



جامعة يحيى فارس المدية
مخبر تعليمية اللغة والنصوص (م.ت.ل.ن)

Université Yahia FARÈS Médéa
Laboratoire de Didactique de la Langue et des Textes
(L.D.L.T.)

**L'apport du jeu de rôles dans les
interactions verbales en classe de langue:
cas des élèves de 1ère année secondaire**

Yamena Chikh Touami
Université Yahia FARES de Médéa

Revue Didactiques

ISSN 2253-0436

Dépôt Légal : 2460-2012

N°11 janvier-juin 2017 pages 154-180

Référence Chikh Touami Yamena, « *L'apport du jeu de rôles dans les interactions verbales en classe de langue: cas des élèves de 1ère année secondaire* », *Didactiques* N 11 janvier-juin 2017, pp.154-180,
<http://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/300>

L'apport du jeu de rôles dans les interactions verbales en classe de langue : cas des élèves de 1^{ère} année secondaire

Yamena Chikh Touami
Université Yahia FARES de Médéa

Résumé

Cette étude porte sur l'apport du jeu de rôles dans les interactions verbales en classe de 1^{ère} année secondaire au lycée Bencheneb à Médéa. En fait, ce n'est qu'après avoir constaté que le cours dans cette classe se déroule d'une façon mécanique où les interactions verbales se limitent souvent à de simples questions posées par le professeur succédées par des réponses courtes que nous avons tenté d'introduire la technique du jeu de rôles en vue de l'améliorer. Nous l'avons envisagé comme une activité d'aide à la réalisation de séquences interactives.

Pour ce faire, nous avons mené une étude expérimentale dans une classe de 1^{ère} année secondaire au lycée Bencheneb à Médéa, nous avons enregistré en premier lieu un cours d'expression orale en vue de valider notre constat et d'analyser par la suite les interactions verbales qui s'y produisent, ensuite d'explorer le jeu de rôles durant un mois et d'enregistrer dans un second lieu un autre cours d'expression orale pour voir l'apport de cette activité dans les interactions verbales.

Les résultats auxquels nous sommes parvenue valident les hypothèses avancées au départ notamment en ce qui concerne le rôle crucial du jeu de rôles dans l'amélioration des interactions verbales en classe de langue ainsi qu'au développement de la compétence interactionnelle chez les élèves. Cela s'est manifesté dans la forme d'agir collective ainsi qu'à travers les divers procédés collaboratifs.

Mots clés : interaction verbale, communication, expression orale, échange communicatif, échange interactif, jeu de rôles

Abstract

This study attempts to demonstrate the contribution of role-play activities in enhancing the verbal interaction of first year secondary class in Bencheneb high school in Medea. Our particular interest in the topic emerged when we noticed that most often lessons, in this class, were conducted in a mechanical way in which verbal interactions were merely limited to simple questions asked by the teacher followed by short answers. In reaction to this way of teaching, we decided to introduce the role-play technique. We considered this technique as an activity that helps achieve interactive sequences.

To this end, we conducted an experimental study, which comprised two phases. In the first phase, we recorded an oral lesson in order to validate what we noticed and then to analyze the verbal interactions that occur. In the second phase, we recorded for a month another oral lesson to explore the role-play activities that were introduced. The aim was to see the contribution of this activity in improving verbal interactions.

The results we have achieved validate our hypotheses regarding the crucial role of role play in improving verbal interactions in language classes and the development of interactional skills in pupils. This was manifested in the form of collective action as well as through various collaborative processes.

Key-words: The verbal interaction, oral lesson, role-play activities, communication.

تلخيص

هذه الدراسة تتناول إسهام العاب الدور في التفاعلات اللفظية في قسم السنة الأولى بثانوية بن شنب وهذا بعد أن تمت ملاحظة الدرس الذي تم بطريقة ميكانيكية حيث أن المحادثات اللغوية تتمثل حصريا في أسئلة مطروحة من طرف الأستاذ متبوعة بإجابات قصيرة من طرف التلاميذ الشيء الذي جعلنا نحاول إدخال العاب الدور من أجل تحسينها. لقد تصورنا أن العاب الدور تمثل نشاط يساعد على تحقيق تسلسلات تفاعلية.

لهذا قمنا بإجراء دراسة تجريبية ، سجلنا في البداية درس التعبير الشفهي لتأكيد الملاحظة ثم تحليل التفاعلات اللفظية التي اجريت ثم تجربة ألعاب الدور مدة شهر ثم تسجيل درس آخر لملاحظة إسهام هذا النشاط. النتائج التي توصلنا إليها تؤكد الفرضيات الأولى خاصة فيما يخص الدور الهام لألعاب الدور في تحسين التفاعلات اللفظية في قسم اللغة إضافة إلى تطوير القدرة التفاعلية لدى التلميذ . هذا ظهر في شكل التفاعل الجماعي إضافة إلى مختلف العوامل التعاونية بفضل العاب الدور

الكلمات المفتاحية: التفاعل اللفظي، التواصل، التعبير الشفهي التبادل الاتصالي.

Introduction

C'est au lycée Bencheneb, précisément en classe de 1^{ère} année secondaire filière lettres et sciences humaines que nous avons relevé le premier constat de notre recherche. C'est lors d'une séance d'expression orale où apparait le premier élément qui nous sert de fil conducteur. Les élèves placés souvent dans des situations de résolution de problèmes, se retrouvent conditionnés par leurs interrogations incessantes et leurs pensées muettes, incapables d'acquérir de nouvelles acquisitions face à leurs incompétences à résoudre la tâche communicative et interactionnelle qui leur résiste. L'enseignant, en se

jouissant de son rôle « d’expert linguistique » et en essayant d’apporter de l’aide, monopolise la parole en sollicitant les élèves « novices »¹ à répondre aux questions posées et en les incitant à prendre l’initiative.

Ainsi le cours en classe de langue se déroule d’une manière routinière où l’interaction est préalablement figée et déterminée par les explications et les questionnements du professeur et où encore, les élèves éprouvent tant de mal à verbaliser leurs idées, à désengorger leurs points de vues et interagir mutuellement.

Cela évoque l’absence d’interaction verbale entre élève / élève en FLE car elles se font généralement en Arabe, et évoque aussi son absence entre élève / enseignant ou du moins, nous signalons la rareté de ces interactions vu le rôle constitutif de celles-ci et du processus interactif dans l’acquisition de la langue en question.²

Cette brève évocation de scène de la vie scolaire nous permet de prendre appui sur une expérience fondée en premier lieu sur l’idée que :

« L’interaction verbale en classe de langue est constitutive de l’interaction » (Kraft et G, Dausenfschon, 1994 ,34) ³et en deuxième lieu, sur l’apport des jeux de rôles dans l’amélioration de ces interactions verbales.

Notre travail de recherche, s’appuyant sur ce constat, s’inscrit dans le cadre de la linguistique interactionnelle et s’intéresse particulièrement au développement de la

¹Les expressions “expert linguistique ”et “élève novice” sont empruntés à MATTHEY Marinette

²Constat confirmé par la pré-enquête.

³ Citée par MARGARIDA, C.G., p67.

compétence communicative, précisément la compétence interactionnelle chez les apprenants de 1^{ère} année secondaire.

Pour ce faire, ce que nous choisissons comme entrée à la réalisation de ces objectifs est empruntée au jeu de rôles du chercheur viennois Morenno, qui, à notre sens, pourrait débrider rapidement l'expression chez les élèves et améliorer leurs interactions verbales. En effet, notre recherche tente d'apporter des réponses aux questions suivantes :

- Comment pouvons-nous orienter les élèves de 1^{ère} année secondaire vers une interaction verbale efficace ?
- Le recours aux jeux de rôles en tant qu'activité pédagogique, pourrait-il favoriser l'interaction verbale ? Le jeu de rôles permet-il le développement des compétences interactionnelles en classe de langue ?

A travers cette étude, nous aimerions pouvoir :

1. Expliciter les difficultés des élèves à communiquer langagièrement et à montrer le déficit de la verbalisation en FLE.
2. Montrer sur quel plan se situent les limites de leurs interactions verbales.
3. Démontrer l'utilité du jeu de rôles dans l'amélioration des interactions verbales.

Pour atteindre ces objectifs, nous partons des hypothèses suivantes :

- Le jeu de rôles pourrait avoir un rôle crucial dans l'amélioration de l'interaction verbale en classe de FLE.

- Le jeu de rôles pourrait développer en premier lieu une compétence interactionnelle et dans un second lieu une compétence communicative.

Notre première démarche consiste à enregistrer en premier lieu un cours d'expression orale tout en respectant :

« Le contrat de communication auquel sont soumis les participants » (c, Kerbrat-Orrecchionni, 1996, 21) et d'analyser les interactions verbales qui s'y produisent, ensuite, d'explorer les jeux de rôles durant une période bien déterminée, et d'enregistrer dans un second lieu, un autre cours d'expression orale après l'exploitation du jeu de rôles qui implique nécessairement l'analyse des interactions verbales produites.

Il est à signaler que le choix du jeu de rôles n'est guère un choix hasardeux mais bien au contraire, cela s'explique par le fait qu'il est conçu selon L., Gajo comme :

Comme une ouverture des potentialités de la classe comme une activité chevauchant en quelques sortes la frontière école/extérieur. Les présupposés motivant le jeu de rôles croisent ainsi sûrement en bonne partie ceux de l'immersion. Nous pouvons les sérier de la manière suivante :

— L'apprentissage dépend essentiellement de l'activité verbale de l'élève

— L'apprentissage de la langue requiert des enjeux de communication non linguistiques.

— l'évaluation échappe souvent en partie à l'enseignant et prend racine dans le cadre même de la situation simulée par le jeu(L., Gajo, 2001, 89)

En effet, tous ces arguments avancés par Gajo justifient notre choix pour l'activité à travers laquelle nous tenterons de mener une étude expérimentale qui se situe dans le champ de l'acquisition du français langue étrangère. Celle-ci sera menée auprès de 38 élèves de la classe de 1^{ère} année secondaire étant donné qu'elle constitue la base de l'enseignement secondaire car si l'élève acquiert des compétences de base en première année, il continuera son parcours scolaire sans difficultés.

1. Qu'est-ce que l'interaction verbale ?

Pour définir l'interaction, on se réfère à Kerbrat-Orrecchioni qui affirme : « *Qu'on ne peut pas ne pas communiquer* » (C., Kerbrat-Orrecchioni, 1992, pp137-138), En ce sens, il s'avère que l'activité communicative peut s'établir différemment, en un sens, deux individus peuvent communiquer verbalement, par la dimension non verbale ou même à travers des attitudes comportementales. Cependant, la multitude des canaux communicatifs ne pourra en aucun cas nier la place incontournable du langage dans toute action communicative. Kerbrat Orrecchioni l'affirme en disant que :

« *Le langage verbal est fait essentiellement pour être adressé* » (C., Kerbrat-Orrecchioni, 1992, 14)

Comment par ailleurs pouvoir négliger son rôle même dans le cas où il est possible qu'il y ait communication sans recours à la verbalisation ?

L'interaction est l'un des termes fondamentaux de l'analyse du discours même s'il traverse aussi de nombreuses autres disciplines. Le concept apparaît pour la première fois dans les travaux du philosophe allemand G. Simmel et des américains C.h Cooley et G.H Mead. De même l'école de Palo est considérée comme le point

de départ du concept « interaction ». Goffman, le grand théoricien de l'interaction le définit comme suit :

« Par interaction (c'est-à-dire l'interaction de face à face), on entend à peu près l'influence réciproque que les participants exercent sur leurs actions respectives lorsqu'il sont en présence physique immédiate les uns des autres, par une interaction, on entend l'ensemble de l'interaction qui se produit en une occasion quelconque quand les membres d'un ensemble donné se trouvent en présence continue les uns des autres, le terme « une rencontre » pouvant aussi convenir »(E., Goffman, 1973, P 23)⁴

Cette influence réciproque dont parle Goffman s'inscrit dans tout échange communicatif selon Kerbrat-Orrecchioni

« Tout au long du déroulement d'un échange communicatif quelconque, les différents participants, que l'on dira donc des interactants exercent les uns des autres un réseau d'influence mutuelles, parler c'est échanger et c'est échanger en échangeant » (C., KERBRAT-ORRECCHIONI, 1996, p4).

L'interaction est aussi le lieu d'une activité collective où les interactants produisent du sens, c'est une production communicative se basant sur l'aspect dynamique de la communication où sont inclus les deux domaines : le verbal et le non verbal d'une interaction. En un sens, ces deux expressions « interactions verbales » et « interactions conversationnelles » renvoient à la même notion selon Kerbrat-Orrecchioni

⁴Citée par Kerbrat-Orrecchioni

1. Qu'est-ce que le jeu de rôles ?

Parmi les différents loisirs pratiqués en commun par un groupe de personnes, nous pouvons citer « le jeu de rôles » qui a pour objet la simulation de la vie quotidienne, il a été défini par :

Le jeu de rôle est comme un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que ce sont fixés leurs personnage ». (C. B. Plaquette, 1994)⁵

Les participants y mènent un jeu à travers une aventure fictive par l'improvisation théâtrale thérapeutique ou pédagogique. D'ailleurs, dans notre perspective pédagogique, il convient de situer le jeu de rôles dans la didactique des langues, il constitue ainsi une version mature de jeux apparentés au théâtre où sont mis en scène des personnages en interaction verbale et non verbale.

Sa particularité principale, pour un bon nombre de chercheurs, est son absence d'enjeu car aucun participant n'est désigné perdant en fin de partie. Cependant, Guiserix Dédier en dit :

On a souvent dit que le jeu de rôles est un jeu sans gagnant, pour le distinguer des autres jeux, ce n'est pas tout à fait vrai. En fait, il s'agit d'un jeu de coopération

⁵In <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>

où les autres joueurs gagnent ou perdent ensemble, etou certains gagnent un peu plus que d'autres car ils ont gagné dans la partie quelques avantages individuels qu'ils peuvent réutiliser dans les parties suivantes (D., Guiserix, 1997, P 17)

En effet, le but visé par le jeu de rôles est que les participants partagent entre eux une histoire divertissante, émouvante et stimulante intellectuellement au cours de laquelle interagissent les participants par différents moyens.

2.1 Jeu de rôles, moyen d'enseignement des langues vivantes et appoint d'interaction

En s'inscrivant dans la lignée des enseignants et pédagogues voulant faire apprendre à leurs élèves une langue nouvelle, on s'aperçoit vite que la tâche n'est guère aisée à maîtriser et nécessite de leurs parts d'appliquer une bonne liste de stratégies dans le but de faciliter leurs processus d'acquisition. Les didacticiens ne cessent de mettre en place de nouvelles méthodes censées guider l'apprenant vers la maîtrise, bien que le terme « maîtrise » reste quand même utopique. Dans cette optique, ils mettent de plus en plus l'accent sur la compétence de communication que les enseignants doivent faire acquérir à leurs apprenants, vu que la langue ne se limite pas à de simples structures grammaticales mais se résume par la capacité de communiquer, et d'établir des contacts avec l'autre.

Les recherches d'aujourd'hui attribuent plus d'importance à l'aspect interactif de l'apprentissage scolaire et mettent en valeur une variété de pratiques pédagogiques valorisant cet aspect, entre autres « le jeu de rôles ».

L'interaction orale fait passer au premier rang des dimensions beaucoup moins importantes à l'écrit, en

premier lieu la construction d'un espace de collaboration qui permet la communication. A l'oral, on est tenu d'exprimer, par le choix des marques linguistiques culturellement déterminées, notre relation à l'autre, plus exactement même, l'oral nous permet(ou nous impose...), lors de chaque interaction de rejouer cette relation, de reconstruire les positionnements respectifs.(B. Maurer, 2001, p 44)

Ainsi les didacticiens conçoivent le jeu de rôles comme moyen de maîtrise des éléments langagiers et un outil de déblocage linguistique

Le jeu de rôles est également un outil pédagogique utilisé dans les écoles ou pour la formation professionnelle des adultes. Dans le premier cas, il peut notamment prendre la forme d'exercices entrant dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Dans le second il s'agit le plus souvent de techniques d'improvisation dramatique employées par les entreprises lors des séminaires par exemples, pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité. (V.Decang, 2003, p 2)

Le jeu de rôles, en tant qu'activité collective, constitue un moment d'interaction verbale, les participants y jouent, interagissent mutuellement et de surcroît, acquièrent la langue. La langue ne s'acquiert-elle pas dans des pratiques interactives ? En effet, les paroles de Margarida Cambra Giné, empruntées à Kraft et Dausendschon-Gay constitue une réponse à notre question et sert de conclusion à nos propos :

« L'interaction en classe est constitutive de l'acquisition » (M, Cambragine, 2003, p 69)

2.2. Exploitation pédagogique du jeu de rôles :

Comme point de départ central, nous partons de l'idée qu'a exprimé Schiffler à propos des jeux pédagogiques « *Tous les jeux pédagogiques conduisant à ce que l'élève exprime ses propres pensées face à un ou plusieurs élèves ou à l'enseignant, sont des jeux interactifs* »⁶

Pour exploiter le jeu de rôle en classe de première année secondaire, nous avons procédé de la manière suivante:

Première séance :

- Distribution des jeux de rôles sous forme de photocopiés.
- Consigne de lecture silencieuse.
- Présentation du jeu de rôles par l'enseignant dans le but de sensibiliser les élèves aux phénomènes d'intonation, de rythme, d'intensité, de mimique et de gestes.
- Mémorisation du jeu de rôles : Demander aux élèves d'apprendre le jeu de rôles par cœur.

Deuxième séance :

Après avoir donné la préparation d'un jeu de rôles comme devoir à faire chez soi (apprentissage par cœur du jeu de rôle), nous leur avons demandé de :

- jouer deux à deux ou à trois les rôles qu'ils ont appris par cœur tels qu'ils ont été conçus (la dramatisation), l'enseignant insiste sur le fait qu'ils doivent bien se mettre dans le rôle adopté.

⁶.SCHIFFLER, L., (1984) ,p69.

-faire apprendre aux élèves de jouer à faire semblant d'être quelqu'un d'autre tout en restant lui-même, leur apprendre d'improviser à partir des jeux de rôles appris (jeux de rôles proprement dits).

2.3 Exemple de jeux de rôles exploités :

Jeu de rôles n°1 :

Trouver un emploi

Sabrina Charfaoui est dans l'agence immobilière d'Antoine Martin

Sabrina : Bonjour monsieur

M. Martin : Bonjour mademoiselle

Sabrina : Je suis Sabrina Charfaoui. Je viens pour l'annonce.

M. Martin : Sabrina Charfaoui...Ah oui ! C'est vous que j'ai eue au téléphone ce matin !

Sabrina : C'est ça, c'est moi qui ai appelé et j'ai envoyé un C.V.

M. Martin : Oui, je me souviens...mais j'ai eu beaucoup de réponses. Asseyez-vous !

Sabrina : Merci.

M. Martin : Donc, vous avez un B.T.S de secrétaire comptable.

Sabrina : C'est ça.

M. Martin : Qu'est-ce que vous avez comme expérience ?

Sabrina : Comme je l'indique dans mon C.V, j'ai déjà fait plusieurs stages...

M. Martin : Mais vous n'avez pas travaillé...

Sabrina : Si, j'ai fait un remplacement à *Ouest-Infos* et chez un dentiste.

M. Martin : Vous aviez des contacts avec la clientèle ?

Sabrina : Non, pas tellement. Je m'occupais plutôt du courrier.

M. Martin : Parce que ici, c'est plutôt un travail de relations publiques. Il faut faire visiter des appartements, il faut être aimable, patient...

Sabrina : Vous savez, j'ai aussi travaillé chez mon père. Il est épicier dans le quartier.

M. Martin : Epicier ? Mais alors, vous êtes la fille de M. Charfaoui... ?

Sabrina : Oui.

M. Martin : C'est l'homme le plus aimable du quartier, ça, c'est une référence !

3. Recueil du corpus et traitement des données langagières

L'objectif poursuivi par la recherche que nous conduisons est de mettre en valeur les interactions verbales qui se produisent dans une classe de langue, étant donné qu'elles y jouent un rôle prépondérant dans l'apprentissage d'une langue. Pour ce fait nous nous servons du jeu de rôles, en tant que technique pédagogique, dans le but de développer des compétences communicatives chez les apprenants du FLE dans un contexte académique (lycée des

filles « Bencheneb » à Médéa en Algérie. Nous nous intéressons donc à des apprenants de 1^{ère} année secondaire, inscrits dans la filière de Lettres et sciences humaines, pour qui l'arabe dialectal est la langue maternelle. Notre terrain d'observation privilégié est la classe une de la 1^{ère} année littéraire qui se compose de 38 élèves dont l'âge varie entre 16 et 18 ans. Ces élèves ont fait leur premier contact avec la langue française en 4^{ème} année primaire, à peu près vers l'âge de 10/11 ans. La langue française est pour elles une langue obligatoire dans leur cursus scolaire.

En effet, bien que la plupart d'entre elles étudient la langue depuis 6 ou 7ans, à raison de 1000 heures, la majorité éprouve encore de réelles difficultés à verbaliser leurs idées, et interagir aisément

A travers notre étude qui se penche sur ce constat, nous tenterons, en tant qu'observatrice, d'analyser dans un premier temps les interactions verbales des apprenants à travers un corpus recueilli lors d'un cours d'expression orale enregistré, dans un second temps, nous essaierons technique du jeu de rôles, supposé pour nous fructueuse, en classe de langue. Pour ce faire, nous procédons ainsi, d'abord, nous enregistrons un cours d'expression orale, qui sera transcrit. Nous exploiterons ensuite la technique du jeu de rôles. L'étape suivante consiste en un enregistrement d'un autre cours d'expression orale qui fera également l'objet de transcription et d'analyse afin de voir l'apport ou non de cette technique pédagogique.

Cette étude devrait nous amener à élaborer des propositions pédagogiques pour les apprenants de FLE, nous espérons arriver à montrer et à prouver l'utilité du jeu de rôles dans la mesure où il pourrait aider à l'amélioration des interactions verbales chez l'apprenant du FLE

3.1 Déroutement de l'expérience

Au cours de cette étape, notre expérience s'est déroulée en 4 phases : l'observation, la collecte des données, la transcription et l'analyse

3.1.1 L'observation

Etant donné que notre recherche s'inscrit dans un cadre d'investigation didactique et en particulier la didactique du français langue étrangère, notre enquête se déroule auprès des élèves de la première année secondaire. Pour constituer un corpus adéquat, nous avons assisté à plusieurs séances d'expression orale, nous avons essayé dans la mesure du possible de ne pas influencer la situation par notre présence, nous sommes ainsi restée à distance de la situation observée sans y participer. Avant de procéder à l'enregistrement, nous avons demandé un accord préalable des participants (élèves et enseignants) tout en essayant de les convaincre et de leur expliquer qu'il s'agit d'une expérience s'inscrivant dans le cadre de la recherche scientifique, nous leur avons expliqué aussi que cette expérience ne fera pas l'objet d'une évaluation ou de jugement.

3.1.2 La collecte des données

Nous avons enregistré deux cours d'expression orale avec un magnétophone, en premier lieu, nous avons enregistré un cours avant l'exploitation du jeu de rôles, ce qui constitue notre premier corpus afin d'analyser les interactions et les échanges verbaux qui se déroulent entre enseignant/élèves, ensuite notre deuxième corpus sera un deuxième cours après avoir exploité la technique pendant une période qui s'étend sur plus de 4 semaines. Durant cette période, l'enseignant a fait jouer à ses élèves des jeux de rôles très variés. Pour avoir un enregistrement sonore de qualité, nous avons déposé le magnétophone au centre de la classe.

3.1.3 La transcription

TRAVERSO.V la décrit comme :

« Une préparation indispensable du corpus, à travers laquelle on cherche à conserver à l'écrit le minimum de traits de l'oral. L'opération est en un sens paradoxale, puisque cherchant à donner à l'oral un reflet fidèle, elle ne peut éviter de le figer et de le transformèrent un objet matériel que le chercheur peut arpenter à souhait, alors que l'échange oral est par définition fugitif ».(V., TRAVERSO, 2004, P 23)

Nous avons fait appel à cette définition pour nous permettre d'expliquer la difficulté que nous avons rencontrée lors de la transcription des enregistrements oraux collectés, notamment les interventions (cas de chevauchements) ainsi que les interventions inaudibles.

3.1.4 L'analyse

1. Interactions verbales avant l'exploitation du jeu de rôles

En analysant les interactions verbales de notre premier corpus avant l'exploitation du jeu de rôles, il s'avère que la communication qui s'établit dans ce cadre se qualifie par un certain nombre de caractéristiques stéréotypé souvent par un échange à structure binaire (enseignant/élève), voire par un ordre rituel d'interaction question/réponse.. En effet, le professeur, étant donné qu'il est le « gestionnaire » de la classe, essaye à sa manière de structurer l'interaction verbale dans sa classe de manière à garantir aux élèves la possibilité de se libérer verbalement. Ceci est clairement palpable dans l'extrait n° 1 où l'enseignant incite son élève à parler.

Extrait 1 :

36. Elvs : le journal↑
37. E5 : et du sport↑ (en balbutiant)
38. P : et? ↑ (le professeur n'a pas bien entendu)/ bon/bien↓/
39. P : bien↓ / c'est tout↓? /

Dans l'extrait 2, on constate que l'enseignant encourage l'élève à prendre la parole, l'expression « vas-y, oui, je t'écoute » offre à l'élève une certaine confiance en lui.

Extrait 2 :

45. P : qu'est ce que↑ /vous aimez
regarder↑ / à la télévision ↑?/
46. E 12 : moi↑ / personnellement↑ /
47. P : vas-y↓ / oui↓ / j= / t'écoute↓/

L'échange qui s'effectue en classe de langue est structuré de type binaire. Ainsi, l'enseignant et l'élève s'entretiennent, s'entendent et se communiquent entre eux. Dans l'extrait n° 3, on constate que la communication prend la forme d'un échange binaire et ne le dépasse pas.

Extrait 3 :

78. P : QUAND regardez vous/ la
télévision ?↑
79. E5 : Madame↑
80. E : Madame↑/madame↑
81. P : Chu :::: /te
82. P : QUAND ?↑
83. P : COMBIEN ?↑

Ce qui signifie que cet échange qui se partage entre professeur/élève et vice versa limite cependant le cadre interactionnel. En effet, un enseignement interactionnel, qui se limite aux schémas, enseignant/élève n'est guère un procédé interactif par excellence. Il s'agit néanmoins d'un enseignement dit « traditionnel » qui doit être remis en cause notamment avec l'avènement de l'approche communicative. L'extrait n°4 le représente clairement.

Extrait 4 :

- 83. P : COMBIEN ?↑
- 84. E : Le lundi↓
- 85. P : Le lundi ?↑/
- 86. E7 : Jeudi↓
- 87. P : Le lundi et jeudi↓/ c'est bon /bon / et vous↑/alors↑ /quand test ce que vous regardez la télévision ?↑/ quand test ce que vous↑ vous regardez la télévision ?↓

Dans ce sens, l'interaction selon MARGARIDA CAMBRA GINE est de format traditionnel « *ce qui caractérise cet échange est la distribution des rôles des participants où dans la plupart des cas, c'est le professeur qui prend l'initiative et qui évalue, tandis que l'apprenant est tenu d'apporter sa réplique* »(M., CAMBRA GINE, 2003, p 112).

L'enseignant, étant donné qu'il se considère comme « détenteur du savoir » s'engage dans son rôle de « questionneur », les deux extraits suivants en témoignent.

Extrait 6 :

158. P : QU'EST ↑/ce qu'elle regarde ?↑
159. E5 : Euh/ /ma mère / reuh↓/elle
regarde les programmes de ::/ de ::/
euh/ de la cuisine↓/de cuisine↓
160. P : De cuisine ?↑/bon↓/
161. E5 : Oui↓/ madame↓
162. P : on va prendre une autre ↑/c'est
pas vrai↑/ elle regarde les fi : lms et
autres choses↑/ça /c'est EN PLUS/
XXXXXX

Extrait 7 :

177. P : Quand ?/et qu'est ce/ qu'elle aime
/regarder ?↑
178. E : Elle regarde les films/euh/n'aime
pas :::/
179. P : n'aime/n'aime pas :/ la
télévision↑?/
180. E : n'aime/ pas :/ la télévision↓
181. P : La
télé ↑?/pourquoi↑ ?/pourquoi↑ ?

Il s'approprie ainsi le droit de corriger, d'orienter, et de raffiner les connaissances de ses apprenants, tandis que le rôle d'apprenant dans ce contexte est de réagir vis-à-vis de l'attitude du professeur, sa réaction se manifeste le plus souvent par des réponses aux questions posées, répétitions de quelques mots prononcés par leur professeur ...etc.

2. Interactions verbales après l'exploitation du jeu de rôles :

Notre recherche consiste à analyser les effets du jeu de rôles en termes de contribution au processus d'interactions verbales dans le déroulement d'une situation d'apprentissage en classe de langue.

La situation d'analyse ne met pas en marge le professeur dont les interactions régulatrices ou évaluatives s'avèrent assez nécessaire dans ce contexte mais il est bien utile de centrer notre attention sur l'évolution des échanges langagiers entre les divers interactants.

3. Les traces observables du processus cognitif

3.1. De l'action individuelle à l'activité collective : engagements asymétriques

Parmi les différents éléments qui attirent notre attention dans ce corpus est l'asymétrie remarquable qui caractérise l'engagement de l'enseignante et celui des élèves, en effet, le premier apport du jeu de rôle réside à notre sens dans l'engagement des élèves dans une véritable interaction qui se manifeste dans de nombreux extraits donnant lieu ainsi à une nouvelle forme d'agir collective

Extrait 1 : .

1. P : Si vous décidez/ un jour/ de travailler↓/ comment/ vous faites↑/ pour trouver un emploi ↓? /
2. E : La première chose /est : / est : / la première chose/ est:/voir dans les:/ JOUR/naux ↓/
3. E : voir dans les:/ JOUR/naux ↓/

4. P : Consulter les journaux↑ ?//w/oui :↓/
les zautres /qu'est ce que /vous zen
pensez↓ ?/

Dans l'extrait n°1, il s'agit d'une séquence interactionnelle où l'enseignante demande aux élèves comment faire pour trouver un emploi<<si vous décidez un jour de travailler, comment vous faites pour trouver un emploi>>, nous nous apercevons très vite que nous sommes en présence d'un fragment interactionnel important. Au moment où débute cet extrait, nous notons une multitude des tours de paroles provenant des élèves en réaction aux questions posées par l'enseignante. A la même question, deux interventions successives des élèves succèdent à une intervention du professeur (tour de rôles 2 et 3).

Nous constatons également dans l'extrait n° 2 une des formes de l'activité collective où se manifeste visiblement alternance des tours de rôles entre enseignante /élève et élève/élève.

Extrait 2 :

38. P : Oui : ↓/ qu'est ce qu'il a demandé ?/
le chef de l'école/ ah ?/ pas le chef/ le:/
le:/ directeur /d'accord↓/ hein/ d'accord
/qu'est ce qu'il a demandé↑/
39. E : Madame c.v et son : / son/ numéro/
ensuite/ euh /il la appelé mon frère/ et
mon frère/ part et il travaille maintenant↓/
40. E3 : Mada : me/ moi aussi /ma sœur
travaille/ maintenant/
41. P : Vous voyez /Mounira/ on peut avoir
un nemploie/ grâceaux : journaux↓/
42. E1 : Madame↑/ je dis la vérité↓/ mon
père/ euh /

3.2. Les ressources langagières

Lors de l'analyse du premier corpus, nous avons vu que les élèves éprouvent des difficultés de compréhension relevant de plusieurs paramètres parmi lesquels nous citons la pauvreté de leur vocabulaire, ce qui nous a amené à nous interroger sur l'utilité du jeu de rôles en situation scolaire ?

De ce point de vue, le deuxième cours analysé a démontré l'apport du jeu de rôle, les élèves, pris par les jeux de rôles qu'ils ont appris et joués, commencent à en profiter. Dans ce sens, les participants semblent intéressés, attentifs et motivés se montrent capables de manipuler quelques ressources linguistiques acquises grâce aux jeux de rôles exploités en classe. En effet, au début de l'extrait n°3, nous constatons que l'élève fait appel à un terme qu'elle a appris au cours du premier jeu de rôles, l'élève avant même d'écouter sa copine, anticipe et répond en employant le terme C.V. L'enseignante, surprise par spontanéité des propos de l'élève relance pour avoir de nouvelles informations

Extrait 3 :

- 36. E : Madame/ le : /le : / le chef/ de : /de : /le chef/ de l'école /a demandé /euh /euh/
- 37. E : Un CV ?↑/c'est pas vrai madame /c'est pas vrai↓/xxxxxxx/
- 38. P : Oui : ↓/ qu'est ce qu'il a demandé ?/ le chef de l'école/ ah ?/ pas le chef/ le:/ le:/ directeur /d'accord↓/ hein/ d'accord /qu'est ce qu'il a demandé↑/
- 39. E : Madame c.v et son : / son/ numéro/ ensuite/ euh /il la appelé mon frère/ et mon frère/ part et il travaille maintenant↓/

Conclusion

En guise de conclusion, nous ne pouvons pas prétendre être arrivé au terme de notre recherche étant donné que

notre étude n'a pris en considération qu'un seul aspect de l'interaction verbale.

L'analyse proposée dans cette étude repose sur le principe que les événements interactionnels et pédagogiques qui se sont produits dans le premier et le second corpus sont les conséquences directes de la mise en œuvre d'une tâche communicative.

L'analyse du premier corpus consiste à démontrer le premier constat de départ notamment en matière du manque frappant d'interactions verbales. Ce constat peut être fait tant pour les interactions entre élève/élève et élève/enseignant, ceci met en évidence que les élèves éprouvent de réels déficits langagiers entraînant un handicap au processus d'acquisition dû au manque d'interactions verbales à l'intérieur de la classe.

Face à ce constat et en tentant d'y remédier, nous avons adopté une perspective socioconstructiviste en faisant appel au jeu de rôles morénnien en vue de faire progresser en premier lieu la compétence interactionnelle et en second lieu la compétence communicative.

En effet, parmi les résultats issus du second corpus, nous sommes parvenue à confirmer les deux premières hypothèses de départ à savoir une amélioration des interactions verbales qui se manifeste principalement dans la forme d'agir collective ainsi qu'à travers les divers procédés collaboratifs. De même, comme la première hypothèse, l'analyse nous a permis de valider la seconde dans la mesure où le résultat principal auquel nous sommes parvenue réside dans la compétence interactionnelle qui a eu lieu au cours du deuxième corpus. Nous pouvons ainsi dire que le jeu de rôles est une pratique pédagogique utile notamment dans l'amélioration des interactions verbales ainsi qu'au

développement de la compétence communicative en classe de langue même si le résultat ne s'annonce pas immédiatement.

Cependant, les résultats de ce travail n'excluent pas quelques objectifs ratés. Il est, en effet, de notre devoir en qualité de chercheur de montrer que l'exploitation du jeu de rôles n'a pas débouché sur des acquisitions immédiates notamment en compétences communicatives. Il est bien clair dès lors que la seconde partie de la deuxième hypothèse de départ n'a pas été validée, non pas à cause de son caractère erroné mais parce que bon nombre :

« Des activités d'enseignement/apprentissage ne débouchent pas forcément sur des acquisitions immédiates » (M., MATTHEY, 1996, p 215)

Ceci a pour raison une durée insuffisante de l'étude et une dépendance totale au programme. Cette première étude laisse entrevoir le handicap manifesté par les apprenants au niveau de la structure morphosyntaxique de leur interlangue.

De ce fait, les données issues d'exploitation du jeu de rôles peuvent être considérées comme un matériau extrêmement riche et stimulant, qui permet d'élargir la palette de la recherche. Dans ce domaine, nous pouvons poursuivre notre étude en transposant le jeu de rôles en milieu universitaire où le facteur temps ne constitue plus obstacle. En effet, il nous paraît logique que le jeu de rôles constitue un échantillon pragmatique de la langue cible au sein duquel se manifestent clairement différentes variations linguistiques.

Enfin, nous estimons que ce modeste travail est loin d'être exhaustif mais il constitue un point de départ et un nouvel axe d'une recherche ultérieure qui s'attache à mettre en exergue l'utilité du jeu de rôles dans

développement morphosyntaxique de l'interlangue des apprenants.

Pour conclure, nous pensons que nous pouvons dire que le jeu de rôles est une technique pédagogique active dans l'enseignement des langues secondes et étrangères. Nous pouvons ainsi dire qu'il joue un rôle prépondérant dans l'amélioration et même l'édification d'un échange interactif efficace en classe de langue dans la mesure où il rassemble maints paramètres qui changent d'une situation à une autre.

Références bibliographiques :

Besse, H., (1989), *Méthodes et pratiques des manuels de langue*, Didier, Paris.

Care, J.M, et Debyser, F., (1998), *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, Paris.

Cambra Gine M., (2003), *Une approche ethnographique de la classe de langue*, Didier, Paris.

Decang.V. , (2003), *Les jeux de rôles*, E.S.I.T (mémoire), Université Paris III.

Gajo, L., (2001), *Immersion, bilinguisme et interaction en classe*, ed Didier, Paris.

Goffman, E., (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne*, ed de Minuit, Paris.

Guiserix, D.,(1997), *Le livre des jeux de rôles*, ed Bornemann, Paris.

Kerbrat-Orreccioni, C.,(1996), *La conversation*, ed Mémo Seuil, Paris.

Kerbrat-Orreccioni, C.,(1992), *Les interactions verbales*, (tome II),Paris, Armand Colin, Paris.

Margarida, C.G, (2003), *Une approche ethnographique de la classe de langue*, ed Didier ; Paris

Matthey, M., (1996), *Apprentissage d'une langue et interaction verbale*, ed scientifiques européennes, Allemagne

Maurer, B., (2001), *Une didactique de l'oral, du primaire au lycée*, ed Bertrand-Lacoste, Paris.

Plaquettes, C.B, (1994), *Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ? in Casus Belli*.

Schiffler, L., (1984), *Pour un enseignement interactif des langues étrangères*, Hatier Crédif, Paris.

Traverso, V., (2004), *L'analyse des conversations*, éd Nathan, France.