

# **L'Activité théâtrale pour développer l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire aux écoles francophones**

**Dr. Amani Ramadan Abdrabou**

*Maître de conférences de la didactique du FLE*

*Faculté de pédagogie Université d'Ain Chams*

## **Résumé :**

*Notre recherche s'inscrit dans la didactique de l'enseignement/apprentissage de l'interaction orale en classe de FLE. Notre objectif est de démontrer le rôle de l'activité théâtrale dans le développement de l'interaction orale en classe de FLE, et pour ce faire, une expérience a été menée dans la classe de la deuxième année secondaire aux écoles francophones.*

*Pour y parvenir, nous avons divisé notre recherche en deux parties, la première met l'accent sur l'interaction orale, d'abord comme étant une compétence primordiale, aussi aborder les difficultés de son apprentissage pour arriver à la fin à cerner cette compétence au cycle secondaire. Tout en mettant la lumière sur l'activité théâtrale ; sa définition, sa spécificité, son intégration en classe de FLE, puis ses avantages. Nous avons appliqué le jeu de rôles comme activité théâtrale. La deuxième sera préservée à la mise en pratique des hypothèses établies. C'est la phase dans laquelle nous présentons notre expérimentation en deux étapes ; la présentation de l'expérimentation faite avec les étudiants de la deuxième année secondaire (l'échantillon, la méthodologie...) puis l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus.*

*La chercheuse a élaboré une enquête adressée aux enseignants de FLE afin de savoir s'ils emploient le jeu de rôles pour développer l'interaction orale chez leurs étudiants ou ils choisissent d'autres activités afin de réaliser le même but, un test qui nous a permis de confirmer la difficulté qu'éprouvent les étudiants, membres de l'échantillon, dans l'interaction orale et de vérifier la différence que crée l'implantation de jeu de rôles après l'expérimentation, pour que nous puissions à la fin analyser nos résultats en s'appuyant sur une grille d'évaluation adaptée selon les objectifs de l'interaction orale tracés par les activités théâtrales présentées dans cette recherche.*

**Mots clés :** *théâtre, activité théâtrale, interaction orale, jeu de rôles, cycle secondaire.*

---

## الملخص:

استهدف البحث الحالي استخدام الأنشطة المسرحية كإداة لتنمية مهارات التفاعل الشفوي لدى طلاب المرحلة الثانوية في المدارس الفرنكوفونية ولتحقيق هذا الهدف أعدت الباحثة بطاقة ملاحظة لتحديد المهارات اللازمة للتلاميذ في هذا المجال، وصممت اختباراً طبق قبلياً وبعدياً لقياس تنمية المهارات المستهدفة. وقد أظهر التحليل الكمي والكيفي لنتائج البحث أثراً دالاً للأنشطة المقترحة في تنمية المهارات المستهدفة. ومن ثم فقد أوصت الدراسة ببناء وحدات أخرى باستخدام الأنشطة المسرحية لتنمية مهارات أخرى في اللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

### **Introduction :**

Apprendre une langue consiste à maîtriser le code et l'emploi pour recevoir et produire des messages : ainsi le réceptif, concerne la compréhension orale et écrite et le productif concerne l'expression orale et l'expression écrite.

Enseigner une langue étrangère ne signifie pas seulement expliquer des règles de grammaire, de phonétique..., mais aussi transmettre un nouveau savoir qui est inclus dans un environnement socioculturel bien déterminé. Par conséquent, apprendre par cœur des listes de règles, des mots et des fiches de grammaire sans avoir l'occasion de les mettre en pratique ne sert finalement à rien.

Dans le cadre de notre recherche, nous nous intéressons particulièrement à l'enseignement de l'interaction orale qui est reconnue comme un objectif à part entière.

S'exprimer à l'oral est l'un des objectifs primordiaux de l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère dans un programme donné. On ne peut pas nier la *difficulté* qu'éprouve l'enseignant et l'étudiant à la fois dans cette activité vu sa délicatesse et sa complexité car elle touche plusieurs axes : (MACINTYRE, Peter et GARDNER, Robert. 2011)

### **Sur l'axe psychologique :**

La difficulté de prendre la parole en classe de FLE est liée à des facteurs psychologiques qui empêchent l'étudiant à accéder au savoir, et au lieu d'être un élément actif, il devient un élément passif. Parmi ces facteurs, on peut citer la timidité et l'anxiété.

### **Sur l'axe intellectuel ou cognitif :**

Nous considérons que parmi les raisons qui empêchent l'étudiant à s'exprimer en FLE est la difficulté cognitive qui renvoie à la méconnaissance des règles de fonctionnement de la langue. C'est-

---

à-dire de la grammaire, du vocabulaire, de la syntaxe ainsi le non savoir des règles d'utilisation de ces composantes dans une situation d'interaction verbale.

**Sur l'axe familial et social :**

La majorité des étudiants issus des familles dont les parents ne connaissent pas la langue étrangère, ont des difficultés au niveau de l'oral.

**Sur l'axe didactique et pédagogique :**

De même pour tout ce qui est institutionnel ou encore structurel, c'est-à-dire une classe de conversation n'adoptant pas le même schéma qu'une autre classe, l'espace pédagogique nécessite d'être propice aux interventions langagières, il doit stimuler les étudiants de façon à les motiver et à susciter leurs envies de prendre la parole.

Ajoutons que l'enseignement de l'oral en milieu scolaire est considéré comme une tâche très compliquée à cause de la démotivation des étudiants, de la surcharge des classes et du programme, le volume horaire insuffisant consacré à cette activité, aussi l'intervention inefficace des enseignants mal formés au domaine des nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), qui contribuent au développement des

compétences communicatives chez les étudiants. Mais surtout, le manque du matériel audiovisuel qui crée un vrai handicap à l'égard du bon déroulement de l'enseignement de l'oral.

Dans ce contexte, notre choix s'est porté sur l'activité théâtrale. Nous avons sensibilisé les sujets de notre échantillon à une approche originale de la langue étrangère par le biais de techniques des activités théâtrales : c'est le jeu de rôle. (Alix, C., Lagorgette, D. & Rollinat-Levasseur, 2013). Quelques études ont été effectuées dans ce domaine (Vercollier, Alain. 2023 ; Balazard, Sophie, 2011 ; Eril, Alain. 2004). De plus, (Ancellin-Schutzenberger, A. 2001; Pierre, MARJOLINE. 2012 et Spanghero, -Gaillard Nathalie. 2014) montrent que le jeu de rôles est un des moyens les plus efficaces pour l'éducation des langues étrangères, ayant un effet bénéficiaire sur la compétence communicative et la motivation des étudiants. Schellin (2006) met l'accent sur le jeu de rôles, et sur comment elle peut être introduite et intégrée, et montre un modèle d'enseignement en l'utilisant.

Suivant cette idée, l'interaction orale doit s'écarter de la pédagogie qui s'articule autour de l'interaction du type question-réponse entre enseignant et étudiant, elle ne semble pas être

---

particulièrement efficace pour inviter les étudiants à communiquer en langue étrangère c'est pourquoi, il faudrait envisager d'autres pédagogies plus appropriées et plus performantes qui permettent d'inciter les élèves à parler, en leur faisant vaincre les obstacles pour qu'ils puissent s'exprimer en une langue dont ils n'ont pas une bonne maîtrise. Alors, pour remédier à ces difficultés nous allons introduire l'activité théâtrale en classe de FLE.

***Problématique de la recherche :***

La chercheuse constate que le problème de la recherche actuelle réside dans la faiblesse des compétences de l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire.

Elle va tenter, à travers cette recherche, de développer certaines compétences de l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire aux écoles francophones en utilisant l'activité théâtrale.

Cette recherche se propose de répondre à la question principale suivante :

*Quel est l'impact de l'utilisation de l'activité théâtrale sur le développement de l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire aux écoles francophones ?*

De cette question principale émanent les questions secondaires suivantes :

- 1) Quelle est l'attitude des enseignants en ce qui concerne l'utilisation des activités théâtrales dans l'enseignement du FLE ?
- 2) Jusqu'à quel point les étudiants du cycle secondaire dotent-ils les compétences de l'interaction orale ?
- 3) Quelles sont les critères selon lesquelles l'enseignant de FLE évalue ces compétences chez le public visé ?
- 4) Quelles sont les caractéristiques des activités théâtrales pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez le public visé ?
- 5) Quelle est l'efficacité de ces activités sur le développement des compétences de l'interaction orale chez le public visé ?

***Objectifs de la recherche :***

Notre recherche a double objectif :

- Développer certaines compétences de l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire aux écoles francophones.
- Vérifier l'impact de l'utilisation de l'activité théâtrale sur le développement des

---

compétences de l'interaction orale chez les mêmes étudiants.

***Délimites de la recherche :***

Notre recherche se limite à /au :

- développer certaines compétences de l'interaction orale.
- un échantillon aléatoire parmi les étudiantes (au nombre de 30) de la deuxième année secondaire aux écoles francophones (collège du Bon Pasteur) durant l'année scolaire 2019/2020.
- jeu de rôle comme activité théâtrale.

***Outils et matériels de la recherche :***

Pour déterminer à quel point les objectifs de notre recherche sont atteints, la chercheuse a élaboré les outils et les matériels suivants :

- Une enquête destinée aux enseignants de FLE pour savoir s'ils emploient le jeu de rôles pour développer l'interaction orale chez leurs étudiants ou ils choisissent d'autres activités afin de réaliser le même but.
- Un pré/post test pour détecter le niveau de ces étudiantes aux compétences de l'interaction orale.

- Une grille d'observation pour évaluer les compétences de l'interaction orale chez le public visé.

- Des jeux de rôles pour développer certaines compétences de l'interaction orale chez les mêmes étudiantes.

***Hypothèses de la recherche :***

La recherche actuelle tente d'examiner les hypothèses suivantes :

- 1- Il y a une différence significative entre la moyenne des notes des étudiantes au pré / post test, en faveur du post test en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale visées.
- 2- Il y a une différence significative entre la moyenne des notes des étudiantes au pré / post observation, en faveur de la post observation en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale visées.

***Procédures de la recherche :***

***Pour répondre aux questions de la recherche on va procéder comme suit :***

- Consulter les ouvrages et les études antérieures qui se rapportent au sujet d'étude.
- Elaborer une enquête pour savoir si les enseignants de FLE

---

---

emploient le jeu de rôles pour développer l'interaction orale chez leurs étudiants ou ils choisissent d'autres activités afin de réaliser le même but.

- Elaborer et valider un pré/post test en vue de détecter le niveau de notre public visé aux compétences de l'interaction orale.
- Appliquer le test comme post test.
- Elaborer et appliquer une grille d'observation comme post observation pour évaluer les compétences de l'interaction orale chez le public visé.
- Elaborer et appliquer l'activité théâtrale basée sur le jeu de rôles pour développer les compétences de l'interaction orale chez les membres de l'échantillon.
- Réappliquer le test comme post test aux membres de l'échantillon.
- Réappliquer la grille d'observation comme post observation.
- Analyser et interpréter les résultats.
- Formuler les recommandations et proposer certains thèmes de recherche à la lueur des résultats obtenus.

### **Terminologie :**

#### **Activité théâtrale :**

L'activité théâtrale est un atout indispensable en classe de FLE pour développer l'interaction orale, la créativité des élèves en imaginant des scènes et en utilisant leurs talents lors de la rédaction, et au niveau de la représentation/la mise en scène de la pièce théâtrale. (Tellier, 2012).

#### **Jeu de rôles :**

C'est un jeu, une interaction fictive à laquelle il convient de participer en inventant un scénario et en s'investissant dans la peau d'un personnage autre que soi. (Leblanc 2002)

#### **Interaction orale :**

S'exprimer oralement, c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme un moyen de communication. (A.M. Alger, 2004.).

*La chercheuse estime que l'interaction orale c'est la transmission d'un message en utilisant la parole, la voix, les gestes, les mimiques, le regard, le corps etc.*

*La chercheuse estime que le jeu de rôles c'est la mise en scène d'une pièce de théâtre permettant aux étudiants de réagir spontanément dans différentes*

---

situations, d'assurer une variété de rôles en utilisant la parole, la voix, les gestes, les regards et le mouvement du corps sous la direction d'un animateur.

**Cadre théorique :**

Vu la nécessité d'enseigner la langue comme instrument d'interaction orale, il faut développer la compétence de communication chez les étudiants (Janine BEAUDICHO, 1999 ; Godard & Rollinat-Levasseur, 2005). Cette compétence consiste en quatre éléments: une compétence linguistique (la connaissance des aspects grammaticaux, lexicaux et phonologiques de la langue et la capacité de les appliquer), une compétence sociolinguistique (la connaissance des règles socio-culturelles de convenance), une compétence discursive (qui se réfère au ménagement du discours) et une compétence stratégique (capacité de compenser les déficiences des trois autres compétences). Cette dernière est spécialement importante pour maintenir une interaction orale.

Selon Jakobson (2006), dans toute situation de communication des éléments doivent se manifester. Ces éléments sont : un émetteur, un récepteur, un

message, un canal, un code et un référent.

**L'émetteur** : est la personne qui envoie le message.

**Le récepteur** : est celui qui reçoit et décode le message. Dans un débat ou une

conversation le récepteur et l'émetteur peuvent s'échanger le rôle.

**Le code** : est un ensemble de signes utilisés par le récepteur pour transmettre son message, ces signes se manifestent sous forme orale ou écrite. Il existe deux types de code : il peut être verbale comme la langue ou non verbale comme les gestes, les mimiques, le regard.

**Le message** : est l'information qui est circulé entre l'émetteur et le récepteur, cette information contient un assemblage de signes qui ont des sens.

**Le canal** : est le moyen ou le support à travers lequel le message est transmis par exemple : le téléphone portable, la radio.

**Le référent** : est quelque chose soit un objet ou une personne sur lequel le message renvoie.

Donc, la communication est envisagée comme un processus qui s'appuie sur l'échange pour plusieurs fins: s'exprimer, informer, transférer l'information ... À travers un code ou un signe qui doit être décodé par le récepteur

---

du message, alors ce signe se peut être verbale ou non verbale, d'où on distingue deux types de communication : la communication verbale et la communication non verbale. (Pierra, Gisele. 2006 ; De Bouter Patrick. 2015 et Jean-Marie ESSONO, 2015)

• **La communication verbale** : (la voix) est un mode de communication où l'émetteur n'utilise que les mots d'un langage pour transmettre son message. L'étudiant doit tenir compte :

- du volume qui doit être adapté à la distance.
- de l'articulation qui consiste à détacher et enchaîner les syllabes.
- de la vitesse de la parole.
- des pauses et des silences qui constituent une sorte de ponctuation orale.
- de l'intonation qui est le changement de la hauteur de la voix afin de transmettre des sentiments de la personne qui parle.

• **La communication non verbale** : est un type de communication basé sur l'utilisation des signes non verbaux par exemple le geste, la mimique, le regard, le ton de la

voix, les expressions du visage, la couleur ....

**-Le regard :**

Le regard est un langage qui crée un contact entre ceux qui se parlent et s'écoutent. En classe de FLE, le regard de l'enseignant peut créer une atmosphère de confiance chez l'étudiant, comme il peut provoquer l'incertitude et la peur.

**-Le geste :**

Le geste fait partie de l'interaction orale, il accompagne la parole afin de renforcer cette dernière. Selon RAYMOND Renard, (2002) : l'interaction orale nécessite l'engagement du corps de son ensemble, toute prise de parole s'accompagne de la production par des mouvements du corps, de la tête et des mains.

***Pour susciter l'interaction orale en classe de FLE, la chercheuse a choisi l'activité théâtrale :***

Le théâtre est un art dramatique constitué de plusieurs éléments qui le distinguent des autres formes artistiques. Premièrement, le texte qui est la pièce essentielle du théâtre, puis la représentation/ la mise en scène qui est un processus par lequel l'acteur se met dans la peau d'un personnage, et la scénographie (les décors) c'est-à-dire les costumes, le maquillage, et beaucoup d'autres éléments qui composent chaque pièce théâtrale. (Schmidt, 2006 )

---

Le théâtre, en général, demande d'exprimer des sentiments, des émotions par la parole, mais aussi par le corps. Elle permet de franchir les barrières psychologiques, la peur du ridicule, autant de faits qui entravent l'expression d'un sujet. (*Schneider*, 2013)

Le théâtre dans la classe de FLE a plusieurs avantages : apprentissage et mémorisation d'un texte, travail de l'élocution, de la diction, de la prononciation, expression des sentiments ou d'états par le corps et par le jeu de la relation, expérience de la scène et du public, expérience du groupe et écoute des partenaires. (Jean-Pierre-Cuq, 2003)

Le dialogue ou la parole est le pivot de l'art théâtral ; toute l'esthétique du langage dramatique se révèle dans les répliques qu'échangent les acteurs entre eux sur scène. Mais le dialogue n'est pas seulement verbal, il peut aussi être un dialogue gestuel à travers les gestes, les mouvements du corps et les regards, en fait, le dialogue gestuel est souvent associé au dialogue verbal afin d'éclairer sa signification.

En fait, la parole proclamée dans le théâtre dans un décor s'associe à des mimiques, à des jeux de scène. Son circuit ne

s'arrête pas sur place, il va au-delà de la scène.

C'est pourquoi on pense que le théâtre peut être un excellent moyen pour déclencher la parole chez un étudiant de FLE. Dans la pratique théâtrale en français, l'enjeu linguistique est prépondérant: ainsi la continuité avec l'enseignement scolaire apparaît évidente et ce loisir devient de fait une instance de légitimation de l'enseignement de la langue française (HALLE, Cathi, 2010 ; Mangenot, Christine, 2013). La langue n'est alors plus un simple support aux disciplines d'enseignement, mais devient une nécessité d'expression et de communication obtenant de nouvelles dimensions. Celles-ci se veulent non seulement personnelles mais aussi collectives et elles permettent de briser quelque peu le rapport enseignants/étudiants. Dès lors, la seconde langue devient véritablement effective et première dans le contexte théâtral, elle est l'outil même par lequel l'élève pourra à son tour créer et utiliser la richesse de cette dernière (PIERRA, Gisèle, 2008).

En effet, l'étudiant dans une classe de FLE, reçoit un bagage linguistique censé lui permettre de communiquer dans cette langue étrangère, mais il a rarement l'occasion de mettre en pratique ses acquis en dehors des moments

---

consacrés à l'expression orale. Pour cela l'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe, en se basant sur la motivation de ses étudiants. Dans ce cas, la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'étudiant en harmonie et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française, en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses étudiants par l'utilisation des pratiques qui stimulent leur désir d'apprendre la langue de la manière qui répond le plus à leurs besoins.

Cet art alors regroupe le discours, les gestes, les sons, la musique et la scénographie. Le théâtre est aussi un genre littéraire particulier qui se caractérise par une double communication parce qu'il est à la fois un texte lu, également un art représenté sur scène, vu par des spectateurs.

***Dans cette perspective, on n'a pas trouvé mieux que de choisir l'activité théâtrale pour l'apprentissage de l'oral en classe de FLE.***

L'objectif de l'introduction des activités théâtrales en classe de FLE, n'est pas

de former des acteurs mais c'est de confier aux étudiants un

moyen pour s'exercer à l'oral d'une manière dynamique en s'appuyant aux points forts qu'inclut cette activité. L'activité théâtrale constitue alors une opportunité idéale pour les apprenants du FLE par une mise en interaction où ils collaborent pour réaliser une tâche commune : celle de représenter une scénette théâtrale. Et elle constitue aussi une potentialité inépuisable pour l'enseignement/apprentissage des langues parce qu'elle sollicite l'interaction verbale ce qui permet de développer la compétence de communication en langue étrangère (Kim, H.-Z. 2012)

L'activité théâtrale contient trois compétences communicatives langagières selon CECRL (2001) : compétence linguistique, compétence sociolinguistique, compétence pragmatique. Grâce à l'activité théâtrale, les étudiants peuvent approfondir leur savoir, leur savoir-faire et leur savoir-être. L'exploitation de l'activité théâtrale en classe de FLE permet de créer un climat favorable pour l'apprentissage de l'expression orale, dans lequel les apprenants se trouvent dans des situations de communication proches de celles qui est dans la vie quotidienne. (Hinglais .2003 ; Dallier .2014)

De plus, l'activité théâtrale offre aux enseignants la possibilité de travailler plusieurs activités,

---

selon leurs objectifs (compréhension écrite, interaction orale....). Alors, l'activité théâtrale peut contribuer à améliorer la compétence linguistique des étudiants en renforçant leurs acquisitions linguistiques à travers la mise en valeur de leurs aptitudes langagières sur le plan de l'expression orale ( Zerara, 2008).

Les avantages de l'activité théâtrale en classe de FLE concernant certains plans (CHRISTOPHE Alix. Dominique La Georgette, et Eve-Marie Rollinat-Levasseur,2015) :

**Le plan motivationnel et affectif :**

L'activité théâtrale permet de surmonter les obstacles d'ordre affectif, elle rend l'étudiant dynamique, tire son profit d'une atmosphère détendue pour mieux apprendre.

**Le plan linguistique :**

L'exploitation de l'activité théâtrale peut collaborer à une amélioration des acquisitions linguistiques et mettre en valeur les aptitudes langagières de l'étudiant sur le plan de l'expression orale.

**Le plan collectif :**

L'activité théâtrale est une pratique collective où l'étudiant est amené à interagir avec l'autre, à échanger et partager, à écouter

l'autre. Elle aussi un travail qui incite à la collaboration Elle est la bonne méthode pour amener les étudiants à s'initier à travailler ensemble en vue de réaliser un objectif commun, ce qui répond aux exigences de l'apprentissage.

**Le plan de la gestualité**

L'activité théâtrale en tant qu'une activité représentative s'appuie sur le langage corporel plus que le langage verbal.

À la lumière de ce qui précède, l'activité théâtrale représente un outil intéressant du fait qu'elle tient compte conjointement du verbal et du corporel dans l'enseignement de l'interaction orale. C'est une invitation à l'éducation du corps et l'appropriation des gestes comme actes accompagnant la parole (Hermeline. 2007 ; Bernard, Isabelle.2010 et Louys,Gilles.2013). Cette activité est donc le bon choix pour faire collaborer les étudiants dans le but d'améliorer leur apprentissage. Par là, le théâtre est un moyen pour améliorer l'esprit d'équipe entre les étudiants.

Mais l'introduction de l'activité théâtrale en classe de FLE, celle de l'évaluation, parce qu'il est difficile d'évaluer l'activité théâtrale en tant qu'une activité interactionnelle. C'est une activité qui nécessite des enregistrements pour évaluer les

---

productions des élèves ce qui provoque beaucoup d'obstacles. (Payet .Adrien.2010)

***Dans ce contexte, comment peut-on passer à la mise en pratique des activités théâtrales en classe de FLE :***

Selon notre recherche ; l'étudiant sera appelé à réagir oralement. Il peut prendre part à des dialogues, contribuer à des jeux de rôles, restituer un poème ou une chanson, faire des lectures oralisées, pour marquer rythme et sens.

De toute évidence, le jeu de rôles et les dramatisations proposés par les méthodes communicatives, d'une façon générale, ont pour but de motiver les étudiants et de leur assurer le droit de s'exprimer en toute liberté.

C'est dans cette perspective que nous proposons une réflexion sur la possibilité d'envisager une pratique théâtrale, texte et jeu, dans l'enseignement de FLE. (MERCUZOT, Irène et NOURY, Marie-Noelle,2000). Un jeu de rôle est une activité par laquelle une personne incarne le rôle d'un personnage dans un environnement fictif.

Les avantages évoqués du jeu de rôles sont l'interaction, les émotions, la motivation et l'activité communicative orale (la

voix, l'intonation, les gestes, les mouvements, etc.). Dans un jeu de rôles, les étudiants peuvent également recevoir des directives assez précises qui mettent en évidence la nature de leurs échanges ou les points de langues qu'ils sont censés découvrir.

Le jeu de rôles implique que les étudiants «jouent» un rôle donné qui est clairement défini selon un canevas. Il est très semblable à un rôle dans une pièce de théâtre.

***Les principaux objectifs du jeu de rôles :***(Christophe,S. et al.2000)

- Faire entrer le monde extérieur dans la classe et simuler des situations authentiques ; l'étudiant peut ainsi réinvestir ce qu'il a appris en dehors de la classe.
- Concilier la langue et les langages, autrement dit rallier « un système structure de signes utilise par les individus d'une communauté pour communiquer entre eux » (Robert, 2002 : 96) a d'autres formes de systèmes de communication (le langage du corps, des gestes).
- Tenir compte des éléments situationnels et donne de la pragmatique qui insiste plus particulièrement sur les modalités des énoncés.

- 
- Intégrer la composante socioculturelle, qui relève de la connaissance des régies sociales et des normes d'interaction.
  - Développer la composante discursive, relative à des messages organisés et orientés par un projet
  - Encourager la composante stratégique, qui relève de tous les moyens verbaux ou non verbaux pour compenser une maîtrise imparfaite de la langue.

Dans cette perspective, le jeu de rôles peut être préparé par les étudiants mais il doit aussi être improvisé. Sans l'improvisation le jeu de rôles 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. Il faut tenir compte du fait que si le jeu de rôles est trop préparé il tourne au théâtre à texte et ne correspond plus à son objectif qui est le développement de l'expression orale spontanée. (Silva, Haydée, 2008)

Le jeu de rôles amène les étudiants à mettre en pratique leurs connaissances et à développer diverses capacités, à travers des mises en situation liées au contenu de l'enseignement. Il

crée un contexte simulant le milieu professionnel où ils travailleront à l'issue de leur formation, à mettre en application les connaissances abstraites acquises en cours, en travaillant sur des problèmes de droit concrets, de confronter donc l'enseignement théorique et les situations réelles, à développer le sens du raisonnement et de l'argumentation pour apporter aux problèmes la réponse juridique adéquate, à travailler en équipe autour d'un objectif commun, à faire preuve d'imagination et de créativité, à développer la confiance en soi et à partager leur expérience avec les autres.

Ceci lui permet de mettre en application ses savoirs, d'acquérir des savoir-faire et d'adopter des attitudes découlant de l'enseignement qu'il a reçu. Ce passage du mode passif au mode actif, par l'implication personnelle des étudiants, rend l'enseignement plus vivant.

C'est surtout avec l'épanouissement de l'approche communicative, que le jeu de rôles a obtenu sa naissance. En effet, il est devenu l'activité emblématique du renouveau dans l'enseignement/apprentissage des langues, car il permettait de céder l'initiative aux étudiants, de remettre l'accent sur le sens et non sur la forme, d'introduire une pédagogie différenciée, de tenir

---

ouvertement compte des aspects culturels et pragmatiques. L'objectif essentiel est d'apprendre à communiquer en langue étrangère en proposant des situations interactives et proches de l'authentique. Il s'agit avant tout d'ouvrir le monde clos de la classe sur l'extérieur, sur la vie réelle et de faire acquérir les registres et usages de la langue en tentant de ne pas séparer de la langue des langages ni des contenus culturels. (Hinglais, S. 2001)

L'approche communicative a pour but de susciter chez l'étudiant l'envie et le désir d'apprendre la langue cible par sa propre expérience. Elle essaye d'introduire une meilleure intégration du réel et de l'authentique aux contenus de l'enseignement. Il était nécessaire de préparer l'étudiant à utiliser la langue cible pour une communication en situation réelle qui se trouve en dehors de la classe.

Suivant cette idée l'approche communicative et jeu de rôles partagent de nombreux traits communs. En effet, le jeu de rôles est centré sur l'étudiant et favorise très tôt l'interaction orale et le travail en groupe; il développe les cinq composantes de la compétence de communication (linguistique,

discursive, référentielle, socioculturelle et stratégique) ; il motive ; il invite à la créativité ; et il met en valeur la communication non verbale.

En effet, enseigner une compétence de communication, c'est enseigner non seulement un savoir mais aussi un savoir-faire et un savoir-être, et faire pratiquer entre autres des activités de simulation, qui permettent à l'étudiant d'interagir dans la langue étrangère en restant très près de la réalité hors classe.

Le jeu de rôles étant une des activités de simulation possibles dans la classe, il convient ici de tenter de déterminer dans quelle mesure il correspond vraiment aux paramètres communicatifs.

Avec l'approche communicative, les contenus sémantiques ont été classés en tant qu'éléments de communication, ce qui n'était pas le cas auparavant même s'ils étaient considérés comme importants. On a commencé, entre autres, à distinguer les actes sociaux réalisés par les mots énoncés -autrement dit les actes de parole, unités minimales de conversation (demander/accepter/proposer/refuser, etc.). Le canevas de jeu de rôle va permettre de cibler un certain type d'actes de parole, afin d'entraîner les apprenants à leur utilisation

---

dans le contexte non scolaire. (Cilianu-Christine. Corina. 2008)

*Le jeu de rôles rejoint tout à fait les préoccupations de l'approche communicative.* Afin de mieux comprendre quels sont les éléments qui font de lui une activité pleinement communicative, nous pouvons citer sept éléments : l'entraînement à l'oral; les composantes de la compétence de communication ; le travail en groupe ; la centration sur l'apprenant; la motivation ; la créativité et la communication non verbale.

Puisque l'approche communicative recentre l'enseignement/apprentissage de la langue étrangère sur la communication, l'étudiant doit être en mesure de gérer les cinq composantes de la compétence de communication. Dans le jeu de rôles, les étudiants sollicitent ces cinq composantes.

L'approche communicative réserve une part importante à la diversification de l'interaction orale en classe. La prise de parole n'est plus l'apanage exclusif de l'enseignant, et les étudiants sont invités à travailler en grand groupe, en sous-groupes, par paires, individuellement... En privilégiant le travail en groupe,

En effet, un travail est plus productif lorsqu'il se fait en groupe qu'individuellement : chaque membre du groupe à ses propres idées qu'il met en commun avec les autres ; plus il y a d'idées et de points de vue, plus le travail est riche.

L'approche communicative a marqué un tournant dans l'histoire de la didactique des langues par un renversement de perspective : il ne s'agissait plus de savoir comment enseigner, mais plutôt de déterminer comment favoriser l'apprentissage. L'étudiant devenait ainsi un sujet actif, responsable et autonome, placé au cœur du dispositif pédagogique, et dont il importait de connaître les besoins et les intérêts. L'enseignant a plutôt une fonction de facilitateur et de conseiller.

Dans le jeu de rôles, l'étudiant participe à son propre apprentissage, et il en est d'ailleurs l'acteur principal. Quand il propose des canevas de jeu de rôles, l'enseignant doit donc tenir compte des besoins linguistiques, communicatifs et culturels exprimés par l'étudiant. (Renard, Christine. 2008)

La motivation est aussi un élément sur lequel insiste l'approche communicative et qui est doit exister pendant l'activité du jeu de rôles. En effet, le jeu de rôles

---

peut rapprocher l'étudiant de la réalité en lui permettant d'acquérir un savoir-être et un savoir-faire directement applicables dans des situations de la vie quotidienne.

Selon l'approche communicative, l'enseignant est celui qui doit être gestionnaire des activités de la classe, co-participant au processus d'apprentissage, négociateur, conseiller, soutien, ressource, dispensateur d'informations, locuteur compétent, auditeur attentif, observateur, animateur, chercheur et quelque'un de patient. De sa part, l'étudiant doit avoir la volonté de saisir toute occasion, en classe et en dehors de la classe, de communiquer, de s'engager personnellement et activement dans les activités d'apprentissage, de faire des propositions quant aux activités ou aux tâches, de partager des connaissances et des expériences, de respecter la personnalité d'autrui, d'apprendre en essayant de communiquer, d'accepter d'être corrigé par l'enseignant et par ses camarades. Ensuite les étudiants doivent rechercher des informations qui puissent les guider, utiliser les ressources disponibles, évaluer les textes et les tâches, évaluer ses résultats et sa progression générale. Ce qui exige la nécessité de créer en classe un contexte

favorable à un entraînement et motivant pour communiquer.

En un mot, le but principal de l'enseignement de FLE selon l'approche communicative est de faire parler les étudiants, de leur apprendre à communiquer pour qu'ils soient capables d'appliquer cette aptitude à la communication dans une situation naturelle, loin de la classe et du professeur. De ce fait, on a introduit le jeu de rôle comme outil pédagogique en classe de FLE. L'approche communicative et le jeu de rôles permettent à l'étudiant de s'exprimer très tôt dans l'apprentissage. Le jeu de rôles est en effet une activité communicative à bien des égards. L'enseignement d'une compétence de communication, la centration sur l'étudiant, la communication verbale et non verbale, la motivation, la créativité, le travail en groupe -autant de paramètres valorisés par l'approche communicative- sont les éléments essentiels pour que l'activité de jeu de rôles soit réussie.

**Conclusion :**

À l'issue de cette recherche et au cours de l'expérience pédagogique, nous sommes arrivés à donner des constats qui sont relatifs à l'exploitation du théâtre francophone en classe du FLE.

---

Faire du théâtre donne aux étudiants un rapport vivant à la langue, c'est une activité d'apprentissage caractérisée par le jeu. Le théâtre scolaire permet à l'étudiant de libérer ses capacités créatives et intellectuelles. C'est aussi une possibilité de s'exprimer non seulement par la parole mais aussi par le corps, l'association du corps et de la parole lui permet d'accéder au sens et à une appropriation linguistique en contexte.

L'objectif premier que vise tout enseignant de langue étrangère est de développer les moyens d'interaction orale de l'étudiant. Le rôle de l'enseignant est d'être médiateur, d'initier et de sensibiliser, afin que l'étudiant puisse exprimer ses émotions et ses pensées tout cela en à l'aide des textes de littérature, la connaissance de la civilisation et de la culture de la langue, on peut aussi proposer des textes courts et modernes motivants.

Pour un enseignement efficace de l'oral en classe de FLE, l'effort va dépasser le cadre pédagogique et toucher à la didactique qui doit se manifester à travers la bonne segmentation des leçons, le bon choix des supports et la variation des activités surtout en intégrant le jeu de rôles qui peut être une bonne source de

motivation, d'interaction verbale et non verbale .

### **Cadre expérimental :**

Notre expérimentation est pour objet l'intégration de l'activité théâtrale, et particulièrement le jeu de rôles en classe de deuxième année secondaire aux écoles francophones afin de développer les compétences de l'interaction orale chez eux.

Pour notre échantillon, nous avons choisi 30 étudiantes d'une école francophone au Caire (Collège du Bon Pasteur )

Avant l'expérimentation, la chercheuse a mené une enquête (une suite de 11 questions) avec 24 enseignants de FLE. Ce n'est pas le but de critiquer des méthodes qu'ils utilisent en classe de FLE mais de savoir s'ils emploient les jeux de rôle pour développer l'interaction orale des étudiants ou ils choisissent d'autres activités afin de réaliser le même objectif.

#### **1) L'enquête :**

Vingt-quatre enseignants ont répondu à notre enquête. On a utilisé la méthode qualitative et la méthode quantitative, qui impliquent un résumé des données sous forme de tableau suivi d'une discussion des résultats.

*Objectifs de l'enquête :*

- de savoir si les enseignants de FLE utilisent les activités théâtrales en classe de FLE.
- de détecter s'ils sont familiers avec les avantages de ces activités, comme par exemple de stimuler la parole et d'encourager l'interaction orale des étudiants.
- de s'informer plus sur les matériels et les méthodes de travail employés par les enseignants afin de développer

la compétence de l'interaction orale des étudiants.

*Description de l'enquête :*

Notre enquête se compose de 11 questions destinées aux 24 enseignants de FLE (cf. annexe n.1)

*Quant à la première question :*

*Les activités ludiques font-elles partie du programme d'enseignement ?*

**Tableau n 1:**

Non  
20%

Donc pour la majorité des enseignants les activités ludiques existent dans le programme, contrairement à 20% d'enseignants qui déclarent que les activités

Oui  
80%

ludiques n'existent pas dans le programme.

*La deuxième question :*

*Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe ? Et pourquoi ?*

**Tableau n 2:**

Le jeu de rôle et la comptine (la récitation)	01%
Lecture (étude des lettres)	08%
Poésie sous forme des chansons	90%
Le dessin	01%

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur les chansons et cela proposé essentiellement par le manuel scolaire qui joue un rôle important dans l'apprentissage d'une langue.

Les enseignants justifient leurs choix d'activités par des causes qui sont :

- L'étudiant assimile en chantant.
- L'étudiant peut réciter le poème facilement.
- Apprendre à prononcer les lettres et les mots correctement.

---

- Enrichir le savoir et motiver l'étudiant ...etc.

*La troisième question :*

**Tableau n 3:**

Pas de réponse	55%
Charades et les devinettes	5%
Conjugaison	10%
Les tices	2%
Jeu de mot	10%
Jeu de rôles	18%

Alors pour cette question, on a pu remarquer qu'il y a un grand nombre d'enseignants qui n'ont pas répondu, la cause reste inconnue, peut-être qu'ils ne sont pas satisfaits par le programme et les directives pédagogiques.

**Tableau n 4:**

Le manque de temps	50%
Le manque de matériel	10%
La surcharge des classes	30%
Le programme chargé	10%

Les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à accomplir leurs tâches, en premier lieu on trouve le manque de temps car les heures de cours sont insuffisantes pour apprendre convenablement les notions de FLE, le manque de matériel dans presque toutes les écoles primaire, il y a des enseignants qui se plaignent de la surcharge des classes et aussi le

**Tableau N 5 :**

L'apprentissage de l'oral  
100%

*Quelles activités ludiques sont préconisées dans les programmes et directives pédagogique?*

*La quatrième question :*

*Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques?*

programme qui est trop chargé, donc pour conclure; le jeu de rôle c'est bien mais y a-t-il moyen d'améliorer son application ? La question reste posée.

*La cinquième question :*

*Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, les jeux de rôles*

*exercent-ils une influence?*

L'apprentissage de l'écrit  
0%

L'accord des enseignants au sujet sur quel aspect de l'apprentissage a été de 100% pour l'apprentissage de l'oral.

La sixième question :

*Utilisez-vous des activités théâtrales dans l'enseignement du FLE pour développer l'interaction orale des élèves ? Cocher, s'il vous plaît, la réponse qui correspond à vos méthodes de travail.*

**Tableau n.6.**

<b>Jamais</b>	<b>Rarement</b> (max. 1 fois/année scolaire)	<b>Parfois</b> (2-3 fois/ année scolaire)	<b>Souvent</b> (plus de 3 fois/année scolaire)
<b>0</b> (0 %)	<b>4</b> (16,6 %)	<b>12</b> (50 %)	<b>8</b> (33,3 %)

Le tableau n.(6) montre que la grande majorité des enseignants (15 sur 24) utilisent les activités théâtrales en classe de FLE deux fois ou plus par année scolaire. En conséquence, nous pouvons affirmer que ces enseignants de FLE sont familiers avec le terme *activités théâtrales* et qu'ils les emploient dans une certaine mesure (c'est-à-dire « parfois » ou même « souvent ») en classe de FLE.

La septième question est centrée sur les méthodes de travail employées en classe de FLE. La question posée est :

*Quelles méthodes de travail utilisez-vous dans l'enseignement du FLE dans le but de développer l'interaction orale des élèves ? Cocher, s'il vous plaît, la (les) réponse(s) qui correspond(ent) à vos méthodes de travail.*

**Tableau n. (7)**

<b>Méthodes de travail</b>	<b>Jamais</b>	<b>Rarement</b> (max. 1 fois/année scolaire)	<b>Parfois</b> (2-3 fois/ année scolaire)	<b>Souvent</b> (plus de 3 fois/année scolaire)
Jeux	<b>0</b> (0 %)	<b>2</b> (8,3 %)	<b>4</b> (16,7 %)	<b>18</b> (75 %)
Chansons	<b>0</b> (0 %)	<b>2</b> (8,3 %)	<b>10</b> (41,7 %)	<b>12</b> (50 %)
Jeux de rôles	<b>0</b> (0 %)	<b>0</b> (0 %)	<b>14</b> (58,3 %)	<b>10</b> (41,7 %)
Représentations théâtrales courtes	<b>2</b> (8,3 %)	<b>12</b> (50 %)	<b>10</b> (41,7 %)	<b>0</b> (0 %)
D'autres activités, comme par exemple :	jeux de cartes avec différentes expressions ou chiffres, dialogues, interviews ou récits avec des mots-clés donnés à l'avance, descriptions basées sur des images, Nouvelles en français, ou répondre aux questions et motiver ses réponses			

Les résultats du tableau n.(7) montrent que les enseignants utilisent une grande variété d'activités dans le but de stimuler les paroles en classe. Ainsi, la grande majorité (18 enseignants sur 24) emploient plus de 2 fois par année scolaire des jeux. La moitié des enseignants (12 sur 24) utilisent des chansons au moins 2 fois par an. De plus, comme nous pouvons le voir dans le tableau ci-dessus, les enseignants ont mentionné aussi d'autres méthodes de travail qui encouragent l'interaction orale en classe de FLE. Donc, nous pourrions tirer la conclusion que l'utilisation des

activités théâtrales en classe de FLE est dominée par l'emploi des jeux, des chansons et des différents types de dialogues ou d'exercices oraux avec des mots-clés donnés à l'avance.

*La question 8 se focalise sur le matériel pédagogique employé par les enseignants en classe de FLE. Voici la question :*

*Quels matériaux utilisez-vous en classe de FLE pour développer l'interaction orale de vos élèves ? Cocher, s'il vous plaît, la (les) réponse(s) qui correspond(ent) à vos méthodes de travail.*

**Tableau n.(8) :**

<b>Matériel de travail/ pédagogique</b>	<b>Jamais</b>	<b>Rarement</b> (max. 1 fois/année scolaire)	<b>Parfois</b> (2-3 fois/ année scolaire)	<b>Souvent</b> (plus de 3 fois/année scolaire)
Manuel	<b>0 (0 %)</b>	<b>0 (0 %)</b>	<b>2 (8,3 %)</b>	<b>22 (91,7 %)</b>
Exercices créés par vous-même	<b>0 (0 %)</b>	<b>2 (8,3 %)</b>	<b>8 (33,3 %)</b>	<b>14 (58,4 %)</b>
Sites éducatifs/pédagogiques	<b>0 (0 %)</b>	<b>2 (8,3 %)</b>	<b>4 (16,7 %)</b>	<b>18 (75 %)</b>
Émissions de télévision	<b>0 (0 %)</b>	<b>4 (16,7 %)</b>	<b>4 (16,7 %)</b>	<b>16 (66,6 %)</b>
Musique	<b>0 (0 %)</b>	<b>2 (8,3 %)</b>	<b>10 (41,7 %)</b>	<b>12 (50 %)</b>
D'autres matériaux pédagogiques, comme par exemple :	_____			

Le tableau 8 indique que le manuel reste le matériel pédagogique par excellence pour les enseignants qui ont participé à notre enquête. 22 individus sur 24

l'utilisent souvent (plus de 3 fois par année). Une majorité des enseignants utilisent aussi souvent les sites éducatifs et pédagogiques (18 enseignants), les émissions de

télévision (16 enseignants) et des exercices créés par l'enseignant lui-même (14 enseignants). La moitié (12 sur 24) se servent aussi souvent de la musique. Aucun autre matériel, outre nos propositions, n'a été mentionné par les enseignants.

La question 9 a pour but d'étudier si les enseignants sont

familiers avec les avantages que l'utilisation des jeux de rôle peut avoir sur le développement des paroles en classe de FLE. Alors, voici l'énoncé:

*Que pensez-vous des énoncés suivants ? Veuillez choisir l'option qui vous convient le mieux.*

**Tableau n.(9) :**

Utilisation des jeux de rôle dans l'enseignement du FLE peut:	Pas d'accord 1	2	3	4	Entièrement d'accord 5
a. ... stimuler la confiance en soi des élèves	0 (0 %)	2 (8,3 %)	0 (0 %)	6 (25 %)	16 (66,7 %)
b. ... enseigner aux élèves des stratégies pour résoudre des problèmes linguistiques	0 (0 %)	0 (0 %)	6 (25 %)	4 (16,7 %)	14 (58,3 %)
c. ... donner à l'enseignant la possibilité d'adapter le contenu des textes littéraires au niveau de langue des élèves	0 (0 %)	4 (16,7 %)	8 (33,3%)	2 (8,3 %)	10 (41,7 %)
d. ... donner aux élèves la possibilité de s'entraîner aux compétences spécifiques qu'ils doivent consolider	0 (0 %)	0 (0 %)	2 (8,3 %)	6 (25 %)	16 (66,7 %)
e. Autres choses, comme par exemple:	_____				

Comme le tableau n.(9) le montre, la majorité des enseignants sont entièrement d'accord avec nos énoncés liés à l'utilisation des jeux de rôle en classe de FLE. 66,7% des enseignants sont conscients du fait que les jeux de rôle donnent aux étudiants la possibilité de débloquer leur peur et leurs inhibitions, ce qui entraîne une plus grande confiance en soi. De plus, nous avons obtenu le même taux de pourcentage (66,7 % ou 16 sur 24), à savoir celui lié à l'entraînement des compétences spécifiques que les étudiants

doivent consolider. Ainsi, les enseignants ont la possibilité de varier le contenu des textes ou des dialogues afin que les étudiants travaillent avec une certaine catégorie lexicale ou un certain temps verbal.

*La question 10* se focalise sur les avis des enseignants concernant les effets que peuvent avoir les jeux de rôle sur l'amélioration de la prosodie et sur le développement linguistique. Ainsi, l'énoncé est le suivant : *Que pensez-vous des énoncés suivants ? Veuillez choisir l'option qui vous convient le mieux.*

**Tableau n.(10) :**

L'utilisation des jeux de rôle dans l'enseignement du FLE développe:	Pas d'accord 1	2	3	4	Entièrement d'accord 5
a. ... la prononciation	0 (0 %)	0 (0 %)	2 (8,3 %)	4 (16,7 %)	18 (75 %)
b. ... l'intonation	0 (0 %)	0 (0 %)	2 (8,3 %)	6 (25 %)	16 (66,7 %)
c. ... l'apprentissage des mots	0 (0 %)	0 (0 %)	6 (25 %)	6 (25 %)	12 (50 %)
d. ... l'apprentissage des expressions idiomatiques/figées	0 (0 %)	0 (0 %)	2 (8,3 %)	6 (25 %)	16 (66,7 %)
e. ... l'apprentissage des phrases quotidiennes	0 (0 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	6 (25 %)	18 (75 %)
f. ... l'apprentissage des formules de politesse	0 (0 %)	0 (0 %)	4 (16,7 %)	4 (16,7 %)	16 (66,6 %)

Le tableau n.(10) montre que la plupart des enseignants sont entièrement d'accord avec nos propositions, comme par exemple

l'affirmation que l'utilisation des activités dramatiques en classe de FLE donne la possibilité aux étudiants de développer la prononciation (18 sur 24) et

---

l'intonation (16 sur 24), mais aussi celles concernant l'apprentissage des expressions idiomatiques (16 sur 24), des phrases quotidiennes (18 sur 24) et des formules de politesse (16 sur 24). De plus, la moitié des enseignants (12 sur 24) sont entièrement d'accord en ce qui concerne l'apprentissage des mots. Alors, nous pouvons dire que la plupart des enseignants qui ont choisi de répondre à notre enquête sont d'accord sur le fait que les activités théâtrales permettent la réception et la production de la langue cible, aussi l'interaction orale dans la langue française comme langue étrangère.

*La dernière question* demande aux enseignants de se prononcer sur les facteurs qui contribuent au choix d'activités en classe de FLE. Voilà la question:

*Quels sont les facteurs qui influent votre choix d'activités pour développer l'interaction orale des élèves en classe de FLE ?*

Parmi les réponses données par nos enseignants, nous trouvons tout d'abord la dynamique du groupe, le nombre d'étudiants, leur niveau linguistique et leur style d'apprentissage. Il y a bien sûr d'autres facteurs qui influencent le choix d'activité, à savoir le thème et l'intérêt que ce thème suscite chez l'étudiant, le manuel, l'authenticité du matériel proposé

et l'atmosphère dans la salle de classe, c'est-à-dire si les étudiants ont la confiance nécessaire d'utiliser la langue cible en classe.

*À la fin de l'enquête, quelques enseignants ont décrit leur réaction en enseignant l'oral :*

- Certains constatent une baisse d'attention lorsqu'il y a des dialogues en binômes.
- Certains accompagnent des étudiants qui n'osent pas forcément prendre la parole par peur de l'erreur. Au niveau de l'oral, il existe de véritables blocages qu'il faut prendre en considération.
- Certains étudiants ont un rapport difficile à l'expression orale en raison de leurs parcours personnel.

Après avoir demandé aux enseignants de donner leur avis sur l'utilisation des différentes méthodes de travail, des matériels pédagogiques variés et des facteurs qui contribuent aux choix d'activités en classe de FLE, ainsi que sur les effets de l'emploi des activités théâtrales comme outil pédagogique dans l'enseignement de FLE, nous allons continuer avec la partie dans laquelle nous essaierons de répondre à nos questions de recherche, et puis présenter une conclusion qui aboutira à l'identification de

---

quelques nouveaux champs de recherche.

D'après les réponses des 24 enseignants, la chercheuse peut déduire que la majorité des enseignants utilise les chansons comme moyens de développement de l'interaction orale en classe de FLE. Un grand nombre parmi eux est convaincu que le jeu de rôles exerce une grande influence sur l'apprentissage de l'oral mais, ils ne l'utilisent pas. La plupart d'eux rencontrent de nombreuses difficultés en menant les jeux telles que : le manque de temps et de matériels et la surcharge des classes.

**2) La grille d'observation :**

*Notre grille d'observation a pour but d'observer et d'évaluer les compétences d'interaction orale chez le public visé.*

*De même notre grille peut être utilisée en autoévaluation afin que l'étudiant prenne conscience de ses points forts et points faibles au niveau pédagogique, lors du déroulement de l'expérimentation.*

*Alors, étudiants, formateurs, futurs-enseignants et enseignants peuvent utiliser cet outil.*

**a) Description de la grille :**

*Cette grille d'observation comporte (25 items), qui permettent d'observer les membres de l'échantillon lors d'une activité d'interaction orale. (cf. annexe n.2).*

*L'observateur doit mettre une croix dans la case correspondant au niveau atteint par l'étudiant pour chacun des items :*

*Toujours (3points), souvent (2points), rarement (1point), jamais (zéro)*

*Alors la note totale = 75*

*La chercheuse a laissé quelques lignes pour la notation des commentaires à la fin de la grille.*

**b) Validité et Fidélité de la grille :**

*Quant à la validité de la grille d'observation élaborée, cet outil a été validé par quatre formateurs.*

*Leurs recommandations et les données recueillies ont permis l'apparition de la grille dans sa forme finale claire et sans ambiguïté.*

*Pour la fidélité de la grille, nous avons calculé le coefficient de concordance entre les scores attribués par deux observateurs pendant deux observations qui se font simultanément sur un échantillon de 30 étudiantes, d'après l'équation suivante (El-Bahey,1979):*

*Le coefficient de concordance =  $NA/NA+ND \times 100$*

*Le coefficient de concordance est 80%. Ce qui montre que la grille est assez fidèle.*

*Les résultats du pré*

---

*observation montrent que les étudiants ont des difficultés qui concernent la prononciation, l'articulation, les liaisons, l'intonation, les pauses, le silence, la posture, les gestes, l'expression faciale, le contact visuel .....*

***Les résultats du pré observation :***

*En ce qui concerne les compétences verbales (16 compétences)*

- (20) étudiantes utilisent rarement des idées claires, nombreuses et originales, tandis que (10) seulement parmi elles le font souvent.
- (10) étudiantes utilisent souvent des phrases bien structurées et enchainées, tandis que (10) ne les utilisent jamais et (10) étudiantes les utilisent rarement.
- (10) étudiantes varient souvent leur intonation, 10 la varient rarement, tandis que 10 ne le varient jamais (monotones).
- (5) étudiantes articulent et prononcent souvent bien les mots, tandis que (20) étudiantes le font rarement et (5) ne savent jamais articuler ni prononcer les mots.
- (5) étudiantes seulement trouvent toujours le mot correct ou ils utilisent des stratégies de compensation comme les synonymes, (10) étudiantes le

font rarement et le reste (15) ne savent jamais le faire.

- (10) étudiantes adaptent souvent le volume de voix à la distance qui les sépare des interlocuteurs, tandis que (20) étudiantes ne l'adaptent jamais.
- (10) des étudiantes utilisent souvent un vocabulaire précis, riche et correct, tandis que (15) étudiantes l'utilisent rarement et (5) ne l'utilisent jamais.
- (8) étudiantes s'expriment toujours avec aisance dans la langue orale, tandis que (10) étudiantes le font rarement, (5) étudiantes le font souvent et le reste (7) étudiantes ne savent jamais s'exprimer en langue française.

*En ce qui concerne les compétences non verbales :(9 compétences)*

- (5) seulement des étudiantes utilisent souvent les pauses et les silences significatifs, tandis que (15) étudiantes l'utilisent rarement et (10) ne savent jamais le faire.
- (10) étudiantes se tiennent toujours droit, tandis que les autres (20) étudiantes ne savent jamais le faire.
- (5) étudiantes se déplacent souvent en parlant, tandis que (5) autres se déplacent toujours. (10) étudiantes se déplacent rarement en parlant,

---

tandis que (10) ne se déplacent jamais.

- (8) des étudiantes ont un regard qui capte toujours l'attention des locuteurs, tandis que (22) parmi eux, leur regard ne capte jamais l'attention de leurs locuteurs.
- (8) étudiantes regardent toujours chacun des interlocuteurs de façon régulière, tandis que (12) les regardent rarement, d'une façon indirecte et (10) ne regardent jamais les interlocuteurs.
- (10) parmi les étudiantes utilisent souvent des gestes qui aident à la compréhension du discours, tandis que (10) ne les utilisent jamais et (10) l'utilisent rarement.
- (8) étudiantes ont souvent le visage calme, tandis que (15) ont rarement le visage clame et (7) ne l'ont jamais.

***Interprétation des résultats :***

Si on parle de compétences d'interaction verbale, la plupart des étudiantes ont des difficultés à construire des phrases enchainées et bien structurées. Elles sont incapables d'engendrer des idées nombreuses et originales. Elles utilisent la même intonation tout le temps. Elles ont des problèmes à articuler et à bien prononcer. Elles

n'arrivent même pas à choisir un vocabulaire précis, varié et correct.

Pour les compétences d'interaction non-verbale, on observe que la majorité des étudiantes restent à leur place pendant toute la scène. Elles ne savent pas comment attirer l'attention des spectatrices. Parfois, elles utilisent des gestes mais pas d'une façon correcte.

***3) Le pré/post test :***

La chercheuse a élaboré un pré/post test qui a été appliqué auprès d'un échantillon de (30) étudiantes de la deuxième année secondaire d'une école francophone déjà citée. (cf.annexe.n.3)

**Objectifs du test :**

- L'objectif de notre pré/post test est de détecter le niveau actuel des compétences de l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire aux écoles francophones.
- L'objectif de son ré application est d'évaluer l'efficacité du jeu de rôles pour développer les compétences en question.

**Description du test :**

Le pré/post test a été élaboré à partir des éléments dégagés de notre problématique ainsi que notre cadre théorique. Il est composé de 10 jeux de rôles. Chaque binôme tire au sort deux

---

sujets et en garde un seul, puis dispose de dix minutes pour le préparer. Les étudiantes passent ensuite devant l'évaluateur pour un dialogue de cinq minutes. Les jeux de rôles concernent tous des situations de la vie quotidienne. La note totale du pré/post test est 50 points. On accorde 2 points à chacune des 25 compétences d'interaction orale déjà mentionnées.

**Passation du test :**

La chercheuse a choisi les étudiantes de la deuxième année secondaire à une école francophone, pendant l'année scolaire 2019-2020 comme échantillon de la recherche actuelle. Elles sont au nombre de 30 (au niveau de A2 et B1).

**Fidélité du test :**

- Vu que notre test se compose de 10 jeux de rôles, et que chaque étudiante va choisir un seul pour le traiter, la note du test ne diffère pas d'un jeu à l'autre car les critères d'évaluation de l'interaction orale sont les mêmes pour chaque jeu. Pour calculer l'indice de fidélité du test des compétences de l'interaction orale, nous avons fait deux passations : la première a eu lieu à la fin d'octobre 2019,

deux semaines après, nous avons réappliqué le test sur le même échantillon de sorte que chaque étudiante traite le même jeu de rôles choisi à la première fois, nous avons calculé la corrélation entre les notes des deux applications pour chaque étudiante, il est égale à 0,96. Cela signifie que notre test est très fidèle et que tous les jeux de rôles sont équivalents.

**Validité du test :**

Nous avons calculé la Validité du test à partir de sa Fidélité en appliquant la formule suivante (El Bahy, 1979).

$$V = \frac{46}{\sqrt{F}} = 0.9$$

Cette valeur confirme que notre test est valide.

**Application du test comme pré test :**

Notre pré test est appliqué auprès de l'échantillon de la recherche avant l'expérimentation. La chercheuse a recours au T. test afin de répondre à la 2<sup>ème</sup> question concernant le niveau actuel des étudiantes aux compétences orales.

---

#### **4) Stratégie d'enseignement : (cf. Annexe n.4)**

##### **Objectifs :**

- Comprendre le mouvement du corps et la relation corps/langage.
- Perfectionner sa voix, diction et prononciation.
- Découvrir et comprendre un texte de théâtre.
- Utiliser la lecture à voix haute pour faciliter la prise de parole des étudiants.
- Transformer un texte de théâtre en situation de communication.
- Bien prononcer et articuler.
- Utiliser le texte en tant que prétexte pour l'enseignement du français.
- Apprendre à lire et faire lire une pièce de théâtre.
- Favoriser l'autonomie de l'étudiant dans sa production orale.

##### **Contenu ( scènes choisies ) :**

La chercheuse a choisi des pièces de théâtre très simples, courtes, un peu comiques, et qui ont un texte clair et compréhensible, afin d'attirer l'attention des étudiants, et éviter l'ennui telles que : « Le médecin malgré lui » de Molière.

##### **Étapes : Notre stratégie passe par cinq étapes :**

###### **Phase de préparation :**

Avant de commencer le jeu en classe de langue, il est nécessaire de se pencher les règles du jeu. Ces règles ne doivent pas être excessivement courtes ni confuses ce qui poussent les étudiantes à refuser de jouer, à ce moment, ce jeu pour eux n'a pas de sens. D'un autre côté les règles ne doivent pas être trop longues et détaillées parce qu'elles peuvent les décourager. L'enseignant doit lire attentivement plusieurs fois la

ou les règles, il doit repérer les contradictions éventuelles et s'assurer lui-même qu'il les a bien comprises pour pouvoir les expliquer aux étudiantes. Les règles dans le cas des jeux de rôles ne sont pas exigeantes et presque tout part de l'imagination des étudiantes.

En ce qui concerne la préparation des jeux de rôles, on peut aider les étudiantes

en leur donnant un canevas. On peut distribuer à chaque étudiante une fiche qui renferme :

- le titre du jeu de rôle, par exemple « médecin malgré lui »
- le lieu où ce jeu de rôle se déroule : dans la rue, dans un bureau, chez un
- commerçant...
- le moment : la saison, le moment de la journée, l'heure.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- le nombre de personnages : deux ou plus.</li> <li>- les caractéristiques des personnages qui peuvent être sociales ou culturelles</li> <li>- (professeur, client, touriste...), physiques (grand, vieux, masculin, féminin...), psychologiques (attitude amicale, neutre, agressive...), leurs relations (familiales, amicales...), le ton (comique, sérieux...)</li> </ul> <p>Il est parfois utile de donner les informations qui portent sur le contenu linguistique qui est nécessaire comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le lexique prévisible ou utilisable.</li> <li>- la grammaire prévisible : besoin d'utiliser le temps de passé, du subjonctif...</li> <li>- les actes de paroles prévisibles : saluer, s'excuser, interroger, ordonner...</li> <li>- La liste avec ces informations n'est pas obligatoire. Elle peut seulement aider les étudiants à se débrouiller dans le jeu de rôles et à leur donner des idées.</li> </ul>	<p>doit notamment réfléchir aux questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Quels sont les résultats d'apprentissage attendus de l'activité (objectifs poursuivis en termes d'apprentissage) ?</li> <li>o Quels sont les savoirs, savoir-faire et attitudes que les étudiantes sont appelées à mobiliser dans l'exécution de cette activité ?</li> <li>o Quelles sont les lectures préalables à faire ?</li> <li>o Quel est le temps nécessaire pour la préparation, le déroulement et l'évaluation de l'activité : une séance de cours est-elle suffisante ou faut-il prévoir deux ou trois autres ?</li> <li>o Quelles sont les règles à poser?</li> <li>o Quels sont les obstacles à surmonter ? etc...</li> </ul> <p><i>Rôle de l'étudiant :</i> Suivre les règles données par l'enseignant.</p> <p><b>Phase d'entraînement</b></p> <p>Lors de cette phase, la chercheuse a composé des groupes d'étudiantes en nombre de trois. Elle leur a laissé la liberté totale de choisir le rôle qui leur convient. Pendant cette phase, on fait la première lecture de l'extrait théâtral adapté devant la classe pour expliquer aux étudiantes tous les mots difficiles (compréhension globale et non détaillée).</p>
<p>Pour certains jeux, il suffit seulement de donner cinq ou six indications et le reste porte sur l'imagination des étudiants.</p> <p><i>Rôle de l'enseignant :</i></p> <p>Durant cette étape, l'enseignant est planificateur, il</p>	

---

L'enseignant distribue aux étudiantes le texte à jouer. On leur demande de faire une lecture silencieuse, plusieurs fois, puis de souligner les mots difficiles. Sans expliquer, on leur demande de lire à haute voix.

Il explique les mots difficiles proposés par eux. En les réutilisant dans des phrases personnelles pour enrichir le lexique, mémoriser quelques expressions et donner un vocabulaire riche et varié.

L'explication du texte doit être faite réplique par réplique. D'ailleurs, quand les étudiantes comprennent les répliques et les didascalies, elles peuvent associer la gestuelle, le corps avec ce qu'elles disent (dans la phase suivante).

Durant cette phase, on invite les étudiantes/actrices à tour de rôle pour passer devant les étudiantes/spectatrices pour lire le texte théâtral sous forme des bandelettes afin qu'on puisse faire diagnostiquer les lacunes concernant l'interaction verbale. Donc, on a observé pendant cette phase que les étudiantes n'ont pas la capacité à prononcer et à articuler correctement les sons.

*Rôle de l'enseignant :*

L'enseignant est facilitateur, les étudiantes exécutent. Une fois que l'enseignant explique le cadre et les résultats

d'apprentissage attendus de l'activité, énonce les règles à respecter, présente les outils, donne les conseils et instructions l'activité relève des étudiantes elles-mêmes.

Rôle de l'étudiant :

- Choisir le rôle qui le convient.
- Faire une lecture silencieuse et souligne les mots difficiles.
- Lire à haute voix.
- Construire des phrases personnelles.

***Phase de l'exploitation du non verbal :***

On doit se référer à un texte (avec ses atouts internes et externes) parce que seule la pratique du texte peut sensibiliser l'étudiante aux dimensions structurales, phonétiques et prosodiques de la parole, une parole mise en action dans les répliques et les indications scéniques.

Le texte est lu, et compris. Il est considéré comme le point de départ et d'arrivée; c'est la raison pour laquelle, nous demandons aux étudiantes de mémoriser leurs rôles parce qu'au plan pédagogique, le texte mémorisé s'adapte très bien aux objectifs de l'enseignement de FLE. L'étudiante se préoccupe de donner sens à ses mots en utilisant son corps.

---

*Rôle de l'enseignant :*

Il donne aux étudiantes des remarques importantes concernant l'utilisation de leur corps (les gestes et les mimiques, le regard, les pauses, le silence) durant cette phase. Nous n'avons pas l'intention de faire des étudiantes des professionnelles du théâtre, mais c'est juste de montrer, l'importance du langage du corps. Lors de cette phase, les étudiantes n'ont pas utilisé leurs corps pour s'exprimer. Il y'a quelques-unes qui ont utilisé quelques gestes mais ces derniers ne correspondent pas au contenu.

*Rôle de l'étudiant :*

Donner sens aux mots en utilisant son corps.

***Phase de la mise en scène :***

Dans la phase de la mise en scène, on change l'organisation habituelle de la classe, alors, on réorganise la disposition des tables en U, afin que les étudiantes puissent jouer, se déplacer, se faire face ; pour assurer une bonne visualisation ; et ainsi pour attirer leur attention, et stimuler leur désir d'engagement dans l'activité. On demande aux étudiantes d'improviser le texte théâtral devant la classe, en utilisant leur corps et leur voix.

*Rôle de l'enseignant :*

L'enseignant n'est qu'un observateur et parfois il intervient

seulement pour calmer ses étudiantes quand il y'a un bruit dans la classe. Il demande aux étudiantes de dessiner le décor en respectant toutes les indications scéniques données par l'auteur.

*Rôle de l'étudiant :*

- Jouer.
- Se déplacer.
- Se faire face.
- Improviser le texte théâtral donné devant la classe en utilisant le corps et la voix.

***Phase de l'évaluation :***

***C'est la dernière phase de notre stratégie :***

L'évaluation de l'activité s'agit de faire un retour sur les comportements des étudiantes ayant participé à l'activité, afin de dégager les éléments essentiels, positifs et négatifs, de l'expérience menée.

Cette évaluation est triple :

- o Évaluation par l'enseignant : celui-ci pose des questions et livre ses impressions (par exemple, les étudiantes ont-elles pris en considération tous les aspects importants du jeu de rôle ? Ont-elles mis en pratique tous les concepts pertinents enseignés en cours ? Ont-elles formulé, dans un langage clair et avec conviction, les réponses aux questions posées ? etc.)

- Évaluation par les pairs : l'enseignant demande aux étudiantes qui n'ont pas participé à l'activité d'évaluer la présentation de ceux qui y ont participé ; toutes les étudiantes doivent avoir la possibilité de participer à l'évaluation.
- Auto-évaluation : l'enseignant demande aux étudiantes ayant participé à l'activité de s'autoévaluer (par exemple, comment l'étudiante a-t-elle perçu le rôle qu'il a joué ? S'est-elle bien identifiée au personnage qu'elle a incarné ? La participation à l'activité a-t-elle enrichi son apprentissage ? etc.)

*N.B :*

Au début de chaque séance de représentation nous avons mis la classe dans une atmosphère de travail, à travers : le calme, le groupement des étudiantes, un petit rappel concernant le théâtre scolaire et la pièce que nous voulons jouer.

***Ré Application du test comme post test:***

Après l'expérimentation, nous avons réappliqué notre test aux étudiantes (membres de l'échantillon de notre recherche) afin de mesurer l'efficacité de l'utilisation du jeu de rôles sur le

développement des compétences concernant l'interaction orale. Après avoir corrigé le test, nous avons calculé la moyenne des notes et les écarts types pour les utiliser à l'analyse statistique.

***Ré Application de la grille d'observation comme post observation :***

A la fin de l'application de notre expérimentation, nous avons réappliqué la même grille d'observation aux participants de notre échantillon afin de vérifier l'efficacité du jeu de rôle sur le développement des compétences de l'interaction orale.

***Les résultats et l'analyse statistique :***

Après l'application de notre expérimentation, le ré application de notre post test et post observation, la chercheuse a procédé à une analyse statistique des scores des étudiantes.

***La vérification de la première hypothèse :*** Il y a une différence significative entre la moyenne des notes des étudiantes au pré / post test, en faveur du post test en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale visées.

Pour vérifier la validité de la première hypothèse, la chercheuse a eu recours au T. test pour démontrer la signification statistique de la différence entre la

moyenne des notes des membres de l'échantillon au pré et au post test en faveur du post test en ce qui

concerne les compétences de l'interaction orale.

**Tableau (1) Résultats relatifs de (T) test pour l'existence de différence entre la moyenne des notes des étudiants, échantillon de la recherche, au pré/post test de l'interaction orale.**

**N= 30**

**Degrés de liberté=29**

compétences	Moyenne		Ecart type		T- test	Sig.
	Pré	Post	Pré	Post		
Interaction orale	10.00	32.10	8.76	4.51	12.637	<b>0.000</b>

Le tableau ci-dessus montre que la valeur de T. est inférieure que celle du tableau au degré de liberté au niveau de 0.01. Cela signifie qu'il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des étudiantes, membres de l'échantillon, au pré-post test en faveur du post test en ce qui concerne les compétences de

l'interaction orale. La première hypothèse est donc confirmée. (cf. tableau no(1)).

*La vérification de la deuxième hypothèse :* Il y a une différence significative entre la moyenne des notes des étudiantes au pré / post observation, en faveur du post observation en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale visées.

**Tableau (2) Résultats relatifs de (t) test pour l'existence de différence entre la moyenne des notes des étudiants, échantillon de la recherche, au pré/post observation de l'interaction orale.**

**N= 30**

**Degrés de liberté=29**

compétences	Moyenne		Ecart type		T- test	Sig.
	Pré	Post	Pré	Post		
Grille d'observation de l'interaction orale	21.16	48.84	9.59	6.85	13.128	<b>0.000</b>

Le tableau ci-dessus montre que la valeur de T. est inférieure

que celle du tableau au degré de liberté au niveau de 0.01. Cela

signifie qu'il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des étudiants, membres de l'échantillon, au pré-post observation en faveur du post observation en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale. La deuxième hypothèse est donc confirmée. (cf. tableau no.2)

Pour vérifier l'efficacité de l'utilisation des activités théâtrales sur le développement de l'interaction orale chez le public visé, nous avons utilisé la formule suivante (Ezzat Mohamed, 2016,273-284) :

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

$\eta^2$  = Carré d'Eta

**Tableau (3): La valeur de la taille de l'effet ( $\eta^2$ ) valeur de (T) et les degré de liberté (Df)**

Compétences	T- test	Df.	Valeur de la taille de l'effet ( $\eta^2$ )
<b>Test de l'interaction orale</b>	12.637	29	<b>0.846</b>
<b>Grille d'observation de l'interaction orale</b>	13.128	29	<b>0.856</b>

Du tableau ci-dessus, nous remarquons que la valeur de  $\eta^2$  est plus élevée que 0.232. Ce qui prouve que l'utilisation des activités théâtrales (jeu de rôle) a un grand effet sur le

t = la valeur de t

df= le degré de liberté

Nous remarquons que:

$$\text{si}(\eta^2) < 0,010$$

ce qui signifie que la taille de l'effet est faible.

$$\text{si } 0,010 > (\eta^2) \geq 0,05$$

Ce qui signifie que la taille de l'effet est petite.

$$\text{si } 0,05 > (\eta^2) \geq 0,1$$

Ce qui signifie que la taille de l'effet est moyenne.

$$\text{si } 0,1 > (\eta^2) \geq 0,3$$

Ce qui signifie que la taille de l'effet est grande.

$$\text{si } 0,3 > (\eta^2) \geq 0,5$$

Ce qui signifie que la taille de l'effet est très grande.

:Le tableau suivant montre les résultats de la taille de l'effet

développement des compétences de l'interaction orale chez le public visé. De cette façon on a pu répondre à la cinquième question de notre recherche: « Quelle est l'efficacité de ces activités sur le développement des compétences

---

de l'interaction orale chez le public visé ? » (cf. tableau.n.3)

***Discussion des résultats obtenus :***

Au terme de notre recherche, nous pouvons confirmer que notre expérimentation a un effet positif considérable sur le développement des compétences d'interaction orale des étudiantes de la deuxième année secondaire dans une école francophone (membres de l'échantillon).

Dans notre cas, la chercheuse a observé qu'à la première séance beaucoup d'étudiantes ont refusé de parler, mais à la deuxième, beaucoup d'entre elles ont participé, et se sont intéressées plus qu'avant. On a aussi remarqué, que ce travail a plu aux étudiantes, les a attirées, et la diversité de jeux de rôles les a motivées à parler, à participer et à s'exprimer oralement ; alors c'est ce qu'on cherche à réaliser.

Durant l'expérimentation, les étudiantes ont fait un travail collaboratif et un travail d'interaction orale remarquable, elles se corrigent mutuellement lorsque il y'avait une mauvaise prononciation, ainsi elles ont fait des remarques et des suggestions sur la façon de jouer.

Le commencement était un peu lent, les étudiantes/actrices avaient du mal à commencer car les étudiantes/spectatrices, attendent

impatiemment la représentation de la scène pour accéder sur le rôle joué par chacune ; pour valoriser ou dévaloriser le déroulement de la représentation en se référant aux méthodes proposées par leur enseignant ou animateur.

Pendant la mise en scène, on a pu remarquer que les étudiantes étaient motivées, elles sont devenues hyperactives, toutes ont voulu prendre la parole devant la classe ; même les étudiantes qui étaient timides au début de l'expérimentation voulaient participer et passer à jouer.

Suite au déroulement de la scène, les étudiantes éprouvent un plaisir lorsqu'elles réussissent une expérience difficile et quand elles aperçoivent leur progression et leur acquisition de nouveaux savoirs et /ou savoir-faire. Le choix du thème à traiter semble très important aussi, pour réussir un enseignement. Il est à noter que durant la mise en œuvre du jeu de rôles, un grand enthousiasme apparaissait au sein des groupes.

On peut aussi mentionner que les capacités se changent d'une étudiante à une autre, nous trouvons celles qui sont excellentes se sentent prêtes à parler dans toutes les situations, par contre les restes sont prisonnières de crainte du ridicule et de la honte, et afin de résoudre le problème de la

---

timidité, les étudiantes ont besoin de très longues heures de travail, et d'un grand effort pour les voir enfin parler.

***Difficultés rencontrées durant l'expérimentation :***

- *La peur d'être jugé* (du ridicule) : pour un adolescent il est un peu inhabituel de jouer des rôles devant ses collègues. C'est donc très important de créer un climat de confiance entre les étudiantes. Il ne faut cependant jamais forcer une étudiante à jouer s'il hésite de faire son rôle. Dans ce cas on peut alors lui trouver un autre rôle au sein du groupe.
- *Le bruit et l'excitation du groupe* : pour éviter cela, il faut que l'enseignant soit très sérieux et donne des consignes claires dès le début concernant le respect mutuel à l'intérieur et à l'extérieur de la classe. De plus, il doit aider les étudiantes à créer un règlement propre à elles afin d'être plus sérieuses, ainsi elles respectent d'avantage ces règles et deviennent plus efficaces.
- *Le temps à réaliser* : Le jeu de rôles dans notre cas aura une véritable utilité pour l'étudiante à travers le développement de la compétence de l'interaction orale, et aussi l'enseignant

pour atteindre ses objectifs. C'est pourquoi l'intégration de cette activité ne requière pas nécessairement beaucoup de temps pour sa réalisation.

- *La relation enseignant/étudiantes* : l'enseignant, malgré son égalité avec les étudiantes dans la transmission du savoir, ne doit en aucun cas perdre son statut et son rôle de guide et de formateur. La pratique de telles activités le rend obligé d'être si proche de ses étudiantes, c'est pourquoi, selon lui, cela est un risque de perdre ce statut. Or si l'activité est bien menée c'est le contraire qui se produit en général. Cela n'empêche que la relation et le respect qui se créent sont spécifiques à chaque enseignant avec son taux de maîtrise de sa classe.

***Conclusion :***

Vu que notre objectif est de développer l'interaction orale chez les étudiants du cycle secondaire aux écoles francophones, donc nous avons besoin d'un moyen qui sollicite l'interaction orale (verbale et non verbale) chez eux. Dans ce cadre, la chercheuse a choisi le jeu de rôles. Ce choix est en raison des caractéristiques que possèdent les dialogues théâtraux en constituant une communication plus proche à celle que l'étudiant pourrait établir en dehors de la classe en utilisant

---

un registre familier ou courant par le biais de FLE ce qui facilite l'assimilation de FLE et développe l'interaction orale des étudiants.

Nos conclusions confirment les hypothèses que nous avons émises pour cette recherche afin de répondre à nos questions.

On peut déduire que pour réussir le jeu de rôle, il est nécessaire de donner un minimum de règles : utiliser les gestes, parler clairement et à haute voix, ne pas tourner le dos au public, éviter de mettre les mains dans les poches...etc. Éviter d'associer les personnages par rapport au caractère ou de physique des étudiants. Il est recommandé de faire des corrections langagières et grammaticales spontanément pendant la phase de préparation. Alors que cela est à éviter lors des représentations car le fait de reprendre les étudiants peut les bloquer ou frustrer, donc les erreurs seront de préférence communiquées lors de la phase d'exploitation. Lors de la phase d'exploitation, il peut être intéressant de filmer les étudiants en train de jouer (objectif pédagogique) pour les visionner et commenter ensemble par la suite.

L'enseignant en tant qu'animateur joue un rôle très important, le met dans une situation de danger, celle de la

grande responsabilité, il doit contrôler l'implication des étudiants dans le jeu de rôle, leur donner la motivation suffisante, et aussi les laisser libres dans le choix du personnage sous son guidage, conseiller et guider en classe est très importante, afin de donner lieu à des discussions, dont les étudiants n'ont pas l'habitude de faire ou d'avoir le courage de faire, afin de bien gérer un travail collectif exceptionnel. Cette présence ne se limite pas à une simple observation derrière le bureau, mais le dépasse à une circulation entre les rangs, l'enseignant peut être aussi un parmi ses élèves lors de la présentation de la pièce par les acteurs, cette présence physique près des étudiants permet un rapprochement affectif entre enseignant/étudiant et permet d'établir un climat de confiance, de découvrir les problèmes que les étudiants affrontent, et les résoudre au bon moment. En général le rôle de l'enseignant pendant les activités ludiques est celui de facilitateur de communication, il est celui qui prend des notes et qui note les erreurs faites par les apprenants pour leur donner le *feedback* et en même temps il doit encourager les étudiants surtout ceux qui sont en quelque sorte timides.

---

On peut constater que la motivation des étudiants est un critère très important pour l'apprentissage et surtout de langues étrangères. Le choix libre de personnage, de jouer ou d'observer, donne une certaine autonomie à l'élève, loin des travaux imposés comme d'habitude, puisque on trouve souvent des élèves indisciplinés, qui ne veulent pas travailler, mais à travers le jeu de rôle ils s'adaptent au fur et à mesure.

À la fin de notre expérience, on peut déduire que le jeu de rôles ouvre chez les étudiants multiples horizons : possibilité de s'exprimer par le geste et la parole ; découverte de situations nouvelles ; expression de sentiments nouveaux ; victoire sur la timidité. Ainsi, il permet de créer une meilleure connaissance des autres ; travail collaboratif et la correction mutuelle.

Nous croyons qu'il nous reste sans doute des pistes à explorer, des points à préciser, à développer, à approfondir ; nous poursuivrons dans notre réflexion afin de perfectionner notre pratique pédagogique. Entre temps, nous espérons avoir permis aux professeurs de FLE, de mieux comprendre en quoi consiste le jeu de rôle ; et les avoir incité à le pratiquer de manière raisonnée pendant leur cours, afin qu'ils

puissent en faire profiter pleinement les étudiants.

Enfin, la chercheuse tient à exprimer son intention à vouloir pousser plus loin cette recherche dans cette perspective en mettant l'accent sur le rôle de l'enseignant et sa formation dans l'espoir de convaincre les chercheurs d'avoir recours à ce genre d'activité en le généralisant à tous les paliers de l'enseignement de FLE. De même, l'utilisation des pratiques théâtrales pour développer d'autres compétences telles que la prononciation, l'intonation, le vocabulaire, la grammaire, ainsi que les compétences socioculturelles et pragmatiques.

### **Bibliographie**

#### *Références en langue française :*

- Alix, C., Lagorgette, D. & Rollinat-Levasseur, É. (red.) (2013). *Didactique du français langue étrangère par la pratique théâtrale*. Université de Savoie, Chambéry.
- Cadre européen commun de référence pour les langues*. 2001. Conseil de l'Europe, Didier.ANCELIN-SCHUTZENBERGER, A. (2001). *Le Jeu de rôle*.- Paris : ESF.
- AREND, Christian et al. (2008). *Pratiques de l'oral*. Luxembourg : Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle.

- 
- BARRET, G. et LANDIER, J.-C. *Expression dramatique théâtre*- Paris : Hatier, Bernard, I. (2010). Pratique théâtrale et insécurité linguistique. Un exemple d'enseignement du FLE en Jordanie. *Synergies Algérie*, 10, 225-231.
- BIET, Christian, TRIAU, Christophe. (2006). *Qu'est-ce que le théâtre ?*, Collection folio essais, Gallimard.
- BOUDHED, Bachir. (2000). *Théâtre, Comédien, Un tout*. Alger : Elhikma.
- CABROL, Laurent. (2000). *Apprendre à mieux communiquer à partir d'une séquence sur la lecture à voix haute dans une classe de sixième*. 2000. 36 p. Mémoire professionnelle, lettres modernes, IUFM de l'Académie de Montpellier.
- Chaïb Taleb Fatima Zohra. (2015). La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère.
- CHRISTOPHE, S. et GROS SET-BUREAU, C. (2000). *L'Expression théâtrale au cycle 3*- Paris: Bordas.
- CILIANU-LASCU, Corina. (2003). L'ethnographie de la communication de Dell Hymes à John Gumpert. Dans : *Dialogos*. No 8 : 112-118.
- Cocton, M. N. 2011. L'expression théâtrale: la langue en action créative. *Voix Plurielles*
- DARDAILLON, Sylvie. (2009). *Les albums de Béatrice Poncelet à la croisée des genres : expériences de lecture, enjeux littéraires et éducatifs, implications didactiques* (Thèse de doctorat). Université François Rabelais, Tours.
- DE PERETTI, Isabelle. 2013. Patrimoine littéraire et théâtre contemporain de jeunesse au cycle 3. Dans S. Ahr et N. Denizot (dir.). (2015). *Les patrimoines littéraires à l'école, usages et enjeux* (p. 51-57). Namur, Belgique: Presses universitaires de Namur.
- DESMONS, Fabienne et al, (2005). *Enseigner du FLE : Pratique de classe*. Paris : Belin. 271
- DUBOS, Claire. (2014). *Jeu et théâtre en classe de langue*, Formation Alliance Française de Turin, Turin.
- DUBOIS, Joannie & TREMBLAY, Ophélie. (2014). *Coffre à outils pour enseigner le théâtre en classe de français*. Communication orale présentée au congrès de l'Association québécoise des professeurs de français : « Le
-

- 
- français, voie de communication », Sherbrooke, Canada.
- ELDER, D. (2003). « Jeu de rôle. Comment s'en servir ? », *Le Français dans le monde* n° 254 -Janvier.
- ELISIR, Elamin Hamid. (2015). *Théâtre et enseignement du français langue étrangère*. Synergie Algérie N°2. 2008, le 02-03.
- Guedida Fairouz. (2015). Le jeu de rôles une activité didactisée pour surmonter les difficultés de l'oral des apprenants.
- HALTE, Jean-François et RISPAIL Marielle. (2015). *l'orale dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris.
- HINGLAIS, S. (2001).- *Enseigner le français par des activités d'expression et de communication*.- Paris : Retz.
- LEBLANC, M. (2000)- *Jeu de rôle et engagement. Evaluation de l'interaction dans les jeux de rôle de français langue étrangère*- Paris : L'Harmattan.
- LACHAISE, Virginie. (2008). Les élèves à l'école du théâtre obligatoire. *Jeu : revue de théâtre*, 126(1), 105-107
- MAGALHAES DOS REIS, Maria da Glória. (2008). Le texte théâtral et le jeu dramatique dans l'enseignement du FLE. *Synergies Espagne, 1*, 153-162.
- MARAI, Hassan. (2002). *le théâtre scolaire*. Bayreuth : Dar El-Hillel.177
- MERCUZOT, Irène et NOURY, Marie-Noelle. (2000). « *Théâtre et Oral* », Dossier : l'oral, Blé 91 n°28, avril .
- Mihart, M. (2016). *Le théâtre éducatif dans l'enseignement du FLE*. Mémoire de licence. Högskolan Dalarna.
- PIEERA, Gisèle. (2008). *Une esthétique théâtrale en langue étrangère*. Paris : L'Harmattan,.
- PAGE, C. (2007). *Eduquer par le jeu dramatique. Pourquoi ? Comment ?*.- Paris : ESF.
- Payet, A. (2010). *Activités théâtrales en classe de langue*. CLE International, Paris.
- PROUST, F. et POSSE, P.- *Précis de jeux de rôle*- Paris : Editions d'organisation, 2001.
- QUENTIN, Gérard, *Enseigner avec aisance grâce au théâtre*. Lyon : Chronique sociale, 2004.163 p.
- RENARD, Christine. (2008). Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art
-

- 
- d'instruire et d'apprendre avec plaisir. *Français 2000*, n°212-21.
- SCHMIDT, P. (2006). Le théâtre comme art d'apprentissage de la langue étrangère. *Spirale: Revue de recherches en éducation*,
- SILVA, Haydée. (2008). Le jeu en classe de langue. Paris : CLE International.
- TABENSKY, A. (2007).- *Spontanéité et interaction. Le jeu de rôle dans l'enseignement des langues étrangères* - Paris-Montréal: L'Harmattan.
- VINH, Sandrine. ( 2001). *La gestion de l'oral dans une classe indisciplinée. L'oral un outil de démocratisation ?*. 2001. 32p. Mémoire, lettres modernes, Académie de Montpellier.
- VION, Robert. (2000). *La communication Verbale*. Paris : Hachette, 304 p.
- WEL, Chen, (2015). *Un regard nouveau sur le théâtre en tant que support pédagogique du FLE*. Synergie Chine. N°4. .
- WEISS, François. (2007). *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette.
- WILKINSON, Jane, (2011). *L'anxiété langagière chez les locuteurs d'anglais au niveau universitaire selon le programme d'apprentissage du français langue seconde préalablement suivi*. Québec : université Laval.
- Références en langue anglaise :*
- FONIO, Filippo & GENICOT, Geneviève. (2011). The Compatibility of Drama Language Teaching and CEFR Objectives – Observations on a Rationale for an Artistic Approach to Foreign Language Teaching at an Academic Level. *Scenario*, 5(2), 75-89
- LA VON BRIDGES, Carolyn. (2008). Effects of Readers' Theatre on English Language Learners: A Strategy for Oral Language and Reading Improvement. *TNTESOL Journal*, 1, 21-30.
- MACFADDEN, Pamela. (2010). *Using Theatre Arts to Enhance Literacy Skills at the Second Grade Level* (Thèse de doctorat). University of California, Los Angeles, États-Unis.
- Sitobiographie :
- ZOUBEIDI Linda, et.al, *Le théâtre en 2<sup>o</sup>A.S*, [En ligne] [http://www.oasisfle.com/documents/projet\\_de\\_classe\\_Theatre\\_el\\_oued\\_zoubeidi\\_1.htm](http://www.oasisfle.com/documents/projet_de_classe_Theatre_el_oued_zoubeidi_1.htm). le 19-04-2015.
- <http://www.diva-portal.org>
-

---

<http://www.ciep.fr/memoire-dubelc/docs/les-jeux-de-roles/index.html>

<http://www.francomania.ru/savoir-faire/francais-et-jeux/activites-ludiques-en-classe-fleaspect-theorique>

[https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf)

<http://www.skolverket.se/laroplane-r-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/mod?tos=gy&subjectCode=mod&lang=sv>