



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial
para optar al título de:

Licenciada en Lenguas Extranjeras

Autora

Paola Andrea Ríos Arcila

Directeur de Stage et du mémoire

Javier David Montoya

Universidad de Antioquia
Escuela de Idiomas
Medellín, Colombia

Diciembre, 2022



Le rôle des jeux dans le développement de la production orale dans un groupe
d'apprenants de FLE niveau débutant à Alliance Française à Medellin.

Paola Andrea RIOS ARCILA

Universidad de Antioquia

Directeur de Mémoire de Recherche, Directeur de Projet de Recherche, Directeur de Stage

Javier David MONTOYA ESTRADA

Titulaire d'un master en Didactique des Langues Étrangères

Medellín

Décembre, 2022

Résumé

Ce projet a été développé sous le cadre d'une recherche action visant à améliorer le développement de la production orale d'un groupe de niveau débutant à l'Alliance Française de Medellin à travers l'implémentation des jeux. Le résultat des actions mises en place pendant le développement du projet sera évalué à travers l'analyse des données collectées tout au long du processus de recherche. Ces données incluent des journaux de bord, des entretiens semi-directifs et des questionnaires en ligne envoyés aux apprenants. Pendant ce processus, nous avons constaté les grands bénéfices des jeux pour l'amélioration de la syntaxe des phrases, la motivation des apprenants et la fluidité, lesquels sont des aspects qui bénéficient directement au développement de la production orale.

Mots clés : jeux, production orale, recherche action.

**Le rôle des jeux dans le développement de la production orale chez un groupe
d'apprenants de FLE Niveau Débutant à L'alliance Française à Medellín**

Ce mémoire est le rapport d'un projet de recherche action menée de février à décembre 2022, encadré dans le stage professionnel à l'Alliance Française de Medellín afin d'obtenir le diplôme de Licence en Langues Étrangères de l'École de Langues de l'Université d'Antioquia (Bac +5).

Remerciements

Je remercie Dieu, ma famille (mes sœurs, ma mère et mon copain) qui m'accompagnent toujours et qui supportent tous mes rêves et mes projets.

Je suis reconnaissante avec mes professeurs du stage, Javier David Montoya et Luz Mery Orrego qui ont partagé leurs expériences, leurs connaissances et leurs conseils avec moi. Merci de votre soutien et d'avoir été disponible pour moi.

Je remercie aussi mes camarades d'étude et mes amis qui ont été ma famille à l'université et qui continueront à être une partie très importante dans vie.

Enfin, je voudrais remercier mes apprenants de L'Alliance Française à Medellín pour avoir participé et avoir soutenu mon projet. Merci de vos sourires et de vos commentaires de soutien. Vous avez rendu ce projet très agréable et significatif pour moi.

Sommaire

Avant-propos	7
Description du contexte	7
Problématique	9
Cadre théorique	11
Objectifs	14
Objectif général	14
Objectifs spécifiques	14
Plan d'action	15
Déroulement des actions	16
Méthodologie et analyse des données	23
Résultats et interprétations	24
Réflexion	28
Annexes	30
Références	37

Avant-propos

Lors de notre dernière année de formation, les étudiants en Licence en Langues Étrangères à l'Université d'Antioquia devons mener un projet de recherche-action dans une institution éducative de la ville, dans le cadre de notre stage pédagogique.

Lors du premier semestre, nous avons conduit des observations de classe, des questionnaires et un entretien auprès de la professeure titulaire du cours qui nous ont permis d'identifier une problématique à aborder à travers des actions pédagogiques pertinentes développées pendant le deuxième semestre de l'année.

Dans ce rapport, nous décrivons le contexte intervenu, la problématique identifiée, les concepts théoriques clés pour le développement du projet. Aussi, nous présentons la méthodologie de recherche, l'analyse et les interprétations des résultats, les conclusions, et finalement une réflexion à propos du projet et du stage pédagogique.

Description du contexte

L'Alliance Française est une institution culturelle dédiée à l'enseignement de la langue et la culture françaises dans beaucoup de pays au monde. Sa présence en Colombie est concentrée en 13 villes, incluant Medellin. Là, elle compte avec 3 sièges, Los Molinos, L'Aguacatala et le siège au Centre-ville. L'institution offre des cours présentiels pour des enfants, des jeunes et des adultes dans les modalités présentielle et télé présentielle et de manière régulière de 4 h par semaine ou intensive de 8h par semaine.

Sa mission est centrée sur « la promotion de l'enseignement et l'apprentissage de la langue et la culture françaises, en cherchant au même temps, le développement humain, intellectuel, professionnel et académique de tous ses membres dans un contexte globalisé où le français soit un outil facilitateur de l'échange dans différents contextes ». Concernant sa vision,

elle affirme que dans les prochaines années « l'Alliance française sera une référente à Medellin et Antioquia grâce à la qualité de ses programmes, au nombre de ses apprenants étudiant dans un pays francophone, à la formation de ses enseignants, à la technologie de ses locations et à l'excellence reconnue avec la certification de haute qualité dans l'enseignement du français en Colombie ». Au sujet de la méthodologie de l'institution, on privilégie l'approche actionnelle à l'aide de la méthode Cosmopolite, des documents authentiques et d'autres activités pertinentes. L'on donne aussi une place très importante à l'apprentissage autonome de l'apprenant.

Ce projet sera mené au siège du centre-ville qui est situé au Parc San Antonio. À ce siège, l'on trouve deux étages avec des salles de classe, une salle de professeurs, un théâtre où on réalise différents événements culturels et une médiathèque au service de toute la communauté de l'institution. Quant aux ressources, chaque salle de classe a un tableau, une vidéo-beam, un ordinateur, des haut-parleurs, des sièges individuels pour chaque apprenant, une table pour l'enseignant et de la climatisation. La salle de classe est spacieuse, elle a une bonne ventilation, une bonne illumination et une grande fenêtre avec vue sur le parc.

Au début de l'année, dans mon cours, il y avait huit apprenants, quatre femmes et quatre hommes qui étaient âgés de 16 et 53 ans. Cependant, au long du processus quatre apprenants sont partis et deux nouvelles apprenantes sont arrivées, pour un total de six apprenants à la fin du niveau A2.2.

Ils habitent dans différents quartiers de la ville. Entre leurs motivations principales pour apprendre la langue française, l'on trouve le désir d'aller dans un pays francophone pour y étudier et travailler. D'un autre côté, l'enseignante du cours est diplômée dans l'enseignement de l'anglais et l'espagnol, elle a deux masters en didactique du FLE et en recherche en didactique des langues et cultures. Quant à son expérience professionnelle avec le français, elle

a un long parcours qui inclut l'enseignement du FLE à tous les publics et niveaux dans différentes institutions publiques et privées dans la ville de Medellin.

Problématique

Lors des observations effectuées dans les séances du cours, nous avons pu constater la motivation et la bonne disposition des apprenants vers les activités qui impliquent le travail en groupe, les jeux et les tâches dans lesquels ils interagissent avec les camarades de classe. Nous pouvons observer cela dans l'entrée du journal de bord du 5 février « Je me suis rendue compte que les apprenants aiment travailler par deux et par groupes, dans ces interactions ils parlent plus, ils rient et ils sont plus ouverts à interagir dans la langue étrangère. Jusqu'à maintenant, dans les séances ils n'ont pas travaillé très souvent en équipe, peut-être, c'est pourquoi ils profitent beaucoup de ces moments d'interaction entre camarades » et dans l'entrée du journal du 12 février « Une autre fois, les apprenants sont motivés grâce au travail en groupe... Le changement d'activité et l'interaction font qu'ils changent leurs visages et leur attitude ».

C'est ainsi que l'on peut considérer les activités d'interaction et le jeu comme une manière de diversifier et dynamiser le travail en classe, d'encourager les apprenants à y participer et de favoriser l'apprentissage de la langue cible. « Le jeu en classe de langue prend avant tout la forme d'un support ou d'une activité complémentaire permettant d'introduire un peu de variété et d'originalité parmi les autres exercices d'entraînement linguistique » (Schmoll, 2016).

Ainsi, nous nous rendons compte que les activités ludiques et les jeux ont un rôle très important chez la motivation des apprenants « un contenu perçu comme ennuyeux, peut vite s'avérer passionnant une fois révélé sous forme ludique. Les joueurs jouent ensemble et leur attention est soutenue ; contrairement à un cours classique où les élèves peuvent penser à autre

chose » (Yanamthong, 2016, p. 6).

Cependant, il faut tenir en compte des objectifs à atteindre et des contenus très spécifiques que l'on doit étudier dans un temps exact qui est établi pour chaque niveau selon le programme de l'institution, tout cela en suivant la méthode Cosmopolite. Par conséquent, le temps est étroit et ce sont peu nombreuses les opportunités que l'on a eues jusqu'à maintenant pour mettre en place plus des jeux et des activités où les apprenants puissent interagir plus entre eux.

C'est pourquoi j'ai décidé de mettre en place un projet dans lequel le jeu et le travail en groupe occupent une place importante dans le déroulement des séances et dont le but sera de favoriser l'apprentissage du français et le développement des habiletés de production orale chez les apprenants. Ce but a été choisi en raison de trois points principaux, premièrement, parce que plus de la moitié des apprenants ont manifesté que les habiletés de production et compréhension orale sont les plus importantes pour eux.

Deuxièmement, parce que pendant les interventions orales des apprenants dans les séances et pendant l'examen final oral, nous avons identifié des aspects très importants à améliorer, tels que : la prononciation des mots, la syntaxe des phrases (quelques apprenants inversent l'ordre des éléments de la phrases et d'autres éliminent le sujet ou un autre élément de la même quand ils/ elles parlent) et la conjugaison des verbes.

Troisièmement, un autre élément qui nous a encouragé à nous concentrer sur la production orale a été la place et l'importance que le développement de cette compétence a pour l'institution où cette étude sera menée.

Cadre théorique

Dans le but d'avoir des bases théoriques qui appuient ce projet de recherche, nous nous proposons de présenter et définir les concepts clés qui ont guidé sa conception afin de faciliter la compréhension et la lecture de ce rapport. Ces concepts sont : *Le jeu dans la didactique de langues et la production orale*.

Jeu dans la didactique de langues

Le jeu en tant qu'activité de divertissement a toujours fait partie de la vie de l'être humain, même des animaux, spécialement pendant l'enfance.

Toutefois, le jeu n'a pas été intégré aux méthodologies de la didactique des langues jusqu'aux années 80, quand des nouvelles approches proposent un apprentissage en contexte, centré sur des situations réelles ; laissant ainsi de côté les approches orientées seulement vers l'enseignement des structures et des formes grammaticales.

À partir de ce moment, avec l'arrivée de l'approche communicative, l'enseignement de langues emploie des activités plus diverses et ludiques impliquant plus d'interactions telles que les jeux, les simulations et les jeux de rôles (Puren, 2012, p. 258).

Depuis cette époque et jusqu'à nos jours, ce sont beaucoup les théoriciens qui ont étudié et qui ont écrit à propos du rôle des jeux dans l'enseignement des langues et des bénéfices qu'ils apportent à l'apprentissage des mêmes.

Selon Jean Pierre Cuq (2003), le jeu en didactique des langues s'agit d'un événement d'interaction et communication à deux ou plusieurs participants afin de développer une compétence.

Quant aux implications des jeux comme outil pédagogique en classe de langue, Caon (2006) affirme que :

Le jeu, en tant qu'apprentissage significatif, est une expérience complexe et passionnante, non seulement parce que – comme nous l'avons dit – il active le sujet dans sa globalité mais aussi parce qu'il lui permet d'apprendre, à travers la pratique, de manière constante et naturelle, en accroissant ses propres connaissances et ses propres compétences. (P. 36)

En outre, Silva (2009) signale que les activités ludiques mises en place appropriément contribuent au développement d'aptitudes pour le travail en équipe ; développent l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, et les facultés d'analyse et de synthèse et additionnellement elles peuvent aider à atténuer la perception négative de l'erreur.

En fait avec les jeux, on peut aider les apprenants à se sentir plus à l'aise pour communiquer en classe, pour interagir avec les camarades et pour pratiquer les contenus acquis dans les cours, sans avoir la pression que l'on peut ressentir normalement quand on participe à un exercice de classe ou à une activité évaluative. « Avec le jeu...l'apprenant est susceptible de dépasser plus facilement des obstacles d'ordre affectif tels que la peur de perdre la face, le regard de l'autre, etc. » (Xiaoguang et Hongfeng, 2020, p. 52).

La production orale

La parole comporte le mode de communication et d'expression le plus utilisé par les personnes dans leurs interactions quotidiennes. Normalement, l'on parle avec l'intention d'exprimer, raconter ou demander quelque chose et généralement, si l'information est bien comprise, l'on attend et on reçoit une réponse de la part du récepteur. Ainsi, Sorez (1995) affirme que « S'exprimer oralement c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication ».

Concernant, la définition de la production orale chez le domaine de l'enseignement et l'apprentissage des langues, le Cadre Commun de Référence pour l'Enseignement des Langues (CECRL, 2001, p. 48) remarque que « Dans les activités de production orale (parler) l'utilisateur de la langue produit un texte ou énoncé oral qui est reçu par un ou plusieurs auditeurs » . « Ainsi, dans les activités interactives, l'utilisateur de la langue joue alternativement le rôle du locuteur et de l'auditeur ou destinataire avec un ou plusieurs interlocuteurs afin de construire conjointement un discours conversationnel dont ils négocient le sens suivant un principe de coopération » (CECRL, 2001, p. 60).

Pour le niveau A1, (niveau de langue des apprenants participant à cette étude), le (CECR, 2001) mentionne comme compétences attendues par rapport à la prise de parole dans une conversation « La capacité de l'apprenant pour poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont il a immédiatement besoin, ainsi que la capacité à répondre à telles questions ».

Concernant l'interaction dans une conversation, le CECRL affirme que dans le niveau A1 « L'apprenant peut présenter quelqu'un et utiliser des expressions élémentaires de salutation et de congé, demander à quelqu'une ses nouvelles et y réagir, comprendre des expressions quotidiennes pour satisfaire à des besoins simples de type concret si elles sont répétées, formulées directement, clairement et lentement par un interlocuteur compréhensif, répondre à des questions simples et en poser, réagir à des affirmations simples et en émettre dans le domaine des besoins immédiats ou sur des sujets très familiers » .

Finalement, touchant la prononciation le CERCL mentionne que dans ce niveau « la prononciation d'un répertoire très limité d'expressions et de mots mémorisés est compréhensible

avec quelque effort pour un locuteur natif habitué aux locuteurs du groupe linguistique de l'apprenant/utilisateur ».

Alors, en nous appuyant sur ces aspects qui sont essentiels à atteindre dans le niveau A1, nous allons conduire une activité diagnostique qui sera menée à la fin de ce niveau pour continuer à identifier les compétences qui sont bien développées chez les apprenants selon le niveau de langue attendu en ce moment de leur formation et les compétences avec lesquelles les apprenants ont de difficultés. Tout cela afin de construire un plan d'action pertinent avec l'objectif d'aider les apprenants à améliorer ces aspects et à continuer à fortifier toutes ces compétences qui sont si importantes dans le développement de la production orale.

Compte tenu des analyses susmentionnées nous nous demandons comment l'intégration des jeux dans un cours de français niveau débutant favorise le développement de la production orale chez des apprenants débutants à l'AFM.

Objectifs

Objectif général

Promouvoir le développement des habiletés pour la production orale chez des apprenants débutants à travers l'intégration des jeux dans le cours de FLE.

Objectifs spécifiques

1. Créer, adapter et mettre en place des jeux qui promeuvent l'interaction et la communication orale entre les apprenants.
2. Utiliser les jeux pour aider les apprenants à améliorer les aspects de la production orale dans lesquels nous avons trouvé des difficultés.

3. Faire un suivi de la progression des apprenants concernant des aspects tels que la bonne prononciation, la syntaxe de phrases et la conjugaison des verbes.

Plan d'action

Tenant compte de la problématique identifiée et en nous appuyant sur la théorie évoquée, nous avons mis en place une série d'actions qui ont été développées tout au long du semestre 2022-2, entre les mois de septembre et novembre 2022.

Les actions correspondantes à la collecte de données seront un entretien semi-directif avec l'enseignante la dernière semaine de mai, une activité diagnostique avec les apprenants à l'aide d'une grille d'observation qui inclut quelques aspects à tenir en compte pour le niveau A1 concernant la production orale selon le CECRL, un questionnaire auto-diagnostique pour les apprenants sur Google Forms, tous les deux à mener pendant la première semaine du juin, l'analyse de deux interventions du projet au mois de novembre, et un autre questionnaire auto-diagnostique pour les apprenants le même mois.

D'autre part, presque toutes les séances de classe ont inclus au moins un jeu, soit traditionnel, soit numérique ou un jeu de rôle qui soit toujours convenable et approprié selon le sujet étudié et les objectifs à atteindre dans la séance. Il est important de mentionner que nous avons toujours respecté la méthodologie suivie par l'institution et de la même manière nous avons travaillé toutes les séances en suivant la méthode Cosmopolite.

Alors, comme première action visant à améliorer la partie de la syntaxe et de la bonne construction de phrases, nous avons préparé une activité pour la création des phrases à partir des mots coupés en petits morceaux de papier.

Cette activité a été divisée en deux parties, une partie de construction de phrases reliées aux images à l'aide des mots trouvés dans le papier et une deuxième partie de production orale beaucoup plus spontanée, dans laquelle les apprenants devaient utiliser les mêmes images proposées précédemment afin d'arriver à construire une histoire en groupe avec la participation de tous les apprenants.

Comme deuxième action nous avons préparé une activité composée par l'adaptation de deux jeux de table. Tout cela dans le but d'améliorer la grammaire de la conjugaison des verbes et de pratiquer la production orale qui est le point principal de notre projet. Une autre fois l'action implémentée a été divisée en deux parties.

Dans la première partie, nous avons adapté le jeu de parchis pour pratiquer les règles de grammaire de la conjugaison des verbes. Nous avons créé des phrases avec différents verbes et dans divers temps proposés.

Concernant la deuxième partie, nous avons joué le jeu des serpents et des escaliers.

Dans ce jeu chaque case est marquée avec un numéro de 0 à 100 et dans notre cas, nous avons planifié une question correspondante pour chaque nombre des cases du tableau. Ainsi, chaque fois que les apprenants avançaient dans le même ils devaient répondre à une question différente à propos de leur information personnelle, de leur passé et de leur futur, cela afin de rendre l'activité plus contextualisée et plus intéressante pour eux.

A la fin de chaque activité les apprenants ont évalué leur performance pendant la même et ils ont aussi évalué les activités en question.

Déroulement des actions

Première action implémentée

Comme nous l'avons mentionné précédemment, une des difficultés principales identifiées chez les apprenants est celle de la syntaxe des phrases à l'écrit et à l'oral. Nous l'avons remarquée plusieurs fois pendant les séances et pendant l'examen final du niveau A1 (juin 2022).

Les apprenants ont du mal à l'heure d'organiser des phrases écrites qui se trouvent en désordre et ils ont des problèmes aussi quand ils parlent parce que la plupart des apprenants éliminent quelques mots (soit le sujet ou soit le verbe) ou ils utilisent tous les composants des phrases, mais ils les organisent d'une manière incorrecte dans leur discours.

Dans le but de résoudre le problème de recherche, notamment celui de la syntaxe et de la bonne construction de phrases, nous avons préparé une activité pour la création des phrases à partir des mots coupés en petits morceaux de papier.

L'activité est divisée en deux parties, une partie de déconstruction de phrases reliées aux images à l'aide des mots trouvés dans le papier et une deuxième partie de production orale beaucoup plus spontanée, dans laquelle les apprenants devaient utiliser les mêmes images proposées précédemment afin d'arriver à construire une histoire en groupe avec la participation de tous les apprenants.

Premièrement, de manière individuelle, les apprenants devaient construire des phrases complètes à partir d'une image prise d'un jeu appelé Dixit, proposée par la professeure. L'enseignante a montré l'image et à partir de ce moment-là, les apprenants avaient 3 minutes pour construire une phrase complète en utilisant des articles, des noms, des verbes, des adjectifs, des prépositions et même des adverbes pour bien décrire la situation de l'image. Finies les 3 minutes, les apprenants devaient lire leurs phrases et nous avons fait leur correction entre tous. Finalement, après chaque tour, les apprenants ont voté pour les phrases les plus créatives et les plus pertinentes pour les images proposées.

Quinze images ont été préparées pour cette activité et une demi-heure a été prévue pour le déroulement de l'activité. Toutefois, pendant le développement de l'activité, nous nous sommes rendus compte que les apprenants avaient besoin de plus de temps que prévu pour construire chaque phrase. Par conséquent, l'on ne s'est servi que de quatre images.

En plus, la deuxième partie de l'activité (celle de la production orale) a dû être reprogrammée pour la séance suivante car il était 11h 40 et le cours devait finir.

Dans cette première partie, nous avons eu la participation de quatre apprenantes. Comme première impression à propos de l'activité, nous avons remarqué qu'elles ont bien compris les instructions données pour la réalisation de l'activité. Elles sont arrivées à créer les phrases selon la consigne donnée, elles semblaient toutes super motivées pour construire les meilleures phrases à être choisies pour toutes les camarades et le plus important, elles ont pratiqué quelques sujets tels que la place des adjectifs, la conjugaisons des verbes, l'utilisation des adjectifs possessifs, entre autres thèmes très importants pour la bonne syntaxe dans la construction des phrases; comme l'on peut le remarquer dans les exemples suivants : « *Le petit chat est bleu et orange* », « *Les enfants jouent dans le quartier magique et la fille regarde un grand dragon* », « *La femme libre domine son monstre* », « *Le grand chat protège sa nourriture* » .

Aussi, nous avons constaté rapidement quelques inconvénients concernant l'activité.

D'abord, on trouve bien évidemment la gestion inefficace du temps pour le déroulement de l'activité. Les apprenantes ont eu besoin d'environ 5 minutes pour construire chaque phrase, en plus, la correction de quelques détails des phrases a pris un temps considérable aussi.

Nous pensons que cela s'est passé parce que les apprenantes étaient très motivées. Elles prenaient un bon temps pour choisir les mots les plus indiqués pour leurs phrases puisque d'une certaine manière il s'agissait d'une compétence pour construire les meilleures phrases, les plus

complètes et les plus créatives afin d'être choisies par leurs camarades comme les gagnantes du jeu. À cause de tout cela, le temps n'a pas suffi.

Cependant, il y a des points positifs dans ce cas aussi. Nous avons supposé que les apprenantes allaient construire des phrases courtes et très simples, mais au contraire, la plupart d'entre elles ont créé des phrases très complètes, avec beaucoup de composants. Cet effort additionnel, occasionné peut être grâce à l'esprit de la compétence, a aidé les apprenants à construire des phrases plus complexes et ainsi à mieux pratiquer les sujets que nous voulions réviser.

Samedi suivant, nous avons continué avec la deuxième partie du jeu. Ce jour-là, 5 apprenants y ont participé, 3 des apprenantes présentes la semaine dernière et deux apprenants qui avaient été absents la séance précédente. Une demi-heure a été planifiée pour cette activité et cette fois-ci le temps a été suffisant.

Pour commencer, la professeure a réparti les 15 cartes avec les images entre les 5 apprenants, au hasard. Les apprenants ont eu un moment pour regarder leurs cartes.

Puis, la première apprenante a commencé l'histoire en créant une phrase reliée à une de ses trois cartes. Le deuxième apprenant a continué l'histoire en connectant ce que sa camarade avait dit avec sa propre phrase en utilisant des connecteurs pertinents, et ainsi de suite s'est passée avec les autres apprenants. Ainsi, chaque apprenant a créé trois parties pour l'histoire d'une manière spontanée et en utilisant sa créativité. Finalement, le dernier apprenant a été chargé de finir la narration.

A notre avis, les apprenants ont aimé l'activité, bien qu'ils aient accepté que cette deuxième partie de l'activité était un peu plus difficile que la première et encore plus pour un des apprenants qui n'a pas été présent dans ce premier exercice puisque cette partie a été conçue

comme une étape de préparation pour faciliter la création des phrases à l'oral d'une manière plus spontanée et rapide. Le but c'était de passer de la création des phrases à l'écrit, en papier et réfléchies aux phrases à l'oral, sans arrière-pensée et irréfléchies.

Deuxième action implémentée

Une autre des difficultés identifiées chez les apprenants est celle de la conjugaison incorrecte des verbes à l'écrit et à l'oral. Nous l'avons identifiée facilement pendant les séances du cours et pendant les examens qui sont conduits à la fin de chaque niveau.

Les apprenants ont des difficultés pour conjuguer les verbes aux temps étudiés jusqu'à maintenant.

Selon (Yanamthong, 2016, p. 7) « Avec le jeu on se souviendra d'autant mieux d'une règle de grammaire, d'une structure langagière, d'un mot de vocabulaire, d'une séquence d'interaction qu'on pourra y rattacher le souvenir d'objets et d'activités concrètes auxquelles on aura participé » . C'est-à-dire qu'avec l'utilisation des jeux et plus spécifiquement avec des jeux de table, nous pourrions aider les apprenants à se souvenir des règles de conjugaison verbale et à les intérioriser mieux par moyen de la pratique orale et de la répétition dans le jeu.

Ainsi, dans le but de continuer à résoudre le problème de recherche, particulièrement celui de la grammaire de la conjugaison des verbes, nous avons conduit une activité pour la pratique de la conjugaison verbale et de la production orale qui sont le point principal de notre projet.

De nouveau, l'activité est divisée en deux parties, une partie de construction de phrases à l'orale à partir de la conjugaison des verbes sortis au hasard et une deuxième partie de production orale plus contextualisée et spontanée, dans laquelle les apprenants devaient répondre à diverses questions posées dans tous les temps étudiés et qui étaient à propos de leur vie personnelle.

Tout d'abord, nous avons joué au parchis aussi appelé le jeu des petits chevaux. Dans chaque case du tableau, on trouvait un verbe à l'infinitif qui devait être conjugué au temps et à la personne indiquée dans les dés. On a joué avec quatre dés, deux dés indiquaient le nombre de cases à avancer, le troisième dé indiquait le temps de conjugaison et le quatrième indiquait la personne de la phrase.

Les apprenants y ont joué joyeusement et quelques apprenants ont créé les phrases sans aucune difficulté. Cependant, il y a des apprenants qui ont eu besoin de l'aide des camarades pour conjuguer les verbes aux temps indiqués pour le dé. Heureusement, les apprenants qui maîtrisaient mieux la conjugaison verbale ont aidé ces apprenants le jeu s'est développé collaborativement.

Trente-cinq minutes ont été prévus pour le déroulement de l'activité puisque c'est le temps qui est resté après la finalisation des autres activités planifiées pour la séance de classe. Cependant, ce temps n'a pas suffi pour finir le jeu et les apprenants sont partis un peu déçus pour ne pas l'avoir pu finir.

Dans cette première partie, nous avons eu la participation de cinq apprenants. Comme première impression à propos de l'activité, nous avons remarqué qu'ils ont bien compris les instructions données pour la réalisation de l'activité et qu'ils ont bien aimé le jeu proposé. Ils le connaissaient déjà et ils se sont montrés motivés quand la professeure a sorti le jeu.

Dans cette occasion, les apprenants ont pratiqué la conjugaisons des verbes au trois temps seulement (le présent simple, le passé composé et l'imparfait), puisquelors de la séance de ce jour-la, on a révisé et on a travaillé ces trois temps uniquement car le sujet de la classe était la différence et l'utilisation correcte du passé composé et de l'imparfait, en utilisant des structures telles que « *Avant, mais un jour, je..... Et maintenant je.....* » pour parler

des changements de la vie dès le passé jusqu'au présent. Donc, nous avons profité de cela et nous avons connecté le sujet de la séance au jeu pour le pratiquer et pour avoir une succession logique de sujets et d'activités dans le cours.

Nous avons eu aussi l'occasion de pratiquer un peu la bonne syntaxe pendant que les apprenants construisaient leurs phrases. Nous avons remarqué que quelques apprenants ont beaucoup amélioré cet aspect et ils ont aidé leurs camarades à se corriger et à bien construire leurs propres phrases.

Samedi suivant, nous avons continué avec la deuxième partie de l'activité. Ce jour-là, quatre apprenants y ont participé, trois des apprenantes présentes la semaine dernière et une apprenante qui avait été absente la séance précédente. Une heure complète a été disposée pour cette activité afin de pouvoir pratiquer la production orale et la conjugaison des verbes calmement et afin de pouvoir finir le jeu. Cette fois-ci, on a joué au jeu des serpents et des escaliers et heureusement, le temps a été suffisant.

D'abord, la professeure a donné un pion à chaque apprenant, ils les ont placés dans la case 0 et le premier joueur a jeté le dé et il a avancé dans le tableau, puis, la professeure lui a posé la question qui correspondait à la case où le pion est tombé et finalement, l'apprenant a répondu à la question posée. L'apprenante suivante a jeté le dé et le jeu a continué ainsi de suite.

Pendant le déroulement de ce jeu, on a utilisé et pratiqué tous les temps étudiés dans le cours précédemment. 35 questions ont été préparées par l'enseignante pour être posées aux apprenants au hasard. Toutefois, des questions additionnelles ont été créées et posées par les apprenants qui ont exprimé d'être très motivés et intéressés à connaître plus d'informations et détails à propos de la vie de leurs camarades et de leur passé.

Les apprenants se sont beaucoup amusés pendant la réalisation du jeu, ils ont manifesté d'être très heureux d'avoir pratiqué la production orale et en même temps les différents temps verbaux. En plus, ils ont exprimé leur intérêt à continuer à pratiquer la production orale et le français de cette manière, c'est-à-dire, de manière spontanée, contextualisée et par moyen de la conversation.

Méthodologie et analyse des données

Ce projet a été développé en suivant la méthodologie de la Recherche-Action. « La recherche-action est un processus conduit pour « réfléchir sur votre enseignement [...] en collectant systématiquement des données sur votre pratique quotidienne et en les analysant afin de prendre des décisions sur ce que devrait être votre pratique future » (Wallace, 1998, p. 4). Celle-ci vise à résoudre ou améliorer des situations ponctuelles qui sont perçues comme problématiques dans la salle de classe par le biais d'une intervention planifiée (Burns, 2005). Pour ce faire nous avons suivi la démarche proposée par Burns (1999) composée par collecte de données, codage, analyses de données, interprétation et présentation des résultats.

En plus, comme l'affirment Mayer, Ouellet, St-Jacques et Turcotte (2000), l'action de recourir à plusieurs sources d'information et de les confronter différemment permet une triangulation des données. Celle-ci est utilisée pour assurer la validité des résultats. C'est pour cela que nous avons décidé de faire une triangulation des données afin d'essayer d'assurer la validité et la fiabilité du projet.

Les sources d'information que l'on a utilisées ont été les journaux de bord produit des observations menées pendant le premier semestre, deux questionnaires auto-diagnostiques réalisés auprès des apprenants au début et à la fin de l'année et l'évaluation faite par les apprenants concernant les jeux et activités implémentés en classe.

Résultats et interprétations

Les catégories présentées à continuation ont émergé du processus de triangulation des données obtenues. Elles comprennent les points les plus importants de notre question et objectifs de recherche.

Utilisation des jeux dans la salle de classe pour améliorer la production orale.

À travers le premier questionnaire répondu par les apprenants, nous avons identifié que 85,7 % des apprenants aimaient l'utilisation des jeux dans la salle de classe comme stratégie pour la pratique de la production orale et nous avons aussi pu confirmer l'importance que les habiletés orales ont pour les apprenants puisque 57, 1% d'entre eux ont exprimé que ces habiletés sont les plus importantes pour eux et 42, 99 % des apprenants ont manifesté que toutes les 4 habiletés sont très importantes pour eux. . En plus, lors des observations faites en classe, nous avons découvert que les apprenants se sentaient très motivés avec le travail en groupe et avec l'utilisation des jeux de rôle dans le cours. A partir de cette information, nous avons remarqué facilement l'intérêt des apprenants pour l'interaction avec les camarades de classe, les jeux et l'amélioration de leurs habiletés pour production orale.

Après avoir implémenté notre plan d'actions, nous avons reçu des commentaires très positifs de la part des apprenants envers les activités implémentées et même, ils ont demandé de continuer à faire ce type d'activités dans le cours :« *Ce sont des activités très intéressantes et nécessaires pour obtenir de la fluidité dans l'expression orale Nous pourrions le faire chaque séance pendant quelques minutes pour continuer à renforcer l'apprentissage* » (commentaire d'une apprenante).

De même, après avoir conduit le questionnaire auto-diagnostique de fin d'année auprès des apprenants nous avons trouvé que le 83, 3% des apprenants (cinq sur six apprenants du

cours) considèrent que les jeux implémentés en classe pour la pratique de la production orale sont un des outils qui les ont aidés et servis plus pour avancer et progresser dans le cours de français.

Quand nous avons demandé aux apprenants les raisons pour lesquelles ils considèrent que ces jeux ont été très important pour leur progrès dans le cours ils ont répondu : « Parce qu'ils exigent beaucoup de nous, notamment en prononciation et en production orale, les jeux compétitifs me permettent aussi d'apprendre plus », « Les activités didactiques et divertissantes ont permis une plus grande réception du thème » , et « Parce que nous étions constamment en train de pratiquer, d'improviser, d'écrire, de parler ». Annexe 5 Questionnaire auto-diagnostique de fin d'année.

Ainsi, nous avons pu constater que les jeux conduits dans le cours ont eu un impact très positif chez les apprenants, ils ont appris et pratiqué la langue en même temps qu'ils se sont beaucoup amusés. Sans doute, la motivation et le plaisir ressenti par eux vers les jeux proposés ont bénéficié énormément à leur processus d'apprentissage.

Amélioration de la syntaxe, la construction des phrases et la conjugaison des verbes.

Aussi, lors du premier questionnaire, la plupart des apprenants (57, 1%) ont exprimé que la grammaire et la syntaxe étaient les aspects les plus difficiles pour eux à l'heure de parler. Cette réponse a coïncidé avec les résultats de l'examen oral final du premier semestre, dans lequel les problèmes principaux identifiés ont été l'élimination du verbe ou du sujet de la phrase, la conjugaison incorrecte des verbes et l'altération dans l'ordre des éléments dans la phrase.

Pendant le développement du cours, nous avons fait des exercices et des activités centrées dans l'amélioration de ces aspects, mais sans doute, une des actions les plus importantes a été la mise en place de deux jeux créés et adaptés spécifiquement pour la pratique et amélioration de

ces habiletés.

Après, la mise en place de ces deux jeux, tous les apprenants les ont perçus comme clairs, faciles à comprendre, motivants et intéressants. Ils ont aussi reconnu le défi que l'improvisation et la création des phrases de manière spontanée représentait pour eux « *Il a fallu beaucoup d'efforts pour faire les phrases improvisées, mais l'activité était très intéressante et créative* ». (Commentaire d'une apprenante, évaluation des activités implémentées). Également, ils ont affirmé que ces activités les ont aidés à mieux comprendre comment construire les phrases correctement en français, même en le faisant d'une manière improvisée et à partir des situations inhabituelles : « *Cette activité aide à construire des phrases à partir des situation inattendues* » (commentaire de l'apprenant lors de la même évaluation).

En outre, dans le deuxième questionnaire, 66,7 % des apprenants considèrent que son progrès concernant la bonne construction des phrases a été très bon et le 16,7 % considère que son progrès a été excellent. Quant à la grammaire et la bonne conjugaison des verbes, 83,3 % des apprenants pensent que son progrès a été très bon et le reste d'eux pensent que le progrès a été excellent.

Cette perception de progrès de la part des étudiants s'est mise en évidence pendant les séances suivantes du cours avec une meilleure performance de leur part à l'heure de parler et exprimer leur pensée. Nous nous sommes rendues compte que les apprenants ont participé plus activement au cours et la plupart d'eux ont créé des phrases d'une manière plus spontanée, moins planifiée (avant ils écrivaient au cahier chaque phrase ou pensée avant de l'exprimer) et avec moins d'erreurs de syntaxe et conjugaison verbale pendant les jeux de rôles, les activités de production orale ou les conversations dans le cours.

Conclusions

L'utilisation des jeux dans la classe de FLE est sans doute une stratégie très pertinente et efficace pour améliorer et travailler des habiletés pour le développement de la production orale. Également les jeux ont un rôle très important pour éveiller la motivation des apprenants pour participer en classe. « Le jeu permet donc de faciliter l'interaction à l'oral et en langue-cible. Il permet, de plus, d'augmenter la motivation des apprenants grâce à des moteurs puissants comme l'effet de surprise, l'humour, le suspense et la compétition » (Yanamthong, 2016, p. 6).

Dès le début des séances, les journaux de bord nous ont aidé à identifier la motivation des apprenants vers le travail en groupe et l'interaction et le jeu avec leurs camarades. « *Je me suis rendu compte que les apprenants aiment travailler en couple et en groupes, dans ces interactions ils parlent plus, ils rient et ils sont plus ouverts à interagir dans la langue étrangère* » (journal de bord 5 février). Cette motivation dans les interactions a été essentielle pour le développement réussi des actions du projet et pour l'apprentissage de la langue tout au long du cours. Également, le travail en groupe et la bonne ambiance entre les apprenants ont été clés pour leur apprentissage et pour la pratique de l'expression orale.

En plus, grâce aux évaluations et commentaires des apprenants lors des questionnaires mis en place, nous avons pu constater que les jeux utilisés en classe ont beaucoup bénéficié de la pratique et l'apprentissage de la langue cible, surtout la partie de l'expression orale. Comme nous l'avons mentionné avant, le 83, 3% des apprenants considèrent que les jeux implémentés en classe pour la pratique de la production orale sont l'outil qui les a aidés plus pour avancer et progresser dans le cours de français, spécialement, dans des facteurs tels que la production orale, la conjugaison des verbes, la construction des phrases et la prononciation.

En outre, comme recommandations pour implémentation futures de ce type de projet,

nous implémenterons plus de deux actions pour renforcer plus pratique de l'expression orale puisque bien que la plupart des apprenants ont fait de très bons progrès, il y a encore des apprenants qui ont besoin de plus de pratique et de renforcement des sujets vus en classe. Malheureusement le manque du temps ne nous a pas permis de mettre en place d'autres actions.

Finalement, peut-être, nous intégrerions quelques jeux pour la production orale avec la compréhension orale, laquelle est l'autre habileté qui a été un défi pour les apprenants pendant le cours. « *Je dois améliorer la compréhension orale, car c'est difficile pour moi de comprendre les audios* », « *Je dois améliorer mon écoute et ma compréhension orale* » (Des apprenants, questionnaire de fin d'année).

Réflexion

Cette expérience a été très significative pour moi. C'est une de mes premières expériences d'enseignement de français dans une institution et sans doute la plus enrichissante pour moi grâce au feedback de mes professeurs, mes chefs et les apprenants. Tous ces commentaires m'ont permis de continuer à améliorer mes pratiques didactiques et de faire des changements importants pour le développement du cours et de ce projet.

Au début, j'ai pensé que les activités et les jeux allaient être difficile à implémenter à cause des contraintes du temps. Cependant, je suis arrivée à les implémenter sans grandes difficultés. Bien sûr, à quelques occasions, le temps a été difficile à gérer et nous avons dû faire des efforts pour finir les activités à temps. Mais, ces petits problèmes m'ont aussi aidé à améliorer mes habiletés pour la gestion du temps en classe.

Concernant l'ambiance de la classe, elle a été super bonne pendant toute l'année. Celle-ci a aidé les apprenants à apprendre et participer aux activités du cours sans peur et leur a motivé à rester dans le cours pendant toute l'année avec une attitude et une énergie très positive.

Cette bonne ambiance a été essentielle pour moi aussi. Elle m'a motivée à avoir toujours envie de continuer à travailler avec le groupe, à améliorer mes pratiques en classe et à continuer à créer les meilleures activités pour aider les apprenants dans leur processus d'apprentissage.

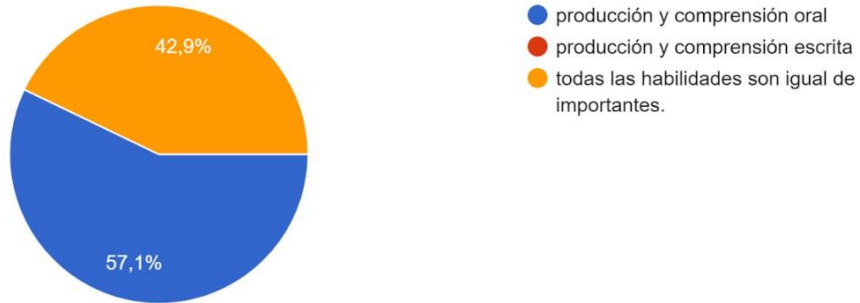
Enfin, je crois qu'un des apprentissages les plus importants pour tous a été l'importance du travail en groupe. Cela nous a aidé à progresser avec les objectifs du cours et du projet, cela a aussi bénéficié au processus d'apprentissage des apprenants et a créé de rapports de d'amitiés très belles pendant au cours de l'année. À mon avis, c'est le résultat le plus joli entre tous les autres.

Annexes

Annexe 1 Résultats du premier questionnaire auprès des apprenants.

6. ¿Qué habilidades son más importante para ti según los objetivos que tienes propuestos con el francés?

7 respuestas



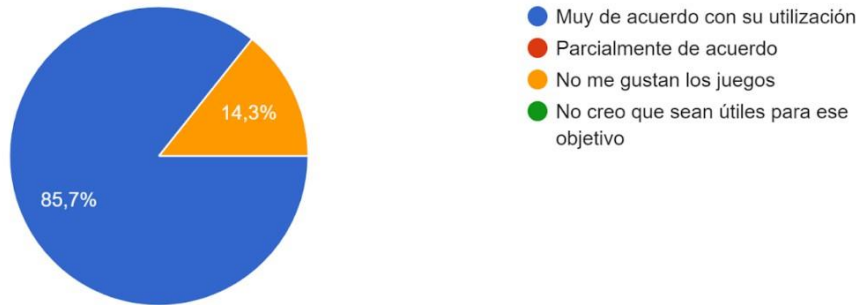
10. ¿Qué sientes que es lo que más se te dificulta o lo que más debes mejorar en cuanto a la producción oral?

7 respuestas



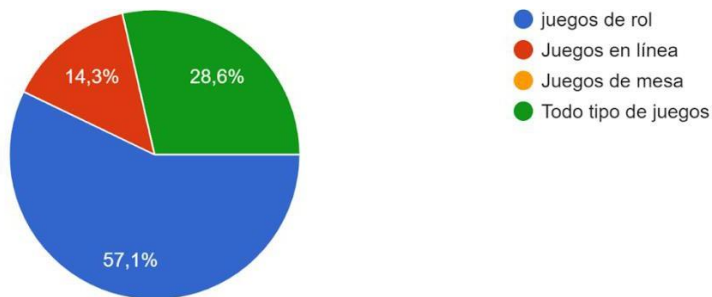
11. ¿Cuál es tu percepción en cuánto a la utilización de ciertos juegos para practicar la producción oral?

7 respuestas



12. ¿Qué tipo de juegos te llaman más la atención?

7 respuestas



13. ¿Qué otro tipo de actividades o ejercicios te gustaría que sean implementados para la práctica y mejora de la producción oral?

7 respuestas

Karaoke de canciones en francés

Canciones en Frances

Preparar pequeñas charlas en grupo.

Interactuar con los compañeros y la profesora en diferentes actividades orales, considero que es muy relevante para obtener confianza en la expresión oral

Más juegos de roles

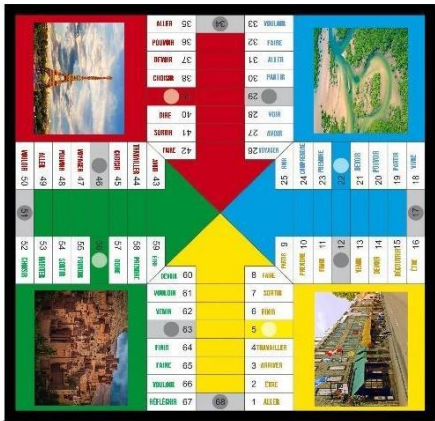
Juegos de situaciones cotidianas, donde se aprendan factores importantes que se puedan utilizar en una situación real

Annexe 2 Évidence de la première action implémentée.





Annexe 3 Évidence de la deuxième action implémentée.



Annexe 4 Évaluation des action s implémentées

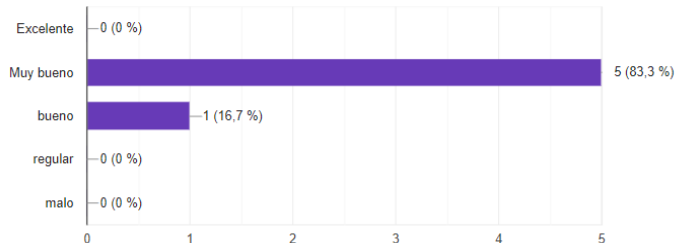
Grille d'évaluation de l'activité implementée - Activité 1		
Prénom de l'apprenant-e :		
Critères	Oui	Non
Est-ce que l'activité est claire et facile à comprendre ?	x	
Est-ce que je suis arrivé-e à construire les phrases demandées ?	x	
Est-ce que je suis arrivé-e à comprendre et à corriger les erreurs dans les phrases de mes camarades ?		x
Est-ce que l'activité m'a aidé-e à mieux comprendre comment construire les phrases correctement en français ?	x	
Est-ce que l'activité était assez motivante et intéressante ?	x	
<p>Es una actividad muy interesante y necesario para conseguir fluidez en la expresion oral. Podriamos hacerlo cada clase unos minutos de expresion oral para continuar reforzando el aprendizaje Gracias!</p> <p style="text-align: center;">Commentaires</p>		

Annexe 5 Questionnaire auto-diagnostique de fin d'année.

2. ¿Cómo sientes que ha sido tu avance en el curso en cuanto a la gramática y conjugación de verbos en los tiempos vistos?

 Copiar

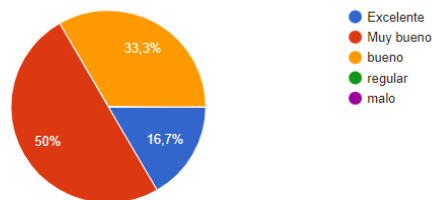
6 respuestas



3. ¿Cómo sientes que ha sido tu avance en el curso en cuanto a la buena pronunciación del francés ?

 Copiar

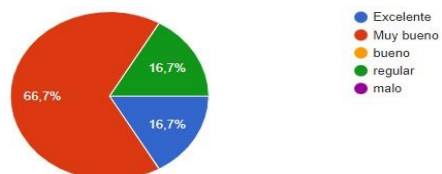
6 respuestas



4. ¿Cómo sientes que ha sido tu avance en el curso en cuanto a la construcción correcta de frases en francés ?

 Copiar

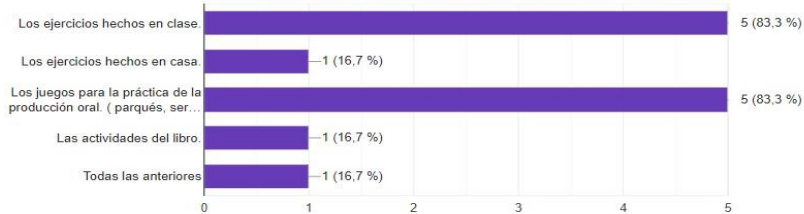
6 respuestas



5. ¿Qué acciones de las implementadas en clase crees que te han ayudado más para mejorar los aspectos anteriores?

 Copiar

6 respuestas



Références

- Altricher, H., Feldman, A., Posch, P., & Somekh, B. (1993). The research diary: companion to the research process. Dans *Teachers investigate their work* (p. 23). Londres.
- Burns, A. (2005). *Action research: An evolving paradigm?* Cambridge University Press.
- Caon, F. (2006). *Le plaisir dans l'apprentissage des langues. Un défi méthodologique*. Pérouse: Guerra Edizioni. Récupéré sur <https://goo.gl/xJ4LFg>
- Conseil d'Europe. (2001). *Cadre Européen Commun de Référence pour les langues*. Strasbourg: Division de Langue Vivante.
- Cuq, J. P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE international.
- Li, X., & Li, H. (2020). Le jeu dans l'enseignement du français langue étrangère en milieu universitaire chinois - le cas de l'Université des Langues étrangères de Beijing. *Synergies Chine*(15), 45-56.
- Mayer, R., Ouellet, F., St-Jacques, M. C., Turcotte, D., & coll. (2000). *Méthodes de recherche en intervention sociale*. Gaëtan Morin éditeur.
- Puren, C. (2012). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris: Nathan.
- Schmoll, L. (2016). L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. *Sciences du jeu*, 1-17. doi:<https://doi.org/10.4000/sdj.628>
- Sorez, H. (1995). *Prendre la parole*. Paris: Hatier.
- Wallace, M. J. (1998). *Action research for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yanamthong, L. (2016). De l'utilisation des jeux de société en classe de langue. *Bulletin de l'ATPF*(131), 5-10.