

La compétence pragmatique en FLE - niveau A1

Maria Simina-Suciu, Ph.D

Babeş-Bolyai University/Technical University, Cluj-Napoca, Romania

Abstract : La compétence pragmatique implique l'utilisation de la langue dans des contextes spécifiques et est extrêmement importante dans l'apprentissage des langues. Il est essentiel que les apprenants/étudiants soient capables de communiquer dès le niveau A1, même s'ils le font par des moyens grammaticaux et lexicaux simples, comme c'est le cas au niveau débutant. Ainsi, pour le développement de la compétence pragmatique, des exercices sont recommandés qui nécessitent l'utilisation la plus naturelle de la langue. Cet article se concentre sur l'exploration de la compétence pragmatique et sur la façon dont la gamification peut être intégrée dans notre développement en utilisant des exercices de communication.

Keywords : la compétence pragmatique, FLE, enseignement des langues, didactique du français langue étrangère, communication, niveau A1.

I. INTRODUCTION

Dans cet article, nous discuterons de la compétence pragmatique, de la nécessité de la développer à partir du niveau A1 et des activités permettant de la mettre en œuvre dans les cours de français langue étrangère. Partant du constat que dans les écoles roumaines, comme nous l'avons souvent vu, la compétence de communication vient en dernier, les élèves parvenant très peu et difficilement à communiquer à la fin de leurs études pré-universitaires, l'objectif de notre article est de présenter quelques activités à réaliser pour développer la compétence pragmatique et, implicitement, la compétence de communication.

Ainsi, nous commencerons par une brève présentation de la compétence pragmatique dans la première partie de l'article, dans la deuxième partie nous indiquerons quelques caractéristiques clés du niveau A1, et dans la troisième partie nous proposerons les activités mentionnées ci-dessus.

II. LA COMPETENCE PRAGMATIQUE

La compétence pragmatique est l'un des aspects les plus importants de la communication dans une langue étrangère. Premièrement, elle fait partie de la compétence communicative, qui représente la capacité à utiliser le vocabulaire dans différents contextes. Deuxièmement, il s'agit de l'adéquation du vocabulaire à la situation de communication spécifique. Pour les étudiants ou élèves qui apprennent le français comme langue étrangère (FLE) et qui ne vivent pas dans un pays où cette langue est fréquemment utilisée, comme la Roumanie, la communication devient plus problématique, dans le sens où elle n'est réalisée que dans les cours de langue. Dans ce cas, la tâche de l'enseignant devrait également se concentrer sur la création d'un environnement qui favorise le développement de la compétence pragmatique à travers différents types d'activités, et pas seulement sur l'enseignement de la langue à travers la grammaire, comme c'est souvent le cas dans les écoles roumaines.

L'un des grands problèmes des élèves est qu'à la fin de leurs études secondaires, même après six ou huit ans de formation, ils ne peuvent pas communiquer en français en raison d'un manque de pratique. Les compétences en communication sont sacrifiées au détriment de la grammaire, ce qui demande plus d'efforts de la part de l'élève pour communiquer. Les cours de langue étaient axés sur l'enseignement de la grammaire et le développement des capacités de compréhension écrite, l'enseignant s'exprimant uniquement en roumain. En tant qu'élève, vous ne pouviez être exposé au français qu'à travers la musique ou les séries. De ce fait, les cours de français devenaient ennuyeux et les élèves étaient plus enclins à apprendre l'anglais, auquel ils étaient plus exposés.

Cependant, ces dernières années, avec la « modernisation » de l'éducation roumaine et la nouvelle génération d'enseignants de plus en plus attirés par l'intégration de la technologie dans les activités de la classe, la situation a changé et la compétence communicative gagne du terrain. Les cours deviennent ainsi de plus en plus dynamiques et attractifs, ce qui incite de plus en plus d'étudiants à opter pour des cours de FLE au cours de leur cursus universitaire.

Nous pensons que la compétence pragmatique doit être développée à partir du niveau A1, car ce niveau est la base de l'apprentissage d'une langue, comme nous le savons déjà. Bien que ce niveau se caractérise par un vocabulaire minimal, il est bon de trouver des activités différentes pour s'adapter au bagage lexical des étudiants et de les inciter à participer à de petits jeux de rôle ou à des discussions qui imitent des situations de communication réelles.

Le linguiste Dell Hymes, reconnaissant des actes de langage particuliers, a ajouté la dimension pragmatique à la compétence linguistique [3]. Cela a conduit à la découverte de la compétence communicative, qui consiste à utiliser la langue de manière appropriée dans différents contextes. Dell Hymes considère que la compétence de communication est liée au niveau d'apprentissage de la langue et permet de produire et de transmettre des messages et de les comprendre dans des contextes spécifiques messages et de les comprendre dans des contextes spécifiques. Selon lui, les aspects de la compétence communicative se réfèrent non seulement au potentiel systémique de la langue, mais aussi au contexte de communication et au degré d'adéquation contextuelle. La compétence communicative implique donc la capacité à s'adapter à l'interaction sociale et à l'expérience accumulée.

Un autre linguiste qui aborde la question de la compétence pragmatique est Bachman. Selon lui, la compétence pragmatique est le lien entre les unités de discours et les fonctions que les utilisateurs de la langue accomplissent à travers ces unités de discours que les utilisateurs de la langue accomplissent à travers ces unités de discours. La compétence pragmatique concerne à son tour deux composantes, la compétence locutionnaire et la compétence sociolinguistique.

Dans la conception de Bachman [1], la compétence pragmatique comprend deux aspects : l'utilisation de la langue avec une force locutionnaire et l'interprétation de la force locutionnaire de la langue de l'interlocuteur locutionnaire de la langue du partenaire de communication. Par conséquent, le chercheur mentionne que les utilisateurs de la langue remplissent un ensemble de quatre fonctions :

1. la fonction idéationnelle, par laquelle chaque personne s'exprime en fonction de sa propre expérience du monde réel ;
2. la fonction manipulatrice, qui assure la fonction instrumentale, c'est-à-dire l'exécution d'actions en même temps que l'énonciation, la fonction régulatrice, qui vise à contrôler le comportement des partenaires de la communication, et la fonction interactionnelle, qui prévoit l'utilisation du langage pour former, maintenir ou modifier les relations interpersonnelles ;
3. la fonction heuristique, liée à l'utilisation du langage pour étendre les connaissances par des actes d'enseignement, d'apprentissage, de résolution de problèmes ou de mémorisation consciente ;
4. la fonction imaginative, qui englobe l'extension de son propre environnement productif.

Bien que les théories de la compétence pragmatique ne soient pas parmi les plus récentes, nous pensons qu'elles sont de plus en plus pertinentes, en particulier en ce qui concerne le phénomène de la migration. Dans les communautés immigrées, le développement de la compétence grammaticale, par exemple, passe au second plan, l'objectif premier de la langue étant de pouvoir communiquer dans le nouveau pays.

Bien que les locuteurs ne soient pas conscients de cette dimension de la langue, ils apprennent à parler en communiquant avec les autres, en mémorisant le lexique, qui semble être la « formule standard », afin de communiquer dans des situations concrètes. L'une de ces situations peut être les courses ou le restaurant, lorsqu'il s'agit de demander de la nourriture ou de payer.

Dans ce qui suit, nous présenterons brièvement quelques caractéristiques du niveau A1 selon le CECRL et proposerons ensuite quelques activités que nous considérons comme appropriées pour le développement de la compétence pragmatique. Nous notons que ces activités peuvent être réalisées aussi bien avec l'aide de la technologie que par des moyens traditionnels.

III. LE NIVEAU A1 ET SES CARACTERISTIQUES

Le niveau A1 est le premier niveau d'apprentissage d'une langue et est appelé niveau introductif ou débutant. Comme nous le savons déjà, le CECRL est la base de l'enseignement de toutes les langues étrangères, fournissant le cadre théorique, comme son nom l'indique, avec des descripteurs pour chaque niveau. En ce qui concerne le niveau A1, plus précisément le niveau élémentaire, il s'agit d'utiliser et de comprendre des phrases simples sur des sujets familiers. Les étudiants peuvent commettre des erreurs même dans des structures simples, par exemple l'accord du nom avec l'adjectif ou l'utilisation de l'article défini, mais ces erreurs n'entravent souvent pas la transmission du message.

Selon CECRL, le niveau de compétences pour A1 est : « Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif. » [2, p. 25]

En ce qui concerne les aspects de l'utilisation de la langue, les locuteurs A1 peuvent, selon les descripteurs suivants : [2, p. 28]

ÉTENDUE	CORRECTION	AISANCE	INTERACTION	COHÉRENCE
Possède un répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières.	A un contrôle limité de quelques structures syntaxiques et de formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé.	Peut se débrouiller avec des énoncés très courts, isolés, généralement stéréotypés, avec de nombreuses pauses pour chercher ses mots, pour prononcer les moins familiers et pour remédier à la communication.	Peut répondre à des questions simples et en poser sur des détails personnels. Peut interagir de façon simple, mais la communication dépend totalement de la répétition avec un débit plus lent, de la reformulation et des corrections.	Peut relier des mots ou groupes de mots avec des connecteurs très élémentaires tels que « et » ou « alors »

Figure 1

Concrètement, le niveau A1 est basé sur la satisfaction de besoins communicatifs immédiats, la langue contient les éléments lexicaux les plus fréquemment utilisés, sans abstractions.

Le développement de la compétence pragmatique à partir de ce niveau est essentiel, car la communication, à notre avis, doit se développer progressivement, en commençant par les conversations les plus simples et en progressant vers un discours complexe au fur et à mesure que l'apprenant progresse dans la langue.

Les contenus grammaticaux spécifiques au niveau A1 sont : le nom (genres, singulier et pluriel), l'article (défini et indéfini), le verbe (présent, futur et parfait), les sphères lexicales telles que la nourriture, les fruits, les légumes, dire l'heure, les objets de la maison, la routine quotidienne, les vêtements et les accessoires, les lieux de la ville (collège, théâtre, magasin, cinéma), les moyens de transport, dire le temps qu'il fait. En d'autres termes, le niveau A1, débutant, couvre les termes les plus couramment utilisés et les plus nécessaires dans la communication quotidienne, en faisant très peu de différence entre l'adresse formelle et informelle (tu vs. vous).

IV. ACTIVITES ET JEUX DE ROLE

En nous référant aux études les plus récentes, nous pensons que la gamification est un phénomène qui prend de plus en plus d'importance dans le domaine de l'enseignement, qui consiste à transformer n'importe quel type d'activité en jeu.

L'étude *The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons*, rédigée par Ibrahim Yildirim [6] aborde la question de la gamification à travers une expérience appliquée à 97 étudiants de deuxième année du département d'enseignement des mathématiques élémentaires d'une université d'État du sud de la Turquie en 2014-2015. Le groupe expérimental comprenait 49 étudiants, contre 48 étudiants dans le groupe de contrôle. Selon les résultats de la recherche, les pratiques d'enseignement basées sur la gamification ont un impact positif sur les performances des étudiants et leur attitude envers les leçons.

Dans le processus de recherche, le cours de 150 minutes a été organisé comme suit : 90 minutes ont été allouées à l'apprentissage en face à face et 60 minutes à l'apprentissage à distance. En fait, une procédure d'apprentissage mixte a été utilisée, comprenant l'apprentissage en face à face (60 %) et l'apprentissage à distance (40 %). Dans la phase d'apprentissage à distance, la plateforme Moodle a été choisie. Chaque étudiant a créé un compte, comme pour les autres plateformes en ligne, et s'est connecté au système avec son nom d'utilisateur et son mot de passe. Les enseignants ont également créé des comptes pour suivre les progrès des étudiants. Le matériel de cours a été fourni sur le site Moodle afin d'améliorer la préparation et l'engagement des étudiants.

Les résultats de l'étude ont montré que les étudiants étaient plus engagés dans la résolution des tâches, car l'idée du jeu éliminait la pression de fournir une réponse correcte, ils étaient plus détendus et donc plus concentrés.

Bien que notre étude soit basée sur l'utilisation de plateformes didactiques dans le développement d'activités, nous devons garder à l'esprit que la technologie n'est pas le seul moyen d'insérer le jeu dans l'enseignement.

Les jeux, les dialogues amusants sur différents sujets et situations sont l'une des meilleures façons de pratiquer et d'utiliser la langue, car les élèves ne percevront pas les activités comme compliquées, mais comme relaxantes et obtiendront de meilleurs résultats.

Nous proposons ci-dessous trois activités en classe pour développer la compétence pragmatique. La première consiste en un dialogue sur le thème du magasin de vêtements, qui se déroule en trois étapes. La première étape de l'activité se déroule soit sur une plateforme en ligne, soit sur une feuille de travail et consiste à introduire du vocabulaire par le biais d'un exercice d'association image-mot. Pour présenter un modèle de l'exercice (Fig. 2), nous avons opté pour une plateforme en ligne, car nous pensons qu'elle est plus attrayante pour les étudiants, étant donné qu'il s'agit d'un exercice contre la montre et basé sur la gamification.



Figure 2

Après avoir terminé l'exercice d'introduction du vocabulaire, nous pouvons donner aux élèves un nuage avec des expressions utiles telles que : Je voudrais un ..., taille, couleur (noir, vert, etc.), matériau (coton, soie, etc.). Pour la dernière activité, les élèves doivent travailler par deux et mener un dialogue, l'un d'entre eux étant le client et l'autre le vendeur. Nous pouvons éventuellement leur demander d'indiquer dans le dialogue le nombre d'articles à « acheter » et la durée du dialogue (par exemple, parler pendant 2 minutes).

La deuxième activité que nous proposons est une invitation au cinéma. Les étudiants partent du principe qu'ils sont amis et qu'ils ont un jour de congé, par exemple le week-end, qu'ils doivent passer ensemble au cinéma. Ils doivent discuter pendant deux minutes pour décider quel film ils iront voir, à partir de quelle heure et s'ils feront autre chose après la fin du film. Ici, nous pouvons proposer des expressions de soutien, telles que les genres de films (romantique, comédie, aventure). À la fin, nous pouvons demander aux étudiants de présenter leur dialogue à leurs collègues.

La troisième activité est centrée sur les dîners au restaurant. Pour cette activité, comme pour la première, on peut faire un exercice d'introduction au vocabulaire réalisé soit sur une plateforme, soit sur une feuille de travail, ou bien on peut aborder l'étape comme un exercice de compréhension. Plus précisément, donnons à nos élèves un court dialogue avec des lignes mélangées qu'ils doivent remettre dans l'ordre (Fig. 3).

a. Bonsoir ! Voici !	
b. Bien sûr ! Voulez-vous un verre ?	
c. Eau plate ou eau gazeuse ?	
d. L'addition, s'il vous plaît !	
e. Eau plate, s'il vous plaît !	
f. Bonsoir ! Je voudrais le menu, s'il vous plaît !	
g. Oui ! Je veux une bière et de l'eau.	
h. Je voudrais des légumes gratinés avec du poisson et une salade.	
i. Bonne soirée ! Au revoir !	
j. Comment voulez-vous payer - en espèces ou par carte ?	
k. Par carte. Voici un conseil. Merci ! Au revoir !	

Figure 3.

Après avoir ordonné les lignes de dialogue, les élèves doivent jouer leur propre dialogue devant leurs camarades pendant 2 à 3 minutes. Bien entendu, ici aussi, nous pouvons leur proposer des expressions de soutien à utiliser dans leurs dialogues.

Ces trois activités ne sont que quelques exemples de dialogues et de jeux de rôle en classe qui peuvent être adaptés avec succès à d'autres sujets. De plus, les étapes démontrées pour chacune d'entre elles peuvent être complétées ou omises, selon le moment de la leçon où l'on fait l'activité. Par exemple, si nous avons déjà pratiqué les adjectifs à travers un exercice de grammaire, ou travaillé sur des images décrivant des personnes, nous pouvons sauter l'étape de l'association des mots et des images dans le dialogue de la boutique de vêtements.

V. CONCLUSION

En conclusion, nous rappelons que la compétence pragmatique est l'une des pierres angulaires de l'apprentissage d'une langue étrangère, en particulier pour les étudiants qui ne vivent pas dans le pays dont ils étudient la langue officielle et dont l'exposition à la langue est limitée. Pour communiquer, il est important non seulement d'avoir le bon vocabulaire, mais aussi d'adapter son discours à la situation, ce qui ne peut se faire que par la pratique. Le but de notre article était de présenter quelques activités pour intégrer la pragmatique dans les cours de FLE, mais pas seulement, car on peut utiliser ces théories et jeux de rôle dans d'autres langues étrangères, par exemple le roumain langue étrangère.

REFERENCES

- [1] Lyle F. Bachman, « Fundamental Considerations in Language Testing », Oxford University Press, Oxford Applied Linguistics, 1990, ISBN 019 4370038.
- [2] Cadre Européen Commun de Référence pour les langues : apprentissage, enseignement, évaluation, Conseil de l'Europe, Division politique linguistique Strasbourg, 2003.
- [3] Dell Hymes, « Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach », Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1974.
- [4] Maria Suci, Jocurile ca strategie de predare a limbii române ca limbă străină, en « Learning solutions in medical higher education – an interdisciplinary approach », Iași, Editura Gr. T. Popa U.M.F., p. 468-478, 2019.
- [5] Maria Simina-Suci, Utilizarea platformelor online pentru dezvoltarea competenței de comunicare în RLS, en « Acta Technica Napocensis: Language for specific purposes », vol. 23, nr. 2, p. 101-110, 2023.
- [6] Ibrahim Yildirim, The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons, en « Internet and Higher Education », vol. 33, 2017, p. 86-92, 2002.

SITE

www.quizziz.com