

## Le jeu de rôle dans l'évaluation de l'oral en français langue étrangère : enjeux et défis

Yiru XU  
Université Lumière Lyon 2  
ICAR UMR 5191  
[yiru.xu@univ-lyon2.fr](mailto:yiru.xu@univ-lyon2.fr)



### 1. Évaluation : d'une approche communicative à une approche actionnelle

- L'approche communicative en FLE : l'apprenant au centre du processus d'apprentissage
- Bolton (1987) : une situation « authentique » pour l'évaluation des langues étrangères
- Modèle SPEAKING de Hymes : S-Setting and Scene, P-Participants, E-Ends, A-Acts, K-Key, I-Instrumentalities, N-Norms et G-Genre

## 1. Évaluation : d'une approche communicative à une approche actionnelle

- Le CECR : une perspective actionnelle
- L'apprenant :
  - acteurs sociaux
  - accomplir des tâches: langagières ou non langagières
  - dans des circonstances et un environnement donnés
- Les tâches : visent à impliquer l'apprenant dans une communication réelle, ont un sens, sont pertinentes, exigeantes mais faisables et ont un résultat identifiable
- L'évaluation:
  - la réalisation d'une tâche communicative : la **forme** et le **fond**

## 2. Le jeu de rôle en évaluation

### 2.1 Le jeu de rôle

- Dans les domaines de la psychosociologie et de la psychiatrie
- Dans le domaine didactique:
  - Dans la méthode structuro-globale audio-visuelle (SGAV) : un simple exercice de répétition des acquis.
  - Au cours des années 70 : tendance à se rapprocher de la réalité par l'élaboration d'un scénario.
  - Depuis les approches communicative et actionnelle : une simulation de la vie réelle qui se déroule en classe.

Le jeu de rôle :

- il reproduit une situation concrète de communication interactive
- il permet de développer/évaluer les compétences de communication :
  - linguistique
  - sociolinguistique
  - pragmatique
- il permet de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu
- il encourage l'expression spontanée

(D'après, Robert,(2008), *Dictionnaire pratique de didactique du FLE.*)

## 2.2 Les cadres du jeu de rôle

- La notion de « **cadre** » dans la perspective de Goffman :

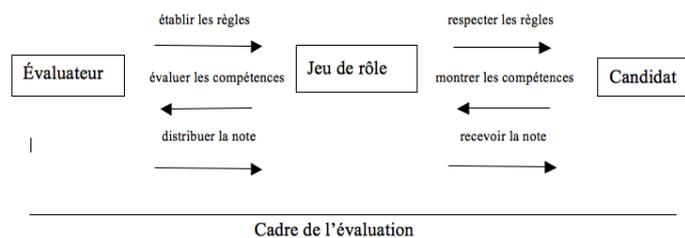
toutes les activités sociales se sont passées dans le ou les cadres, *toute définition de situation est construite selon des principes d'organisation qui structurent les événements et notre propre engagement subjectif* (Goffman, 1991). Et le *cadre* désigne ces éléments de base.
- Les cadres primaires, peuvent se transformer de deux manières :
  - les modalisations : *ce qui pour nous est en train de se passer*, ex: le faire-semblant
  - les fabrications : des tromperies
- Ces cadres sont « vulnérables » :
  - les interprétations des participants sont subjectives
  - les cadres peuvent se transformer :
    - superposition                      -- disparition
    - glissement                         -- parallélisme

## Cadre de la fiction

- simulation d'une scène de la vie réelle
- dans une langue cible autre que la langue maternelle
- le cadre primaire est ainsi transformé en cadre **faire-semblant** ; ainsi tout ce qui se passe dans le jeu n'aura pas d'effet dans la vie réelle.

## Cadre de l'évaluation

- L'objectif : évaluer les compétences du joueur.
- D'après Kraft et Dausendschön-Gay (1994), il existe un « contrat » dans toute interaction sociale pour décrire les mécanismes de l'organisation.
- « contrat d'évaluation »:



## Cadre du spectacle

- Le jeu de rôle se transforme en un *spectacle* devant le public.
- Un spectacle avec:
  - des acteurs
  - un scénario
  - un public
- Leblanc (2002) distingue cinq catégories de public :
  - 1. chaque participant qui est à lui-même son propre public,
  - 2. les autres participants au jeu,
  - 3. les camarades présents dans la classe,
  - 4. l'enseignant (l'évaluateur),
  - 5. les spectateurs potentiels qui verront l'enregistrement du jeu.

## Cadre institutionnel

- Lieu : salle de classe
- Temps : horaire fixe, temps limite, ordre de passage
- Consignes : thèmes, types et barèmes de notation (imposés)
- Participants : candidat-candidat (i.e. camarade-camarade)  
candidat-évaluateur (i.e. élève-enseignant)

## Cadre de la vie réelle

- leur véritable identité :
  - origine,
  - âge,
  - sexe,
  - niveau de scolarité,
  - langue maternelle,
  - ...
- Leurs relations:
  - En classe: apprenants
  - En dehors de la classe: amis

## 3. Analyse des trois situations de jeux de rôle en évaluation de l'oral

### Corpus

- enregistrements audio et vidéo de jeux de rôle

### Contexte de ces enregistrements

- Lieu : France
- Public : une classe d'étudiants étrangers (Chinois et Coréens)
- Diplôme préparé: diplôme universitaire (DU) d'études françaises
- Niveau : A2
- Évaluation : sommative, pour attribuer un certificat du niveau de français.

### 3.1 Situation 1 : Jeu de rôle entre les candidats sans présence de la classe



### Le cadre dominant : celui de la fiction

- Exemple:

*Dans une boutique de cadeaux*

*Vous voulez acheter un cadeau pour la fête des mères. En vous aidant de la liste suivante vous décrivez à la vendeuse les goûts de votre mère, vous vous renseignez sur les prix, vous choisissez un cadeau et vous payez.*

*CD audio « La vie en rose » : 14€, DVD « Le goût des autres » : 21€, Bouquet de fleurs (roses blanches/roses jaunes) : 12€, Boite de chocolats : 19€, Bijou fantaisie : 45€, Vêtement (foulard en soie) : 58€, Parfum (Poison de Christian Dior) : 63€*

- Un scénario préparé
  - rôles, lieu d'achat, événement...
  - 10 minutes de préparation



Candidate 1 : Yr, Candidate 2 : Yz

1 Yr ah bonjour madame je voudrais acheter un cadeau pour la fête de mère  
2 Yz ah oui c'est bien euh: quel: quel cadeau vous dési- **vous voulez**  
3 choisi/  
4 Yr ah:: je sais pas\ n'importe quoi ah:: ah: c'est: hein il y a: un: la  
5 liste pour: pour ma mère\ est-ce que: hein:: est-ce que **vous avez::**  
6 un CD/  
7 Yz ah oui bien sûr hein:: quel type hein: de musique vous: **vous voulez/**  
8 Yr ah:: est-ce que **tu as la vie en rose/**  
9 Yz oui hein:: hein: il y a des:: il y a juste:: di: diste CD hein::  
10 hein:: oui: voilà  
11 Yr hein: hein:: il y a: très connu/ est-ce que il y a très connu/  
12 Yz hein:: hein:: ça c'est:: réduction  
13 Yr ah voilà je sais:

### 3.2 Situation 2 : Jeu de rôle entre les candidats devant la classe



#### Extrait 2

Candidate 1 : Yy, Candidate 2 : Ar

```
01 ((Yy se lève et part avec une feuille, elle revient et met la feuille sur
02 la table))
03 Yy bon appétit ((rire))
04 ((Yy repart et revient s'asseoir))
05 ((rire de la classe))
06 Ar euh :: qu'est-c' que euh :::(.) qu'est-ce que euh ::: qui :: ((rire))
07 c'est c'est c'est qui/
08 Yy euh c'est c'est un service
09 Ar c'est un un ser ser euh :: serveur/ [serveur c'est quoi/
10 Yy [se- serveur oui
```

### 3.3 Situation 3 : Jeu de rôle entre le candidat et l'évaluateur



• Traces d'interactions authentiques : chevauchements, incompréhension, répétition, régulateurs, reformulation...

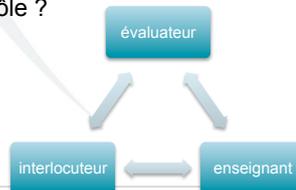
Candidate : Xt,      Evaluatrice : E1

1 Xt euh je(0.6) °ré:(1.9)réveille°  
2 E1 je me réveille  
3 Xt je me réveille  
4 E1 hein vous vous réveillez

5 Xt euh: euh: en- ensuite je ne peux: euh:: redor(0.8) re:  
6 (0.5)  
7 E1 me rendormir  
8 Xt me redormir et: comme ça je pense que c'est: pas bon pour mon::  
9 E1 hm  
10 Xt étude dans le cours euh:(0.4) dans: (0.7) dans euh dans la classe  
11 E1 hm  
12 Xt je ne peux:: euh: concentrer:=  
13 E1 =bien sûr  
14 Xt é- énergie- énergie  
15 E1 ouais vous manquez d'énergie  
16 Xt et: est ce que:: vous pouvez me donner quelques:: conseils: ou::  
17 euh:: prendre:: quelques: mé:(0.3) mé:(0.4) médicaments/

## 4. Défis pour l'évaluation

- Le jeu de rôle permet-il vraiment de créer une situation « authentique » afin d'évaluer les compétences communicatives de l'apprenant?
- Comment équilibrer dans l'évaluation la forme linguistique et le sens communicatif ? Comment attribuer les notes pour la réalisation de la tâche à chaque candidat du groupe ?
- Comment gérer à la fois les rôles d'évaluateur, d'interlocuteur et d'enseignant en jeu de rôle ?



## Conclusion

- Le jeu de rôle permet de reproduire des contextes concrets de la vie quotidienne : chaque participant joue un rôle afin de montrer son engagement dans les différents cadres.
- Les relations entre ces cadres sont complexes et varient selon les différentes situations de jeu de rôle : Le cadre de la fiction domine dans le jeu de rôle; plusieurs cadres peuvent se superposer ou glisser également de l'un vers l'autre.
- Cette situation complexe constitue des défis pour l'évaluation étant donné ses enjeux communicatifs, l'équilibre entre la forme et le fond ainsi que la gestion, quant à l'évaluateur, du triple rôle : évaluateur, locuteur et enseignant.

## Bibliographie

- BANGE Pierre (1992). *Analyse conversationnelle et théorie de l'action*. Paris : Hatier.
- BOLTON Sibylle (1987). *Évaluation de la compétence communicative en langue étrangère*. Paris : Hatier.
- CARÉ Jean-Marc, DEBYSER Francis (1978). *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*. Paris : Hachette.
- CICUREL Francine (2011). *Les interactions dans l'enseignement des langues : agir professoral et pratiques de classe*. Paris : Didier.
- CONSEIL DE L'EUROPE (2005). *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris : Didier.
- CUQ Jean-Pierre (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : CLE international.
- DAUSENSCHÖN-GAY Ulrich & KRAFT Ulrich (1994). Analyse conversationnelle et recherche sur l'acquisition», *Bulletin VALS-ASLA*, 59 : 127-158.
- DEBYSER Francis (1996). Les jeux de rôles, <http://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/> , Consulté en mai 2014
- GOFFMAN Erving (1991). *Les cadres de l'expérience*. Paris : les Éditions de Minuit.
- HYMES Dell (1984). *Vers la compétence de communication*. Paris : Hatier-CRÉDIF.
- LEBLANC Marie-Cécile (2002). *Jeu de rôle et engagement : évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*, Paris : L'Harmattan.
- MORROW Keith (1979). Communicative language testing: revolution or evolution ? in *The communicative approach to language teaching*, BRUMFIT Christopher & JOHNSON Keith (eds.), Oxford : Oxford University Press, 143-157.
- ROBERT Jean-Pierre (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris : Ophrys.