

COMMUNICATION

Dr. S. SEBAA

Année universitaire
2022-2023

Chapitre 1. Maîtrise de l'expression orale : jeux de rôle, simulation d'entretiens

Plan du cours

Expression orale

- Définition
- Caractéristiques
- Formes

Jeux de rôle

- Définition
- But et avantages

Simulation d'entretiens

- Définition
- Différence entre jeux de rôle et simulations

Expression orale

Définition:

- L'expression orale, ou la production orale, est une **relation émetteur-destinataire** accompagnée d'une **production orale** dans un **contexte** donné de communication.

- Pour une **meilleure efficacité** de l'expression orale, cinq activités langagières principales sont distinguées:
 1. la compréhension de l'oral ;
 2. la compréhension de l'écrit ;
 3. l'expression orale en interaction ;
 4. l'expression orale en continu ;
 5. l'expression écrite.

Expression orale

Définition:

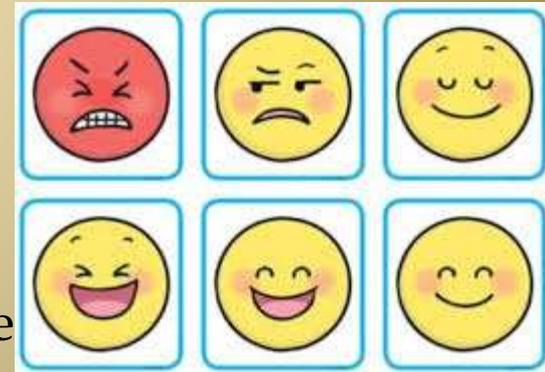
- L'oral implique un travail sur les **sons**, sur le **rythme**, sur l'**intonation** et il s'agit pour l'apprenant (**étudiant**) de se familiariser avec ces différents moyens, de se les approprier peu à peu.



Expression orale

Caractéristiques:

- ❑ Toute expression orale commence par des **idées** sous forme d'informations, d'**opinions** diverses ou de **sentiments** avec des objectifs selon l'âge de l'apprenant, son rôle et son statut social.
- ❑ L'expression orale peut englober le **non-verbal** (sous forme de gestes, de signes, de sourires, d'expressions gestuelles diverses adaptées à la situation de communication), la **voix** (volume, articulation des sons, débit de la voix ou de l'intonation pour que la communication soit faite manière expressive), les **pauses**, les **silences**, les **regards**.



Expression orale

Formes:

- ❑ L'apprentissage de l'expression orale nécessite de développer un dialogue **entre les apprenants** dans le but de placer l'apprenant dans des **situations concrètes** de la vie quotidienne, le rôle de l'enseignant se réduisant à celui d'animateur.
- ❑ Les activités demandées par l'expression orale se déroulent sous forme de **jeux de rôle**, de **simulations**, d'exposés, de débats,...

Exemple:
parler de la météo



Jeux de rôle

Définition:

- ❑ Le jeu de rôle implique une **animation de scène** à l'aide de quelques apprenants qui **créent**, à leur gré, **des personnages** plus personnels et plus réels;
- ❑ Le jeu de rôle ne signifie pas jouer un dialogue mémorisé mais un **dialogue oral (non-écrit improvisé)** que les apprenants ont créé selon un scénario établi auparavant ;



Jeux de rôle

But et avantages:

- Le **but** de tout jeu de rôle réside dans le fait de **prévoir des situations réelles et possibles**, tirées de la vie quotidienne, en mettant l'accent sur l'**imagination** et la **créativité** à l'intérieur de chaque groupe d'apprenants.

- Les **avantages** du jeu de rôle sont multiples :
 - vaincre la passivité,
 - activer la mémorisation,
 - employer les structures grammaticales et lexicales.

Simulation d'entretiens

Définition:

La simulation correspond à la « **réalité** de fonction



dans un **environnement simulé** et structuré », définition de Jones



Exemple de simulation d'une éruption volcanique

Simulation d'entretiens

- ❑ **Simuler** veut dire, **imiter**, représenter, ressembler à, sembler;
- ❑ La mise en place de l'activité de jeu de rôle permet de **faire simuler** le rôle des étudiants;
- ❑ La simulation s'apparente en effet à un jeu de rôle dans lequel les apprenants:
 - **créent** un univers claqué sur le monde réel,
 - **animent** les personnages en interaction,
 - et **simulent** toutes les fonctions du langage.

Différence entre simulations et jeux de rôle

Simulations	Jeux de Rôle
L'environnement (simulé) est fourni par le biais de texte et de supports audio, vidéo.	Les participants doivent créer (imaginer) les aspects clés de l'environnement.
Les éléments clés sont fournis pour ce qui est du contexte (sexe, âge, profession, etc.) Aucun script.	Les participants inventent les éléments clés ou doivent agir en fonction d'un scénario donné ou de descriptions précises. «vous êtes en colère parce que votre ami a cassé votre montre».
Les participants prennent un rôle. (acceptent des droits et/ou responsabilités et effectuent des tâches en fonction de leurs propres personnalités)	Les participants jouent à partir d'un rôle défini à l'avance. (font semblant d'être quelqu'un d'autre en fonction de la trame fournie)
Il est possible que le participant ait à faire preuve d'imagination. Cependant, il ne lui est permis d'inventer.	Les participants sont encouragés à inventer / créer tout ce qui leur est nécessaire pour jouer le rôle.
Il s'agit de communication vraie dans une situation réaliste contrôlée.	Il s'agit de dialogues dans un contexte déterminé ou de discours improvisés dans un dialogue imaginaire.