

Le développement de la production orale à travers la ludique

Paola ACOSTA ECHAVARRIA

Universidad de Antioquia

Directrice de Mémoire de Recherche, Directrice de Project de Recherche

et Directrice de Stage

Erika GÓMEZ

Medellín

Novembre, 2017

### **Résumé**

Ce projet a été développé avec les étudiantes de français de dixième année de l'Institution Éducative Javiera Londoño. À cause de la passivité des étudiantes dans le cours et le manque de production en langue cible, nous avons décidé de conduire une étude de recherche-action qui visait l'implémentation de différentes activités ludiques afin de développer la production orale. Pour ce faire, nous avons identifié la problématique, nous avons mise en œuvre les actions proposées, et finalement nous avons fait l'analyse à partir des sources d'information suivants : journaux de bord, deux questionnaires et un entretien avec un groupe cible. Après cet analyse, nous avons repéré des résultats favorables qui ont démontré l'influence positive de la ludique dans la production orale.

*Mots Clés* : production orale, ludique, jeux, participation.

### **Le développement de la production orale à travers la ludique**

Ce rapport de recherche-action correspond à une étude menée dans la période comprise entre janvier et novembre 2017 au sein de l'Institution Éducative Javiera Londoño afin d'obtenir le diplôme en enseignement de langues étrangères (Bac+5) à l'Université d'Antioquia.

### **Remerciements**

Le développement de ce projet a été une expérience gratifiante, que j'ai pu réaliser grâce à l'accompagnement et soutien de nombreuses personnes. Depuis mon enfance j'ai voulu devenir enseignante, donc d'abord je remercie mes professeurs, de l'école et de l'université, que m'ont inspiré, qui m'ont enseigné, aidé et accompagné pendant mes années de formation qui m'ont amenée jusqu'ici. Également, je remercie ma famille et mon copain pour l'amour qu'ils m'ont donné et pour leur patience pendant cette année.

En deuxième lieu, je remercie ma directrice de stage et de recherche, Erika Gómez, pour être toujours là, pour ses conseils, son temps, et son encouragement. Je remercie aussi mes co-stagiaires pour leurs commentaires et collaboration au long de l'année. En plus, je dois remercier l'Université d'Antioquia et l'école de langues pour tout ce que j'y ai appris et vécu, qui m'a aidé à grandir comme personne et enseignante.

Finalement, mes remerciements s'étendent d'une part au professeur titulaire de la Javiera Londoño pour son aide et sa confiance, et d'autre part aux étudiantes, pour leur participation et attitude positive. Grâce à elles, ce projet a été motivant et satisfaisant.

## Sommaire

Avant-propos .....	5
Description du contexte .....	8
Le cours de FLE.....	8
Les apprenants .....	9
Le professeur .....	9
Problématique.....	9
Cadre Théorique .....	11
La ludique .....	12
La production orale.....	14
La ludique et la production orale .....	15
Question de recherche .....	16
Objectif général.....	16
Objectifs spécifiques.....	16
Plan d'actions .....	17
Déroulement des actions.....	17
Les jeux linguistiques .....	18
Les jeux de rôle.....	18
Les activités créatives .....	18
Les activités musicales.....	19

Les journaux de bord .....	19
Les questionnaires.....	19
Le groupe cible .....	20
Résultats et interprétation .....	20
Interprétation de données.....	21
Les activités ludiques .....	21
Les avantages de l'utilisation de la ludique.....	25
Difficultés et limites du projet mené.....	26
Conclusions .....	26
Réflexions.....	28
Références .....	29
Annexes .....	31

### **Avant-propos**

Pour d'obtenir le diplôme de la Licence en Langues Étrangères (Bac+5) à l'École de Langues de l'Université d'Antioquia, les apprenants doivent faire un stage d'une année dans une institution éducative. Pendant ce stage les étudiants ont le rôle d'enseignant d'anglais ou français, et la responsabilité de réaliser un projet de recherche-action dans ce contexte.

Pendant le premier semestre les étudiants-enseignants développent l'avant-projet, qui inclut principalement la description du contexte, l'identification d'une problématique à partir des observations faites en classe, la définition d'une question de recherche et des objectifs et la création d'un plan d'actions qui vise accomplir les objectifs proposés. Le deuxième semestre c'est l'étape pour implémenter les actions proposées, les évaluer et les analyser à partir des données collectées tout au long du semestre.

De cette façon, dans ce rapport de recherche, nous présenterons les étapes mentionnées antérieurement, les conclusions et les réflexions à propos du processus.

### **Description du contexte**

L'institution éducative Javiera Londoño est une école publique située au centre-ville à Medellin. Elle a été créée en février 1949 par Teresita Santamaría de González. Cette institution offre de l'éducation depuis l'école maternelle jusqu'au lycée, avec des formations techniques articulées à l'éducation supérieure dans les domaines de la technologie, le commerce et la comptabilité, et des approfondissements en biologie et sciences humaines (langue maternelle, anglais et français langues étrangères).

La mission de cette institution éducative est la formation intégrale des étudiants qui aideront au développement intégral de la société grâce aux savoirs être et savoirs faire y acquis. Elle vise la préparation des étudiants pour des différents domaines académiques et professionnels, avec une formation en valeurs personnelles, familiales, et sociales.

L'institution éducative Javiera Londoño a deux autres sièges d'école primaire. Le siège du lycée est située au centre-ville, près des lieux culturels comme L'école Bellas Artes et divers théâtres, des endroits résidentiels des couches sociaux 2 et 3, et des lieux précaires de la ville près desquelles les étudiants doivent se déplacer pour arriver à l'école.

Le lycée dispose de quatre étages où l'on trouve des bureaux pour les coordinations, les professeurs et le proviseur, deux cantines et 30 salles de classe. Quatre salles de classe sont spécialement pour les cours de sciences, mathématiques, langues étrangères et artistique. De plus, on y trouve des salles d'ordinateurs, une bibliothèque et une photocopieuse.

### **Le cours de FLE**

Le cours de français fait partie de l'approfondissement en sciences humaines offert aux étudiantes de dixième et onzième année. Ce projet a été effectué avec les étudiantes de

dixième année, qui avaient 3 heures hebdomadaires de français.

Nous avons utilisé la salle de classe de langues étrangères pour les cours de français. Cette salle avait un ordinateur, un tableau, et des aides visuelles. Pour l'enseignement de la langue, les apprenantes avaient une guide avec des matériels pour le cours de français, des exercices et des explications de quelques sujets.

### **Les apprenants**

Le cours de dixième année était conformé par 35 étudiantes, qui avaient entre 15 et 18 ans. Les étudiantes de l'école appartenaient à toutes les couches sociales, surtout la deuxième et troisième. Elles étaient motivées pour apprendre la langue et montraient de l'enthousiasme pour progresser. De plus, elles donnaient de l'importance à l'apprentissage des langues étrangères, et exprimaient le désir de voyager en France et de connaître des personnes françaises.

### **Le professeur**

Le professeur d'anglais de l'institution était aussi le professeur de français. Il a fait une Licence en Langues Étrangères Anglais-Espagnol à l'Université d'Antioquia. Il est enseignant depuis 30 années, et il a travaillé à l'institution éducative Javiera Londoño pendant 28 années. En outre, il enseignait surtout de la grammaire à l'aide du document guide et en faisant des exercices de répétition. Il montrait la culture à travers des chansons en français. Finalement, la compétence qu'il travaillait le plus était la compréhension écrite.

### **Problématique**

Les observations faites au début du cours de français de dixième année à l'Institution éducative Javiera Londoño, nous ont permis de mieux connaître les étudiantes et le professeur

du cours. Les étudiantes, qui étaient disciplinées et motivées, ont choisi d'être dans ce cours, qui fait partie de l'approfondissement en sciences humaines offert par l'institution. Le professeur a une connaissance empirique de la langue française et il accord de l'importance à l'apprentissage de plusieurs langues étrangères. Cependant, la méthodologie de son cours était centrée sur la compréhension écrite et la répétition des mots ou phrases isolées. Pour cela, les étudiantes étaient très passives et elles ne produisaient pas en langue cible. C'est pourquoi nous avons identifié le besoin de développer la production orale chez les étudiantes.

Nous avons pu constater ce besoin grâce à l'analyse des journaux de bord et des observations des cours du professeur. Tout d'abord, dans les journaux de bord nous avons pu observer la valeur que le professeur donnait à la répétition et à la lecture. Il écoutait souvent les mêmes chansons avec les étudiantes, il faisait la lecture de contes et chapitres aléatoires de livres en français, et avec ces matériaux il faisait des exercices de répétition, comme la lecture itérative d'un texte pour trouver certains types de mots, ou écouter plusieurs fois une chanson pour écrire les paroles. Quand les étudiantes parlaient, elles reproduisaient ce que le professeur avait dit, ou elles donnaient des réponses préétablies à une question. Pour cela elles n'avaient pas souvent l'occasion de s'exprimer en français. Néanmoins, dans le journal de bord # 7 du 15 mars nous avons noté que quand les étudiantes ont eu l'opportunité de participer, elles ont montré de la motivation pour le faire et pour vérifier leur prononciation, même si elles étaient timides.

En outre, grâce à un questionnaire menée aux étudiantes, nous avons pu connaître leurs intérêts, goûts et raisons pour apprendre les langues.

Les réponses au questionnaire ont démontré l'intérêt des étudiantes pour se communiquer en français. C'est-à-dire, elles ont dit qu'elles voulaient apprendre cette langue

parce qu'elles avaient envie de voyager, de connaître des personnes francophones, et, si possible, d'étudier ou travailler en France. En outre, elles ont exprimé le désir de faire des dialogues, d'avoir des conversations, de bien prononcer, et d'apprendre sur la culture et la musique françaises au travers des chansons et des activités artistiques et ludiques.

En tenant compte ces réponses-ci, concernant les intérêts et désirs des étudiantes, nous avons décidé de travailler le développement de la production orale d'une manière ludique. Selon Merrakchi (2011), « la communication verbale ou non est toujours présente au sein d'un jeu », donc, les étudiants doivent s'exprimer oralement entre eux, ou en faisant des interventions. En plus, ils doivent parler pour participer aux activités et pour exprimer ce qu'ils font ou leurs difficultés. Finalement, comme Caré et Debyser (1991) ont dit « jouer c'est parler », pour cela on travaille toujours la production orale pendant le déroulement d'une activité ludique. Pour ces raisons, et en considérant l'analyse des journaux de bord et des questionnaires, nous avons décidé de travailler au long de l'année le développement de la production orale à travers la ludique.

À partir de l'analyse des journaux de bords, du contexte, et des questionnaires menés aux étudiantes, on a voulu répondre à la question suivante : Comment peut-on développer la production orale chez les étudiantes de dixième année à La Javiera Londoño à travers la Ludique ?

### **Cadre Théorique**

Dans la révision de littérature suivante, nous aborderons les concepts principaux de ce projet de recherche. Tout d'abord, nous allons examiner le concept de « ludique » dans l'enseignement et nous présenterons les types d'activités ludiques que seront mises en place au long du prochain semestre. Après, nous allons définir le concept de « production orale » pour,

finalement, faire une relation entre la ludique et la production orale.

### **La ludique**

Au fil des années, la ludique a toujours été associé au divertissement, au rire, au déplacement et au jeu. Elle fait référence à une façon d'agir amusante, active et créative. Selon Cuq (2003),

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, 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. (p. 160)

En ce qui concerne la ludique dans l'enseignement de langues, il s'agit spécialement de faire de l'apprentissage une expérience positive et satisfaisante (Ramirez, 1998). Comme il a été dit par Caon (2006) :

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)

C'est ainsi que, à travers la ludique, on peut donner un rôle plus actif aux étudiants et leur fournir une expérience d'apprentissage significative.

Nous pouvons observer, donc, l'influence positive de la ludique sur l'acquisition des

langues étrangères. Par ailleurs, selon le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (2005, p. 46-47), l'utilisation ludique de la langue a un rôle important dans le développement de la compétence communicative (participer d'un « acte de communication avec un ou plusieurs interlocuteurs afin de répondre à un ou des besoins dans une situation donnée. »). Plus précisément, il fait référence à l'utilisation de la langue « pour le jeu ou la créativité ».

Il est important, donc, de mentionner que la ludique ne fait pas référence seulement au jeu. Par contre, il y a différents types d'activités ludiques à réaliser dans la salle de classe de FLE. Dans cette recherche, nous allons nous centrer sur les activités créatives et musicales, et deux types de jeux ; linguistiques et jeux de rôle.

- Les jeux linguistiques : ce type de jeu est utile spécialement pour l'enseignement et apprentissage du vocabulaire et des structures syntaxiques. Comme il est dit par Merrakchi (2011), le jeu linguistique « permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison ». En somme, ils sont des « jeux de contrôle », qui aident à la « fixation » des connaissances (Caré et Debyser, 1991, p. 43).

- Les jeux de rôles : ce type de jeu met l'accent sur la compétence de communication. Son objectif est d'aller plus loin, comme il a été signalé par Caré et Debyser (1991, p.69), « d'être capable de communiquer et non pas seulement de connaître les structures ou la grammaire d'une langue ». Avec les jeux de rôle il est possible de travailler aussi les actes de parole, et l'utilisation de la langue dans des situations précises comme téléphoner quelqu'un, aller au marché, connaître un nouveau voisin, entre autres.

- Les activités créatives : ce type d'activité, selon Caré et Debyser (1991, p.116)

encourage l'invention linguistique « pour le plaisir » de formes, phrases, récits originaux, amusants ou poétiques. D'après Merrakchi (2011), les activités créatives « [engagent] la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage, ainsi son habilité d'imaginer des situations d'énonciation. » Ce sont des activités motivantes, qui aident à améliorer la flexibilité et l'exploration de la langue.

- Les activités musicales : pour ce type d'activité, nous nous sommes focalisés sur l'utilisation des chansons en français. Selon Lopera (2003) les chansons servent à motiver les étudiantes, à travailler des structures grammaticales, à parler des sujets traités dans la chanson, et à stimuler la créativité et l'imagination des étudiantes. En ce qui concerne la prononciation, elles aident aux étudiants à avoir confiance en eux, par exemple, au moment de reproduire un son (Wachs, 2011). De plus, avec les chansons il est possible d'exposer les étudiantes aux différents aspects culturels de la langue étrangère.

### **La production orale**

Comme il est indiqué dans notre objectif général, le but de cette recherche a été de favoriser le développement de la production orale des étudiantes de l'institution éducative Javiera Londoño. Pour cela, il est important de définir ce concept.

Selon l'Agence Universitaire de la Francophonie, la production orale est une compétence :

...qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur 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.

Elle inclut des aspects de la langue tels que la prononciation, l'intonation, le rythme, la « grammaire de l'orale », entre autres. En outre, elle implique des spécificités de l'oralité, tels que la prosodie, les contractions, les liaisons et enchaînements, et les interjections. De même, au moment de communiquer il faut tenir compte des différents accents (régionaux et sociaux), des registres de la langue, et du langage corporel (Desmons et al., 2005, cité par Alrabadi, 2011, p. 21-22).

Par ailleurs, le Cadre Européen Commun de Référence (2005) définit les activités de production orale comme celles dans lesquelles « l'utilisateur de la langue produit un texte ou énoncé oral qui est reçu par un ou plusieurs auditeurs ». Ces activités peuvent requérir, par exemple : « de lire un texte écrit à haute voix, de faire un exposé en suivant des notes ou commenter des données visuelles (diagrammes, dessins, tableaux, etc.), de jouer un rôle qui a été répété, de parler spontanément, [ou] de chanter ». (p. 48)

À partir de ces activités (spécialement les trois dernières) on peut commencer à relier la production orale et les activités ludiques.

### **La ludique et la production orale**

Compte tenu de ce qui a été expliqué jusqu'ici, il est possible d'établir une relation entre la ludique et le développement de la production orale. Comme Alrabadi (2011) l'affirme, « l'expression orale est la composante qui pose le plus de problèmes à certains apprenants mal à l'aise en prenant la parole en classe ». Pour cela, il est la tâche de l'enseignant de trouver la façon de favoriser la prise de parole. Une manière de le faire est en utilisant des activités ludiques qui « détendent l'atmosphère entre les apprenants », encouragent la participation et privilégient l'interaction apprenant-apprenant.

Caré et Debyser (1991) l'ont résumé en expliquant que la parole est au centre du jeu. C'est-à-dire, quand on joue, on parle pour expliquer les règles, pour faire des commentaires ou questions à propos du jeu, pour influencer un autre joueur, et finalement, pour jouer (spécialement si le jeu repose sur des mots ou lettres). Les activités ludiques favorisent l'utilisation de la langue d'une manière spontanée et active. Comme ils ont dit : « l'utilisation récurrente de mots ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique (même si le jeu est métalinguistique) que la répétition et la mémorisation par cœur [...] » (p. 12). Donc, jouer aide à l'amélioration de la production orale à partir de l'utilisation de la langue pour des buts tangibles, et ne pas seulement à partir de la mémorisation des mots ou règles grammaticales.

Pour conclure, tenant compte les différentes notions que nous venons d'examiner (les types d'activités ludiques, la définition de production orale et ses spécificités, les activités qu'en font partie, et la relation entre ces concepts), il est important de signaler que l'utilisation des activités ludiques a favorisé le développement de la production orale chez les apprenants d'une façon agréable et progressive.

### **Question de Recherche**

#### **Objectif Générale**

Implémenter des différents types d'activités ludiques en classe pour favoriser le développement de la production orale chez les étudiantes de dixième année de La Javiera Londoño.

#### **Objectif Spécifiques**

- Promouvoir le développement de la production orale au travers des activités

musicales et créatives.

- Mettre en œuvre des jeux linguistiques et des jeux de rôle qui permettent de faciliter et vérifier le progrès des étudiantes en ce qui concerne l'acquisition de la langue et (plus spécifiquement) la production orale.
- Analyser le rôle que les activités ludiques jouent dans l'amélioration de la production orale des étudiantes.

### **Plan d'actions**

Comme il a été dit avant, l'objectif de cette recherche a été d'implémenter des activités ludiques en classe de français langue étrangère afin de développer la production orale des étudiantes. Pour ce faire, nous avons proposé les actions suivantes, qu'ont été conçues à partir des objectifs spécifiques.

D'une part, nous avons mis en œuvre les quatre types d'activités ludiques mentionnées auparavant : les jeux linguistiques, les jeux de rôle, les activités créatives et les activités musicales. D'autre part, pour évaluer comment les activités ludiques ont influencé la production orale des étudiantes, nous avons utilisé les outils suivants pour la collecte de données : les journaux de bord, les questionnaires et (un entretien à) un groupe cible.

### **Déroulement des actions**

Les actions suivantes ont été implémentées pendant quatre mois, entre juillet et octobre 2017.

- **Les jeux linguistiques** : ce type de jeu a été utilisé principalement pour introduire et réviser de nouveaux sujets en ce qui concerne le lexique et la grammaire. Dans cette catégorie on trouve des jeux pour classer des mots, pour dire le plus grand nombre de

mots dans une catégorie spécifique, des devinettes, le Pictionary, le jeu de conjugaison avec des dés, et d'autres jeux qui ont servi pour consolider l'apprentissage de différents sujets spécifiques ou précis, comme la formulation de questions ou la description de personnes.

- **Les jeux de rôles :** avec ce type d'activité nous avons travaillé la compétence communicative. Le but a été de donner aux étudiantes l'occasion de s'exprimer à l'orale dans des situations de communication qui simulaient la vie réelle et d'utiliser ce qu'elles avaient appris avec les jeux linguistiques et les activités créatives. Nous avons mis en œuvre trois jeux de rôles. Le premier était centré sur la connaissance d'une personne pour la première fois. Les étudiantes ont choisi entre deux situations : connaître quelqu'un à l'école, ou connaître quelqu'un dans une fête. Pour le deuxième, la situation était un entretien d'embauche, et les apprenantes devaient choisir un rôle : l'interviewer ou la candidate. Le troisième a été un jeu de rôles en groupes de trois : une étudiante jouait une étrangère, et les autres jouaient des colombiennes qui lui recommandaient des lieux de la ville pour visiter. À l'aide d'une grille d'évaluation, nous avons établi une comparaison entre le premier jeu de rôles et le dernier, afin de vérifier le développement de la production orale des étudiantes. Les critères observés ont été la prononciation, la fluidité et l'utilisation du vocabulaire adéquat.

- **Les activités créatives :** ce type d'activité avait comme but l'encouragement et le soutien de la production orale pour le plaisir (Caré et Debyser, 1991, p.116). Ces activités permettent de créer avec la langue et d'avoir une base pour s'exprimer plus spontanément. Parmi ces activités, nous avons travaillé la création d'un arbre généalogique pour parler de la famille, la création d'un collage pour parler de leurs goûts, des activités pour dessiner et décrire des personnes, et la création de leur CV (simplifié) pour parler de ce qu'elles veulent faire dans leur avenir et de leur personnalité. Ces activités ont donné aux étudiantes

l'opportunité de travailler leur flexibilité et originalité linguistique, ce qui a aidé à améliorer leur fluidité au moment de parler.

- **Les activités musicales** : pour ce type d'activité, nous avons utilisé des chansons en français. Quelques chansons ont été choisies en fonction des thématiques et contenus abordés en classe, par exemple, de chansons sur l'alphabet, les nombres, et les vêtements. De plus, nous avons travaillé une chanson française appelée « Comme dab » de la chanteuse Vitaa. Avec cette chanson, les étudiantes ont été exposées à quelques composants culturels de la langue que l'on trouve dans la musique, dans ce cas, quelques expressions en français pour parler de la routine de la vie. En plus, nous avons pu profiter de la vidéo de la chanson pour la décrire et pour faire une réflexion groupale sur les images qu'elle montre.

Pour évaluer comment ces activités ludiques ont influencé la production orale des étudiantes, nous avons utilisé les outils suivants pour la collecte de données :

- **Les journaux de bord** : Nous avons fait des observations dans les journaux de bord pendant toute l'année. Avec cet outil nous avons réfléchi sur le processus d'apprentissage des étudiantes et leur progrès. En plus, les journaux ont servi pour avoir une compilation des réactions des étudiantes aux différentes activités.

- **Les questionnaires** : Nous avons utilisé cet outil au début et à la fin du deuxième semestre. L'objectif du premier questionnaire a été de connaître les impressions que les étudiantes avaient par rapport à la production orale et leurs sentiments concernant leur capacité de s'exprimer à l'oral. Le deuxième questionnaire a été sous forme d'une autoévaluation que les étudiantes ont fait de leur progrès et leur processus d'apprentissage de la langue.

- **Le groupe cible** : Cet entretien a eu lieu à la fin de l'année, avec 13 étudiantes

choisies en fonction de leur participation dans la salle de classe (7 étudiantes qui participent normalement et 6 étudiantes qui ne participent pas beaucoup). L'objectif de cet entretien a été d'évaluer si l'utilisation de la ludique a été adéquate pour le développement de la production orale. Les étudiantes ont donné leurs opinions en ce qui concerne l'utilisation de ces stratégies, les activités qui leur ont aidé le plus, et leurs sentiments envers la production orale.

### **Résultats et interprétation**

Afin de démarrer l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus après l'implémentation des actions, nous avons appliqué trois techniques de collecte de données : le journal de bord (pendant toute l'année), les deux questionnaires (l'un au début et l'autre à la fin du deuxième semestre), et un entretien à un groupe cible de 13 étudiantes (à la fin du deuxième semestre). Nous commencerons par l'analyse des activités ludiques utilisées en classe. Ensuite, nous ferons l'interprétation des données collectées en ce qui concerne l'influence des activités ludiques dans le développement de la production orale, les avantages de cet approche et les différentes difficultés présentées au long du semestre.

L'information que nous présenterons a suivi le processus d'analyse décrit par Burns (1999), à l'aide de graphiques pour illustrer les réponses aux questionnaires, et des catégories pour l'entretien, les extraits des journaux de bord et les réponses plus longues du questionnaire. Dans le but de répondre à la question de recherche et aux objectifs visés cette information a aussi suivi les processus de triangulation et comparaison. De plus, il est important de mentionner que les citations des étudiantes ont été traduites de l'espagnol, étant donné que les questionnaires et l'entretien ont été faites en espagnol afin d'obtenir les réponses les plus fidèles et précises.

### **Interprétation de données**

D'abord nous allons explorer les activités ludiques mises en œuvre pendant le déroulement de ce projet et leur rôle dans le développement de la production orale. Puis, nous aborderons les avantages de l'utilisation de ces activités. Finalement, nous présenterons les principales difficultés qui ont eu lieu pendant la réalisation de ce projet.

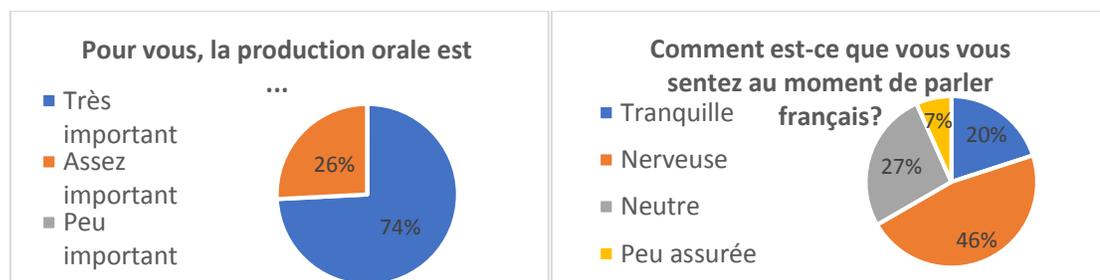
Après l'analyse et codage des questionnaires, de l'entretien et des journaux de bord, nous avons constaté les catégories suivantes, qui seront observables au long de la présentation des résultats obtenus : l'influence de la ludique, le développement de la production orale, la participation en langue cible et la motivation des étudiantes.

#### **Les activités ludiques**

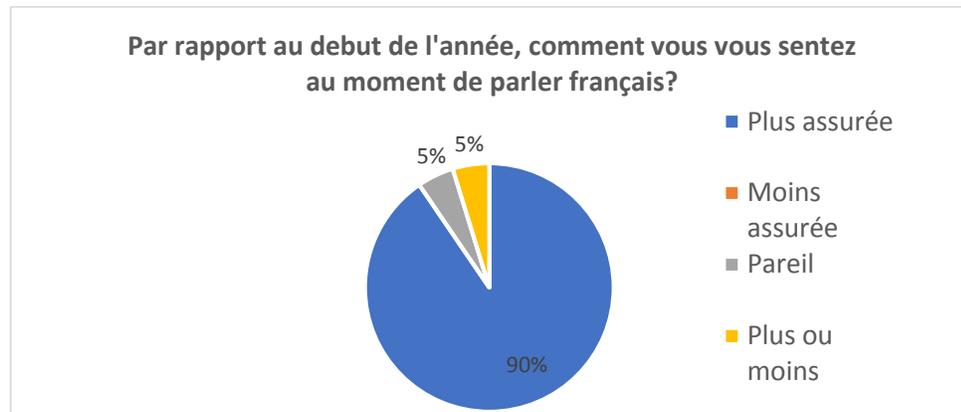
Les activités ludiques que nous avons implémenté tout au long du semestre ont été : les activités créatives et musicales, et les jeux linguistiques et jeux de rôles. Ces activités ont été implémentées correctement, et les étudiantes ont montré une bonne attitude pour les faire, comme nous avons pu constater dans l'entrée du journal de bord du 28 avril : « Elles réagissent bien aux jeux et en générale elles respectent les règles ». Dans le questionnaire mené aux étudiantes concernant leur progression, nous avons repéré que plus de la moitié des étudiantes ont trouvé utiles toutes les activités. À la question « Quel type d'activités ludiques vous ont aidé le plus ? », 62% des étudiantes ont dit que les jeux de rôles leur ont aidé, et 67% ont choisi les jeux linguistiques. Semblablement, les activités qui ont aidé le plus aux étudiantes ont été les activités créatives et musicales, qui ont été choisies par 76% des étudiantes. (Question 2 du questionnaire 2 sur l'autoévaluation de la progression des étudiantes, le 12 octobre). De même, dans l'entretien au groupe cible, le 53% des étudiantes

ont affirmé que les activités qui les ont aidés le plus ont été les activités musicales, mais le 38% ont affirmé que les jeux de rôles ont été les plus utiles pour elles. Dans cet entretien, les apprenantes ont dit qu'avec les chansons elles apprenaient plus vite parce qu'elles aiment la musique. Plus spécifiquement, une étudiante a dit que les chansons l'ont aidé parce que « c'est quelque chose que l'on peut pratiquer hors de la salle de classe, et on est motivé pour apprendre les paroles et pour prononcer correctement » (Entretien groupe cible, le 20 octobre). En ce qui concerne les dialogues, les étudiantes ont dit que cette activité leur a aidé à améliorer leur prononciation. Une étudiante a affirmé qu'elle a aimé les jeux de rôle « parce qu'ils aident à la prononciation et parce que je peux appliquer tout ce que j'ai appris avant ».

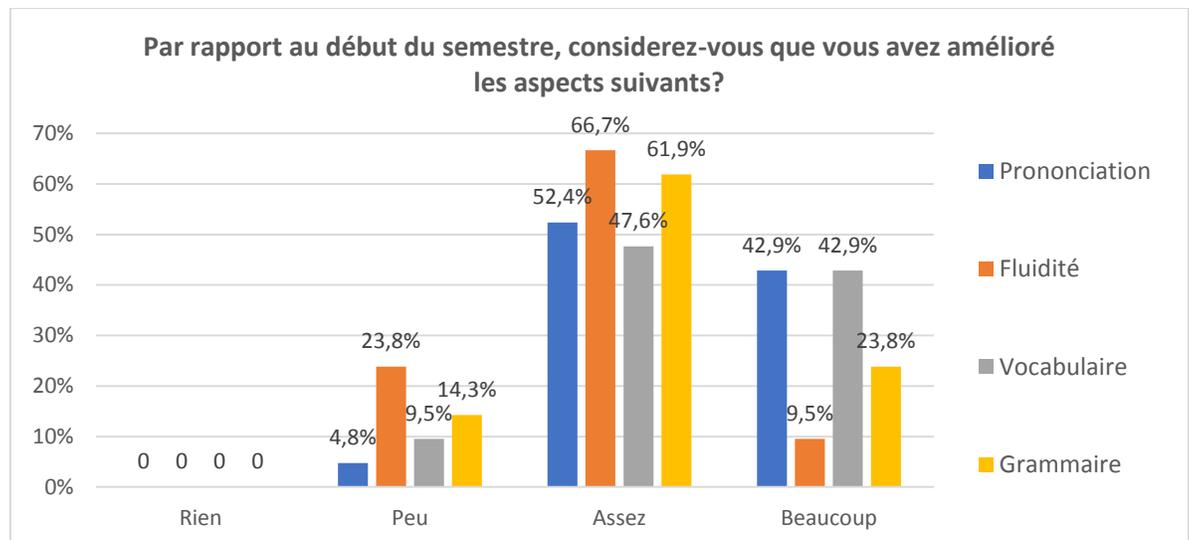
Par rapport au développement de la production orale, il est pertinent de comparer les questionnaires menés au début et à la fin du deuxième semestre. Tout d'abord il faut remarquer que dans le premier questionnaire les étudiantes ont donné beaucoup d'importance à la production orale depuis le début du semestre, puisqu'elles pensent que c'est l'objectif principal au moment d'apprendre une langue étrangère (Question 1 du questionnaire 1 sur leurs impressions et sentiments concernant la production orale, 25 août). Néanmoins, pour la question « Comment est-ce que vous vous sentez au moment de parler français ? » le 46% des étudiantes ont affirmé qu'elles se sentaient nerveuses. Les raisons principales qu'elles ont données ont été qu'elles avaient peur de se tromper et que la prononciation du français était très difficile.



Par contre, dans le deuxième questionnaire, le 90% des étudiantes ont affirmé qu'elles se sentaient plus assurées au moment de parler français, par rapport au début de l'année (Question 1 du questionnaire 2 sur l'autoévaluation de la progression des étudiantes, le 12 octobre) :



Ce comportement a été observable pendant le déroulement des cours, comme il a été décrit dans le journal de bord du 18 août : « Quand elles devaient lire, elles l'ont fait vite et avec plus de confiance en elles. », et du 1 septembre : « Quelques filles montrent plus d'intérêt pour lire à voix haute ou participer, et de cette façon elles vérifient si leur prononciation est correcte. ». Parmi les arguments donnés, les étudiantes ont exprimé qu'elles se sentaient plus assurées en ce qui concerne le vocabulaire et la prononciation grâce à la pratique en classe et ce qu'elles avaient appris. En plus, presque toutes les étudiantes ont considéré qu'elles avaient amélioré la prononciation, ce qui était une des raisons qu'elles ont données au début du semestre pour être nerveuses au moment de parler (Questionnaire 2, le 12 octobre) :



En ce qui concerne les activités ludiques, le 90% des étudiantes ont affirmé qu'elles considèrent que ces activités ont aidé à l'amélioration de leur niveau de français (Question 3 Questionnaire 2, le 12 octobre) :



Une étudiante a exprimé que les activités ludiques l'ont aidé beaucoup, « parce que je m'amuse sans peur de me tromper et j'apprends de mes copines et de [la professeure] » (Question 3 Questionnaire 2, le 12 octobre). Dans l'entretien mené au groupe cible, les étudiantes ont exprimé que les activités ludiques rendent plus facile et intéressant l'apprentissage du français. Une étudiante a affirmé que « les activités ludiques nous motivent

à travailler parce que l'on sait qu'elles nous aident à apprendre plus » (Entretien groupe cible, le 20 octobre). Cela nous amène à parler des avantages d'utiliser la ludique dans le cours de français.

### **Les avantages de l'utilisation de la ludique**

Pendant l'implémentation des actions, nous avons trouvé plusieurs avantages liés à l'utilisation des activités ludiques. D'un côté, elles créent des possibilités pour s'exprimer en langue cible que les étudiantes trouvent intéressantes. Cela leur motive et améliore la participation à l'oral en français. Selon l'entrée du journal de bord du 25 août où nous pouvons observer l'intérêt des étudiantes, « Quelques filles ont parlé plus que les autres, mais en générale la participation a été bonne. Elles ont fait un effort pour tout dire en français. ». Un commentaire d'une étudiante dans le deuxième questionnaire montre comment ces activités l'ont motivé, en faisant plus facile l'apprentissage : « Comme les activités sont amusantes et pratiques j'apprends plus le vocabulaire et la prononciation ».

D'un autre côté, comme il a été remarqué dans l'entrée de journal du 27 juillet, un cours avec des activités ludiques crée un environnement propice pour la production orale : « L'ambiance a été bonne, et l'attitude des apprenantes aussi. ». Les réponses à la quatrième question du deuxième questionnaire, concernant les commentaires des étudiantes par rapport au cours en générale, démontrent qu'elles ont trouvé le cours agréable, amène, amusante et différent du quotidienne. Ce type d'ambiance a aidé les étudiantes à s'exprimer sans peur de se tromper, comme une étudiante l'a dit dans la question 1 du questionnaire 2 (le 12 octobre) : « Je sens que je peux me tromper et cela fait partie du processus d'apprentissage ». Cela peut être vérifié avec l'extrait suivant du journal de bord du 10 août : « Quelques [étudiantes] ont bien prononcé. Je crois que c'est quelque chose de positive parce qu'elles commencent à avoir

de l'intuition au moment de prononcer en français, et possiblement elles perdent un peu le peur ou l'anxiété au moment de parler. ».

### **Difficultés et limites du projet mené**

Bien que nous ayons trouvé des résultats positifs pendant le déroulement de ce projet, des difficultés se sont présentées aussi. La première difficulté a été le manque du temps à cause des activités de l'école qui ont interrompu le cours. À cause de cela nous avons dû modifier ou simplifier quelques activités. Une autre difficulté a été la quantité d'étudiantes. Pour un cours de production orale, il est difficile d'avoir beaucoup d'étudiants parce qu'il y a moins de possibilités de participer (pour eux) ou de les écouter (pour l'enseignant). À cause de ce problème, il devient compliqué d'aider et de travailler avec chaque étudiante. La dernière difficulté a été l'utilisation de la langue maternelle pendant le cours. Comme il a été signalé dans le journal de bord du 17 août : « [Les étudiantes] ont bien compris et elles ont participé, mais elles ont parlé surtout en espagnol, donc c'est devenu parfois une activité de traduction. ». Bien que nous ayons trouvé des résultats positifs quant à la production orale, les étudiantes ont la tendance d'utiliser la langue cible seulement quand il est obligatoire ou au début d'une activité, mais avec le temps elles oublient de l'utiliser et elles commencent à parler en langue maternelle. Néanmoins, tenant compte du niveau des étudiantes, l'utilisation de la langue maternelle est permmissible dans quelques occasions.

### **Conclusions**

Tout au long de ce projet nous avons travaillé pour développer la production orale des étudiantes à travers la ludique. Nous avons implémenté des divers types d'activités ludiques qui ont reçu des réactions positives de la part des étudiantes. À partir de l'analyse que nous avons fait des activités utilisées et des données recueillis, nous pouvons affirmer que le

développement de la production orale a été favorisé par le biais de la ludique.

En premier lieu, le 90% des étudiantes ont considéré que les activités ludiques ont amélioré leur niveau de français. En outre, plus de la moitié des étudiantes considèrent que toutes les activités ont promu la production orale. Cependant, selon les questionnaires et l'entretien au groupe cible, les activités qui ont aidé le plus aux étudiantes ont été les activités musicales et les jeux de rôle. Avec ces activités, les étudiantes ont pratiqué la prononciation et la production orale dans des contextes de la vie quotidienne.

En deuxième lieu, en ce qui concerne l'attitude des étudiantes, la plupart ont été motivées par les activités ludiques, parce qu'elles les ont trouvées intéressantes et différentes. Grâce aux opportunités de pratiquer la prononciation et le vocabulaire, les apprenantes ont eu moins de peur de parler en français. En plus, l'ambiance détendue et agréable, qui est favorisé à cause des activités ludiques, a donné aux apprenantes la confiance et l'initiative de participer plus au long du semestre.

Dans l'avenir il serait intéressant de promouvoir plus l'apprentissage collaboratif, ce qui pourrait aider avec les problèmes concernant le temps et la quantité d'apprenants. Quant à l'utilisation de la langue maternelle, une possibilité serait de mélanger les groupes de travail, pour éviter que les équipes de travail soient toujours des groupes d'amis, ou d'implémenter des conséquences tangibles pour parler en espagnol. Quand même, il faut considérer le niveau de la langue étrangère des étudiants, ce qui contribue aussi à l'utilisation de la langue maternelle.

Pour conclure, bien qu'il ait eu quelques difficultés à cause du temps, la quantité d'étudiantes, et la présence de la langue maternelle pendant le cours, nous avons trouvé des

résultats positifs, confirmant que les avantages d'utiliser la ludique pour développer la production orale sont observables et compensent les difficultés. Nous pouvons affirmer, donc, que les objectifs ont été atteints, la ludique a favorisé le développement de la production orale.

### **Réflexions**

Grâce à ce stage, j'ai pu réfléchir sur l'apprentissage et l'enseignement d'une façon consciente et personnelle. Les expériences à l'école avec les apprenantes, et les réflexions avec mes co-stagiaires et directrice de stage, m'ont aidé à me connaître plus en tant qu'enseignante et à confirmer que j'aime l'enseignement des langues étrangères, même avec les difficultés qui peuvent se présenter. De plus, la réalisation du projet de recherche-action m'a donné des éléments utiles et suffisants pour mon avenir.

Maintenant, j'ai plus de confiance en moi et mes capacités d'enseignement. J'ai eu l'expérience d'enseigner le français pour la première fois, et d'apprendre sur ses particularités et la richesse culturelle que cette langue apporte à la salle de classe. Par ailleurs, les journaux de bord m'ont aidé à analyser ce que je fais dans la salle de classe et la manière dont les étudiantes réagissent, pour savoir ce qui a marché et ce qui pourrait être amélioré. De même, j'ai pu constater que les apprenantes ont appris et j'ai j'ai préparé pour elles, ce qui a été satisfaisant.

En conclusion, ces expériences ont été très gratifiantes et je les garderai toujours à l'esprit comme le début de mon projet de vie en tant qu'enseignante de langues étrangères.

### Références

- Alrabadi, E. (2011). Quelle méthodologie faut-il adopter pour l'enseignement/apprentissage de l'oral ? *Didáctica. Lengua y Literatura*. 23. pp. 15-34
- Burns, A. (1999). *Collaborative action research for English language teachers*. Cambridge, UK : Cambridge University Press.
- Caon, F. (2006) *Le plaisir dans l'apprentissage des langues. Un défi méthodologique*. Pérouse : Guerra Edizioni, p.36. Récupéré le 10 mai de : <https://goo.gl/xJ4LFg>
- Caré, J. et Debyser, F. (1991) *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris : Hachette FLE.
- Conseil de l'Europe (2000). *Un cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*. Strasbourg, France : Division de langues vivantes.
- Cours d'initiation à la didactique du Français Langue Etrangère en contexte syrien. Bureau Moyen-Orient de l'Agence universitaire de la Francophonie*. Récupéré le 7 mai 2017 de : <https://goo.gl/1o9xsg>
- Cuq, J.P. (2003) *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : CLE International
- Desmons, Fabienne et al. (2005) : *Enseigner le FLE. Pratiques de Classe*, Paris, Belin.
- Lopera, S. (2003). Useful Ideas when Taking Songs to a Class. *Íkala*. 8(1), pp. 135 – 149. Récupéré le 7 mai de : <https://goo.gl/6S9WN5>
- Merrakchi, I. (2011). *Le jeu dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants*. Master en FLE et didactiques des langues-cultures. Récupéré le 1 mai de : <http://goo.gl/SV7NMf>
- Ramírez, A. (1998). La lúdica como proyecto de vida. Responsabilidad social de la fundación concreto de la ciudad de Medellín. V congreso nacional de Recreación. Récupéré le 7

mai de : <https://goo.gl/AYCFEf>

Wachs, S. (2011). Tendances actuelles en enseignement de la prononciation du français, langue étrangère (FLE). *Revista de Lenguas Modernas*. 14, pp. 183-196. Récupéré le 10 septembre de : <https://goo.gl/quhn3S>

Annexe A

Valentina López Ciro  
Catalina Andrea Vélez Escobar  
Iris Fabart Palomeque Rendón

C'est une femme  
Elle a les cheveux courts et noirs.  
Elle porte des lunettes noires.  
Elle porte un maillot de bain rose.  
Elle porte des sandales gris.



C'est un homme  
Il a les cheveux courts et noirs  
Il porte un blouson noir  
Il porte des lunettes noires  
Il porte un pantalon bleu  
Il porte des baskets rouges  
Ana Miquela  
Luis Andrés  
Marlene Zamora



Antoine

C'est un homme  
Il porte la moustache noir  
Il porte un t-shirt jaune  
Il porte des shorts bleu  
Il porte des baskets jaunes  
Il n'a pas cheveux  
Il s'appelle Antoine  
Il est petit



Il est petit  
Il a les cheveux courts et noirs  
Il porte un manteau violet  
Il porte des pantalons gris  
Il porte des baskets noires  
Il porte des gants noirs  
Il porte des chaussures noires  
Il porte des gants noirs



## Annexe B

Curriculum Vitae

**CV IVIS ZOHART PALOMEQUE PENTERIA**

Présentation personnelle

Je m'appelle Ivís Zohart Palomeque Pentería ✓  
 J'ai 14 ans ✓  
 Je suis Colombienne ✓  
 Je habite à Colinas de Enrique Medellín ✓  
 Mon numéro de téléphone est deux-neuf-un-zéro-huit-deux-cinq. ✓

Mes études

Je suis en 10<sup>e</sup> année ✓  
 Cours de gestion financière ✓  
 Cours de journalisme ✓  
 Cours de peinture ✓  
 Groupe de danse ✓

Mes intérêts

J'aime les langues, les mathématiques, la musique, les films, le théâtre et la peinture. ✓

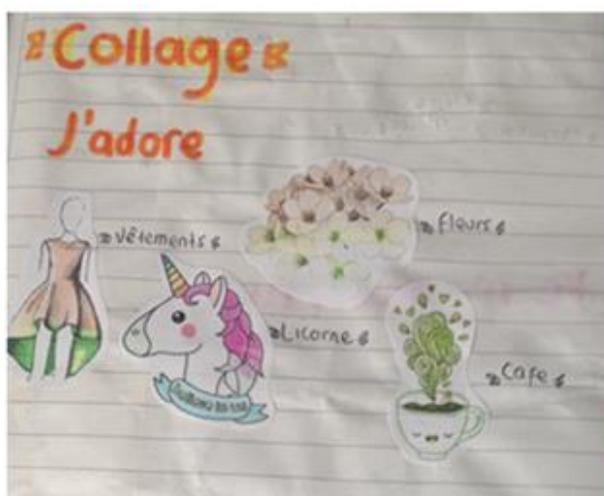
Mes attributs

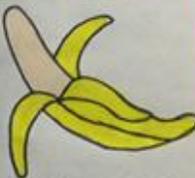
Je suis bonne en mathématiques, disciplinée, organisée, dédiée, sociable et responsable. ✓

La Profession qui m'intéresse

Je veux étudier ingénierie en gestion financière parce que j'aime les défis et je veux une économie stable. ✓

Annexe C



ADORER	AIMER	NE PAS AIMER	DÉTESTER
 les Pandas	 le bleu	 les livres	 les chats
 les roses	 le café	 les bananes	 les Poissons
 écouter la	 la Pizza	 dormir	 le brocoli

Annexe D

La famille

1. Créez votre arbre généalogique (maximum 10 personnes)

2. Décrivez 3 personnes de votre famille  
Nom, âge, où il/elle habite, ce qu'il/elle aime et un objectif

Ma famille

Ma famille.

<p>1 Grand-père = Abraham</p> <p>2 Grand-mère = Ana</p> <p>3 Grand-mère = Maria</p> <p>4 Tante = Mayrden</p> <p>5 Mère = Mônica</p>	<p>6 Tante = Maledy</p> <p>7 Père = Edward</p> <p>8 Sœur = Sandra</p> <p>9 Mère = Maria</p> <p>10 Frère = Joshua</p>
---	--