

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

UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES
FRANCAISE

N° :



DOMAINE : LETTRES ET LANGUE

ETRANGERES

FILIERE : LANGUE FRANCAISE

OPTION : LITTÉRATURE GENERALE
ET COMPAREE

Mémoire présenté pour l'obtention

Du diplôme de Master Académique

Par : BENBAHLOULI Farida Achouak

Intitulé :

**L'exploitation des activités ludiques dans l'amélioration de
l'expression orale chez les étudiants.**

**Cas des étudiants de 1^{ière} année universitaire du FLE, à
l'université de M'Sila**

Soutenu devant le jury composé de :

.....	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Président
BAKHTI Oum kelthoum	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Rapporteur
.....	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Examineur

Année universitaire : 2019 /2020

Dédicace

Je dédie ce travail :

*À des belles créatures que Dieu a
créé sur terre, à cette source
d'amour et tendresse, à cette source
de force et sagesse, à vous mes
chères parents. À mes sœurs et
mes frères que j'adore.*



REMERCEMENTS

Tout d'abord, nous remercions notre Dieu pour son immense
bonté

Nous apprécions aussi l'effort de notre famille, pour leur
soutien moral, et spirituel. Que Dieu vous donne la bonne
santé tous les jours de votre vie

De plus, nous disons merci à tous les professeurs du
Département des Langues étrangères.

Surtout, nous apprécions l'effort de notre directeur de
mémoire, Dr BAKI Oum kethoum.

Nos remerciements vont aussi à tous les membres du jury



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION GÉNÉRALE	1
PREMIÈRE PARTIE	
Le cadre théorique	
CHAPITRE I : LES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE DE FLE	
Introduction	6
I.1. Les activités ludiques en classe de FLE	7
I.1.1. La définition du jeu	7
I.1.2. Le jeu ? Les jeux ? Jeu ludique, éducatif ou pédagogique ?	8
I.3. La variété des jeux en classe de langue	10
I.3.1. Les jeux linguistiques	10
I.3.2. Les jeux de créativité	10
I.3.2. Les jeux culturels	10
I.3.4. Les jeux dérivés du théâtre	10
I.4. Le jeu pour communiquer	11
I.5. Le jeu c'est pour les enfants !	12
I.6. Comment choisir des jeux ?	13
I.7. Les intérêts et les limites du jeu	13
I.7.1. Les intérêts du jeu	13
II.7.2 Les limites du jeu	14
I.8. Le jeu de rôle	15
Conclusion	16
CHAPITRE II : L'EXPRESSION ORALE EN CLASSE DE FLE	
Introduction	18
II.1. L'oral	19
II.2. L'expression orale	20

II.2.1. Définition	20
II.2.2 Les caractéristiques de l'expression orale	21
II.2.3. Les conditions de la prise de parole chez l'apprenant	22
II.3. Les facteurs paralysant la prise de parole en classe de FLE	23
II.3.1. Les facteurs psychologiques	23
II.3.2. Les facteurs socioculturels	23
II.3.3 Les facteurs intellectuels	24
I.4. Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant	24
I.4.1 Les relations au sein de la classe	24
I.4.2. La motivation	24
I.4.3 L'esprit d'équipe	25
I.5. La communication	25
I.5.1. Définition de la communication	25
I.5.2 La relation communication / expression orale	26
I.6. L'évaluation de l'expression orale	26
I.6.1. L'évaluation immédiate	26
I.6.2. L'évaluation différée	27
I.7. Les principaux outils pour l'évaluation de la production orale	27
Conclusion	29
DEUXIÈME PARTIE	
Le cadre expérimentale	
CHAPITRE III	
PRÉSENTATION DU QUESTIONNAIRE ET L'INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS DE L'EXPÉRIMENTATION	
Introduction	31
III.3. Le lieu	32
III.2. Le questionnaire	32

III.2.1 L'échantillonnage	32
III.2.2 Présentation de questionnaire	32
III.2.3 Les objectifs du questionnaire	34
III.3. Les activités ludiques	34
III.4. Echantillonnage	35
III.5. Le plan expérimental	35
III.5.1 Analyse et interprétation des résultats des activités ludiques	35
III.5.1.1 Première phase	35
III.5.1.2 Deuxième phase	39
III.5.2 Le commentaire	45
Conclusion	46
CONCLUSION GÉNÉRALE	49
Références bibliographiques	53

*« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais
l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »*

Pablo Neruda

Introduction générale

L'expression orale est considérée comme un véritable handicap pour la majorité des apprenants notamment en classe de FLE, l'enseignement de l'oral est souvent lié au stress, le trac et la timidité. En effet, l'un des objectifs primordial de l'enseignement de FLE est de former des apprenants compétents, par conséquent capable de s'exprimer dans cette langue, d'agir et réagir dans des situations de communication variées.

L'enseignant est un acteur primordial en classe de FLE qui facilite l'apprentissage en aidant les apprenants dans leurs cursus scolaire, il veille à créer une atmosphère cohérente pour diriger les différentes situations de communication au sein de sa classe, il facilite les échanges entre lui et les apprenants et entre l'ensemble des apprenants. Il doit améliorer son contenu mais aussi son savoir être pour optimiser son attitude vis-à-vis des apprenants, il est important de sa part l'utilisation des supports variés permettant à leurs apprenants de connaître toutes les richesses de la langue française. Un enseignant de FLE doit élaborer des activités performantes qui répondent aux besoins de leurs apprenants.

A leur tour, les spécialistes de didactique des langues sont en quête incessante pour donner des meilleures conditions de fonctionnement au processus de l'enseignement / apprentissage de l'expression orale qui est la plus importante dans notre présente étude. Ils s'assurent également que les différents outils et supports pédagogiques sont à la disposition de l'enseignant à fin d'optimiser l'apprentissage dans une classe de FLE.

Le recours à des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de FLE permet de relancer le rythme des cours et créer un climat positif et motivant au sein de la classe. Elles permettent aux apprenants de s'exprimer librement et de communiquer dans des situations de communication proches du réel en favorisant les interactions et les échanges verbaux entre eux.

Toutefois, nous avons remarqué après un constat qui était fait auprès des étudiants de 1^{ière} année LMD, filière de français langue étrangère à M'sila, que les apprenants éprouvent des difficultés au niveau de l'expression orale. La plupart des étudiants ont du mal à prendre la parole, néanmoins, une petite minorité qui prend la parole dans la classe. L'hésitation et la peur des apprenants à s'exprimer et à donner leurs avis lors de la séance de l'expression orale et ils préfèrent souvent de se taire. De ce fait, nous pouvons dire que la situation est inquiétante, pour essayer de trouver une solution à ce genre de cas, nous avons

proposé les activités ludiques comme solution appropriée pour permettre aux apprenants de briser la glasse et agir dans des différentes situations de communication.

Notre recherche s'inscrit dans le champ de la didactique de l'oral, elle vise à mettre en place l'exploitation des activités ludiques en tant que facteur qui améliore l'expression orale en classe de FLE. Intitulé « l'exploitation des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale chez les étudiants de FLE ».

Les motivations qui nous ont suscité à faire cette recherche sont d'ordre personnel et scientifique, en tant qu'étudiante en didactique de FLE et avec la motivation d'être enseignante au future, nous tentons de trouver des solutions appropriées aux difficultés qui empêchent les apprenants à prendre la parole au sein de la classe. En outre, les spécialistes se sont mis d'accord que les activités ludiques facilitent le transfert des acquis, elles améliorent les relations enseignant / apprenant et l'observation des apprenants en classe, elles développent le discernement. Les activités ludiques permettent d'étudier la langue étrangère par la voie naturelle, elles motivent l'apprenant dans son apprentissage et elles amènent les apprenants à s'exprimer et à communiquer en sollicitant le corps, la sensibilisation et l'intellect.

Pour ce faire, notre problématique se formulera comme suit «l'exploitation des activités ludiques améliore-t-elle l'expression orale chez les étudiants de FLE ? »

De ce qui précède, nous dégageons les questions partielles comme suit :

- ✚ Comment les activités ludique facilitent l'enseignement / apprentissage de l'expression orale en FLE ?
- ✚ Quel intérêt des activités ludiques en classe de FLE ?
- ✚ Quelles sont les raisons qui empêchent les apprenants à prendre la parole en classe ?

Par rapport aux questions citées ci-dessus, nous essayons de vérifier les hypothèses suivantes :

- les activités ludiques amélioreraient des compétences communicatives en permettant une mise en situation proche du réel.
- l'utilisation des activités ludiques serait une source formidable de motivation pour les apprenants dans leur apprentissage.
- les activités ludiques aideraient les apprenants à s'exprimer et à penser librement ?

En effet, nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation : le questionnaire, destiné aux enseignants de français langue étrangère de l'université de Mohamed Boudif à M'sila, et l'expérimentation destinée aux étudiants de 1^{ière} année LMD, filière de français langue étrangère à M'sila en utilisant les jeux ludiques, particulièrement le jeu de rôle. L'objectif principal de cette recherche est d'essayer d'expliquer comment développer la compétence de l'expression orale chez les apprenants par l'intégration des activités ludiques, nous voulons par ce travail, tenter de savoir l'importance et l'utilité des activités ludiques dans une classe de FLE et encourager les enseignants à utiliser ces activités dans leur pratique pédagogique.

Notre travail sera divisé en trois chapitres : les deux premiers présenteront l'ancrage théorique de notre recherche, dans le premier chapitre, s'intitulé «les activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de FLE», nous tenterons de donner des définitions des activités ludiques selon différents auteurs et ses types. Nous aborderons les variétés des jeux qui peuvent être utilisés ainsi que leur rôle en classe. Aussi, nous essayerons de parler du rôle des jeux dans la communication en classe de FLE et le jeu dans la formation des adultes. De plus, nous proposerons de parler de comment choisir un jeu en classe de langue. Enfin, nous citerons les avantages et les limites du jeu sans oublier le jeu de rôle qui constituera un élément principal dans notre enquête.

Le deuxième chapitre, s'intitulé «l'expression orale dans une classe de langue», nous essayerons de proposer d'abord un survol des définitions et des concepts: l'oral, l'expression orale, la communication, selon plusieurs dictionnaires et plusieurs auteurs, nous tenterons de donner les différentes caractéristiques de l'expression orale, les conditions de la prise de parole, les facteurs paralysant la prise de parole, comment déclencher la prise de parole, la communication et la relation entre communication / expression orale. Enfin, nous citerons les types de l'évaluation de l'expression orale et les principaux outils pour l'évaluation.

Le troisième chapitre, s'intitulé «présentation du questionnaire et l'interprétation des résultats de l'expérimentation », nous opterons pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation, le questionnaire destiné aux enseignants de français langue étrangère de l'université de Mohamed Boudif à M'sila, nous essayerons d'expliquer le questionnaire en mentionnant son objectif et les questions le composant. L'expérimentation destinée aux étudiants de 1^{ière} année LMD, filière de français langue étrangère à M'sila.

Nous présenterons le public ciblé, leur déroulement que se soit avant l'utilisation des jeux ou pendant l'utilisation de ces jeux en classe, leur résultat et en fin le commentaire.

En définitive, nous conclurons par une conclusion générale qui résumera les points essentiels de ce travail.

**PREMIÈRE
PARTIE**

Le cadre théorique

CHAPITRE I

Les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de FLE

Introduction

Le domaine de l'enseignement / apprentissage de FLE s'appuie sur les pratiques ludiques en tant que méthode d'apprentissage. En effet, les activités à caractère ludique ont beaucoup servi ce domaine, elles représentent un ensemble d'avantage pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

Dans ce présente chapitre, nous tentons de donner des définitions des activités ludiques selon différents auteurs et ses types. Nous citons les différentes variétés des jeux qui peuvent aider dans l'apprentissage. Aussi, nous essayons de parler du rôle des jeux dans la communication en classe de FLE et le jeu dans la formation des adultes. De plus, nous proposons de parler de comment choisir un jeu en classe de langue. Enfin, nous citerons les avantages et les limites du jeu sans oublier le jeu de rôle qui présente un élément clé dans cette recherche.

I.1. Les activités ludiques en classe de FLE

I.1.1. La définition du jeu

Le jeu c'est un concept qu'on ne peut pas le définir facilement car tout personne, tout chercheur développe ce sens du jeu à travers sois, ses lectures, ses recherches etc.

D'abord, nous avons exposé la définition du jeu dans les dictionnaires ordinaires:

D'après le dictionnaire le Petit Robert définit le jeu *comme « Activié physique ou morale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. »*.¹

Le jeu selon le dictionnaire latin français:

*« le jeu; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per jocum; en plaisantant »*²

Huizinga (1976), dans son livre *Homo ludens*, définit le jeu *« comme une action libre qui ne peut être commandée. »*. Et, selon Caillois (1958), le jeu est *«une occupation isolée du reste de l'existence, et accomplie engénéral dans des limites précises de temps et de lieu»*. D'après Nicole De Grandmont ces définitions considèrent le jeu comme *« une activité libre..., et incertaine, dépendante de la fantaisie des joueurs! »*.³

Dans la définition de Renard et Kaufman *« le jeu est un système dans lequel les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, défini par des règles, qui aboutit à un résultat quantifiable .»*.⁴ Selon ces auteurs, le jeu est une activité qui suit des règles pour aboutir à réaliser un objectif.

Pour Roger Caillois (1965), le jeu est une activité qui doit être : «

libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique

séparée: circonscrite dans les limites d'espace et de temps

incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance

¹ Le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.

² GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

³ Nicole De Grandmont, *pédagogie du jeu: jouer pour apprendre*, édition 1997, p. 51.

⁴ Francisco Jiménez, *« Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques orales »*, *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 29 juin 2017, consulté le 30 janvier 2020. URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5728> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/apliut.5728>

improductive : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)

réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires».

Caillois ajoute que « ces diverses qualités sont purement formelles. Elle ne préjugent pas du contenu des jeux »⁵. Pour Nicole De Grandmont « ces attributs du jeu établis par Caillois apparaissent conformes à notre vision du jeu. »⁶.

I.1.2. Le jeu ? Les jeux ? Jeu ludique, éducatif ou pédagogique ?

Nicole De Grandmont propose une typologie en 3 axes des jeux. Elle distingue ainsi le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique⁷.

⁵ DUQUESNOY, M., GILSON, G., LAMBER, J., PREAT, c. *La pédagogie du jeu*. Disponible sur : <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf>.

⁶ GRANDMONT, N., *Op cit*, p. 55-56.

⁷ DUQUESNOY, M., et al., *Op cit*.

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Définition	<p>Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu</p>	<p>Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages</p>	<p>Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »</p>
Notion	<p>Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur</p>
Synthèse des qualités	<p>Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ esthétique ▪ prédéterminé ▪ perfectionné <p>Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le psychisme ▪ l'émotif-affectif ▪ le sensoriel ▪ le cognitif 	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les appris Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ distrayant, ▪ sans contraintes perceptibles, ▪ axé sur les apprentissages <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ un apprentissage précis, ▪ un appel aux connaissances du joueur, ▪ un constat des habiletés à généraliser <p>Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits Le jeu pédagogique est un moyen de testing Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque</p>
En termes d'apprentissage	<p>Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La motivation intrinsèque à la connaissance ▪ La motivation intrinsèque à l'accomplissement ▪ La motivation intrinsèque aux sensations <p>Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ savoir gérer l'imprévu, ▪ contrôler ses émotions, ▪ explorer ses émotions, ▪ développer sa motivation et sa curiosité <p>Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.</p> <p>Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments</p>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ comprendre les notions, ▪ apprivoiser les concepts, ▪ structurer sa pensée, ▪ développer ses connaissances et ses habitudes <p>Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur</p>	<p>Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque</p>
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>

I.3. La variété des jeux en classe de langue

Cuq et Gruca distinguent quatre types de jeux: des jeux linguistiques, des jeux de créativité, des jeux culturels, des jeux dérivés du théâtre.

I.3.1. Les jeux linguistiques

Il se trouve plusieurs types des jeux linguistiques : gramaticaux, morphologiques, lexicaux, phonétiques, etc. Ceux sont des jeux qui permettent aux apprenants d'apprendre la langue, ces jeux aident les apprenants à connaître les structures de la langue ou ses caractéristiques et ses règles de fonctionnement. Les jeux linguistiques ne créent pas seulement l'amusement dans la classe, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et qui demande une très grande réflexion des apprenants. Nous pouvons cité à titre d'exemple le jeu des correspondances, des mots croisés, etc.

I.3.2. Les jeux de créativité

Ceux sont des jeux « *qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination* »⁸, c'est à dire que ces jeux de créativité engagent la personnalité de l'apprenant, ils lui donnent une certaine liberté et autonomie, ils suscitent sa créativité et son imagination. Ces jeux motivent l'apprenant et lui permet de réfléchir dans une atmosphère de plaisir et de divertissement. Nous pouvons citer quelques jeux qui appartiennent à cette catégorie de jeux: les devinettes, les charades, l'anagramme, etc.

I.3.2. Les jeux culturels

Ces jeux « *qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »⁹. L'apprenant utilise ses connaissances culturelles acquises au préalable dans des situation données par exemple le jeu de baccalauréat où il faut trouver une série de mots appartenant à une catégorie prédéfinie par les participants et commençant par la même lettre (les villes, les prénoms, les couleurs, des personnages célèbres, etc.).

I.3.4. Les jeux dérivés du théâtre

⁸ CUQ, J. P., GRUCA, I., *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, éd presse universitaire de Grenoble, p.413.

⁹ *Ibid.*, p. 418.

Ces types de jeux sont considérés comme des activités « *qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité, [...] la dramatisation* »¹⁰. Ces activités varient selon l'improvisation, la directivité et la dramatisation, ils amènent l'apprenant à faire semblant, à simuler, à prendre la parole dans des situations proche du réel en utilisant ses connaissances, par ailleurs ces activités permettent de travailler les quatre compétences associées à l'apprentissage d'une langue (la compréhension de l'oral, la production orale, la compréhension de l'écrit et la production écrite).

I.4. Le jeu pour communiquer

Le jeu offre de multiples avantages pour l'apprenant dans sa logique d'apprentissage, il mélange entre le travail et le plaisir ce qui distingue ce véritable outil pédagogique. Il est au service de nombreux objectifs précis, particulièrement d'amener l'apprenant à communiquer.

D'ailleurs selon Martine Kervran « *le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi: atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue: pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante* ».¹¹

Selon Cuq l'activité ludique « *permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.* »¹².

À travers cette activité l'apprenant est invité à communiquer avec ses pairs avec son professeur, c'est l'occasion de faire tomber un peu plus les barrières. La communication s'établit dans un esprit de compétence et dans un climat de confiance et de sécurité, l'apprenant se verra exprimer ses émotions et ses opinions, réagir et agir dans des situations de communication où il aura à utiliser toutes les connaissances linguistiques qu'il a acquises préalablement.

¹⁰ *Ibid.*, p. 418.

¹¹ KERVAN, M., *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*, Bordas, 2001, p. 18.

¹² CUQ, J.P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2003, p. 38.

En bref, le besoin de communiquer chez l'individu est inné, mais il est important que l'enseignant puisse le développer. Donc il est utile de proposer des activités ludiques motivantes et de créer des situations qui mènent l'apprenant à communiquer.

I.5. Le jeu c'est pour les enfants!

« Nous ne cessons pas de jouer parce que nous vieillissons ; nous vieillissons parce que nous cessons de jouer. »

George Bernard Shaw

Plusieurs études ont montré que le jeu a une influence sur le développement de l'enfant, il développe les compétences cognitives, il développe la socialisation, il est une formidable source de motivation. Mais le jeu est-il destiné seulement aux enfants?

Sur le terrain, nous remarquons que la pratique du jeu à l'école est installée de façon solide en primaire puis de moins en moins au fil des années du moyen puis du secondaire pour devenir marginale. Se cache l'idée que les apprentissages par le jeu sont réservés aux petits. Haydée Silva nie cette idée, disant que *« le jeu n'est nullement réservé aux enfants, il marche merveilleusement bien avec des adultes, pour aborder tous les sujets, même les plus sérieux. Des années d'enseignement ludique en fac me permettent de l'affirmer avec conviction. »*¹³.

En effet, dans un article intitulé "Quel jeu pour quelle formation ?" montre que *« depuis longtemps les chercheurs en éducation ont apporté les preuves que l'adulte et l'enfant apprennent à peu près de la même manière. La principale différence réside dans le fait que le cerveau de l'adulte est "encombré" par ses connaissances et ses expériences, qui résonnent parfois en opposition avec les nouveaux messages. »*¹⁴.

En bref, habituellement nous associons le jeu aux enfants et nous affirmons que nous sommes en classe pour travailler, pas pour jouer. Traduit bien la dichotomie entre jeu et travaille, cette dichotomie est dépassée, et ce véritable outil pédagogique est loin d'être destiné seulement aux enfants.

¹³ Entretien avec Haydée Silva, consulté le 31 janvier 2020 sur : <http://franc-parler.fipf.org/2012/09/14/le-jeu-en-classe-de-fle-2/>.

¹⁴ Carlo Bianchi, *Quel jeu pour quel formation*, PÉDAGOGIE ACTIVE & LUDIQUE – FORMATION DE FORMATEUR — Learning By Doing, consulté le 09 février 2020 sur : <https://www.learningbydoing.fr/quel-jeu-pour-quelle-formation/>

I.6. Comment choisir des jeux ?

Dans un article intitulé "Le jeu en classe de fle: intérêts et pratiques", il propose des questions à poser pour choisir des jeux. Nous avons essayez de les reformuler, et de les organiser et d'ajouter d'autres.

En premier temps, il faut savoir le matériel disponible au sein de l'institution. Il faut aussi penser au nombre des apprenants pour déterminer si le jeu que nous voulons proposer est destiné à un équipe ou à un individu? Il faut poser la question quel est l'objectif du jeu? La question primordiale à se poser quelle compétence l'enseignant veut travailler? Compréhension écrite/orale, production, renforcement de vocabulaire de grammaire, etc. Le lieu du jeu, il faut prendre en considération la salle de classe est petite? Table fixe ou mobile? Intérieur, extérieur, utilisation de l'espace de l'école/université/institut complet possible etc... Le jeu doit correspondre au niveau des apprenants. La consigne doit impérativement être très claire et précise pour les apprenants. La participation de l'enseignant peut être très utile pour guider le jeu, c'est l'occasion de voir d'autres réactions, et de faire tomber un peu les barrières et raccourcir la distance enseignant-apprenants. Il faut que l'enseignant tester le jeu avec ses collègues pour mettre en relief les éventuels problèmes auxquels l'enseignant sera confrontés une fois en classe ¹⁵.

I.7. Les intérêts et les limites du jeu

I.7.1. Les intérêts du jeu

L'intérêt du jeu est souvent négligé, le jeu est considéré comme un loisir et comme une activité gratuite alors que c'est une véritable activité pédagogique avec objectifs.

Les activités ludiques offrent à l'apprenant une atmosphère de confort qui lui permet de sentir à l'aise dans la communication au sein de la classe, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent du réel non seulement avec l'enseignant mais également avec ses pairs.

Un grand avantage des jeux ludiques mentionné par Christine Renard « *poussent le groupe (...) instaurent un climat de coopération (...) créent des liens entre les différents participants (...) elles permettent la diversification des associations au sein des*

¹⁵ HELME, L., JOURDAN, R., TORTISSIER, K. 2014. *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques*, Rencontre pédagogique de Kansai. P. 64-68. Disponible sur : <https://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>.

apprenants»¹⁶, ce climat de coopération fait que l'apprenant apprécie de se retrouver et vient au cours avec plus de bonheur. Il désire également progresser pour enrichir les échanges.

Ce n'est pas suffisant d'avoir des compétences développées pour atteindre le succès, les apprenants doivent avoir un haut degré de motivation. Le jeu est autant de formidable source de motivation, il semble être un moyen très important pour la réussite scolaire, particulièrement dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Selon M. Kerven, les jeux sont « *des outils permettant de faire appel aux quatre compétences fondamentales à tout moment de la séances et quels que soient les objectifs visés. Certains facilitent l'acquisition du vocabulaire, d'autres celles des structures et l'apprentissage de la prononciation, d'autres encore encourage la pratique de la langue [...].* »¹⁷.

Selon Cuq et Gruca le jeu « *peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçu comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbeaux entre les participants, dépoliariser les relations maître-élèves, etc.* ».¹⁸ L'introduction du jeu en classe de FLE permet aux apprenants de vivre la langue en action et en relation, offre à l'enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique et d'atteindre ses objectifs d'apprentissages facilement.

I.7.2. Les limites du jeu

Le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Mais malgré ses atouts, il connaît des limites et des difficultés auxquelles il faut faire face.

Dans un article intitulé "Le jeu comme outil pédagogique" Haydée Silva a parlé des écueils les plus fréquent en trois catégories:

- ✓ D'abord, les difficultés liées au contexte pédagogiques, particulièrement l'écart entre le mode habituel d'enseignement et les conditions de réalisation du jeu ce qui a provoqué une déséquilibre; l'appréhension devant l'incertitude ludique; l'intégration de pratiques non traditionnelle remet en cause la légitimité de l'enseignant; la crainte de perdre le peu de temps disponible.

¹⁶ Renard, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur : http://ot-ds.sjpr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE. Pdf.

¹⁷ Sylvie GERMAIN, *Du ludique à l'apprentissage*, IUFM de Bourgogne, 2003/2004, p9.

¹⁸ CUQ, J. P., GRUCA, I. Op cit, p. 417

- ✓ Les difficultés liées au changement de statut des participants, abandonner en particulier le cadre restrictif mais sécurisant de l'enseignement traditionnel et certains apprenants ne veulent pas jouer.
- ✓ Les difficultés d'ordre technique, la plupart des jeux demandent du matériel, mais pas toujours disponible; la gestion de bruit; l'enseignant n'a pas assez d'expérience pour mieux exploiter le jeu en classe¹⁹.

I.8. Le jeu de rôle

En classe, l'enseignant utilise des techniques actives parcequ'elles permettent de créer un climat motivant et actif dans sa classe et elles permettent aux apprenants d'être au centre de leur apprentissage. Le jeu de rôle considéré parmi l'une des ces techniques, il est à la fois constructif, ludique et actif.

Le jeu de rôle consiste à mettre en scène une situation réalisée par deux, trois, plusieurs apprenants, il est préférable que l'enseignant choisir des situations de la vie quotidienne. Ce type d'activité est essentiel pour pousser les apprenants à s'améliorer et à s'exprimer en prenant la parole de façon spontanée. Il favorise l'interaction entre les apprenants dans le groupe à travers le travail collaboratif, il leur amène aussi à utiliser la langue d'une manière naturelle et authentique et d'être dans une situation de bain linguistique, il leur permet d'agir et réagir en utilisant leurs ressources communicatives dans des différentes situations de communications. En outre, elle leur permet d'acquérir des mots, des expressions et des structures correspondants.

¹⁹ Entretien avec Haydée Silva, consulté le 31 janvier 2020 sur :
<http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872#:~:text=1Int%C3%A9gr%C3%A9%20en%20classe%20de,sa%20place%20%C3%A0%20l'universit%C3%A9%20%3F&text=Entretien%20avec%20Hayd%C3%A9%20Silva%20C%20professeur,Universidad%20Nacional%20Aut%C3%B3noma%20de%20M%C3%A9xico>.

Conclusion

Nous arrivons à conclure ce chapitre par le fait de dire que les activités à caractère ludiques constituent une source à la fois de communication et de motivation, elles procurent la détente et l'envie de s'exprimer. L'avantage des activités ludiques est de mettre les apprenants dans des situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, à faire semblant, à simuler etc. Ces activités peuvent créer un climat positif favorisant la prise de parole en classe de FLE et elles permettent à l'apprenant de s'engager et de persévérer dans son apprentissage. Dans le chapitre suivant, nous mettrons en place les différents obstacles qui entravent les apprenants de s'exprimer et la manière de déclencher la prise de parole chez les apprenants tout en analysant les diverses conditions requises à l'expression orale. Enfin, nous essayons de citer les types de l'évaluation de l'expression orale et les principaux outils pour l'évaluation.



Chapitre II

L'expression orale en classe de FLE

Introduction

L'expression orale est un passage obligatoire, elle est importante que l'expression écrite. Elle permet à l'apprenant de communiquer, de s'exprimer dans des situations diverses. C'est une activité qui permet à l'enseignant de vérifier la compréhension des apprenants à travers des activités orales.

Dans ce chapitre, nous essayons de proposer d'abord un survol des définitions et des concepts : l'oral, l'expression orale, la communication, selon plusieurs dictionnaires et plusieurs auteurs, nous essayons de donner les différentes caractéristiques de l'expression orale, les conditions de la prise de parole, les facteurs paralysant la prise de parole, comment déclencher la prise de parole, la communication et la relation entre communication / expression orale. Enfin, nous citons les types de l'évaluation de l'expression orale et les principaux outils pour l'évaluation.

II.1. L'oral

L'oral dans son sens étymologique, est un « *mot qui vient du latin os, oris «bouche» (opposé à écrit) qui se fait, qui se transmet par la parole* »²⁰.

Selon le dictionnaire LE ROBERT DE POCHE, l'oral est : « *opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole, qui est verbal.* »²¹. D'autre part, l'oral dans le dictionnaire LE PETIT LAROUSSE illustré, désigne le « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à écrit). Témoignage orale. Tradition orale, appartient à la langue parlée.* »²².

A partir de ces définitions, des dictionnaires, le terme « oral » se renvoie à tout ce qui est produit par la parole et transmet par la voix ou exprimer par la bouche.

Une autre définition, le dictionnaire HACHETTE encyclopédique définit l'oral comme « *transmis ou exprimé par la bouche, la voix (par opposition à écrit) qui a rapport à la bouche* »²³.

D'après certains auteurs tels Charraudeau et Maigneneau l'oral désigne: « *un domaine de l'enseignement de la langue qui comporte de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production de conduites à partir de textes sonores si possible authentiques* »²⁴. Dans cette définition l'oral est la pratique de deux activités qui sont: l'écoute de l'autre et la production de la parole.

Pour Jean François Halté « *l'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves: c'est aussi l'écoute, les attitude du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et la prise de parole* »²⁵. Dans cette définition l'oral n'est pas seulement le temps de parole des élèves mais aussi une manière de communiquer qui se fait par gestes, silence et autres moyens de se faire comprendre.

Une définition de l'oral selon Coletta sous forme de schema²⁶ :

²⁰ Le petit Robert de la langue française, Dictionnaire le Robert, Paris, 2006, p. 1792.

²¹ Alaine, R., Daniel, M., Gilles, F., Le Robert de poche, Canada, 2008, p. 501.

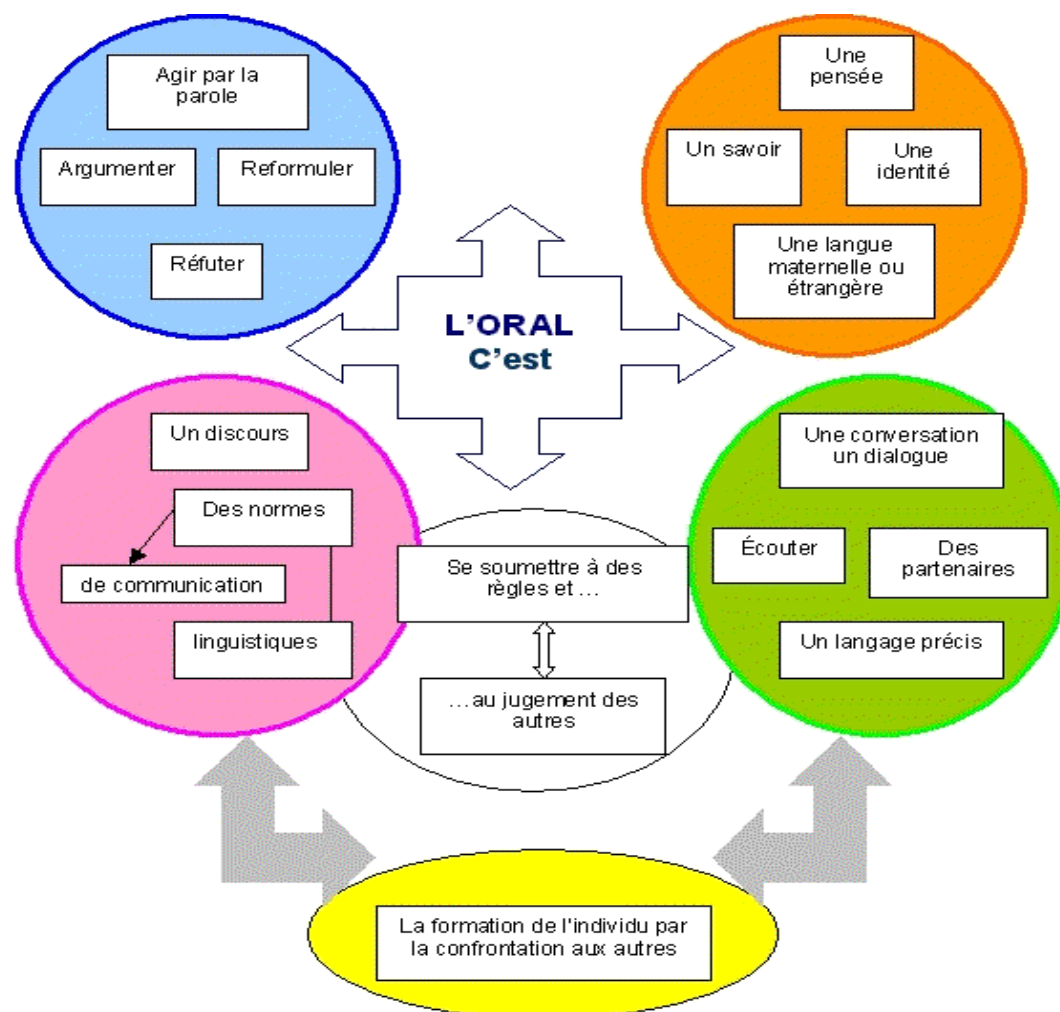
²² Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995, p. 720.

²³ J.F Halté. & M Rispaïl, *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, 2005, p. 12.

²⁴ CHARAUDEAU. P et MAINGUENEAU. D, *Dictionnaire d'analyse de discours*, Paris Seuil, 2002. p.142.

²⁵ Halté, J.F. 2002. *Pourquoi faut-il oser l'oral ?* Dans les cahiers pédagogiques, p. 16.

²⁶ COLETTA, J.M., *L'oral, c'est quoi ? In oser l'oral*, cahier pédagogique, n°400, p. 38.



II.2. L'expression orale

II.2.1. Définition

L'expression orale appelée aussi production orale, est l'une des compétence qui joue un rôle très important dans l'apprentissage et la maîtrise d'une langue étrangère raison pour laquelle les apprenants doivent l'acquérir progressivement.

L'expression orale se définit comme suit :

« *L'expression orale, rebaptisée production orale (...), est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverse, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entr un emetteur et un*

destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative »²⁷.

D'après cette définition, l'expression est un rapport interactif entre un émetteur et un récepteur qui suppose l'intercompréhension.

Quant à Robert Galisson et Daniel Coste, l'expression orale est « *une opération qui consiste à produire un message oral (...), en utilisant les signes sonores (...) d'une langue.* »²⁸. De ce fait, l'expression orale c'est transmettre un message par la voix.

Halène Sorez déclare « *l'expression orale est un moyen de communication c'est sans doute là sa fonction principale* »²⁹. nous pouvons dire que l'expression orale n'a pas de sens qu' en fonction de la communication.

II.2.2 Les caractéristiques de l'expression orale

L'expression orale commence par:

- « **Des idées** : des informations, quelles qu'elles soient, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions diverses et des sentiments que l'on exprime. Il faut avoir un objectif clair de ce que l'on veut exprimer. Il est important d'adapter le contenu aux destinataires du message selon l'âge, le rôle, le statut social.

- **De la structuration** : la manière dont on présente ses idées. Les idées vont s'enchaîner de façon logique avec des transitions bien choisies. On peut d'abord préciser ce dont on va parler et pourquoi. On illustrera les idées avec des exemples concrets, des notes d'humour. On terminera de façon claire et brève .

- **Du langage** : de la correction linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication courante, l'important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire, plutôt que de produire, au détriment de la communication, des énoncés neutres mais parfaits. Un mot qui manque peut être demandé à l'interlocuteur, qui sera ravi de le donner .

La forme de l'expression orale se compose :

- « **Du non verbal** : gestes, sourires, signes divers...On se fera mieux comprendre en étant détendu et décontracté, en illustrant ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés.

²⁷ KADI, Zoubida, Chamie Rim et Ducrot, Jean Michel. *Cours d'initiation à la didactique de français langue étrangère en contexte Syrien : Définition et objectifs de l'expression orale en approche communicative*, disponible sur : http://www.lb.auf.org/fle/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_eo01.htm, consulté le 5 février 2020.

²⁸ Robert Galisson & Daniel Coste, *Dictionnaire de didactique des langues*, Paris, Hachette,1976, p. 280.

²⁹ Halène Sorez, *Prendre la parole*. Paris : Hatier, 1995, p. 38.

- *De la voix* : de son volume, de l'articulation, du débit, de l'intonation. Le volume doit être adapté à la distance. En français, vos apprenants devront plus soigner leur articulation et le débit. L'intonation doit être expressive et significative.
- *Des pauses, des silences, des regards.* En effet, c'est par le regard par exemple que l'on pourra vérifier si l'on a été compris. Les pauses et les silences sont aussi significatifs, et il est important de leur apprendre aussi à en user. »³⁰

II.2.3. Les conditions de la prise de parole chez l'apprenant

Selon P-Y Roux, une véritable expression orale exige la présence de quatre conditions préalables qui semblent essentielles pour qu'elle soit effectivement pratiquée: que l'apprenant ait quelque chose à dire ou à exprimer; qu'il sache le dire ou l'exprimer; qu'il ait envie de le dire et qu'il ait l'opportunité / l'occasion de le dire.

- **« Que l'apprenant ait quelque chose à dire :**

Cette condition implique que le thème sélectionné soit suffisamment motivant et/ou relève de vécu de l'apprenant. Il est important de penser à la proposition des supports qui peuvent servir l'apprenant à enrichir son discours (proposer un canevas situationnel ou accompagner la situation de documents écrits ou oraux, authentiques ou fabriqués dans le cas d'un jeu de rôle pour aider les apprenants à prendre des idées).

Variation des pratiques en classe paraît être la solution la plus appropriée pour favoriser le développement des compétences diverses.

- **Qu'il sache le dire ou l'exprimer :**

Dans ce cas-là, les apprenants sont amenés à s'exprimer librement sans aucune limite. Tenant compte que l'expression orale englobe le verbal et le non-verbal, ils peuvent donc remplacer les mots manquants par des gestes, des mimiques ou par d'autres unités verbales.

- **Qu'il ait envie de le dire :**

Les comportements de l'enseignant peuvent jouer un rôle majeur dans la motivation de ses apprenants. L'enseignant est invité à encourager les interventions. Il est l'animateur du dialogue et de la discussion en classe, alors il doit faire en sorte de trouver de bons sujets pour enflammer la prise de parole. En d'autres termes, l'enseignant est médiateur, il doit agir pour faire réagir.

- **Qu'il ait l'opportunité / l'occasion de le dire :**

³⁰ RUCHI PHULLI, TRAVAILLER L'ORAL en classe de FLE, disponible sur : <http://salledesprofs.org/wp-content/uploads/2014/01/Travailler-loral-en-classe-de-FLE-Ruchi-Phulli.pdf>, consulté le 3 février 2020.

Deux condition semblent essentielles :

- ✓ *L'enseignant doit proposer des activités qui peuvent engendrer une véritable communication.*
- ✓ *Il doit savoir répartir les temps de parole pour donner l'occasion à tous ceux qui désirent s'exprimer. »³¹.*

II.3. Les facteurs paralysant la prise de parole en classe de FLE

Il est important de connaître les raisons qui entravent l'apprenant à prendre la parole. Nous avons parmi ces raisons : les facteurs psychologiques, les facteurs socioculturels, les facteurs intellectuels.

II.3.1 Les facteurs psychologiques

Lors de la séance de l'expression, l'apprenant a peur de montrer une mauvaise image de soi, il n'a pas confiance en soi. Pour lui, prendre la parole est un risque, il a peur du regard des autres sur lui par la peur des jugements, des critiques et des moqueries de leurs paires. Plusieurs facteurs bloquent considérablement l'expression orale : la timidité, le trac et l'anxiété langagière. De ce fait, l'apprenant préfère se taire plutôt que de prendre la parole en classe.

II.3.2 Les facteurs socioculturels

Chaque langue véhicule un culture. en effet, l'enseignant doit prendre en considération les éléments culturels véhiculés par cette langue.

« Une culture est un ensemble de schèmes interprétatifs, des principes et de conventions qui guident les comportements des apprenants. Ces derniers se trouvent dominés par les considérations socioculturelles. Cette définition inclut la culture comme connaissance mais y ajoute une dimension concrète et active, en mettant l'accent sur la mise en œuvre de la culture lors des interactions.

La culture d'origine des élèves n'encourage pas les discussions en langue française. La pratique de l'oral fait émerger des différences lexicales et syntaxiques dont les élèves ont conscience et qui peuvent jouer le rôle de frein dans la participation orale. C'est ainsi que l'écriture demeure le principal moyen de communication. Si les apprenants s'expriment rarement en français, c'est parce qu'il leur manque la pratique orale dans les milieux fréquentés d'où le fait d'avoir beaucoup du mal à s'exprimer en langue française. Par

³¹ MEHELLOU Amna et BRAHMI Ouided, le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale en classe de FLE : cas des apprenants de 3^{ème} année LMD, UniversitéEl-Oued.2017/2018, p. 13.

conséquent, ils se sentent insécurisés lorsqu'ils sont amenés à communiquer lors des cours et à la classe de conversation où ils sont censés ne pas rester silencieux. »³².

II.3.3 Les facteurs intellectuels:

L'apprenant éprouve des difficultés par rapport à la langue étrangère, particulièrement à l'expression orale, cela dû à la non maîtrise et l'insuffisance du vocabulaire riche et divers ou un bagage linguistique qui lui permet d'entrer dans les différentes situations de communication, l'incapacité phonologique et la non maîtrise des règles grammaticales et la conjugaison. À cause de ces difficultés, l'apprenant a peur d'entrer dans une conversation au sein de la classe et préfère de garder le silence pendant les cours.

II.4. Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant

Au sein de la classe de langue, l'apprenant a peur de faire une erreur devant ces paires, ce qui va déclencher des émotions pouvant avoir un impact sur son estime de soi. Aussi nous imaginons qu'un apprenant préférerait ne jamais risquer de parler pour ne pas s'exposer au regard des autres s'il fait une erreur. D'autre part, il n'existe pas un apprentissage sans parole car la parole permet à l'enseignant de savoir les difficultés auxquelles les apprenants sont exposés et y remédier. À cet égard, nous avons distingué trois paliers :

II.4.1 Les relations au sein de la classe

Les relations au sein de la classe influent sur son comportement. Les bonnes relations entre l'enseignant et l'apprenant sont importantes pour créer un climat de confiance. Les bonnes relations entre apprenants constituent un élément nécessaire pour booster leurs émotions d'appartenance sociale, c'est à dire le fait de sentir qu'on fait partie d'un groupe. L'apprenant peut surmonter les peurs liées à l'apprentissage ou celles de s'exprimer devant les autres et aborder de nouvelles situations avec confiance et enthousiasme si les relations au sein de la classe sont efficaces.

II.4.2 La motivation

La motivation est un élément essentiel lors de l'apprentissage d'une langue étrangère. Lorsque un apprenant apprend le français dans un milieu non francophone, il se trouve démotivé lors de l'apprentissage dans cette situation le rôle de l'enseignant est de

³² SELTI Jihan. 2011. *Raison paralysant la prise de parole en classe de fle*. Etudes littéraires et questions pédagogiques, disponible sur : <https://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-prise-de-parole-en-classe-de-fle-14130.html#:~:text=La%20difficult%C3%A9%20de%20prendre%20la,trauve%20d%C3%A9pourvu%20de%20toute%20imagination>, consulté le 17 février 2020.

créer un climat de motivation et d'enthousiasme et d'encourager les apprenants à surmonter leurs difficultés, et de les motiver à prendre la parole.

Il y a deux types de motivation (extrinsèque et intrinsèque) :

- La motivation extrinsèque

Elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant par le biais de récompenses.

- La motivation intrinsèque

Elle est interne à l'apprenant, c'est-à-dire l'apprenant motivé intrinsèquement, il apprend parce que cela lui fait plaisir, l'apprenant n'attend pas une récompense ou un compliment.

II.4.3 L'esprit d'équipe

Le travail de groupe est un outil précieux pour favoriser les échanges verbaux et le partage des expériences personnelles respectives des apprenants, il est aussi un moyen de travailler la confiance en soi des apprenants. En plus avoir une classe dynamique qui motive les apprenants à travailler et à faire de plus en plus d'efforts.

II.5. La communication

II.5.1. Définition de la communication

La communication vient du verbe *communiquer* qui ne signifie pas uniquement la transmission d'un message. le dictionnaire Robert définit la communication comme « *fait de communiquer, d'établir une relation avec. Moyen de communication* »³³.

Selon le dictionnaire Larousse, la communication signifie « *action de communiquer, avis renseignement, conversation et moyen de liaison* »³⁴.

Alors la communication c'est un processus interactif, elle est une action de transmettre des messages, des informations ou des connaissances à travers un langage compris par le destinataire et le destinataire, via un canal, au moyen d'un code.

Selon les théoriciens de télécommunication et les linguistes, la communication: « *est le fait qu'une information est transmise d'un point à l'autre (lieu ou personne)* »³⁵.

Selon Joseph.A. DeVito: « *Il y a communication lorsqu'on émet ou reçoit des messages et lorsqu'on donne une signification aux signaux d'une autre personne* »³⁶.

³³ Dictionnaire de Robert, Martyn BACK et SILK ZIMMERMANN; Paris, 2005, p. 78.

³⁴ Dictionnaire de Larousse, La présente, France, 2008, p. 81.

³⁵ Dubois, Jean. G, Mathé, *dictionnaire de linguistique et de sciences du langage*, 1973.

³⁶ Joseph. A. DeVito, *La communication orale*, 1993, p. 5.

La communication est un processus d'émission et de réception de message qui a reçu une certaine forme.

Il existe deux formes de communication : la communication verbale et la communication non-verbale.

La communication verbale c'est un mode de communication qui sert à évoquer une réalité, elle nécessite les mots et le langage par le biais de la parole.

la communication non-verbale désigne tout échange qui n'a pas un lieu direct avec la parole, elle ne repose pas sur les mots, mais les gestes, les regards, les odeurs etc.

II.5.2 La relation communication / expression orale

Sorez déclare «*L'expression orale est un moyen de communication c'est sans doute là sa fonction principale*»³⁷.

L'expression orale ne fonctionne qu'avec la communication, et que les apprenants qui ont des difficultés liées à la communication ont aussi des difficultés liées à l'expression orale. Apprendre à mieux communiquer, c'est donc apprendre à mieux s'exprimer.

II.6. L'évaluation de l'expression orale

L'expression orale est la plus difficile à évaluer à cause de son caractère éphémère. Il existe deux types d'évaluation: l'évaluation immédiate et l'évaluation différée.

II.6.1. L'évaluation immédiate

« C'est l'outil le plus fréquemment employé dans la classe : sous forme de reprise ou de reformulation, l'enseignant intervient dans sa classe au cours des échanges. On compte quatre modalités verbales d'évaluation, le geste sans la parole pouvant se substituer au verbal :

- ***l'évaluation positive directe** : l'énoncé de l'apprenant satisfait l'enseignant et il est repris tel quel accompagné généralement de ((oui, bien, d'accord, etc...))*
- ***l'évaluation positive indirecte** : l'enseignant reprend l'énoncé de l'apprenant sans marque de satisfaction.*
- ***l'évaluation négative indirecte** : l'enseignant reprend l'énoncé fautif de l'apprenant en le corrigeant, mais sans jugement ni marqueur négatif.*

³⁷ Halène Sorez, Op cit, p. 38.

- *l'évaluation négative directe* : l'enseignant peut s'en passer du morphème ((non)) et des commentaires avant de corriger l'apprenant.

- *l'absence de l'évaluation* : l'enseignant n'intervient pas dans les échanges verbaux. Il ne le fait qu'à la fin de la prise de parole; pour que les apprenants aient des échanges dans un cadre sécurisant, dans un climat de confiance, en gros, qu'ils soient à l'aise. »³⁸.

II.6.2. L'évaluation différée

« C'est celle qui permet à l'enseignant d'avoir un recul par rapport aux énoncés des apprenants. Il évite ainsi d'interrompre celui qui parle, ce qui serait la manière la plus désastreuse de faire. Et surtout, grâce à des phases de cours bien définies, comme par exemple le jeu de rôle (à proposer systématiquement en début d'apprentissage), il organise l'évaluation de l'oral avec tout le groupe-classe qui écoute et intervient après le jeu d'oral présenté par les groupe des apprenants-acteurs. Cette correction évaluative est prétexte à révision, reformulation de la langue, des manières de dire; elle favorise la mémorisation et encourage la prise de parole. Les outils sont l'enregistrement de tout ou partie d'un cours; l'enseignant peut revenir à sa guise sur telle ou telle partie qu' il aura choisi d'évaluer; le jeu de rôle selon les objectifs fixés et l'enseignant, à l'aide d'un grille d'évaluation mesure les compétences des apprenants. »³⁹.

II.7. Les principaux outils pour l'évaluation de la production orale

Les outils qui interviennent dans l'évaluation d'un énoncé oral sont nombreux, Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca ont indiqué les principaux outils :

« L'évaluation de l'expression orale et de la compétences communicative se fait généralement par l'intermédiaire de grilles mais on utilise aussi d'autres méthodes. Dans tout les cas, et quel que 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. D'autres tâches, simples comme présenter un point de vue, ou complexes comme présenter et commenter les informations contenues dans un document, complètent la panoplie des activités d'évaluation pour des niveaux intermédiaires. À un

³⁸ BENEDITO, Teisceira Baross, *La pratique de l'oral dans l'enseignement / apprentissage du FLE*, Université Jeans Monnet, Saint. Etienne (France), 2011/2012, p. 37-38.

³⁹ Ibid, p. 38.

niveau avancé, l'argumentation, avec la défense d'un point de vue, et l'exposé, avec le respect plus ou moins grand de son rituel en fonction du niveau de l'épreuve, restent les pierres de touche de la production orale en situation d'évaluation. Différents supports, visuels (image, photo), textuels ou audio ou audiovisuels, et diverses stratégies (du jeu à l'activité scolaire) peuvent être des déclencheurs d'activité pour susciter l'expression orale. »⁴⁰.

⁴⁰ CUQ, J. P., GRUCA, I. Op cit, p. 210.

Conclusion

Au cours de ce chapitre nous pouvons dire que l'expression orale semble être nécessaire dans le processus d'enseignement / apprentissage de FLE, elle permet à l'apprenant de s'engager et de s'exprimer dans la classe. Dans ce chapitre, nous avons donné des définitions de l'expression orale nous avons évoqué la notion de l'oral et tout ce qui peut avoir une relation avec la communication et l'expression orale, les difficultés qui entravent les apprenants à s'exprimer et la manière de les contrer.

DEUXIÉME
PARTIE
Le cadre
expérimental

CHAPITRE III

**Présentation du
questionnaire et
l'interprétation des
résultats de
l'expérimentation**

Introduction

En partant de l'idée que L'enseignant en tant que guide et accompagnateur dans les démarches d'apprentissage des apprenants et q'il sait mieux la réalité de la classe de FLE. Aussi dans le but de voir la réaction des apprenants sur le terrain envers les activités ludiques.

Dans ce chapitre, nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une experimentation, le questionnaire destiné aux enseignants de français langue étrangère de l'université de Mohamed Boudif à M'sila, nous avons essayé d'expliquer le questionnaire en mentionnant son objectif et les questions le composant. L'expérimentation destinée aux étudiants de 1ière année LMD, filière de français langue étrangère à M'sila. Nous avons présenté le public ciblé, leurs déroulement que se soit avant l'utilisation des jeux ou pendant l'utilisation de ces jeux en classe, leurs résultats et le commentaire de ces résultats.

III.3. Le lieu

Notre terrain est l'université de Mohamed Boudiaf de la wilaya de M'sila. Pour effectuer notre recherche, nous avons choisi ce lieu où nous avons fait notre formation, exactement dans la Faculté des Lettres et des langues, département des lettres et langue française. Nous avons remarqué durant notre formation dans ce département que les apprenants ont des difficultés à exprimer oralement, ce qui nous a suscité de choisir ce lieu d'investigation.

III.2. Le questionnaire

Le questionnaire est un outil d'investigation, le chercheur l'utilise pour la collection des informations à travers un formulaire qui contient des questions claires et précises. D'après Grawitz le questionnaire est « *un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquêté une information* »⁴¹.

À cette définition vient s'ajouter celle de Javeau C. en disant : « *le questionnaire est un document sur lequel sont notés les réponses sur les réactions d'un sujet déterminé* »⁴².

III.2.1 L'échantillonnage

Pour effectuer notre étude, nous optons pour un questionnaire destiné aux enseignants de 1^{ière} année universitaire licence de français.

III.2.2 Présentation de questionnaire

Notre questionnaire composé de deux parties : la première partie est conçue pour l'identification de chaque enseignant enquêté (âge, sexe et expérience), la seconde présente les différentes questions, nous avons des questions fermées où nous demandons aux interrogés de choisir une ou plus d'une réponse à fin de recueillir des informations bien précises, d'autres questions semi-ouvertes qui laissent à l'enquêté la possibilité d'ajouter des réponses libres, et des questions ouvertes dans ce cas là l'enquêté peut dire ce qu'il veut, il a la liberté totale de s'exprimer. Les questions du questionnaire sont les suivantes :

Âge :

⁴¹GRAWITZ, M, *Lexique des sciences sociales*, Dalloz, 1986, p. 728.

⁴² JAVEAU C, *L'enquête par questionnaire : manuel à l'usage du praticien*, collection Amazon, 2002, p. 146.

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

8- Quelles sont les activités, à votre avis, qui incitent les étudiants à parler ?

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

9- Quand vous utilisez des activités ludiques, quels sont les changements que vous constatez ?

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

III.2.3 Les objectifs du questionnaire

Les objectifs que nous voudrions atteindre sont les suivants :

- ❖ La connaissance des opinions des enseignants sur le sujet de l'expression orale en classe de FLE.
- ❖ Connaître les difficultés qui entravent les étudiants pendant la prise de parole.
- ❖ Voir la réaction des enseignants pour remédier ces difficultés.
- ❖ Connaître la façon dont les activités ludiques ont un effet sur la prise de parole des étudiants.

III.3. Les activités ludiques

D'après Cuq et Gruca les activités ludiques « *ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre : la pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques. S'il il supprime l'aspect pénalisant*

que peut avoir l'exercice ou s'il s'efface l'aspect rébarbatif que peut avoir quelquefois tout apprentissage, le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbeaux entre les participants, dépoliariser les relations maître-élèves, etc. ».

L'activité ludiques est une véritable activité pédagogique avec objectifs qui permet une mise en situation proche du réel. À travers cette activité l'apprenant est invité à communiquer avec ses paires et avec son professeur, c'est l'occasion de faire tomber un peu plus les barrières.

III.4. Echantillonnage

Pour mener notre expérimentation, nous choisissons de travailler avec une classe de première année LMD de l'université de M'sila, notre choix s'est porté sur ce niveau puisque il est considéré comme une phase très importante dans la formation des apprenants. C'est un public qui est dans sa première année universitaire, où ils cherchent d'améliorer sa prise de parole dès la première année, avant que cela passe aux autres niveaux avancés. De ce fait, il est nécessaire de donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de l'expression orale où les étudiants peuvent communiquer dans divers situations qu'ils peuvent croiser au quotidien.

Nous ne travaillons pas avec l'ensembles des étudiants de 1^{ère} année LMD, nous choisissons de travailler avec une seule classe (un échantillon représentatif de la population étudiante).

III.5. Le plan expérimental

Dans cette partie nous présenterons les différentes activités expérimentales à l'aide desquelles nous essaierons de tester l'impact des activités ludiques sur l'expression orale, l'expérimentation dure quatre séances. Nous répartirons le travail en deux phases :

Dans la première phase, avant d'introduire les activités ludiques, nous proposerons une activité ordinaire qui consistera à découvrir les sujets illustrés par l'utilisation des vidéos. En analysant les vidéos chacun aura droit à son interprétation, il pourra la lire à sa façon et chacun donnera son point de vue par rapport à ces sujets. Dans la deuxième phase, consistera de proposer aux apprenants les activités choisies et d'expliquer en quoi consistent ces activités.

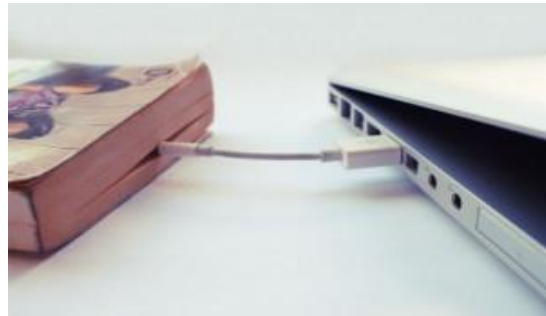
En effet, la comparaison des résultats obtenus des deux activités nous permettront de vérifier l'effet des activités ludiques sur l'amélioration de leur expression orale.

III.5.1 Analyse et interprétation des résultats des activités ludiques

III.5.1.1 Première phase

Avant d'introduire les activités ludiques, nous faisons une activité ordinaire, nous choisissons des vidéos illustrant les thèmes choisis pour inciter les apprenants à réfléchir et à se poser des questions et à exprimer leurs points de vue. Nous avons pour cela trois sujets :

Vidéo (01) : livre papier vs livres numérique



Vidéo (02) : les jeux électroniques et les enfants



Vidéo (03) : le travail des enfants



Analyse et interprétation des résultats de ces activités

Le déroulement de la séance est comme suit : 45m du temps pour le déroulement de la séance, 35 minutes nous essaierons d'expliquer aux apprenants l'objectif de notre expérimentation et répondre à leurs questions et quelques minutes à la fin pour finir la séance et les préparer pour la prochaine activité.

Nous avons un tableau ci-dessous résume la séance qui durera 1h.

Thème	Déroulement	Durée
-Livre papier vs livre numérique	<p>-Le lancement de la vidéo (01)</p> <p>-Question 01 : que pensez-vous à propos de ce sujet</p> <p>-Question 02 : À votre avis, le livre papier a-t-il perdu sa place par rapport au livre numérique ? Justifiez vos réponses.</p>	15 mn
-les jeux électroniques et les enfants	<p>-Le lancement de la vidéo (02)</p> <p>-Question 01 : quelle est votre opinion sur ce sujet ?</p> <p>-Question 02 : les jeux électroniques sont-ils dangereux pour les enfants ? Justifiez votre réponse.</p>	15 mn
-Le travail des enfants	<p>-Le lancement de la vidéo (03)</p> <p>Question 01 : Que dites-vous à propos de ce sujet ?</p> <p>Question 02 : À votre avis, quels sont les raisons qui poussent les parents à laisser leurs enfants travailler</p>	15mn

Sujet (01) : Livre papier vs livre numérique

Quand nous posons la première question aux étudiants, ils répondent facilement en donnant des réponses variées. Pour la deuxième question, chacun à essayer de donner son point de vue sur ce thème en donnant des arguments, nous remarquons une grande

interaction et un vif échange entre les étudiants, il y a d'autres étudiants qui choisissent d'écouter leurs camarades sans participation.

Sujet (02) : les jeux électroniques et les enfants

Après avoir posé la première question aux étudiants, ils répondent bien en donnant des différentes réponses. Pour la deuxième question, les étudiants donnent leurs points de vue et se mettent en d'accord sur l'effet négatif des jeux électroniques sur les enfants. Nous constatons que les mêmes personnes qui participent au premier sujet sont celles qui répondent et donnent leurs points de vue.

Sujet (03) : le travail des enfants

Pour la première question les étudiants donnent des réponses variées sur ce sujet. Concernants la deuxième question, chacun des apprenants répondent en donnant son point de vue ce qui a donné l'occasion à un échange d'opinions entre les étudiants, ils argumentent bien leurs réponses malgré les fautes comises par les étudiants, ils essayent de parler spontanément.

Bref, les étudiants ne participent pas tous et ceux qui prennent la parole sont les mêmes, ces derniers répondent et ils créent une atmosphère polémique, chacun d'eux essayent de donner son opinion en respectant le point de vue des autres.

5.1.2 Deuxième phase

La deuxième activité que nous proposerons aux étudiants de la même classe consiste à jouer des scènes qui mise en situation proche du réel, elle sera jouée en deux ou plusieurs étudiants, le choix des dialogues est totalement libre, les étudiants devront improviser comme ils le souhaiteront.

Pour effectuer cette activité, nous choisirons quatre situations de communication différentes. Dans chaque situation nous utiliserons deux ou des images en couleurs d'une part pour capter l'attention des étudiants et d'autre part puisque la représentation en couleurs se rapproche de la scène réelle.

Nous proposons les situations de communication comme suit :

- 1) Vous êtes deux parents s'inquiètent pour votre enfant qui passe énormément de temps à jouer à des jeux vidéos



- 2) SoliMed association médicale a organisé une initiation pour sensibiliser les gens sur le coronavirus. Comment vous allez conseiller une personne qui n'a pas respecté les mesures de prévention contre le coronavirus ?



- 3) Votre ami(e) qui habite à Alger vous a rendu visite et vous a demandé de l'informer sur les zones touristiques de votre ville.





- 4) Vous êtes au restaurant vous demandez beaucoup de choses. Au moment de payer vous vous rendez compte que vous avez oublié votre portefeuille.



Trois séances consacreront pour réaliser les scènes. Cette activité déroulera en trois étapes :

✚ Étape de la préparation

Avant de commencer l'activité, nous essaierons de mettre les étudiants dans le bain, en expliquant d'une façon simple et claire en quoi consiste cette activité.

✚ Étape de réalisation

Avant de commencer chaque activité, nous leur expliquerons en quoi consiste les activités et nous leur accorderons du temps pour choisir leurs rôles, selon leurs rôles, les étudiants passeront les uns après les autres en essayant de respecter les consignes en produisant un travail de groupe.

Cette phase durera trois séances (1h pour la première séance et 1h 10mn pour la deuxième séance et 1h 30mn pour la troisième séance).

✚ **Étape d'analyse**

Cette étape sera pour analyser les résultats appliqués au sein de la classe.

Analyse et interprétation des résultats de cette activité

À la lumière du déroulement de cette activité, nous établis les tableaux ci-dessous à propos de trois séances :

Séance	Activité	Déroulement	Durée
Séance 01	1) Vous êtes deux parents inquiètent pour votre enfant qui passe énormément de temps à jouer à des jeux vidéos.	- Expliquer la situation - Demander aux étudiants d'imaginer la situation et de préparer leurs rôles.	- 10mn de préparation - 50mn de présentation
Séance 02	2) SoliMed association médicale a organisé une initiation pour sensibiliser les gens sur le coronavirus. Comment vous allez conseiller une personne qui n'a pas respecté les mesures de prévention contre le coronavirus ?	- Expliquer la situation - Demander aux étudiants d'imaginer le dialogue qui se déroule entre ce membre de l'association et la personne qui ne respecte pas les mesures de prévention et de préparer leurs rôles.	- 10mn de préparation - 1h de présentation

Séance 03	3) Votre ami(e) qui habite à Alger vous a rendu visite et vous a demandé de l'informer sur les zones touristiques de votre ville.	-Expliquer la situation - Demander aux étudiants d'imaginer la situation et de préparer leurs rôles.	-5mn pour la préparation -40mn pour la présentation
	4) Vous êtes au restaurant vous demandez beaucoup de choses. Au moment de payer vous vous rendez compte que vous avez oublié votre portefeuille.	-Expliquer la situation - Demander aux étudiants d'imaginer le dialogue qui se déroule entre	- 5mn pour la préparation - 40mn pour la représentation

L'activité (1) : « Vous êtes deux parents s'inquiètent pour votre enfant qui passe énormément de temps à jouer à des jeux électroniques. »

Après avoir expliqué aux apprenants la situation, nous leur demandons de réfléchir pour préparer leurs rôles.

Les participants jouent en trinôme, ils passent les uns après les autres mais il y a quelques étudiants qui ne participent pas, ils se contentent d'écouter leurs camarades. Nous constatons que les étudiants hésitent à jouer et personne ne veut passer en premier, nous essayons de les encourager à participer pour qu'ils puissent dépasser le trac et la timidité, ils font des erreurs au niveau de la prononciation et de la conjugaison mais ils s'expriment d'une manière spontanée, nous remarquons que les étudiants créent un climat de détente et d'enthousiasme.

L'activité (02) : « SoliMed association médicale a organisé une initiation pour sensibiliser les gens sur le coronavirus. Comment vous allez conseiller une personne qui n'a pas respecté les mesures de prévention contre le coronavirus ?»

Après avoir expliqué aux apprenants la situation, nous leur demandons de réfléchir pour préparer leurs rôles.

Le jeu commence, chaque groupe à son tour. Nous remarquons que les joueurs ont plus de confiance en eux et ils se sentent à l'aise car ils commencent à s'habituer. Dans

cette activité, toute la classe participe, cela peut-être se réfère à la nature du sujet traité. Nous constatons une bonne atmosphère d'enthousiasme et de plaisir. Les participants s'expriment d'une façon spontanée en utilisant de la gestuelle.

L'activité (03) : «Votre ami(e) qui habite à Alger vous a rendu visite et vous a demandé de l'informer sur les zones touristiques de votre ville. »

Après avoir expliqué aux apprenants en quoi consiste l'activité, nous leur demandons d'imaginer la scène et de préparer leurs rôles.

Cette activité capte l'attention de tout le monde, les participants montrent plus d'intérêt et d'enthousiasme. Cela se réfère à la nature du thème qui parle de notre région Bou Saada et ils ont beaucoup d'informations sur ce sujet, les étudiants essayent de s'exprimer spontanément en créant des scénarios différents.

L'activité (04) : «Vous êtes au restaurant vous demandez beaucoup de choses. Au moment de payer vous vous rendez compte que vous avez oublié votre portefeuille. »

Après avoir expliqué aux apprenants la situation, nous leur demandons de réfléchir pour préparer leurs rôles.

Nous remarquons qu'au fur à mesure la majorité des apprenants peuvent dépasser le trac et la timidité et deviennent plus confiants. Dans cette activité le climat de la classe est chaleureux et nous constatons une grande ambiance et enthousiasme.

Bref, nous pouvons dire que les trois séances sont bien passées. Nous remarquons que les étudiants dépassent le trac et la timidité et ils deviennent plus à l'aise à s'exprimer et plus confiants.

D'une part nous relevons que les apprenants sont satisfaits, motivés et heureux lors des activités. D'autre part nous remarquons que beaucoup d'étudiants ont des difficultés au niveau de la conjugaison et de la prononciation mais ils ont le courage de s'exprimer et de donner leurs idées.

III.5.2 Le commentaire

Plusieurs facteurs bloquent considérablement l'expression orale des apprenants : la timidité, le trac et l'anxiété langagière, la non maîtrise et l'insuffisance de vocabulaire riche et divers ou un bagage linguistique qui permet à l'apprenant d'entrer dans les différentes

situations de communication, l'incapacité phonologique et la non maîtrise des règles grammaticales et la conjugaison, etc. De ce fait, l'apprenant préfère se taire plutôt que de prendre la parole en classe.

A travers l'analyse comparative entre les résultats des deux activités. Nous remarquons un écart entre les résultats obtenus des deux activités avec le même échantillon. Dans la première activité avant d'introduire les activités ludiques, il y a un échange d'opinions et d'arguments entre les étudiants mais elle ne suscite pas la motivation des étudiants à prendre la parole sans oublier quelques obstacles paralysant la prise de parole des apprenants, contrairement à la deuxième activité (après l'introduction des activités ludiques) qui permet aux étudiants de recourir à leurs connaissances préalablement acquises, elle incite la majorité des étudiants à s'exprimer spontanément. De plus, la deuxième activité peut établir un climat de classe positif et plus chaleureux que la première.

A travers notre enquête de terrain, nous pouvons dire que les activités ludiques favorisent la motivation à l'expression orale. Par ces activités l'apprenant peut matérialiser ses idées et ses émotions en utilisant la langue d'une manière naturelle et authentique.

Conclusion

Dans ce dernier chapitre, nous avons pris en charge la présentation du questionnaire (Définition du questionnaire, les questions du questionnaire et son objectif) qui est celui destiné aux enseignants et une expérimentation destinée aux étudiants. A travers l'analyse et l'interprétation des résultats, nous pouvons arriver à vérifier nos hypothèses pour les confirmer ou les infirmer.

Conclusion générale

Au terme de ce travail qui entre dans le cadre d'une approche didactique et pédagogique, il a été réalisé dans l'objectif de déterminer l'effet des activités ludiques sur l'expression orale des apprenants dans une situation d'enseignement / apprentissage en classe de FLE à fin de faire améliorer la capacité de s'exprimer chez les étudiants.

La première visé de l'apprenant d'une langue étrangère est d'apprendre de parler en cette langue et de développer sa capacité de communication orale en classe, cependant, plusieurs difficultés l'empêchent de prendre la parole en langue étrangère tels que, l'anxiété, la timidité, le trac, la démotivation etc, ces facteurs posent de grande problème pour les enseignants qui sont toujours à la recherche des méthodes et des activités pédagogiques pour susciter l'intérêt des apprenants et améliorer leur prise de parole en classe de FLE, de ce fait, nous avons proposé les activités ludiques comme un outil qui peut contribuer dans l'amélioration de l'expression orale des étudiants de FLE

En ayant pour souci de répondre à notre problématique proposé comme suit «l'exploitation des activités ludiques améliore-t-elle l'expression orale chez les étudiants de FLE ? »

Pour ce faire, notre recherche a été répartie en trois chapitres :

Dans le premier chapitre qui a été consacré aux activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de FLE, nous avons abordé des définitions des activités ludiques et ses types selon différents auteurs. Nous avons pu voir les variétés des jeux qui peuvent être utilisés ainsi que leur rôle en classe. Aussi, nous avons essayé de parler du rôle des jeux dans la communication en classe de FLE et le jeu dans la formation des adultes. De plus, nous avons proposé de parler de comment choisir un jeu en classe de langue. Nous avons cité les avantages et les limites du jeu. Enfin, Nous avons proposé le jeu de rôle comme activité adéquate dans notre étude sur l'expression orale.

Le deuxième chapitre qui a été consacré à l'expression orale dans une classe de langue, nous avons essayé de proposer d'abord un survol des définitions et des concepts: l'oral, l'expression orale, la communication, selon plusieurs dictionnaires et plusieurs auteurs, nous avons essayé de donner les différentes caractéristiques de l'expression orale, les conditions de la prise de parole, les facteurs paralysant la prise de parole, comment déclencher la prise de parole, la communication et la relation entre la communication et

expression orale. Enfin, nous avons cité les types de l'évaluation de l'expression orale et les principaux outils pour l'évaluation.

Grace à ces deux chapitres, nous pouvons dire que les activités ludiques jouent un rôle très important dans le processus d'enseignement / apprentissage de l'expression orale.

Le troisième et dernier chapitre qui a été consacré à la présentation du questionnaire et l'interprétation des résultats de l'expérimentation, nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation, le questionnaire destiné aux enseignants de français langue étrangère de l'université de Mohamed Boudif à M'sila, nous avons essayé d'expliquer le questionnaire en mentionnant son objectif et les questions le composant. L'expérimentation destinée aux étudiants de 1^{ère} année LMD, filière de français langue étrangère à M'sila. Nous avons proposé une activité ludique notamment le jeu de rôle. Nous avons présenté le public ciblé, leur déroulement que se soit avant l'utilisation des jeux ou pendant l'utilisation de ces jeux en classe, leur résultat et enfin le commentaire.

Dans l'ensemble de notre travail de recherche, nous pouvons dire que les activités ludiques est un univers de plaisir et d'apprentissage qui rendent le processus de l'enseignement / apprentissage plus intéressant, motivant et moins ennuyeux. En outre, elles suscitent la communication en classe de FLE en incitant les apprenants à développer un esprit d'équipe et une coopération entre eux à l'aide d'échanges et interactions. Cette recherche nous a aussi permis de dire que l'impact des activités ludiques au niveau de l'amélioration de l'expression orale des apprenants est efficace en leur donnant aussi l'occasion de s'exprimer spontanément.

En nous basant sur notre recherche, nous avons remarqué que l'exploitation des activités ludiques permet d'améliorer l'expression orale des apprenants, et nous sommes arrivées à confirmer nos hypothèses formulées au départ :

- les activités ludiques amélioreraient des compétences communicatives en permettant une mise en situation proche du réel.
- l'utilisation des activités ludiques serait une source formidable de motivation pour les apprenants dans leur apprentissage.
- les activités ludiques aideraient les apprenants à s'exprimer et à penser librement.

Enfin, l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE permet aux apprenants de vivre la langue en action et en relation et offre à l'enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique et d'atteindre ses objectifs d'apprentissages facilement. De ce fait, la prise en charge de l'amélioration de l'expression orale chez les apprenants par l'exploitation des activités ludiques peut constituer une atmosphère favorable pour aboutir à une vraie maîtrise de l'expression orale. Nous espérons que les enseignants de FLE bénéficient des services des activités ludiques pour favoriser la communication orale et stimuler les échanges verbaux et les interactions au sein de la classe.

Références bibliographiques

Ouvrages :

Coletta, J.M., L'oral c'est quoi ? In oser l'oral, cahier pédagogique, n°400.

CUQ, J. P., GRUCA, I., Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, éd presse universitaire de Grenoble, 2003.

JAVEAU C, L'enquête par questionnaire : manuel à l'usage du praticien, collection Amazon, 2002.

Joseph. A. DeVito, La communication orale, 1993.

J.F Halté. & M Rispaïl, L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités), Paris, 2005.

Halène Sorez, Prendre la parole. Paris : Hatier, 1995

Halté, J.F. 2002. Pourquoi faut-il oser l'oral in le français dans le monde, n°176

GRAWITZ, M, Lexique des sciences sociales, Dalloz, 1986.

KERVAN, M., L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Bordas, 2001.

Dictionnaires :

Alaine, R., Daniel, M., Gilles, F., Le Robert de poche, Canada, 2008.

CUQ, J.P., Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003.

CHARAUDEAU. P et MAINGUENEAU. D, Dictionnaire d'analyse de discours, Paris Seuil, 2002.

Dubois, Jean. G, Mathé, dictionnaire de linguistique et de sciences du langage, 1973.

GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, Paris, Hachette-livre, 2001.

Robert Galisson & Daniel Coste, Dictionnaire de didactique des langues, Paris, Hachette, 1976.

Dictionnaire de Robert, Martyn BACK et SILK ZIMMERMANN; Paris, 2005.

Dictionnaire de Larousse, La présente, France, 2008.

Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Le nouveau petit Robert, 1993.

Le petit Robert de la langue française, Dictionnaire le Robert, Paris, 2006.

Articles sur internet :

Carlo Bianchi, Quel jeu pour quel formation, PÉDAGOGIE ACTIVE & LUDIQUE – FORMATION DE FORMATEUR — Learning By Doing, consulté le 09 février 2020 sur : <https://www.learningbydoing.fr/quel-jeu-pour-quelle-formation/>

Francisco Jiménez, « Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques orales », Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 29 juin 2017, consulté le 30 janvier 2020. URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5728>; DOI : <https://doi.org/10.4000/apliut.5728>

HELME, L., JOURDAN, R., TORTISSIER, K. 2014. Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques, Rencontre pédagogique de Kansai. P. 64-68. Disponible sur : <https://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>.

SEITI Jihan. 2011. *Raison paralysant la prise de parole en classe de fle*. Etudes littéraires et questions pédagogiques, disponible sur : <https://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-prise-de-parole-en-classe-de-fle-14130.html#:~:text=La%20difficult%C3%A9%20de%20prendre%20la,trauve%20d%C3%A9pourvu%20de%20toute%20imagination>, consulté le 17 février 2020.

Mémoires :

BENEDITO, Teisceira Baross, *La pratique de l'oral dans l'enseignement / apprentissage du FLE*, Université Jeans Monnet, Saint. Etienne (France), 2011/2012, p. 37-38.

MEHELLOU Amna et BRAHMI Ouided, le jeu de rôle comme facteur de motivation à l'expression orale en classe de FLE : cas des apprenants de 3ème année LMD, Université El-Oued. 2017/2018, p. 13

Sitographie :

DUQUESNOY, M., GILSON, G., LAMBER, J., PREAT, c. La pédagogie du jeu. Disponible sur : <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf>

Entretien avec Haydée Silva, consulté le 31 janvier 2020 sur : <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872#:~:text=1Int%C3%A9gr%C3%A9%20en%20classe%20de,sa%20place%20%C3%A0%20l'universit%C3%A9%20%3F&text=Entretien%20avec%20Hayd%C3%A9e%20Silva%2C%20professeur,Universidad%20Nacional%20Aut%C3%B3noma%20de%20M%C3%A9xico>.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

KADI, Zoubida, Chamie Rim et Ducrot, Jean Michel. Cours d'initiation à la didactique de français langue étrangère en contexte Syrien : Définition et objectifs de l'expression orale en approche communicative, disponible sur : http://www.Ib.auf.org/fle/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_eo01.htm, consulté le 5 février 2020.

Renard, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur : http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE. Pdf.

RUCHI PHULLI, *TRAVAILLER l'ORAL en classe de FLE*, disponible sur : <http://salledesprofs.org/wp-content/uploads/2014/01/Travailler-loral-en-classe-de-FLE-Ruchi-Phulli.pdf>, consulté le 3 février 2020.

Résumé

Cette recherche s'inscrit dans la perspective de la didactique de l'oral, elle vise à mettre en évidence l'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de FLE en tant que moyen favorisant l'expression orale des apprenants.

L'utilisation des activités ludiques permettent aux apprenants de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage, de développer leurs compétences langagières et leur permettent de prendre la parole en mobilisant leurs connaissances acquises préalablement.

Nous avons opté pour deux outils d'investigation, une enquête par questionnaire destinée aux enseignants du département de la langue française à l'université de Mohamed Boudiaf de M'sila et une expérimentation menée auprès des étudiants de 1^{ière} année LMD au sein de même département. A travers ce travail nous pouvons dire que face aux difficultés de l'expression orale et de la communication en classe de FLE, l'enseignant peut utiliser les activités ludiques pour susciter l'intérêt des apprenants et les mettre dans des situations de communication proches du réel qui permettent de créer un climat d'enthousiasme et de plaisir.

Mots-clés : activités ludiques, expression orale, communication, interaction, jeu de rôle, enseignement, apprentissage.

الملخص

هذا البحث هو جزء من منظور التعليم الشفهي، يهدف إلى تسليط الضوء على استخدام الأنشطة المرححة في التدريس / التعلم FLE كوسيلة لتعزيز التعبير الشفهي للمتعلمين.

يسمح استخدام الأنشطة المرححة للمتعلمين بالمشاركة بشكل أكبر في تعلمهم، وتطوير مهاراتهم اللغوية والسماح لهم بالتحدث من خلال حشد المعرفة المكتسبة سابقاً.

اخترنا أداتين استقصائيتين، استبيان لمعلمي قسم اللغة الفرنسية في جامعة محمد بوضياف بالمسيلة وتجربة أجريت مع طلاب السنة الأولى LMD داخل نفس القسم. من خلال هذا العمل يمكننا القول إنه في مواجهة صعوبات التعبير الشفهي والتواصل في فصل FLE، يمكن للمدرس استخدام أنشطة ممتعة لإثارة اهتمام المتعلمين ووضعهم في مواقف اتصال قريبة من الواقع وذلك يؤدي إلى خلق مناخ من الحماس والمتعة.

الكلمات المفتاحية: أنشطة اللعب، التعبير الشفهي، التواصل، التفاعل، لعب الأدوار، التدريس، التعلم.

Abstract

This research is part of the perspective of oral didactics, it aims to highlight the use of playful activities in the teaching / learning of FLE as a means to promote oral expression of learners.

The use of playful activities allows learners to become more involved in their learning, to develop their language skills and allow them to speak by mobilizing their previously acquired knowledge.

We opted for two investigative tools, a questionnaire survey for teachers of the French language department at Mohamed Boudiaf University of M'sila and an experiment carried out with 1st year LMD students within the same department. . Through this work we can say that faced with the difficulties of oral expression and communication in FFL class, the teacher can use fun activities to arouse the interest of learners and put them in communication situations close to real that create a climate of enthusiasm and pleasure.

Keywords: play activities, oral expression, oral, communication, interaction, role playing, teaching, learning.