



©Auteur.e.s. Cette œuvre, disponible à  
<http://dx.doi.org/10.18162/fp.2025.a360>, est distribuée  
sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International  
<http://creativecommons.org/licences/by/4.0/deed.fr>

Érika **Lebeau**  
Université du Québec à Montréal (Canada)

Kathleen **Sénéchal**  
Université du Québec à Montréal (Canada)

Christian **Dumais**  
Université du Québec à Trois-Rivières (Canada)

# Le jeu de rôle au secondaire : un levier pour développer la compétence à communiquer oralement des élèves en français langue d'enseignement?

<http://dx.doi.org/10.18162/fp.2025.a360>

## CHRONIQUE • Recherche étudiante

### Éléments de problématique

Que ce soit pour le travail, à l'école, en famille ou de façon plus personnelle, la communication orale est essentielle dans toutes les sphères de la vie (Sénéchal, 2021). Elle s'avère centrale dans l'exercice de la citoyenneté (Maurer, 2001), dans la construction de l'identité (Plessis-Bélaïr et al., 2020) et dans l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation à l'école (Dias-Chiarrutini et Dolz, 2023; Monney et al., 2024). Pour ces raisons, la communication orale représente une compétence à développer au Québec tout au long de la scolarité, notamment au secondaire (Ministère de l'Éducation du Québec [MEQ], 2025), puisque les élèves s'apprêtent à entrer sur le marché du travail autour de cette période et, ce faisant, à étendre leurs relations sociales. Or, à ce jour, l'oral est peu enseigné dans les classes de français du secondaire québécois alors qu'il y est évalué, et des élèves éprouvent plusieurs difficultés à s'exprimer oralement tout en gérant leurs émotions, difficultés qui se seraient particulièrement accrues depuis la pandémie de COVID-19 (Dumais et al., 2023). Les pratiques d'oral traditionnelles, comme l'exposé oral, qui sont perçues comme intimidantes par les élèves (Delhay, 2019), ne permettent pas toujours aux adolescents de comprendre l'oral et de le maîtriser, ni de gérer l'important stress qui est susceptible d'en découler (Dumais, 2021). Cette chronique vise ainsi à démontrer la pertinence d'une pratique alternative, soit le jeu de rôle, pour le développement de la compétence à communiquer oralement (désormais CCO) d'élèves du secondaire.

## Les difficultés des adolescents à l'oral

Durant la période du secondaire, les adolescents vivent plusieurs grands bouleversements, dont ceux liés à la consolidation de l'identité (Claes, 2003). Ces changements affectent directement le développement de la CCO en classe, où prendre la parole est perçu comme une exposition générale de soi impliquant des enjeux sociaux très élevés pour les élèves (Infantino, 2019). Les prises de parole qui exposent ces derniers au reste du groupe, ainsi que les interactions entre eux, suscitent des émotions durant la communication qu'ils n'ont pas toujours appris à gérer (Dumais et al., 2025). En effet, depuis la pandémie de COVID-19, des enseignantes du secondaire indiquent que le niveau d'anxiété des élèves lié à la prise de parole aurait augmenté, qu'ils seraient plus réactifs et hypersensibles, et qu'ils éprouveraient plus de difficultés à gérer leurs émotions et à discuter de thèmes sensibles lors d'interactions en classe (Dumais et al., 2023). Divers facteurs, seuls ou combinés, peuvent accentuer le stress et augmenter le sentiment de risque lié à l'exposition personnelle chez les adolescents, surtout lorsqu'il est question de produire un exposé oral évalué sans préparation adéquate (Infantino, 2019). Lupien (2020) relève quatre facteurs déclencheurs de stress : 1) un contrôle faible de la situation, 2) l'imprévisibilité pouvant survenir dans celle-ci, 3) une nouveauté et 4) le risque que l'égo soit menacé. Dans le cas d'un exposé oral, cela pourrait se traduire par le sentiment de ne pas maîtriser les éléments évalués dans la présentation, une réaction inattendue de l'auditoire, le fait de parler dans un contexte nouveau ou la peur d'être jugé négativement (Dumais, 2021). Pour surmonter ces défis, les élèves doivent apprendre à développer leur CCO dans des contextes variés afin d'apprendre à interagir clairement, avec confiance et de façon à comprendre plus finement les réalités sociales qui les entourent (MEQ, 2025). En ce sens, le jeu de rôle constitue une avenue prometteuse pour aider les élèves à développer leur CCO.

## Le jeu de rôle et ses bienfaits sur le développement de la CCO

Dans son sens général, le jeu de rôle se définit par le fait de « faire semblant », soit de jouer à être quelqu'un d'autre pour s'adapter à une réalité sociale (Günther, 2023). Lorsqu'utilisé à des fins d'enseignement, le jeu de rôle est envisagé comme une « méthode pédagogique » (Mucchielli, 1983) visant à « représenter des situations, le plus souvent semblables à celles de la vie réelle, grâce à une scène improvisée entre deux ou plusieurs acteurs [élèves] » (Legendre 2005, p. 765), et ce, pour permettre à ceux-ci d'apprendre différents rôles qui leur serviront en société (Günther, 2023).

Au regard du développement de la CCO, le jeu de rôle présente plusieurs avantages selon Furlan (2018). Sur le plan praxéologique, le jeu de rôle met en œuvre des situations de communication proches de la réalité, où la prise de parole est motivée par une intention de communication précise, ce qui permet aux élèves de s'exercer à adapter leur registre en fonction des rôles et des contextes proposés. Sur les plans interactionnel et relationnel, il encourage la spontanéité, l'écoute active, la reformulation ainsi que l'essai de différentes interventions. Sur les plans affectif et identitaire, le jeu de rôle favorise la motivation ainsi que l'engagement émotionnel et cognitif des élèves par la fiction de la situation qui est susceptible de les libérer de l'anxiété liée à l'exposition personnelle. Enfin, sur le plan métadiscursif, le jeu de rôle engage une prise de recul et une réflexion sur les rôles vécus ou observés lors des situations de communication jouées.

## Conclusion

Bref, bien qu'encore peu exploré dans les recherches en didactique de l'oral, le jeu de rôle semble représenter une avenue prometteuse pour soutenir le développement de la CCO d'adolescents du secondaire. Cette méthode nécessite toutefois une planification rigoureuse et un accompagnement continu de la part des personnes enseignantes pour assurer un bon déroulement de l'activité, favoriser les apprentissages et susciter l'adhésion des élèves (Descloux, 2021). Afin d'aider les adolescents dans leurs apprentissages à l'oral en classe de français langue d'enseignement, plus ample attention mériterait d'être accordée au jeu de rôle, telle qu'en mesurer directement les effets sur le développement de la CCO des élèves, par exemple. Il s'agit d'ailleurs de l'objectif général de notre recherche doctorale.

## Références

- Claes, M. (2003). *L'univers social des adolescents*. Les Presses de l'Université de Montréal.
- Delhay, C. (2019). Faire du grand oral un levier d'égalité des chances : Recommandations pour le grand oral du baccalauréat et l'enseignement de l'oral, de l'école maternelle au lycée. Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. <https://www.education.gouv.fr/rapport-de-cyril-delhay-sur-le-grand-oral-apprendre-tous-les-eleves-porter-leur-propre-parole-453213>
- Descloux, L. (2021). Jeu de rôle en classe de FLE : le vécu des apprenants. *Sciences de l'Homme et Société*. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03611550v1/document>
- Dias-Chiaruttini, A. et Dolz, J. (2023). Nouveaux objets et nouveaux contextes d'enseignement de l'oral. *Repères*, 68, 7-13. <https://doi-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca/10.4000/reperes.5978>
- Dumais, C. (2021). Pourquoi enseigner l'oral? *Vivre le primaire*, 34(3), 26-28.
- Dumais, C., Soucy, E. et Maité, G. (2025). *Développer des pratiques d'enseignement de l'oral pragmatique et coconstruire des ressources pour favoriser le développement de la compétence à communiquer oralement d'élèves du secondaire : une recherche collaborative*. FRQSC : Rapport de recherche Programme Actions concertées, 99 p.
- Dumais, C., Soucy, E., Lachapelle, J., Robitaille, C. et Desrochers, K. (2023). L'oral pragmatique et la littératie au centre des préoccupations d'enseignantes québécoises : effets de la pandémie de Covid-19 sur les besoins d'élèves et d'enseignantes. *Repères*, 68, 123-144. <https://doi.org/10.4000/reperes.6108>
- Furlan, A. (2018). Le jeu de rôle, un outil pédagogique pour l'acquisition des compétences [mémoire de diplôme universitaire, Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation – second degré]. DUMAS, France. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01940226v1/document>
- Günther, M. (2023). Educational role plays. Dans *Educational role play: knowledge module and guide for psychosocial practice*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Infantino, L. (2019). *La pratique de l'oral et l'anxiété des élèves au sein du cours de français de l'enseignement secondaire supérieur État de la question et perspectives* [mémoire de maîtrise, Université de Liège]. Matheo. <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/7937>
- Legendre, R. (2005). *Dictionnaire actuel de l'éducation* (2<sup>e</sup> éd.). Guérin.
- Lupien, S. (2020). *Par amour du stress*. Éditions Va Savoir.
- Maurer, B. (2001). *Une didactique de l'oral. Du primaire au lycée*. Bertrand- Lacoste.
- Ministère de l'Éducation, du Québec. (2025). *Programme « Français, langue d'enseignement » : programme provisoire*. Gouvernement du Québec. <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/pfeq/secondaire/programmes/PFEQ-Programme-provisoire-francais-langue-enseignement-secondaire.pdf>

- Monney, N., Dumais, C., Couture, C., Duquette, C., Rajotte, T., Lalancette, S. et Soulat, L. (2024). Processus de mise en place de démarches évaluatives autres que la passation d'épreuves : exemples de pratiques enseignantes au primaire. *Revue internationale du CRIRES : innover dans la tradition de Vygotsky*, 8(1), 85-105.
- Mucchielli, A. (1983). *Les jeux de rôles*. Presses universitaires de France.
- Plessis-Bélaïr, G., P. Buors et S. Huard-Huberdeau. (2020). Quand la langue française fait partie de mon identité et constitue l'outil de ma pensée : la prise en compte du français parlé spontanément à l'école en contexte minoritaire. Dans J. Thibeault et C. Fleuret (dir.), *Didactique du français en contextes minoritaires. Entre normes scolaires et plurilinguisme* (p. 107-131). Presses de l'Université d'Ottawa.
- Sanchez, E. (2024). *Jeu et apprentissage. Qu'apprend-on en jouant ?* ISTE Edition.
- Sénéchal, K. (2021). La transposition didactique en communication orale : quand des pratiques sociales constituent les savoirs experts. *Didactique*, 2(2), 63-83. <https://doi.org/10.37571/2021.0204>

## Pour citer cet article

- Lebeau, É., Sénéchal, K. et Dumais, C. (2025). Le jeu de rôle au secondaire : un levier pour développer la compétence à communiquer oralement des élèves en français langue d'enseignement? [Chronique]. *Formation et profession*, 33(3), 1-4. <http://dx.doi.org/10.18162/fp.2025.a360>