation est donc enrichissante à des doubles termes ; elle permet à préparer l'apprenant de s'installer sur le terrain des situations de communication aussi efficace que possible.

« En cours de simulation, on recrée à l'échelle de la classe le maximum d'activités propres au lieu choisi comme cadre, et surtout l'environnement linguistique, oral comme écrit .Les principales difficultés des simulations globales résident dans la maîtrise du jeu de rôles par l'enseignant qui ,en tant qu'arbitre reste bien entendu en dehors du jeu lui-même .En effet ,les risques de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout si la simulation est trop longue et si des plages de non-jeu suffisantes ne sont pas ménagées .Mais un maitre bien formé est généralement capable de les prévenir et de façon générale , les avantages des simulations globales , qui permettent d'allier apprentissage en autonomie en collectivité, dépassent largement ces risques éventuels . »¹

¹Op .sit.

Enfin, nous mentionnons que les jeux de rôles font partie du théâtre mais le point de divergence entre les deux, c'est que la simulation dans le théâtre se fait par déguisement tandis que dans le jeu de rôle elle est amalgamée avec l'imagination, appelée simulation globale.

4- Jeu de rôle et évaluation :

La pratique de jeu de rôle en classe de langue ne vient pas du hasard ; elle est déterminée selon des objectifs didactiques mais l'objectif principal dans l'enseignement apprentissage du FLE. C'est de faire évaluer. Dans la didactique de l'oral, les jeux de rôle sont intégrés par l'approche communicative comme un outil d'évaluation, Selon Gruca et Cuq :

« l'évaluation de l'expression orale et de la compétence communicative se fait généralement par l'intermédiaire de grilles d'évaluation mais on utilise aussi d'autres méthodes. Dans tous les cas et quelque soit le niveau, la phonétique joue un rôle important : la prononciation, L'intonation, le rythme et la fluidité de la parole sont des facteurs clés pour évaluer le discours oral ; pour tester le niveau-seuil de la compétence communicative, le jeu de rôle qui se déroule sur l'interaction, candidat / jury, est de plus en plus répandu . »¹

On estime à partir de cette citation que le jeu de rôle est un outil d'évaluation de l'expression orale et de la compétence orale dont la phonétique et ses composantes tels que le rythme, l'intonation jouent un rôle important à aider l'évaluateur, par l'entraide d'une grille d'évaluation. Cette dernière est élaborée par l'enseignant ou l'institution en fonction des tâches plus ou moins complexes que l'on demande à l'apprenant de les réaliser.

En outre, évaluer un jeu de rôle veut dire évaluer trois compétences principales :

¹Op.cit, 2002.P.188.

Premièrement : la compétence linguistique : dans cette phase d'analyse ; l'enseignant évalue les capacités de l'apprenant à acquérir une langue, de plus, d'examiner son bagage linguistique à savoir s'il possède un lexique suffisant à produire des énoncés pour exécuter des canevas des jeux de rôle.

Deuxièmement , une compétence communicative et interactionnelle : dans cette partie ; l'évaluateur peut juger si l'apprenant s'exprime librement et par interaction avec les autres rôles ou non, la possibilité de s'exprimer spontanément et réagit par improvisation face à l'imprévue.

Troisièmement ; la compétence sociolinguistique : c'est-à-dire ses connaissances et l'utilisation de différents types de discours et d'adapter selon les différentes caractéristiques des relations fluides avec ses camarades.

4-1 Grille d'évaluation des jeux de rôle :¹

Compétence sociolinguistique	
L'élève regarde la classe et parle à haute voix distincte	
L'élève s'exprime avec clarté dans un registre neutre.	
Compétence pragmatique	
L'élève lit ses notes	
L'élève peut exprimer son désaccord avec opinion, échangé pour confronter son point de vue et celui de son interlocuteur.	
Il peut comparer des propositions, discuter ce qu'il faut faire, ou il faut Aller, ce qu'il faut choisir.	
L'élève peut s'exprimer autrement si son interlocuteur ne comprend pas	
Il peut développer une argumentation personnelle faire une présentation en insistant sur les points importants, significatifs et en illustrant son propos par des exemples pertinents.	
Il peut développer spontanément un point afin de réagir aux questions ou remarques des auditeurs.	
Compétence linguistique : <i>phonologie</i>	
Propos globalement compréhensible en dépit de nombreuses erreurs de prononciation	
Réalisation des phonèmes, accent de mot respecté	
Accentuation de la phrase correcte, intonation descendante ou montante satisfaisante.	
<i>Grammaire</i>	
Utilisation des structures simples mais des erreurs élémentaires systématiques	
Correction grammaticale acceptable, erreurs induites par la langue maternelle, le sens reste clair .	
Recours à des structures complexes	
<i>Lexique</i>	
Répertoire restreint qui suffit à exprimer ses idées	
Bonne utilisation du lexique étudié, manque compensé par des périphrases.	
Bonne maîtrise du lexique, il sait varier sa formulation pour éviter les répétitions.	

¹Grille d'évaluation jeu de rôle .net / pdf.

5-Les avantages des jeux de rôles en didactique des langues étrangères :¹

Les jeux de rôles en didactique des langues étrangères comportent plusieurs avantages qui méritent d'être représentés en détails, dans son ouvrage intitulé *Jeux de rôles et simulation*, Gille Chamberland les présente dans ce qui suit :

- Le jeu de rôle fournit un *Feed –back* direct et immédiat à l'apprenant dans un contexte plaisant et différent des situations d'apprentissage habituelles .Le jeu est motivant.
- Il permet d'aborder les attitudes dans un contexte sécurisant et contrôlé, il constitue l'une des rares occasions pour l'apprenant d'extérioriser ses sentiments et de faire valoir ses idées aussi ouvertement en classe .Celui - ci apprend de plus en plus à composer avec frustration et à réagir aux situations des conflits
- Le jeu de rôle procure un environnement propice à l'expression des idées et des émotions
- Le jeu de rôles offre une occasion d'application pratique et favorise l'atteinte d'objectifs des niveaux supérieurs
- Le jeu de rôles peut remplir différentes fonctions dans la planification d'une séance de formation ou d'un cours, tant sur le plan de motivation, de l'expression, de l'acquisition ou de la performance, il faut situer les contributions attendues de jeu de rôle dans la séquence d'enseignement
- Le jeu de rôles sensibilise l'apprenant en le rendant empathique.

¹GILLE Chamberland, *Jeux de rôle et simulation* , presses universitaires Quebec, Canada, 1996. P20.

Conclusion :

Bientôt, les jeux de rôles sont décrit du point psychopédagogique sont considérés comme outil de formation plus ou moins efficace et répandu et fréquemment utilisés en France bien qu'ils sont intégrés en France dans les manuels scolaires.

« Analyse et interprétation des résultats »

PARTIE PRATIQUE

PARTIE PRATIQUE

« Analyse et interprétation des résultats »

Introduction

Pour approfondir notre recherche et la mener à bien et dans le but de connaître le degré de la motivation à l'oral par les jeux de rôles chez les collégiens, ainsi de voir les réactions des élèves lors de cette pratique; pour ce faire, Nous avons choisi la méthode analytique expérimentale.

Dans le but de confirmer notre constat, nous avons réalisé dans un premier temps, une séance d'observation de classe. Durant cette séance, nous avons remarqué que les élèves manquent de motivation à s'exprimer en Français .Ainsi nous –avons par la suite de remédier le problème à travers des séances de pratique des canevas des jeux de rôles.

1- Les objectifs de la recherche

Notre recherche ayant pour objectif de favoriser la motivation des élèves à s'exprimer en français ,pour ce faire, nous allons pratiquer des jeux de rôles pour évaluer le degré de motivation chez les apprenants concernés ,comme nous l'avons dit plus haut , nous avons constaté lors de l'observation de classe un manque de motivation et d'interactions en classe du FLE. Et pour atteindre nos objectifs tels que motiver les élèves par les jeux de rôle en les insistant à parler le français.

2- Présentation de nos informateurs

2-1 Le choix de corpus

Le corpus étudié est composé de deux jeux de rôles ; en choisissant deux contes différents :

Premièrement : on a choisi le conte, du " petit chaperon rouge, ce conte est choisi par les élèves eux-mêmes car ils l'avaient étudié ce conte dans leur manuel scolaire.

Deuxièmement : le conte de blanche neige et les sept nains ; nous avons remarqué que les élèves étaient motivés par ce choix du conte comme jeu de rôle.

2-2 L'échantillon et le choix de cycle :

Nous avons opté de travailler dans le cycle moyen car dans le cycle primaire ;les élèves sont des débutants et par conséquent ils n'ont pas un bagage linguistique suffisant pour faire des jeux de rôles, de plus leur prononciation est complètement erronée .Quand aux lycéens, ils étaient en grève et nous évitons les classes des examens .

2-3 La variable sexe

Nous avons travaillé avec seize élève filles et garçons en les classant, par des micro –groupes .Chaque deux groupes sont sensés de travailler un jeux de rôle .chaque groupe est constitué d'un garçon et trois filles convenablement avec les rôles des contes.

2-4 Le choix du lieu :

Nous avons choisi l'établissement : collège « BACHIR EL AMRAOUI BEN EL SAWTI » la wilaya de BISKRA, la commune de « EL HAJEB » ce choix est lié au fait que cet établissement est la plus proche de notre logement.

3- La présentation de L'expérimentation

3-1 La première expérimentation : observation de classe.

Après avoir contacté l'enseignante de français et demandé l'autorisation d'assister en classe.

Nous avons assisté à cinq séances pour la mise en exergue des jeux de rôles ,la première séance , était réservée à l' observation de classe .A l'issue de cette séance ,nous avons constaté que le degré de motivation est insatisfaisant et ce problème est du à cause de la non maitrise du FLE et que l'explication est faite en arabe .Nous avons estimé alors que les élèves ne sont pas préparés pour s'exprimer en français .

2^{ème} expérimentation : la pratique des jeux de rôle

Dans cette phase, nous réservons quatre séances pour la préparation des élèves à la l'exécution des jeux de rôles et la dernière serait une séance officielle pour faire un enregistrement vidéo afin d'évaluer la pratique de cette activité de simulation orale par l'intermédiaire d'une grille d'évaluation.

D'abord, dans les deux première séances; nous avons joué un double rôle ; d'une part : nous avons joué le rôle de l'animatrice de jeux. D'autre part : nous avons pris le rôle de narratrice pour guider les élèves à imaginer leurs rôles.

Les élèves ont appris par cœur leur rôle ; lors de l'animation des jeux, nous avons travaillé leur prononciation en corrigeant leurs erreurs.

Durant la deuxième et la troisième séance, après avoir préparé le côté linguistique ; on a travaillé le coté communicatif et le gestuel : tels que les actes de parole, les mimiques ou l'imitation de la voix ; une voix adoucissante, agressive, douce, d'une vielle, grosse ...etc.

4- La structure de l'animation directive des groupes lors de pratique des jeux d rôle

Le premier jeu de rôle : le petit chaperon rouge

Le premier et le deuxième groupe :

Les rôles	Les participants
-le petit chaperon rouge -la mère -la grand-mère -le loup	-Rania -Dhahbia -Sara -Saif
-Le petit chaperon rouge -La mère -La grand-mère -Le loup	-Noura -Manar -Sana -Ziad

Le deuxième jeu de rôle : blanche neige et les sept nains

Le premier et le deuxième groupe

Les roles	Les partisipants
-blanche neige -la mècheante femme -le miroir -le chasseur	-Fatima -Selma -Manel -Mouhamed
-blanche neige -la mècheante femme -le miroire -le chasseur	-Rahil -Ahlem -Yasmine -abde elselam

5 L'expérimentation

La pré- enquête

Nous avons tout d'abord soumet une autorisation au directeur du CEM ;"Mrs Mghazi Bakhouché " à une suite favorable et nous a orienté vers des enseignants qui ont de l'expérience et nous a accordé et donné toute la liberté de travailler avec les élèves . Nous avons rencontré deux enseignantes " Mme Sawli Razika " et "Assadi Razika" puis nous avons décidé de travailler avec Melle " Assadi Razika"puisque'elle enseigne les classes de 2 ème année moyenne.

"Assadi " m'a donné son emploi du temps et nous avons choisi de travailler dans les séances des travaux dirigés et de rattrapage car les élèves avaient des devoirs dans cette période .

Le déroulement de L'expérimentation

La première séance : Durée 1 heure, le dimanche à 8 :00.

Nous avons opté pour une séance d'observation de classe réservée à l'examen des statuts de l'enseignant et des élèves en classe du FLE.

D'une part : nous avons observé le statut de l'enseignante en français langue étrangère : identifier sa manière d'explication, comment elle favorise les interactions entre les élèves et comment elle répond à leurs questions.

L'enseignante explique les leçons rapidement par le biais de la langue arabe ainsi qu'elle n'utilise pas des outils pédagogiques variés pour motiver ses apprenants

D'une autre part : nous avons observé le statut des élèves en français langue étrangère .Ils s'expriment en arabe, Et peut être leur timidité, l'influence de leur langue maternelle ...etc. sont des facteurs qu'ils les empêcheraient à s'exprimer oralement en français et par conséquent ils provoquent leur démotivation en classe.

Ainsi avons –nous estimé nécessaire l'introduction de quelque moyen pour les motiver .a la fin de la séance nous leur avons proposé de faire des jeux de rôles Nous avons constaté alors qu'ils ont besoin de quelque moyen pour les motiver .A la fin de la séance nous avons proposé à eux de faire des jeux de rôles avec le conte de petit chaperon rouge.

Nous avons été agréablement surpris par leur réponse en arabe: « *rayhine ndiro masrahiya* » « nous allons faire du théâtre alors »¹.cette réaction nous a réconfortée dans notre choix. De plus, ASSADI RAZIKA nous a informé qu'ils avaient déjà étudié ce conte dans leur manuel scolaire .Par la suite nous avons choisi le conte de « Blanche neige et les sept nains » vraiment donné de l'espérance à faire les jeux de rôles .De plus, nous sommes informé par l'enseignante Assadi Razika qu'ils ont déjà étudié ce conte dans leur manuel scolaire.

Et par la suite, nous avons choisi le conte de "blanche neige et les sept nains .»Le lendemain, nous avons distribué les fiches de rôles en leur expliquent le contenu du contes et la consigne des jeux de rôles, nous avons travaillé avec 16 élèves filles et garçons parmi eux certains volontaires et d'autre sollicités .Ensuite nous les avons répartis en microgroupes c'étaient quatre groupes : deux pour le premier jeu de rôle et deux pour le second.

La deuxième séance : première séance d'entraînement : durée 1 heure, dimanche à 13 :00.

Après avoir parlé avec les élèves et les informer de ramener leurs fiches de rôles ; distribués en fonction des rôles des contes.et convenablement selon la structure déjà citée au début.

Premièrement nous avons divisé les séances d'entraînement en deux parties : 30 minutes pour le premier groupe et 30minutes pour le second.

¹ Les interjections des élèves .

D'abord, nous avons commencé par le premier groupe en transformant la classe en scène.

Dans cette séance, nous avons joué double rôle, une fois, nous avons pris d'un côté le rôle d'un narrateur d'un autre côté, le rôle l'animatrice du jeu .nous avons entretenu inébranlablement la prononciation des élèves, bref, nous avons établi une évaluation formative à trois aspects :

La correction des fautes, le changement de la voix, et l'intonation des phrases.

Durant la pratique du 1^{er} jeu de rôle le petit chaperon rouge .nous avons remarqué que Sara qui a joué le rôle de la grand-mère ne prononce pas correctement et sans intonation des phrases.

Sara : « oh ! ma chère, tire la petite corde et entre » et nous ajoutons que son rôle nécessite un changement de la voix d'une vieille enrhumé .saif joue le rôle de loup ; une fois il doit imiter la voix du petit chaperon rouge et une autre la voix de la grand-mère .

Tandis que Rania et Dhahbia ont des voix douces , ce qui convient à leurs rôles de la mère et le petit chaperon rouge .Alors ils n'ont pas besoin de changer leur voix.

Dans la deuxième partie de la séance .nous avons anticipé le deuxième groupe : Noora, Ziad, Manar, Sana.

Pour ce groupe, nous avons remarqué un certain enthousiasme chez eux Noora et ziad se sont portés audacieux ainsi qu'ils ont joué volontairement. Et qui ont joué sans trop de fautes.

Sana a joué le rôle de la grand-mère, elle a bien articulé les phrases, a utilisé une intonation correcte et même essayé de changer sa voix pour

imiter celle de la vieille et même a utilisé des gestes spontanés .celle de la vieille et même qu'elle a joué par des gestes spontanés.

Manar a joué le rôle de la mère .elle est un peu timide Mais grâce à nos sollicitations .peu à peu elle a essayé d'améliorer sa pratique.

La troisième séance :

Comme la précédente, nous avons entraîné les groupes du second jeu de rôle en commençant par le premier.

Dans ce jeu de rôle, nous avons remarqué que les participants n'ont pas besoin de changer la voix sauf la méchante femme qui nécessite une grosse et haute voix.

Blanche neige : Fatima ne prononce pas correctement les phrases elle se contente de lire son rôle d'une manière monotone .Pourtant elle a articulé quelques phrases par intonation adéquate .Pour d'autres, Ahmed qui ont joué le rôle du chasseur en prononçant correctement mais sans faire des gestes.

La fin de ces trois séances, nous avons remarqué qu'après les entraînements la pluparts des élèves ont amélioré : leur prononciation, leur articulation des phrases ...etc.

Par exemple dans la phrase : « je suis la plus belle » avait prononcé le « p » par le « b ».

À partir de ces remarques , nous avons constaté que l'ajout de la pratique des gestes peut améliorer d'avantage la pratique du jeu de rôle

La quatrième et la cinquième séance :

Ces deux séances sont consacrées à la pratique des gestes et les actes de parole .Dans cette séance, les élèves m'ont demandé de jouer par déguisement, nous avons répondu que dans le jeu de rôle il faut laisser une grande place à l'imagination et nous avons déclarée : « imaginez vous dans la situation ».

Dans cette perspective, c'était difficile pour eux de jouer en imaginant leurs rôles. Alors nous avons proposé à eux de faire des gestes pour les mieux motiver. par exemple ; pour Mohammed et Abdesalam ; dans le rôle du chasseur : « va t'en princesse et ne reviens plus de ce château, prends soins de vous » en ce moment ,le participant parle respectivement avec blanche neige en se mettant sur ces genoux en faisant un geste par la main .

En outre, Selma et Ahlam dans le rôle de la méchante femme disant : « emmène blanche neige dans la forêt et tue la ! » c'est un ordre qui met la participante en colère .Ainsi que dans le rôle de la mère : « vient ma chère !va voir ta grand-mère » la participante fait un geste par la main avec l'intonation de la phrase.

Pour les autres rôles, nous leur avons demandé de choisir les gestes spontanément comme ils veulent .À la fin de la cinquième séance nous avons remarqué que la pratique des gestes a vraiment motivé les élèves par excellence et par la suite nous mentionnons que le jeu de rôle serait un outil favorisant l'expression et les interactions entre les participants et par conséquent leur a donné plus de confiance en soi et a diminué la peur chez les apprenants.

La séance officielle :

À la fin la séance précédente, nous avons demandé aux élèves d'apprendre par cœur leur rôle pour être prêts pour la séance officielle .au début de cette séance dont nous avons décidé de faire un enregistrement vidéo ; les élèves étaient motivés car ils ont préparé la classe pour les jeux de rôle .Mais lors du commencement de l'enregistrement vidéo ils étaient surpris par la caméra, raison pour la quelle ils étaient un peu effrayés et démotivés .

Notre choix du thème fut sur la motivation dans la production orale en classe du FLE. Ce thème ne vient pas du hasard, mais il émane d'un constat, qui a attiré notre attention. Il s'agit de la non maîtrise de la langue française par les collégiens et leur démotivation en classe de langue étrangère. Ce phénomène est considéré comme un problème majeur qui empêche une action réfléchie et mérite d'être résolu.

Pour remédier à ce problème qui constitue le point de départ de notre recherche et atteindre nos objectifs, nous sommes partie de l'hypothèse suivante: les jeux de rôles pourraient favoriser la motivation des élèves et les incitent à prendre la parole davantage, et par conséquent elle améliorerait leur production orale en FLE.

Dans le premier chapitre, nous avons abordé la notion de la motivation en contexte scolaire. Nous avons ainsi défini quelques notions telles que la motivation intrinsèque et extrinsèque, puis nous avons parlé de la notion de la motivation de l'apprenant dans le Béhaviourisme et le constructivisme. Par la suite, nous avons abordé les facteurs empêchant l'expression orale en classe de FLE et le rôle de l'enseignant ; puis les approches pédagogiques élaborées pour remédier à ce problème.

Dans le deuxième chapitre intitulé « s'exprimer en français par des jeux de rôles », nous avons abordé la notion de l'oral et les conditions préalables à l'expression orale en FLE. Nous avons par la suite développé la notion des jeux de rôles en didactique des langues.

Dans la partie pratique, nous avons estimé nécessaire de réaliser une expérimentation avec les élèves de notre échantillon afin de vérifier l'impact des jeux de rôle sur leur motivation, et ce dans le collège « BACHIR EL AMRAOUI BEN EL SAWTI ». L'analyse des résultats obtenus a montré que l'exploitation de type de support pédagogique en classe de FLE infule positivement sur l'implication des élèves lors de l'enseignement/apprentissage de cette langue

D'abord les résultats manifestent que les jeux de rôles ont favorisé davantage les interactions en classe.

Ensuite, ils ont amélioré la qualité de leur production orale et les ont encouragés à parler en français, et ce en s'appropriant la prononciation et l'intonation des phrases ...etc. En revanche, il faut souligner cet impact positif dépend, en grande partie, de l'enthousiasme de l'animateur car celui-ci détermine les facteurs de la motivation extrinsèque en créant un climat propice et favorable et une ambiance ludique et attrayante.

Enfin nous soulignons que la pratique des jeux de rôle et les statistiques de notre recherche ont bien confirmé nos hypothèses de départ.

Pour conclure, nous affirmons que les jeux de rôle devraient être intégrés dans les programmes d'enseignement moyen car ils constituent des outils adaptés au profil du public apprenant de ce cycle, à savoir des jeunes adolescents en quête de choses originales et attrayantes.

évaluation des jeux de rôles

L'évaluation des jeux de rôles en fonction de chaque groupe :

Le premier jeu de rôle : groupe 1

	<i>Les compétences à évaluer lors de la pratique du jeu de rôle</i>	<i>Les participants</i>			
		<i>Rania</i>	<i>Saif</i>	<i>Dahbia</i>	<i>Sara</i>
<i>Compétences sociolinguistiques</i>	<i>L'élève s'exprime avec clarté</i>	*	*	*	
	<i>L'élève s'exprime avec spontanéité</i>	*		*	
	<i>Les actes de parole en fonction des rôles</i>			*	*
	<i>Les gestes illustrant les rôles dans le jeu</i>			*	
	<i>Les interactions entre les participants</i>	*	*	*	*
	<i>Le changement de la voix en fonction des rôles</i>	*		*	
	<i>*L'élève s'exprime à</i>	<i>*haute voix</i>	<i>*haute voix</i>	<i>audible</i>	<i>basse</i> —
	<i>La prononciation /fautes</i>	<i>Néant</i>	<i>moyen</i>	<i>Néant</i>	<i>beaucoup</i>
<i>Compétences linguistiques (erreurs morpho-syntaxiques)</i>	<i>Accentuation de la phrase ,intonation ,correcte ,descendante /montante</i>	*	*	*	*
	<i>Propos globalement compréhensibles en dépit des erreurs de prononciation</i>				*
	<i>La capacité d'apprendre par Coeur</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Oublier sans reformulation</i>

Analyse de la pratique du premier jeu de rôle:

Dans cette partie de notre travail, nous proposons d'évaluer la pratique des jeux de rôles en fonction de chaque groupe. Nous soulignons tout d'abord que nous évaluons leur motivation lors des séances de préparations, et ce dans le but d'évaluer le niveau réel des élèves car ces derniers étaient gênés par la caméra lors de la séance officielle. L'évaluation est faite à travers de la grille d'évaluation mentionnée plus haut ; nous en évaluons les compétences linguistique et sociolinguistique. Et comme l'affirme J.P.CUQ et I.GRUCA.

« L'évaluation de l'expression orale et de la compétence communicative se fait généralement par l'intermédiaire des grilles d'évaluation mais on utilise aussi d'autres méthodes .Dans tous les cas et quelque soit le niveau, la phonétique joue un rôle important : la prononciation, L'intonation, le rythme et la fluidité de la parole sont des facteurs clés pour évaluer le discours oral ; pour tester le niveau-seuil de la compétence communicative »

Suite à la lecture des données recueillies,, nous avons remarqué que les élèves étaient relativement motivés Par exemple, pour l'évaluation de la compétence sociolinguistique, les résultats obtenus mentionnent un taux positif. Et pour confirmer notre conviction , le critère de l'interaction révèle que le jeu de rôle favorise les échanges entre les apprenants.

Pour ce critère, nous avons constaté, qu'avant le commencement de la narration des contes, les élèves avaient compris la situation et se sont mis à jouer spontanément.

En outre, pour le critère de l'intonation des phrases; nous avons remarqué que les élèves articulent correctement et utilisent une intonation appropriée. Par exemple, dans le rôle de la mère:

Dahbia dit: *«vient ma chère! va voir ta grand-mère .car on m'a dit qu'elle était malade, porte lui ce gâteau et ce petit pot de beurre ».I*

Aussi pour Rania et Saif ainsi que la plupart des membres de ce groupe, ils s'expriment avec clarté. En ce qui concerne le critère du changement de la voix, considéré comme critère clé de motivation, les élèves ont essayé de le faire ; ils y a ceux qui ont réussi comme Dhahbia et Saif et d'autres ont échoué comme Sara.

On remarque en ce sens, que Sara était la seule qui avait commis beaucoup d'erreurs. Elle avait peur et par conséquent oublie son rôle. Ce qui traduit son niveau et sa capacité cognitive inférieurs par rapport aux autres élèves.

Groupe 2

	<i>Les compétences à évaluer lors de la pratique du jeu de rôle</i>	<i>Les participants</i>				
		<i>sana</i>	<i>ZIAD</i>	<i>Noora</i>	<i>Manar</i>	
<i>compétences sociolinguistiques</i>	<i>L'élève s'exprime avec clarté</i>	*	*	*	*	
	<i>L'élève s'exprime avec spontanéité</i>	*	*			
	<i>Les actes de parole en fonction des rôles</i>	*			*	
	<i>Les gestes illustrant les rôles dans le jeu</i>	*	*		*	
	<i>Les interactions entre les participants</i>	*	*	*	*	
	<i>Le changement de la voix en fonction des rôles</i>	*			*	
	<i>*L'élève s'exprime à</i>	<i>*haute voix</i>	<i>*haute voix</i>	<i>Haute voix</i>	<i>basse —</i>	
	<i>Compétences linguistiques (erreurs morpho-syntaxiques)</i>	<i>La prononciation /fautes</i>	<i>Néant</i>	<i>Néant</i>	<i>Néant</i>	<i>beaucoup</i>
		<i>Accentuation de la phrase ,intonation ,correcte ,descendante /montante</i>	*	*	*	*
<i>Propos globalement compréhensibles en dépit des erreurs de prononciation</i>					*	
<i>La capacité d'apprendre par Coeur</i>		<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Oublier et reformule</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Oublier sans reformulation</i>	

Analyse de 2^{ème} groupe :

Quant à ce groupe, nous avons remarqué une amélioration pour certains critères tels que l'expression avec clarté : quatre pour ce groupe à la différence de trois dans le premier .

Aussi, pour le critère des gestes illustratifs, nous avons remarqué que trois élèves ont parlé avec des gestes, même si ceux-ci ne conviennent pas à la situation.

En outre, pour le critère du changement de la voix; trois élèves qui ont essayé de le faire par rapport au premier : une seulement : Dahbia.

En ce qui concerne la capacité de la prononciation, nous avons remarqué que trois élèves se sont exprimés relativement bien, sans faute entravant la compréhension, ceux-ci se sont exprimés à haute voix. Et une seule a révélé beaucoup de problèmes de prononciation par un de gré de beaucoup de fautes.

Nous avons remarqué que ce groupe est mieux engagé que l'autre car la répétition de la pratique du jeu de rôle développe leur production orale et leur aptitude corporelle. Ce qui leur permet pour certains d'eux d'être à l'aise et de s'exprimer avec clarté et spontanéité.

Dans ce groupe deux élèves ont montré un degré de motivation plus important, il s'agit de ZIAD et SANA. Le premier a reformulé le texte de son rôle parce qu'il avait oublié ce qu'il avait appris, ainsi a-t-il dit : « c'est votre petite fille le petit chaperon rouge qui vous amène un gâteau, après il se tait et il reprend « que la ma mère a envoyé». Et la deuxième s'est exprimée par des gestes malgré les moqueries de ses camarades. De plus, la partie qui motive les élèves c'est le dernier dialogue entre le loup et le petit chaperon rouge quand ce dernier est surpris par le changement physique de sa grand-mère en faisant des gestes par la main et les yeux en s'inquiétant.

Groupe 3

compétences sociolinguistiques	<u>Les compétences à évaluer lors de la pratique du jeu de rôle</u>	<i>Les participants</i>			
		<i>Selma</i>	<i>manel</i>	<i>Fatima</i>	<i>Mouhamed</i>
	<i>L'élève s'exprime avec clarté</i>	*	*		*
	<i>L'élève s'exprime avec spontanéité</i>		*		*
	<i>Les actes de parole en fonction des rôles</i>	*			*
	<i>Les gestes illustrant les rôles dans le jeu</i>	*	*		*
	<i>Les interactions entre les participants</i>	*	*	*	*
	<i>Le changement de la voix en fonction des rôles</i>	*		*	
	<i>*L'élève s'exprime à</i>	<i>*basse voix</i>	<i>*haute voix</i>	<i>Basse voix</i>	<i>Haute voix</i> —
Compétences linguistiques (erreurs morphosyntaxiques)	<i>La prononciation /fautes</i>	<i>moyen</i>	<i>Néant</i>	<i>beaucoup</i>	<i>Néant</i>
	<i>Accentuation de la phrase ,intonation ,correcte ,descendante /montante</i>	*	*	*	*
	<i>Propos globalement compréhensibles en dépit des erreurs de prononciation</i>				*
	<i>La capacité d'apprendre par coeur</i>	<i>Oublier sans reformulation</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Se tait</i>	<i>Apprendre par cœur</i>

Groupe 4

compétences sociolinguistiques	<u>Les compétences à évaluer lors de la pratique du jeu de rôle</u>	Les participants			
		<i>RAHIL</i>	<i>Ahlam</i>	<i>Yasmine</i>	<i>Abdelsalam</i>
	<i>L'élève s'exprime avec clarté</i>	*	*	*	*
	<i>L'élève s'exprime avec spontanéité</i>		*	*	*
	<i>Les actes de parole en fonction des rôles</i>	*			*
	<i>Les gestes illustrant les rôles dans le jeu</i>		*		*
	<i>Les interactions entre les participants</i>	*	*		*
	<i>Le changement de la voix en fonction des rôles</i>	*	*		*
	<i>*L'élève s'exprime à</i>	<i>Audible voix</i>	<i>*haute voix</i>	<i>Haute voix</i> —	<i>Haute voix</i>
Compétences linguistiques (erreurs morpho-syntaxiques)	<i>La prononciation /fautes</i>	<i>moyen</i>	<i>Néant</i>	<i>Néant</i>	<i>Néant</i>
	<i>Accentuation de la phrase ,intonation ,correcte ,descendante /montante</i>	*	*	*	*
	<i>Propos globalement compréhensibles en dépit des erreurs de prononciation</i>	*			
	<i>La capacité d'apprendre par cœur</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Apprendre par coeur</i>	<i>Apprendre par cœur</i>	<i>Apprendre par coeur</i>

Analyse du second jeu de rôle : « Blanche neige et les sept nains »:

Pour la pratique du deuxième jeu de rôle « Blanche neige et les sept nains» et précisément pour le premier et le second groupe, nous avons remarqué certaines similitudes par rapport à la pratique du premier jeu de rôle.

Cette similitude se manifeste généralement dans les critères de l'interactions entre les participants, le critère de l'intonation des phrases. Nous ne trouvons pas d'élève qui parle et regarde autre chose, il regarde le participant avec qui il parle. Par exemple, pour Mouhamed et Abdelsalam qui ont joué le rôle du chasseur, ils étaient motivés de parler respectueusement à la princesse, ils ont articulé les phrases en utilisant l'intonation adéquate.

Pour le second groupe, nous avons remarqué quatre élèves s'exprimant avec clarté, parmi eux trois très spontanés.

Dans la compétence sociolinguistique : pour le critère des gestes illustratifs, deux élèves ont essayé de faire des gestes, précisément Ahlam qui a ordonné le chasseur avec un geste de la main. Pour le critère de la qualité de voix, trois élèves se sont exprimés à haute voix.

Quant à la compétence linguistique nécessaire et indispensable dans la pratique des jeux de rôles, nous avons remarqué que dans le premier groupe deux élèves n'ont pas du tout commis de fautes de prononciation, un en commis un et l'autre moyen beaucoup. Pour le critère de capacité d'apprendre par cœur, nous avons remarqué que dans le premier groupe, quatre élèves ont appris par cœur et deux dans l'autre groupe.

Tandis que deux dans le deuxième groupe, un avait se taire et l'autre oublie sans reformulation.

Évaluation et interprétation générale des résultats :

Analyse de la grille:

Après l'évaluation des jeux de rôles et l'analyse descriptive que nous avons effectuées en fonction de chaque groupe, nous avons dressé les résultats généraux en fonction du nombre total des seize élèves présentés dans les tableaux suivants:

<i>Critère</i>	
<i>Compétence sociolinguistique</i>	
<i>Avec clarté</i>	<i>93,75%</i>
<i>Par avec spontanéité</i>	<i>56,25%</i>
<i>Actes de parole</i>	<i>50%</i>
<i>Gestes illustrants</i>	<i>56%</i>
<i>Interactions</i>	<i>100%</i>
<i>Le changement de la voix</i>	<i>56,25%</i>

Ce tableau présente les résultats mentionnés selon le critère de la qualité de la voix :

<i>Critères</i>	<i>La qualité de la voix</i>
<i>Haute voix</i>	<i>62,50%</i>
<i>Voix basse</i>	<i>25%</i>
<i>Audible</i>	<i>12,50%</i>

2 compétence linguistique

-

Critères de degré de Pronunciation	
Néant	62,50%
Moyen	18,75%
Peu	0%
Beaucoup	18,75%

Critères mis à l'intérieure de la compétence sociolinguistique	
Accentuation et intonation de la phrase	100%
Propos globalement compréhensibles en dépit des erreurs de prononciation	25%

Critère La capacité d'apprendre par cœur les rôles	
Reformuler en cas d'oublier	6,25%
Oublier sans reformulation	18,75%
Apprendre par cœur	68,75%
Se tait	6,25%

Les activités ludiques en général et les jeux de rôles en particulier ne peuvent être rentables sans qu'il y ait une action didactique de la part des deux partenaires pédagogiques, à savoir l'enseignant et les apprenants. En ce sens, notre recherche vient confirmer la thèse Béhavioriste qui consiste à motiver ses élèves extrinsèquement et qui préconise le rôle de l'apprenant comme acteur passif qui réagit en fonction des renforcements extérieurs. Dans la classe du FLE où nous avons effectué notre recherche, nous avons pratiqué et appliqué des jeux de rôles de sorte que les élèves soient extrinsèquement motivés. C'est cette même préoccupation qui nous a poussée à porter un regard critique sur la situation alarmante dans laquelle se trouvent les apprenants de collège « BACHIR EL AMRAWI BEN EL SAWTI » et qui souffrent d'un manque de motivation à s'exprimer en français. Ainsi avons-nous tenté d'exploiter les jeux de rôles d'une façon agréable visant à agir sur les attitudes des apprenants vis-à-vis de l'enseignement/apprentissage du français ; et ce en prenant en compte plusieurs critères tels que le changement de la voix en fonction des rôles, les interactions entre les participants, et en leur demandant d'articuler des phrases avec l'intonation et les gestes appropriés à chaque situation.

À partir de cette pratique qui a duré deux semaines sur six séances, nous avons remarqué que cette recherche empirique a confirmé nos hypothèses de départ et notre conviction de favoriser la motivation par le biais des jeux de rôle, la réussite de celui-ci dépend de la maîtrise de composantes essentielles, à savoir les compétences «sociolinguistique » et « linguistique »: comme l'avaient bien montré les tableaux ci-dessus.

- D'abord , les deux critères de l'interaction entre les participants et celui de l'intonation des phrases sont présents chez les seize élèves, nous notons un taux de 100%. Ce qui signifie que le jeu de rôle favorise le potentiel communicatif des élèves par excellence

et favorise les interactions entre eux. Et par conséquent, il leur permet de s'exprimer spontanément et avec fluidité comme l'indique le tableau.

- En outre, les deux critères « s'exprimer avec clarté » et celui de des gestes illustratifs : pour le premier nous notons un taux de 93,73%, tandis que pour le deuxième un taux de 56,25%.

Quant au changement de la voix, 56,25 des élèves adaptent leur voix au contenu sémantique, et le critère des actes de parole mentionne un taux de 50%.

Aussi nous avons évalué la qualité de la voix selon chaque élève et les résultats mentionnent un taux de 62,50 des élèves qui s'expriment à haute voix et 25% qui ont une voix basse tandis que 12,50% qui s'expriment avec une voix audible.

Nous avons constaté, que les élèves qui se sont exprimés à haute voix étaient à l'aise lors de la pratique des jeux de rôles et par conséquent étaient plus motivés que ceux qui se sont exprimés à voix basse.

En ce qui concerne le critère de prononciation, nous avons remarqué que les élèves se sont exprimés en respectant en grande partie la musicalité de la langue française avec un taux de 62,50%, un taux de 18,75% pour ceux qui se sont exprimés moyennement, le même taux pour ceux qui ont de grosses difficultés de prononciation.

Enfin, nous sommes convaincue, à partir de cette analyse, la pratique des jeux de rôles confirme notre hypothèse et nous soulignons que le jeu de rôle a favorisé la motivation des élèves et a amélioré leur production orale

en favorisant les interactions en classe et leur créant un climat propice de maîtriser le français.

A partir de cette grille, nous remarquons d'une façon générale des résultats qui mentionnent un taux positif pour la pratique des jeux de rôles. Dans la classe où nous avons effectué notre recherche pratique sur les jeux de rôles, nous avons constaté que celle-ci développe la capacité des élèves selon deux compétences :

Pour la compétence sociolinguistique : les jeux de rôles

interactions entre les participants et le critère de s'exprimer avec clarté : l'un mentionne un taux de 100% ce qui prouve que le jeu de rôle a favorisé les interactions entre les élèves par excellence, aussi nous remarquons que par rapport aux seize élèves ; le critère de s'exprimer avec clarté exprime un degré de 93,75%. Le critère des gestes illustrant mentionne un taux de 56,25%.

Ce qui est équivalent avec le critère du changement de la voix. En ce sens nous remarquons qu'il y a des critères dépassant le degré de 50% et d'autres qui se diminuent à ce degré.

Dans la compétence linguistique:

Nous avons remarqué que dans le critère de fautes de prononciation, nous avons remarqué que 62,50% se sont exprimés sans faire de fautes, le même pourcentage pour ceux qui ont commis peu et beaucoup de fautes.

La totalité des élèves ont bien articulé les phrases avec l'intonation appropriée par un taux de 100%. Ainsi qu'ils ont appris par cœur leur rôle d'un taux de 81,25%.

D'une façon générale, nous avons remarqué que l'évaluation des compétences traduit un degré positif pour la pratique des jeux de rôle.

Bibliographie

Ouvrages :

BÉACCO J.C, *L'approche par compétence dans l'enseignement des langues* , Didier ,Paris , 2007.

CLAPARÈDE ,Edouard ,*Dictionnaire actuel de l'éducation* .

CUQ J.P. et GRUCA I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* , PUG ,Paris ,2002.

QUELETTE L. , *Un enseignant bien outillé des élèves motivés* , ed Charlenière , Canada , 2010.

VIAU R., *Motivation en contexte scolaire* ,De Boeck , Bruxelles ,2007.

VIENNEAU R. , *Apprentissage et enseignement théories et pratiques* , Gaitenmorin , Canada ,2001.

LAFON R., *Vocabulaire de psychopédagogie et de psychiatrie de l'enfant* , Presses universitaires de France , Paris ,1963.

Dictionnaire :

ROBERT J.-P., *Dictionnaire des concepts fondamentaux en didactique des langues étrangères du FLE* , Oryphys , Paris ,2008.

Articles et revues

CROIZIER M., *motivation et participation orale* /www.dijon –mémoires .com /pdf.

TAYTEZ P., *Se motiver pour apprendre*,www.books-google.com.

Fabien FENOUILLE ,*la motivation à l'école* ,www.bernard- Lefort – pages perso –orange .fr /doc/PDF.

DEBYSER F. , *le jeu de rôle complet* /www.j.de rôle .com. /PDF.
Petit livret du jeu de rôle / **jeu de role.com**/PDF .
Grille d'évaluation jeu de rôle .net / pdf.

Memoires et thèses

GUASBAY Samia , *pour une activation de l'expression orale par le biais de travail coopératif* , 2010.

BOUBAKER Sara , **La motivation dans la production orale** , 2005.

La sitographie

[http://www. point du fle .net /htm](http://www.pointdufle.net/htm).

[http://www.paroles](http://www.paroles.net) .net

http:// [www.oasis](http://www.oasisdufle.com) du fle .com.

http://www.fracparler.org.