



HAL
open science

L'adaptation de la pédagogie à la culture de l'apprenant dans le cadre de l'apprentissage du Français Langue Étrangère

Stelene Narainen

► To cite this version:

Stelene Narainen. L'adaptation de la pédagogie à la culture de l'apprenant dans le cadre de l'apprentissage du Français Langue Étrangère. colloque international Langue et réalité 2022, Université Pédagogique d'État de Moscou, Mar 2022, Moscou, Russie. hal-03760122

HAL Id: hal-03760122

<https://hal.science/hal-03760122v1>

Submitted on 15 Sep 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

NARAINEN, Stelene

Doctorante, Attachée Temporaire d'Enseignement et de Recherche

Laboratoire Ligérien de Linguistique (LLL)

Université d'Orléans, France

**L'ADAPTATION DE LA PEDAGOGIE A LA CULTURE DE
L'APPRENANT DANS LE CADRE DE L'APPRENTISSAGE DU
FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE**

***THE ADAPTATION OF PEDAGOGY TO THE CULTURE OF THE LEARNER IN THE
CONTEXT OF LEARNING FRENCH AS A FOREIGN LANGUAGE***

Résumé : Enseigner une langue n'inclut pas uniquement les structures linguistiques, mais également la culture liée à celle-ci. Dans le cadre du Français Langue Etrangère, il est important de mettre en avant les éléments culturels liés à la France et aux autres pays francophones. Pour notre travail de thèse, nous concevons un jeu sérieux à destination des étudiants étrangers de l'université d'Orléans qui souhaitent poursuivre leurs études en France. Il est donc primordial d'y inclure des références à la culture populaire. En parallèle, nous avons enseigné à des réfugiés à Sciences Po Paris, qui avaient aussi pour objectif d'étudier et de travailler dans leur pays d'accueil. Concernant ces derniers, il nous a semblé essentiel de consolider leur intégration, en faisant attention à ce qu'ils ne renient pas leurs origines et leur identité. Notre travail portera donc sur les mécanismes facilitant un apport culturel équilibré dans l'apprentissage du français.

Mots-clés : pédagogie, FLE, jeu sérieux, identité, interculturel

Abstract: Teaching a language does not only include linguistic structures, but also the culture linked to it. In the context of French as a foreign language, it is important to highlight the cultural elements linked to France and other French-speaking countries. For our thesis work, we are developing a serious game for foreign students at the University of Orléans who wish to continue their studies in France. It is therefore essential to include references to popular culture. At the same time, we taught refugees at Sciences Po Paris, who also wanted to study and work in their host country. Regarding the latter, it seemed essential to us to consolidate their integration, taking care that they do not deny their origins and their identity. Our work will therefore focus on the mechanisms facilitating a balanced cultural contribution in the learning of French.

Keywords: pedagogy, French as a foreign language, serious game, identity, intercultural

Introduction

L'acquisition d'une langue seconde à l'âge adulte requiert un travail plus soutenu qu'avec une langue maternelle. Dans le cas du Français Langue Etrangère, plusieurs méthodologies s'offrent aux enseignants, qui disposent aujourd'hui d'une multitude d'outils : manuels scolaires classiques, e-learning, jeux, théâtre...

Dans le cadre de notre thèse, nous pouvons élaborer un jeu sérieux destiné aux étudiants de l'Institut de Français de l'Université d'Orléans. Ces derniers sont, pour la plupart, de jeunes adultes étrangers souhaitant effectuer un semestre ou plus en France, dans le cadre de leurs études. Ils souhaitent généralement valider leur niveau de langue en français, puis poursuivre leurs études dans un cursus ordinaire, comme un étudiant francophone natif. Pour certains d'entre eux, le choix s'oriente vers un retour dans le pays d'origine pour valider leur diplôme.

Parallèlement à notre doctorat, nous enseignons le français à un public de réfugiés à Sciences Po Paris. L'association *each-One* [6], anciennement *Wintegreat*, prend en charge des réfugiés sélectionnées, en leur fournissant un *mentor*, un *coach* et un *buddy*. Ces trois personnes s'occupent respectivement de la recherche d'emploi, du parcours scolaire, et de l'intégration sociale. En plus de cet environnement, Sciences Po s'assure de différents programmes, menant à un certificat spécifique aux réfugiés [7], grâce auquel ils peuvent prouver leur niveau et poursuivre leurs études.

Alors que nous optons pour un contenu pédagogique ludique pour le premier public, est-il possible de proposer une progression identique au second ? Dans quelle mesure pouvons-nous adapter un enseignement similaire à des publics aux mêmes objectifs, mais aux parcours si différents ?

I – Apprendre une langue, apprendre une culture

Les plus-values du *serious game* ayant été acquises [1, p15], nous pouvons désormais affirmer qu'il s'agit d'un outil pédagogique complet. La conception de notre jeu sérieux s'effectue à travers un cahier des charges en constante évolution, et avec l'aide de développeurs externes. Il prend la forme d'un jeu de rôle, constitué de sept quêtes, complétées d'un tutoriel et d'un épilogue. Chaque quête représente une scène de la vie quotidienne et a pour objectif de simuler un échange que l'apprenant pourrait rencontrer dans la réalité. Les personnages non-joueurs présents dans le jeu sont des références à la culture populaire, chacun reposant sur un personnage connu issu d'un film, d'une série, ou même d'un jeu vidéo. Dans cette optique, nous souhaitons attirer l'attention de l'apprenant sur ses propres connaissances culturelles, mais également apporter une touche humoristique et ludique. De plus, chaque personnage est doublé par un acteur, de sorte à obtenir

un panel de variations diatopique, diastratique, diaphasique et diagénique. En effet, nous souhaitons proposer aux apprenants une découverte de différents accents (régionaux ou étrangers), mais aussi des registres familier, courant, et soutenu.

Le contenu intègre tous les éléments linguistiques les plus fréquents en français : structures syntaxiques de tous les types de phrases, intégration de différents accents, présence de tous les phonèmes et de tous les graphèmes correspondants, travail sur les morphologies verbale, nominale et flexionnelle... En bref, nous avons tenté de présenter à l'utilisateur la langue française telle qu'elle existe, et non telle qu'on l'imagine. En d'autres termes, nous avons privilégié la variation à la norme, en considérant que cela serait plus utile à l'étudiant d'apprendre en immersion, de sorte à découvrir ce qui se rapproche le plus de la vie réelle.

Si notre objectif est de vaincre l'insécurité linguistique des apprenants en les mettant dans des conditions virtuelles de la vie quotidienne, il s'agit également de proposer une réalité déformée, puisque fictive. En effet, même si les éléments de l'environnement du jeu sont réalistes (décors et objets courants en France notamment), les échanges discursifs restent intégrés à un contexte ludique, et se doivent d'apporter un intérêt supplémentaire [4]. De ce fait, le joueur devra faire la différence entre une action qu'il pourra reproduire dans la vie quotidienne (aller à la pharmacie avec une ordonnance et une carte vitale par exemple), et une situation improbable amenée uniquement par le jeu (comme aider un inconnu à faire ses courses). Au cas où cela ne serait pas clair, l'enseignant doit alors rester présent pour définir les limites entre réalité et fiction. Nous insistons sur le fait que le formateur n'est pas remplaçable par le jeu et se doit d'être présent lors du parcours pédagogique [3]. Notre principal but est alors de définir les mécanismes de mémorisation lexicale engendrés par le jeu [2].

II – S'intégrer et conserver son identité

Chez les réfugiés, l'apprentissage du français n'est pas une question de plaisir, mais de survie. En effet, ils n'ont d'autre choix que de maîtriser une langue, dont ils n'ont généralement aucune base, s'ils souhaitent repartir de zéro dans leur vie. Pour l'enseignant, il s'agit tout d'abord de cibler les compétences de base pour mettre les étudiants à niveau et leur permettre de vivre en France de façon indépendante. Mais au-delà de l'acquisition du niveau débutant, les réfugiés, bien que largement diplômés dans leur pays d'origine, ont besoin de devenir bilingues pour repasser un diplôme équivalent, qui serait reconnu dans leur pays d'accueil. Pour cela, le contenu pédagogique doit être intensif, de sorte à leur permettre d'atteindre le même niveau qu'un francophone natif du même âge.

Le parcours vidéo-ludique évoqué précédemment n'est pas envisageable avec ce public dans la mesure où ils n'ont pas forcément le privilège d'avoir accès à un ordinateur et à internet. De plus, le programme doit être adapté en prenant en compte leur histoire. Par exemple, il est difficile de mettre en place un cours sur les membres de la famille, puisqu'ils sont nombreux à avoir perdu la leur. En revanche, il est primordial de leur laisser la parole s'ils en ressentent le besoin. Le contexte scolaire doit s'adapter pour offrir un soutien psychologique adéquat et faciliter les échanges verbaux. Ici, le jeu pourrait servir de média social [5], mais il serait nécessaire de l'adapter spécifiquement à ce public.

De plus, l'enseignement proposé, comme dans tout parcours en FLE, doit intégrer des notions culturelles. Avec un public de réfugiés, il est important de valoriser leur culture d'origine pour qu'ils ne se sentent pas inférieurs. La société actuelle ne facilite pas l'accueil de ces derniers, qui ont tendance à se dénigrer, au profit des Français. Or, leurs compétences sont bien réelles et il est important d'insister sur celles-ci.

Enfin, il est nécessaire de rappeler que le certificat visé n'est pas une finalité, mais est indispensable pour recommencer de longues études déjà terminées. Il s'agit donc de prendre en compte à la fois les éléments linguistiques et culturels, et les notions de méthodologies rédactionnelles.

Conclusion

En définitive, apprendre une langue, c'est apprendre une culture tout en conservant la sienne. Il est essentiel de préserver son identité, tout en se forgeant une personnalité mêlant deux cultures. D'un côté, l'une des difficultés d'une conception pédagogique est de représenter le mieux possible la réalité, pour préparer les apprenants à l'affronter après avoir vaincu leur insécurité linguistique. De l'autre, il convient d'adapter la réalité que l'on choisit de proposer au public concerné, en prenant en compte leur parcours personnel et leurs objectifs.

Dans toute progression pédagogique, l'apprenant doit rester au centre, ce qui doit pousser l'enseignant à proposer un contenu adapté. Avec l'acquisition du français en tant que langue seconde, il est donc indispensable d'harmoniser la culture française et ses acquis de base, de sorte à participer à l'évolution des langues vivantes et au progrès de notre société.

Références

1. Alvarez J. Du jeu vidéo au serious game. – Thèse de doctorat. – Toulouse, 2007.
2. Laveault D. & Corbeil P. Psychopédagogie du jeu de simulation pour l'apprentissage de l'histoire. // Revue des sciences de l'éducation. 1986. N°12. P. 25-43.
3. Moustapha M. L'usage de la voix par un enseignant de français langue étrangère lors de la lecture explicative. // L'information grammaticale. 2010. N°127. P. 16-23.
4. Schmoll L. L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. // Sciences du jeu. 2016. N°5.
5. Thorne S. & Fischer I. Online gaming as sociable media. // Médias sociaux et apprentissage des langues : (r)évolution ?. 2012. Vol. 15. N°1.
6. <https://eachone.org/>
7. <http://www.sciencespo.fr/nos-programmes-pour-les-etudiants-refugies/>