ISSN: 2253-0347 مجلـة علوم الإنسان و المجتمع EISSN: 2602-781X
Journal of Human and Society Sciences
volume: 15 /N°: 02 /Année:2026 /pp: 1205-1224

L'intégration d'activités ludiques pour le développement de la compétence orale en FLE : cas des étudiants de 1re année en sciences humaines à l'Université de Biskra

The Integration of Playful/Ludic Activities for the Development of Oral Competence in FFL: The Case of First-Year Humanities Students at the University of Biskra

Reçu le: 05/07/2026 Accepté le:01/10/2026 Publication le : 11/10/2026

DJEBOURABI Najah[1], SAOULI Sonia[2]

[1] *Université de Biskra, Algérie,* ***Email :*** najah.djebourabi@univ-biskra.dz, https://orcid.org/0009-0003-2898-3141
[2] *Université de Biskra, Algérie,* ***Email :*** sonia.saouli@univ-biskra.dz, https://orcid.org/0009-0007-7469-6169

Résumé:

Cette étude examine la contribution des activités ludiques au développement de la compétence orale en FLE, en contexte universitaire algérien. Partant de l'hypothèse que le jeu favorise la motivation et l'engagement des apprenants, la recherche analyse divers dispositifs — jeux de rôle, jeux de mots, chansons, documents authentiques — afin d'en évaluer l'apport didactique. Les résultats mettent en évidence le potentiel de ces pratiques pour améliorer l'expression orale et proposent des pistes pour leur intégration systématique dans les cursus universitaires.

Mots clés : Activité ludique, motivation, compétence orale, acquisition, FLE.

Auteur correspondant: DJEBOURABI Najah, **Email:**najah.djebourabi@univ-biskra.dz

Abstract:

This study examines the contribution of playfulactivities to the development of oral competence in French as a ForeignLanguage (FLE), within the Algerian universitycontext. Based on the hypothesisthatgamesfosterlearner motivation and engagement, the researchanalyzesvariousdevices — role-play, wordgames, songs, and authentic documents — in order to assesstheirdidactic value. The findingshighlight the potential of these practices to improve oral expression and propose avenues for theirsystematicintegrationintouniversity curricula.

Keywords: playfulactivity, motivation, oral competence, language acquisition

1. INTRODUCTION

Dans le champ de la didactique du français langue étrangère (FLE), la présente recherche s'intéresse à l'apport des activités ludiques au développement de la compétence orale des étudiants universitaires arabophones en Algérie. Les pratiques d'enseignement dominantes, souvent centrées sur la maîtrise explicite des règles grammaticales et des conjugaisons, tendent à privilégier une approche formelle de la langue qui peut, en pratique, restreindre l'engagement des apprenants et leur aisance à l'oral. À l'inverse, les dispositifs ludiques — jeux de rôle, jeux de mots, chansons, exploitation de documents authentiques et jeux de société — instaurent des situations d'interaction plus proches de l'usage communicatif et semblent favoriser la motivation, la créativité et la confiance en soi, éléments estimés déterminants pour la prise de parole.

Partant de ces constats, la recherche interroge la manière dont les activités ludiques peuvent, et par quels mécanismes, contribuer à l'acquisition de la compétence orale en contexte universitaire algérien. Elle s'attache notamment à préciser l'influence de ces activités sur la volonté des étudiants de s'exprimer en classe, à identifier les formats les plus susceptibles de produire des gains en expression orale, et à comprendre comment ces pratiques modulent la confiance et la participation lors des interactions. Par ailleurs, l'étude prend en compte les contraintes institutionnelles et didactiques susceptibles d'entraver l'intégration systématique du ludique dans les cursus de FLE.

Nous postulons que l'intégration réfléchie d'activités ludiques renforce la motivation et la confiance des apprenants, ce qui favorise une augmentation de la participation et une amélioration de l'aisance orale. En outre, nous supposons que certains types d'activités, en raison de leur caractère interactif et contextualisé, sont plus efficaces pour développer les compétences orales au niveau universitaire. En recontextualisant ces enjeux dans la réalité sociolinguistique algérienne — marquée par le multilinguisme et la coexistence du darija, de l'arabe standard, du français et du tamazight — l'étude vise à proposer des pistes didactiques adaptées aux spécificités locales et susceptibles d'enrichir l'expérience langagière des étudiants.

1.1. **Motivation de ce choix**

L'un des défis majeurs de l'enseignement du FLE en contexte universitaire algérien réside dans la démotivation apparente des étudiants, souvent caractérisée par une attitude apathique et un désengagement vis-à-vis des activités proposées. Dans cette perspective, le recours aux activités ludiques apparaît comme une voie

EISSN: 2602-781X————————————————ISSN: 2253-0347

pédagogique prometteuse pour raviver l'intérêt et le goût de l'apprentissage de la langue française. Cette orientation s'inscrit dans les travaux de Haydée Silva dont les réflexions ont inspiré la présente recherche, soulignant que les apprenants manifestent généralement de la gratitude lorsqu'on leur offre la possibilité de renouer avec une pratique ludique, trop souvent exclue de la salle de classe au motif que l'espace scolaire serait réservé exclusivement au travail (Silva, 2008).

2. Cadre conceptuel

2.1Réalité linguistique en milieu universitaire

La situation sociolinguistique des étudiants algériens se caractérise par une complexité structurelle inhérente au plurilinguisme et aux tensions identitaires qui traversent la société algérienne contemporaine. Le paysage linguistique du pays repose sur la coexistence et l'interaction de plusieurs systèmes linguistiques : l'arabe algérien vernaculaire (*darija*), l'arabe standard moderne en tant que langue officielle et vecteur d'institutionnalisation, ainsi que le français, dont la présence s'inscrit dans l'héritage colonial et qui demeure prédominant dans l'enseignement supérieur et les domaines scientifiques. À ces trois composantes s'ajoute le tamazight, reconnu au rang de langue nationale, qui vient accentuer davantage cette configuration plurielle.

Dans ce contexte, les étudiants algériens se trouvent au carrefour de répertoires linguistiques hétérogènes, où chaque langue revêt une double fonction : celle d'instrument de mobilité sociale et d'ascension académique d'une part, et celle de marqueur d'appartenance identitaire, culturelle et communautaire d'autre part. Cette dualité fonctionnelle confère au profil linguistique de l'étudiant algérien une dimension particulièrement complexe, révélatrice des dynamiques sociales et politiques à l'œuvre dans la société algérienne

2.2Enjeux pédagogiques des activités ludiques

Au sein de l'université algérienne, l'enseignement du français langue étrangère (FLE) poursuit un objectif fondamental : le développement des compétences linguistiques et communicatives des apprenants, avec une attention particulière accordée aux habiletés orales, notamment la compréhension et la production orale. Or, cet objectif se heurte fréquemment aux limites inhérentes aux approches pédagogiques traditionnelles, lesquelles privilégient de manière prépondérante l'enseignement de la grammaire et de la conjugaison, au détriment des compétences orales et au profit quasi exclusif de la dimension écrite.

De fait, l'enseignement et l'apprentissage du FLE dans le contexte universitaire algérien constituent un enjeu didactique majeur, qui appelle une réflexion rigoureuse et une refonte des dispositifs pédagogiques en vigueur. Des réformes adaptées s'avèrent indispensables afin de répondre efficacement aux besoins réels des étudiants, aux exigences communicatives du monde contemporain, et plus particulièrement aux impératifs de la communication orale — entendue dans sa double dimension de compréhension et de production — qui occupe désormais une place centrale dans les interactions académiques, professionnelles et sociales. C'est dans cette perspective que l'intégration d'activités ludiques dans le dispositif pédagogique mérite d'être envisagée comme une voie prometteuse : en mobilisant le jeu comme outil didactique, il devient possible de renouveler les pratiques d'enseignement, de susciter l'engagement des apprenants et de créer des conditions favorables au développement des compétences orales.

2.2.1. Evolution de la notion de jeu

À l'origine, dans la civilisation romaine antique, le jeu — désigné par le terme latin *ludus* — englobait à la fois le divertissement, la pratique scolaire et l'étude, fonctionnant comme une simulation de la vie réelle à forte dimension rituelle et religieuse. Au fil des siècles, cette conception a considérablement évolué, le jeu s'imposant progressivement comme un outil pédagogique fondamental, intégrant les dimensions de l'apprentissage, de la créativité et de la socialisation, d'abord auprès des enfants, puis dans le cadre de la formation des adultes. En exploitant son pouvoir motivant et le cadre structurant de ses règles, le jeu a permis de rendre l'acquisition des compétences plus efficace et moins anxiogène.

Ainsi, ce qui relevait initialement de la simple plaisanterie — *jocus* en latin — s'est progressivement mué en une approche rigoureuse de l'éducation et du développement personnel, conférant au jeu une place de premier plan parmi les piliers de l'enseignement et de l'apprentissage du français langue étrangère (FLE).

2.3. Le jeu en classe de FLE : éléments de définition

La notion de jeu et d'activités ludiques a suscité un intérêt croissant au sein de la didactique du français langue étrangère (FLE), donnant lieu à de nombreuses réflexions théoriques et conceptuelles. De fait, plusieurs chercheurs se sont attachés à définir et à circonscrire ces concepts, mettant en lumière leur pertinence et leur portée dans le cadre du processus d'enseignement et d'apprentissage des langues étrangères. Les travaux menés dans ce domaine convergent vers une reconnaissance du rôle fondamental que peuvent jouer les activités ludiques, non seulement comme supports pédagogiques, mais également comme vecteurs de motivation, d'engagement et de construction des compétences langagières chez l'apprenant.

Selon Gilles Brougère (1995), le jeu ne peut être réduit à une simple activité pédagogique. Il s'agit d'une activité socialement et culturellement construite, caractérisée par une logique propre, distincte des activités ordinaires. L'auteur insiste sur le fait que le jeu engage le sujet dans une dynamique particulière, fondée sur l'implication et l'expérience, ce qui en fait un support potentiel d'apprentissage lorsqu'il est intégré dans un cadre éducatif réfléchi.

Dans la même perspective, Jean-Pierre Astolfi (2000, p. 74, 91, 112) met en évidence l'importance des processus cognitifs dans l'apprentissage. Il souligne que la compréhension et la réussite constituent des sources essentielles de motivation, davantage que le jeu en lui-même, qui agit comme un dispositif favorisant l'engagement intellectuel de l'apprenant.

De leur côté, Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2005) définissent le jeu comme une activité libre, séparée des contraintes ordinaires, soumise à des règles et inscrite dans un cadre fictif. Ils soulignent également son rôle dans la communication en classe de langue, notamment en ce qu'il favorise l'interaction, réduit l'anxiété et encourage la prise de parole.

Christine Tagliante (2006) considère le jeu comme une activité pédagogique structurée visant le développement de compétences linguistiques tout en maintenant l'attention et l'engagement des apprenants. Elle insiste également sur son rôle dans la participation active de l'apprenant et dans la construction des apprentissages.

Dans une approche socioculturelle, Martine Derivry-Plard (2016) envisage le jeu comme une forme de médiation favorisant les interactions et la co-construction des savoirs. Dans une perspective

actionnelle, il contribue à placer l'apprenant en situation d'acteur de son apprentissage.

Jean-Michel Caron (2003, p.22), quant à lui, définit le jeu en classe de langue comme une situation d'apprentissage dans laquelle l'apprenant est placé dans un contexte de communication authentique ou simulée, comportant à la fois un enjeu ludique et un objectif pédagogique.

Francis Yaiche (1996) souligne également que les jeux de simulation permettent de placer les apprenants dans des situations fonctionnelles d'utilisation de la langue, favorisant ainsi la prise de parole spontanée et l'engagement communicatif.

À la lumière des définitions précédemment exposées, il convient de souligner que les notions de **jeu** et d'**activité ludique** renvoient à une même réalité pédagogique, celle dans laquelle l'étudiant se voit proposer une situation de jeu. À cet égard, le recours à l'adjectif « ludique » s'avère particulièrement approprié pour qualifier aussi bien les situations relevant du jeu que les discours théoriques qui leur sont consacrés. Cette équivalence terminologique est d'ailleurs confirmée par Brougère (1995), qui affirme que : « *Le jeu est ce que le vocabulaire savant appelle "activité ludique".* » (Brougère, 1995, p. 13)

3. Cadre méthodologique

3.1 Présentation de l'échantillon et description du corpus

L'échantillonnage, de type convenance, a été rendu possible par notre activité d'enseignement à l'Université Mohamed Khider de Biskra (pôle de Chetma), au sein du département des sciences humaines.

Trois groupes, soit 98 étudiants au total, ont constitué la population d'enquête, tandis qu'un quatrième groupe a servi de groupe témoin.

Une enquête de terrain a été menée durant l'année universitaire 2014-2015, mobilisant plusieurs instruments de collecte de données. Deux questionnaires ont d'abord été administrés :

l'un auprès des enseignants, afin de recueillir leurs représentations et pratiques relatives aux activités ludiques ; l'autre auprès des étudiants, visant à identifier leurs principales difficultés en expression orale.

Une observation de classe a ensuite été réalisée auprès des étudiants de première année, permettant d'expérimenter l'intégration d'activités ludiques et d'en observer les effets en contexte authentique. Enfin, un entretien semi-directif a été conduit auprès d'une dizaine d'étudiants volontaires, afin d'explorer leurs représentations de la langue française et leurs pratiques langagières.

Dans le cadre de cet article, nous circonscrirons notre investigation à l'usage d'un questionnaire destiné aux enseignants.

3.2 Le questionnaire destiné aux enseignants

Le questionnaire comprend **dix questions**, réparties entre des questions **fermées, à choix multiples et ouvertes**, selon les objectifs visés. Les premières questions portent sur les informations sociodémographiques des répondants, notamment **le sexe, l'âge et les années d'expérience professionnelle**.

Il a été administré à **dix enseignants** afin de recueillir leurs perceptions et conceptions des activités ludiques en tant qu'outils pédagogiques et didactiques. L'échantillon est composé de **deux**

hommes et huit femmes, âgés de **26 à 57 ans**, avec une expérience professionnelle variant de **2 à 30 ans**. Les participants exercent dans différents départements des langues de la **wilaya de Biskra** et sont tous titulaires d'une **licence**.

Question n°1 (question fermée) : Avez-vous remarquez que vos étudiants ont un problème avec les compétences orales ? Oui ou non ?»

Réponse n° 1:

Tableau.1 : représente la réponse des enseignants concernant la compétence orale des étudiants.

Oui	Non
100%	0%

Source : Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n°1:

La totalité des enseignants interrogés confirme l'existence de difficultés en compétences orales chez leurs étudiants. Ce consensus unanime témoigne d'un problème systémique et généralisé, indépendant d'un groupe ou d'une section particulière. Sur le plan méthodologique, ce taux de 100 % renforce la fiabilité du constat et en fait un point de départ solide pour toute réforme pédagogique.

Question n° 2 : pour la question posée par les enseignants *« Voyez-vous des solutions pour aider les étudiants à s'exprimer plus facilement ? »*

Réponse n° 2 :

Tableau 2. Les solutions proposées par les enseignants

Solutions proposées	Nombre d'enseignants	Total
Exposés	5	10
Questions / Réponses	2	10
Rien (cours magistral, questions éventuelles)	3	10

Source : Djebourabi 2014-2015

L'analyse de la réponse n°2 :

Sept enseignants sur dix cherchent activement à favoriser l'expression orale, principalement à travers les exposés et les séances de questions-réponses. Les plus jeunes d'entre eux se révèlent les plus investis dans cette démarche, tandis que les trois autres restants, n'adoptent en revanche, aucune stratégie particulière, estimant que la maîtrise de l'oral ne constitue pas une priorité pour des étudiants arabophones.

Question n°3 : Intégrez-vous des activités ludiques durant vos séances ?

Réponse n°3

Tableau 3. L'utilisation de l'activité ludique en classe de fle

Activité ludiques en classe de fle	enseignants	total
jamais	3	10
parfois	3	10
souvent	4	10

Source ; Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n° 3 :

Les résultats montrent que 40% des enseignants recourent fréquemment aux activités ludiques, contre 30% n'y ayant jamais recours et 30% les mobilisant occasionnellement — soit une majorité relative de 60% ne les intégrant pas de manière régulière. Cette réticence s'expliquerait principalement par un manque de formation, une perception du jeu comme facteur de désordre, une appréhension liée à sa mise en œuvre, ainsi qu'un déficit de ressources pédagogiques adéquates, révélant ainsi les contraintes pédagogiques et matérielles qui freinent encore l'intégration des activités ludiques en classe.

Question n°4 : pensez-vous que les activités ludiques pourraient aider les étudiants à surmonter leurs difficultés à l'oral ?

Réponse n° 4:

Tableau 4. Position des enseignants concernant l'activité ludique

position	Nb enseignants	total
non	2	10
oui	4	10
Je ne sais pas	2	10
Peut-être	2	10

Source : Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n°4

Les enseignants ayant répondu **« non »** justifient leur position par le fait que la formation universitaire est dispensée en arabe classique et que la maîtrise de l'expression orale en français ne constitue pas un objectif prioritaire, l'écrit étant jugé suffisant. À l'inverse, ceux ayant répondu **« oui »** estiment que le développement des compétences orales contribue à améliorer la qualité de la formation universitaire, malgré les difficultés liées aux effectifs importants et à l'hétérogénéité des niveaux. Enfin, les réponses **« je ne sais pas »** et **« peut-être »**

traduisent une ouverture à l'expérimentation, les enseignants souhaitant évaluer l'efficacité de cette approche avant de se prononcer.

Question n°5 : selon vous quels sont les principaux avantages des activités ludiques en classe de FLE ? (plusieurs réponses sont possible).

Réponse n° 5 :

Tableau 5. Réponses des enseignants relatives aux avantages de l'activité ludique en classe de fle

choix	Nombre d'enseignants
Favorise la participation	7/10
Développe la confiance	8/10
Réduit le stress	8/10
Travailler en groupe	8/10
Motivation /engagement	8/10

Source : Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n°5

Les résultats confirment la faible utilisation des activités ludiques par une partie des enseignants. Toutefois, les entretiens ont révélé qu'à la suite d'échanges entre collègues, certains ont été encouragés à expérimenter des activités ludiques simples avec leurs étudiants. Cette évolution témoigne d'une ouverture progressive envers cette approche pédagogique.

Question n°6 : quels sont pour vous, les principaux inconvénients des activités ludiques ?(plusieurs réponses possibles).

Réponse n°6 :

Tableau 6. Inconvénients de l'activité ludique pour les enseignants

Inconvénients des activités ludiques	Nombre de réponses
Manque de sérieux	6/10
Difficulté de les intégrer au programme	5/10
Gestion de la classe plus complexe	7/10
Salle inadapté	5/10
Nombre d'étudiant élevé	8/10

Source : Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n°6

Parmi les autres difficultés évoquées figurent l'absence de ressources documentaires, le manque de formation préalable à l'utilisation des activités ludiques ainsi que les contraintes de temps. Ces obstacles limitent leur intégration dans les pratiques pédagogiques. Néanmoins, certains enseignants manifestent une réelle volonté de recourir à cette approche et s'efforcent de l'expérimenter malgré les difficultés rencontrées.

Question n°7 : quels types d'activités ludiques à intégrer en classe de FLE.

Réponse n° 7 :

Tableau 7. Types d'activité en classe de fle

Types d'activités à intégrer en classe de fle	Nb enseignants
Jeux de rôle	7/10
Mots croisé en image	7/10
Le petit bac	7/10
chansons	7/10
documentaires	5/10

Source : Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n°7

D'après les résultats présentés dans le tableau, les **jeux de rôle**, les **chansons**, les **mots croisés** et le **petit bac** figurent parmi les supports ludiques les plus fréquemment utilisés en classe de FLE. En revanche, les documentaires sont moins mobilisés, leur sélection nécessitant un choix pédagogique rigoureux. Toutefois, le fait que la moitié des enseignants y recourent constitue un résultat encourageant. Enfin, dans la rubrique « Autre », deux enseignants mentionnent le recours à la lecture de contes et de poésies, ainsi qu'à des exercices de prononciation.

Question n°8 : quels aspects des compétences orales sont les plus à améliorer grâce aux activités ludiques ?

Réponse n° 8:

Tableau 8. Les compétences orales à améliorer

Compétences orales à améliorer	Nb de réponses
prononciation	5/10
fluidité	5/10
vocabulaire	5/10
compréhension	7/10
Production orale	5/10

Source : Djebourabi 2014-2015

Analyse de la réponse n°8

D'après les données ci-dessus, la compréhension orale ressort comme la compétence la plus citée (7/10), tandis que la prononciation, la fluidité, le vocabulaire et la production orale affichent un score identique (5/10), traduisant un déficit assez équilibré entre ces compétences, cohérent avec le niveau des étudiants. Il serait donc pertinent de renforcer en priorité les activités de compréhension orale, tout en maintenant un travail régulier et équilibré sur les autres compétences afin de soutenir une progression globale homogène.

EISSN: 2602-781X————————————ISSN: 2253-0347

Question n°9 : selon vous quel pourcentage de temps devrait être consacré aux activités ludiques ?

Réponse n°9 :

Tableau 9. Le temps consacré aux activités ludiques

temps	Nb de réponses
Moins de 25%	2/10
Entre 25 et50%	6/10
Entre50 et 70%	1/10
Plus de 75%	1/10

Source : Djebourabi 2014-2015

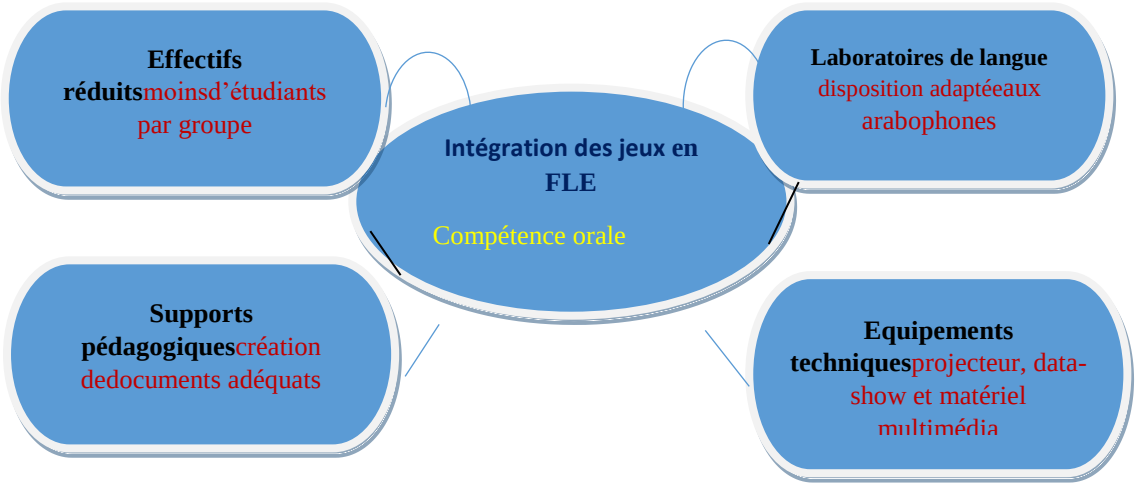
Analyse de la réponse n°9.

L'intégration d'activités ludiques constitue une étape déterminante dans le développement de l'expression orale chez les étudiants arabophones, dans la mesure où elle permet de réduire les blocages, de stimuler la motivation et de favoriser la mise en pratique des compétences communicatives. Une part substantielle du temps de cours (25 à 50%) semble à cet égard optimale, hypothèse corroborée par la majorité des enseignants interrogés, les autres pratiques observées relevant de choix pédagogiques individuels.

Question n°10 : avez-vous des suggestions pour améliorer l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage des compétences orales en FLE aux étudiants universitaire ?

Réponse n°10

Fig.1 : représente les suggestions proposées par les enseignants



Source : Djebourabi, 2014-2015

Analyse de la réponse n°10

a- La signification du point de vue enseignant

Le fait que ces suggestions proviennent des **enseignants praticiens** change considérablement la portée de l'analyse. Ces professionnels vivent quotidiennement les contraintes de terrain et savent précisément ce qui entrave ou facilite l'intégration du ludique dans leurs cours. Leurs propositions ne relèvent donc pas de vœux abstraits mais d'un **diagnostic professionnel fondé sur l'expérience directe** de la classe universitaire.

a- Une lecture professionnelle des quatre axes

Suggestions	Ce qu'elles révèlent du vécu enseignant
Laboratoires de langues	L'enseignant souffre de l'espace inadapté à la parole interactive et aux jeux collectifs
Effectifs réduits	La surcharge des groupes rend la gestion des activités orales ludiques quasi impossible
Supports pédagogiques	L'enseignant manque de ressources didactiques conçues pour le contexte arabophone
Equipements techniques	L'absence d'outils

4 Conclusion

L'ensemble de ces résultats dessine un constat sans ambiguïté : les difficultés à l'oral chez les étudiants arabophones ne relèvent pas d'un phénomène isolé, mais d'une réalité partagée par la totalité du corps enseignant interrogé, ce qui confère au problème une dimension véritablement systémique.

Si une majorité d'enseignants tente d'y remédier à travers des dispositifs classiques — exposés, séances de questions-réponses —, le recours aux activités ludiques demeure timide, freiné par le manque de formation, la crainte d'un désordre en classe et l'insuffisance de ressources adaptées. Les entretiens révèlent néanmoins une dynamique d'ouverture progressive, portée par les échanges entre collègues, qui pousse certains enseignants à expérimenter ces approches.

Les données mettent également en lumière une hiérarchie des besoins assez nette : la compréhension orale se détache comme la compétence la plus fragile, ce qui suggère qu'un effort prioritaire devrait lui être consacré. Les enseignants s'accordent par ailleurs sur une fourchette de 25 à 50 % du volume horaire à consacrer au jeu, témoignant d'une adhésion réelle, quoique mesurée.

Enfin, les suggestions des praticiens — laboratoires de langues, réduction des effectifs, supports pédagogiques et équipements techniques — traduisent les obstacles concrets du terrain, et méritent à ce titre d'être prises au sérieux dans toute réflexion visant à améliorer l'enseignement de l'oral en contexte universitaire arabophone.

5 Note méthodologique

Il est à prendre en considération que la temporalité 204-2015 constitue le cadre empirique de notre recherche doctorale, toutefois, il faut mentionner que des réformes ont été introduites par le système LMD développant l'approche par compétence, et l'approche communicative, en encourageant les étudiants à la prise de parole. Ainsi, à ce jour, il n'a pas été identifié de réformes nationales spécifiquement consacrée à l'amélioration de la maitrise de l'oral chez les étudiants. Mais l'avènement du numérique, notamment ceux fondés sur l'intelligence artificielle, a modifié les conditions d'apprentissage des langues.

6 Liste de références bibliographiques

1 Astolfi, J.-P. (2000). *L'école pour apprendre*, Éditions La Découverte, Paris :

2 Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*, Éditions L'Harmattan, Paris

3 Caron, J.-M. (2003). *Les jeux en classe de langue*, Éditions Hachette Éducation, Paris

4 Cuq, J.-P., &Gruca, I. (2005). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Éditions Presses Universitaires, Grenoble.

5 Derivry-Plard, M (2016), *Article intitulé : Médiation et co-construction des savoirs dans une approche actionnelle*, Consulté en ligne, en Juin 2026, url https://www.coe.int/fr/web/common-european-framework-reference-languages/the-action-oriented-approach.

6 Silva, H. (2005). *Le jeu en classe de langue* : *éléments de réflexion*. ÉditionsLe français dans le monde, n° 340, p. 42.

7 Silva, Haydée (2008). *Le jeu en classe de langue*, ÉditionsCLE International, Paris.

8 Tagliante, C. (2006). *La classe de langue*,Éditions CLE International, Paris.

9 Yaiche, F. (1996). *Les simulations globales, mode d'emploi*, Éditions Hachette, Paris.