Titre du projet de recherche doctorale *: Analyse de la volonté de communiquer d'adultes allophones au Québec au travers de la pratique du jeu dramatique en classe de francisation*

Mon projet de recherche doctorale vise à répondre à la question de recherche suivante : *Comment la volonté de communiquer d'apprenants allophones interagit-elle avec la pratique du jeu dramatique en classe de francisation au Québec ?* La francisation est un processus d'apprentissage du français destiné aux adultes allophones au Québec dont l'objectif premier est d'apprendre à communiquer avec les membres de la collectivité québécoise francophone (Gouvernement du Québec, 2015). Communiquer à l'oral en langue seconde (L2) constitue ainsi un objectif principal d'apprentissage, même si par rapport à d'autres compétences, elle est considérée comme étant l'une des plus intimidantes pour les apprenants de L2 (Horwitz et coll., 1986). En effet, ces derniers sont souvent confrontés à des sentiments d'inauthenticité lorsqu'ils s'expriment en L2 (Cohen et Norst, 1989) et anticipent des problèmes de communication générés par le système linguistique instable que constitue une L2 (Arnold et Brown, 1999). De ce fait, leur *volonté de communiquer* (VDC), soit « une disposition à entrer dans un discours à un moment spécifique avec une ou des personnes spécifiques, en utilisant la L2 » (MacIntyre et coll., 1998, p. 547) influence la fréquence de communication en L2 et ainsi, la progression de leur apprentissage (MacIntyre et coll., 1998). Aussi, la communication en L2 étant caractérisée comme un moment d'ambivalence, où l'apprenant se sent à la fois motivé, ce qui le propulse vers la communication, mais aussi inhibé par l'anxiété, ce qui le freine dans son action, la VDC en L2 a été théorisée comme système dynamique complexe, affecté par une multitude de variables cognitives, émotionnelles et motivationnelles en interaction et fluctuant sur une courte échelle de temps (MacIntyre et Legatto, 2011). Elle a fait l'objet de plusieurs études dont les résultats expriment la nécessité de continuer à développer les compétences communicatives, mais aussi de rendre les apprenants désireux d'utiliser la L2.

L'une des méthodes qui permet de précisément travailler des objectifs communicatifs en L2 est le jeu dramatique (Piazzoli, 2018). Utilisé dans les classes de L2 comme stratégie pour favoriser une pratique de l'oral, seul un nombre limité de recherches s'est concentré sur la façon dont sa pratique interagit avec différents facteurs psychoaffectifs liés à l'apprentissage d'une L2. En effet, on sait que la pratique du jeu dramatique contribue à la réduction de l'anxiété générale (p. ex., Piazzoli, 2011), de l'anxiété langagière (Galante, 2018) ou à l'augmentation du sentiment de confiance en communication (Bernard, 2010) et de la motivation (Clerc, 2013). Or, même si l'ensemble de ces facteurs psychoaffectifs constituent les prédicteurs les plus forts de la VDC chez des apprenants de L2 (Elahi Shirvan et coll., 2019), aucune étude n'a encore exploré l'interaction entre la pratique du jeu dramatique et la VDC d'apprenants de L2. Ce sera donc l'objectif général de notre recherche.

Pour explorer cette interaction, nous recourrons à la méthode idiodynamique (MacIntyre, 2012). Cette dernière nous permettra d'explorer la VDC comme état dynamique en prenant en compte les différences individuelles et de manière située. Notre échantillon sera constitué de 4 à 10 apprenants de niveau intermédiaire en francisation, au Centre d'éducation Outremont à Montréal. Nous y implanterons deux ateliers de jeu dramatique par semaine durant les huit semaines d'une session de francisation. Pour mettre en place la méthode idiodynamique, nous filmerons trois des quatorze ateliers durant la session. Immédiatement après l'enregistrement, chaque participant visionnera la tâche de jeu dramatique effectuée en autoévaluant, sur une échelle de -10 à +10, son niveau de VDC moment par moment à l'aide du logiciel *The Anion Variable 2*. Ensuite, à partir des fluctuations relevées, une tâche de rappel suscité prend place (*stimulated recall interview*) pour discuter des moments charnières vécus durant l'atelier. D'abord, nous mènerons des analyses statistiques descriptives des fluctuations d'intensité de la VDC autoévaluées par chaque participant et pour chaque tâche de jeu dramatique effectuée. Ensuite, les entretiens seront transcrits et soumis à une analyse thématique. Pour ce faire, chaque changement observé dans les fluctuations de la VDC sera utilisé comme unité d'analyse. Les thèmes émergents seront donc liés aux moments charnières relevés par les participants, ce qui nous permettra de documenter, en fonction de chaque tâche de jeu dramatique, les aspects des tâches soulevés par les participants comme source de soutien ou de diminution de leur VDC en L2. Les résultats nous permettrons donc de déterminer comment la VDC évolue à travers un atelier de jeu dramatique et de préciser la nature des facteurs émergeant lors des ateliers et qui interagissent avec la VDC, positivement et négativement. Des préconisations didactiques pourront, le cas échéant, être formulées en fonction des résultats obtenus.