

JEU DE RÔLES-ACTES DE PAROLE BASÉS SUR LA SAGESSE LOCALE: TECHNIQUE ALTERNATIVE POUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS DE L'HÔTELLERIE ET DE LA RESTAURATION

Tri Indri HARDINI, Iim Siti KARIMAH, & Farida AMALIA
Universitas Pendidikan Indonesia
tihadini@upi.edu

Résumé

Les diplômés de l'UPI devraient avoir la compétence qualifiée en fonction des exigences de la société et du monde du travail. Pour atteindre cet objectif, les étudiants doivent donc recevoir une expérience d'apprentissage. Le cours du Français de l'hôtellerie et de la restauration permet aux étudiants d'avoir la compétence appropriée. Sur la base de cette réflexion, nous faisons une étude, vise à mettre en œuvre l'utilisation de la Technique Jeux de rôles-Actes de parole basée sur la sagesse Locale. La réalisation ciblée de ce cours est que les étudiants ont la compétence de bien communiquer en langue française, orale dans le domaine de l'hôtellerie et de la restauration. En fait, les étudiants ont toujours du mal à s'exprimer dans des situations de communication professionnelle. Cette difficulté est causée par plusieurs facteurs parmi lesquels: a) le nombre des étudiants qui n'est pas idéal (30-40); (b) Le temps limité. Nous utilisons la méthode pré-expérimental avec le désigne *one shot case study*. Le résultat pertinent de la recherche est un guide du modèle d'enseignement du Français de l'hôtellerie et de la restauration utilisant la Technique Jeux de rôles-Actes de parole basée sur la sagesse Locale.

Mots-clés: hôtellerie et restauration en français, Jeux de rôles-actes de parole, Sagesse locale

INTRODUCTION

Aujourd'hui, le développement rapide du monde du tourisme devient l'un des principaux produits d'un pays, y compris notre pays, l'Indonésie. Le développement rapide de ce secteur apporte certainement un impact positif dans des divers domaines de la vie communautaire. En Indonésie, le secteur du tourisme devrait promouvoir les activités économiques de la communauté avec une augmentation de l'emploi qui mène finalement à l'augmentation du revenu et du bien-être de tous les indonésiens grâce à des efforts pour développer et renforcer le potentiel du tourisme.

Des efforts et des mesures diverses sont prises pour améliorer le secteur, par exemple en augmentant les destinations touristiques, en ce qui concerne les installations et l'infrastructure nécessaires aux touristes. L'effort le plus important est de fournir des ressources humaines fiables et qualifiées dans le domaine du tourisme dans différents niveaux de l'éducation, afin de préparer les travailleurs en guidant les apprenants sous forme de formation d'attitude, en donnant des connaissances

générales et spéciales et des compétences de terrain connexes. Les autres compétences qui doivent être possédées sont la maîtrise des langues étrangères.

Le français comme l'une des langues étrangères qui jouent un rôle important dans le domaine du tourisme est idéalement maîtrisé par les gens ayant le travail de ce domaine. En Indonésie, cette langue devient l'une des matières ou sujets dans différents niveaux de l'éducation, en particulier dans les universités telles que du Département de français FPBS UPI.

La naissance du cours du Français sur Objectif Spécifique au Département de Français FPBS UPI est motivée par l'absorption considérable des diplômés dans ce domaine et aussi dans les divers domaines hors de l'éducation. Le changement de la structure du curriculum, en 2013, a entraîné des changements du nombre de crédits et semestres pour les cours du français sur objectif spécifique. FOS se divise en cinq cours avec 16 unités de valeurs. Ce sont le français du tourisme se donnant au cinquième semestre, et les autres quatre qui sont le français des affaires, le français des médias, le français de du secrétariat, le et le français de l'hôtellerie et de la restauration sont au septième semestre. Celui du dernier cours est le sujet de notre recherche et pour tous ces raisons là, nous avons appliqué la technique de jeux de rôles-actes de paroles dans le cadre d'améliorer les compétences des étudiants dans ce domaine.

En fait, les problématiques se trouvent de deux côtés, d'une part chez les étudiants d'autre part, chez le professeur. Du côté des étudiants, ils ont les difficultés à s'exprimer oralement dans des situations de la communication professionnelle. Cela est causé par plusieurs facteurs, entre autres; 1) le manque du vocabulaire; 2) le manque des connaissances de ce domaine; 3) manque de création des idées. Tandis que, chez nous, en tant professeur, nous avons aussi les facteurs qui provoquent des difficultés, ce sont 1) le manuel convenable au besoin des étudiants; 2) le nombre des étudiants, 3) les technique convenable. qui p utilisons moins des techniques variées.

En se basant sur l'explication ci-dessus, il est nécessaire de mener une étude pour résoudre ces problèmes. C'est pourquoi, nous avons fait la recherche sous forme la mise en œuvre de la technique d'apprentissage du français de l'hôtellerie et de la restauration en appliquant les techniques de Jeux de Rôles-Actes de parole basé sur la sagesse locale.

En effet, pour mieux identifier les problématiques de recherche lié à la mise en œuvre de cette technique d'apprentissage, nous les avons formulées sous forme des questions suivantes.

1) Comment est la mise en œuvre du modèle d'apprentissage du français de l'hôtellerie et de la restauration utilisant les Jeux de rôles-Actes de paroles basés sur la sagesse locale?

2) Quels sont des matières convenables au modèle d'apprentissage du français de l'hôtellerie et de la restauration utilisant les Jeux de rôles-Actes de paroles basés sur la sagesse locale?

De ces deux questions posées ci-dessus, les objectifs à atteindre dans cette recherche sont les suivants.

- 1) Décrire la mise en œuvre du modèle d'apprentissage du français de l'hôtellerie et de la restauration utilisant les Jeux de rôles-Actes de paroles basés sur la sagesse locale.
- 2) Décrire des matières convenables au modèle d'apprentissage du français de l'hôtellerie et de la restauration utilisant les Jeux de rôles-Actes de paroles basés sur la sagesse locale.

Une recherche a toujours besoin des théories pertinentes. Alors, lié aux objectifs de cette recherche, nous utilisons quelques théories sur l'apprentissage du FOS (Eurin dans Karimah, 2011), la technique de jeux de rôle (Subari (1994); Ali (2000), Sudjana (1989), acte de parole (Robert, 2008), sagesse locale (Friere, 2000).

Eurin dans Karimah (2011) explique qu' « Il y a quelques caractéristiques différentes entre l'apprentissage du FLE et du FOS :

- 1) Public, les publics du FOS peuvent être apprenants d'une institution comme les étudiants ou les étudiants de FOS, conformément aux exigences de l'établissement des programmes d'études, et peut également les professionnels, professionnels potentiels, spécialiste, ou des spécialistes potentiels qui étudient les FOS spécifiquement au profit de sa vie professionnelle.
- 2) La langue française enseignée, dans FOS est plus spécialisée pour la communication professionnelle où il y a des discours et des actes lexicaux spéciaux.
- 3) Mise en œuvre de l'enseignement, à propos de l'apprenant du public, l'enseignement FOS pourrait être dans un établissement d'enseignement formel ou dans un endroit où les apprenants travaillent pour les cas des apprenants professionnels.
- 4) Objectifs d'apprentissage, le but de l'apprentissage du FOS est plus spécifique dans la communication orale et écrite dans le domaine professionnel.
- 5) Références, pour les objectifs d'apprentissage et le contenu du matériel, le matériel de référence n'est pas la même que la référence générale d'apprentissage de la langue française.
- 6) Enseignants, ce professeur FOS peut être un professeur de français général qui a une connaissance spécifique du professionnalisme généralement

obtenue à partir de diverses formations ou de mise à niveau, ou il pourrait être un professionnel qui parle français. » (p.74).

La technique de jeux de rôle ou en indonésien la sociodrame est une technique d'apprentissage qui met l'accent sur les activités de groupe et la valeur de la coopération / interpersonnelle sociale. Subari (1994) explique que la technique de jeux de rôle est de dramatiser comment se comporter dans les relations sociales et a insisté sur l'appréciation des élèves à participer en dramatisant des problèmes sociaux. Ali (2000) précise que le but de jeux de rôle est de décrire un événement passé, présent ou peut être dans le futur. Subari (1994) explique le but du jeu de rôle sont: 1) comprendre le rôle des autres; 2) diviser les responsabilités et mettre les en œuvre. 3) apprécier des autres; 4) s'habituer à prendre des décisions. Parallèlement à cela, Sudjana (1989) soutient que le but du jeu de rôle est de permettre aux élèves de: 1) vivre les sentiments des autres; 2) apprendre pour diviser les responsabilités; 3) apprendre à prendre des décisions spontanément dans des situations de groupe; 4) penser et résoudre des problèmes.

Sudjana (2000) explique que le but du jeu de rôle est de permettre aux élèves d'apprécier et d'être appréciés les sentiments des autres, en favorisant le sens des responsabilités chez les élèves.

Le processus d'apprentissage en utilisant des techniques de jeu de rôle implique deux apprenants ou plus qui doivent être actifs et capables de jouer le rôle différent imaginaire en accord avec le thème donné. Le but de cette technique est de former les compétences linguistiques de l'apprenant à la fois oralement et par écrit et/ou les deux compétences. La mise en œuvre du processus d'apprentissage combine des éléments de compétences orales et écrites avec la compréhension des éléments de langage (actes de parole). Ceci est destiné à faciliter l'apprenant dans l'acquisition des compétences linguistiques apprises.

Robert (2000) a expliqué que « l'acte de langage est une action exercée par la parole. On parle aussi, dans ce même sens, d'acte de parole. Acte de langage et acte de parole désignent, à peu de chose près, la même notion. Cependant, certaines pédagogues préfèrent parler d'acte de langage pour éviter les confusions. L'acte de langage est un acte social, vu qu'il implique la présence de deux personnes, voire plus s'il y a plusieurs auditoires. Cependant, l'acte de langage ne peut être collectif. Il ne peut être qu'individuel en ce sens qu'il est le résultat d'une impulsion ou d'un désir chez un seul individu.

D'autre théorie explique que, l'on appelle *acte de parole* le fait, pour un locuteur, de chercher à agir, par ses paroles, sur un interlocuteur. Ainsi, affirmer, interroger, ordonner, supplier, etc. sont des actes de parole. Ex. : *Où se trouve l'arrêt de bus ?* (l'interlocuteur est invité à renseigner le locuteur) ; *Sors d'ici tout de suite !* (l'interlocuteur reçoit l'ordre de sortir).

Le plus souvent, le type de phrase renseigne sur la nature de l'acte de parole : une phrase interrogative pose une question qui attend une réponse, une phrase

impérative exprime un ordre, une défense ou un conseil, etc . Certains actes de parole sont indirects. Par exemple, si le locuteur dit : *Peux-tu me passer le pain s'il te plaît ?*, il ne pose pas réellement une question mais émet un souhait.

Sibarani (2012) affirme que la sagesse locale est une forme de connaissance indigène dans la société dérivée des valeurs nobles de la culture locale pour réguler la vie de la société.

Selon Freire (2000), l'éducation basée sur la sagesse locale est une éducation qui enseigne aux apprenants à être toujours concrets avec ce qu'ils affrontent. C'est ainsi que lui, philosophe de l'éducation, mentionne que face aux problèmes concrets et aux situations rencontrées, les apprenants seront de plus en plus mis au défi de répondre de façon critique. Par conséquent, nous avons besoin d'intégrer la science avec la sagesse locale.

Au cours du processus de mise en œuvre de cette technique, les enseignants ont des rôles multiples. Francis Debyser dans Maga (2006), les enseignants ont pour tâche de: 1) organiser et diriger bien le jeu; 2) organiser la division collective des tâches pour les groupes d'apprenants et individuels 3) organiser des salles de classe pour des activités telles que la simulation, production de l'écrit de l'apprenant si nécessaire; 4) préparer des activités en rapport avec la linguistique 5) préparer les pièces justificatives si nécessaire 6) corriger les écrits de l'apprenant 7) corriger la production orale de l'apprenant après le jeu de rôle afin de ne pas perturber le déroulement de la simulation, 8) évaluer le déroulement de toutes les activités; et 9) sont constamment conscients de la dynamique de classe qui se produit au cours du processus de simulation pour s'assurer que toutes les activités sont menées conformément aux objectifs d'apprentissage.

METHODE

D'après Fraenkel et Wallen (1993), pour bien guider une recherche, on a toujours besoin d'une approche et d'une méthode. L'approche utilisée dans cette recherche est l'approche qualitative tandis que la méthode de recherche est la méthode pré-expérimental avec désigne *one shot case study*. Ceci est basé sur un objectif de recherche qui vise à connaître le processus et les acquis de l'apprentissage.

- 1) Préparer et trier des actes de langage sur le monde de l'hôtellerie et de la restauration, le RPS et la conception du modèle d'apprentissage technique des jeux de rôles; basé sur la sagesse locale.
- 2) Préparation d'actes de discours sur le monde de l'hôtellerie et de la restauration, RPS, et conception de modèles d'apprentissage des jeux de rôles basé sur la sagesse locale.
- 3) Mise en œuvre de l'apprentissage à l'aide de Jeux de rôles-actes.

RESULTATS ET DISCUSSION

Après un tel processus de recherche, nous avons deux résultats basés des problématiques que l'on a formulées. Premièrement, au cours du processus de mise en œuvre de cette technique, nous avons appliqué les étapes de Francis Debyser dans Maga (2006), suivantes: 1) organiser et diriger bien le jeu; 2) organiser la division collective des tâches pour les groupes d'apprenants et individuels 3) organiser des salles de classe pour des activités telles que la simulation, production de l'écrit de l'apprenant si nécessaire; 5) préparer des activités en rapport avec la linguistique 6) préparer les pièces justificatives si nécessaire 7) corriger les écrits de l'apprenant 8) corriger la production orale de l'apprenant après le jeu de rôle afin de ne pas perturber le déroulement de la simulation, 9) évaluer le déroulement de toutes les activités; et 10) sont constamment conscients de la dynamique de classe qui se produit au cours du processus de simulation pour s'assurer que toutes les activités sont menées conformément aux objectifs d'apprentissage.

Deuxièmes, nous avons préparé, ci-dessous, deux types de matière dans l'apprentissage, l'un est pour l'acte de parole, et l'autre pour renforcer les actes de parole sous forme des phrases utilisées couramment dans la conversation du français de l'hôtellerie et de la restauration, du côté de l'employé et du côté du client.

1) Matières des actes de paroles:

1. Prendre une réservation: réserver une chambre, une table au restaurant par téléphone/courriel, face à face/sur place
2. Refuser, modifier une réservation
3. Accueillir un client, un groupe au restaurant, au standard
4. Renseigner sur: L'hôtel, la vie à l'hôtel, le restaurant, les menus et les plats
5. Renseigner sur: Les horaires (train et avion), le transport local, la vie touristique
6. Présenter les équipements de l'hôtel, prendre une commande à l'étage,
7. Informer sur les curiosités locales, assurer les services à l'étage
8. Décrire un plat, prendre une commande au restaurant (donner des conseils)
9. Réclamation par courriel: Réclamation des clients (service, cuisine, boisson)
10. Animer la vie à l'hôtel, faire découvrir la ville, accueillir des séminaires
11. Préparer le départ du client et Présenter la note

2) Les Phrases Utiles

Nous avons donné aux étudiants des phrases/des expressions courantes pour les aider à faire le dialogue pour mieux s'exprimer au cours des jeux de rôles. Et voilà quelques exemples des expressions habituelles.

À la réception d'appels téléphoniques.

Ne dites pas	Dites plutôt
– C'est de la part ?	– Qui dois-je annoncer ?- Pouvez-vous me rappeler votre nom ?
– C'est pourquoi ?	– Quel est l'objet de votre appel ?- C'est a quel sujet ?
– Quittez pas !- Bougez pas !- Un petit instant	– Un instant je vous prie- Merci de rester en ligne- Merci de patienter
– Vous pouvez parler plus fort	– Excusez-moi de vous interrompre, mais je ne vous entends pas très bien
– Il vous connaît ?	– Avez-vous déjà été en contact avec... ?
– Quel est votre problème ?	– Je vous écoute- En quoi puis-je vous aider ?
– Je vais voir si je peux le déranger	– Merci de rester en ligne, je vérifie si M.Chef a terminé sa réunion
– Je vais voir si c'est possible	– Je me renseigne
– Je ne suis pas au courant	– Je me renseigne
– Il ne peut pas vous prendre maintenant	– M.Chef est en entretien. Puis-je prendre un message ?
– Il n'est jamais là	– M.Chef est difficile à joindre
– Il n'est pas là- Il est absent	– M.Chef est à l'extérieur
– Il est en retard	– M.Chef est retenu. - Son rendez-vous se prolonge
– Rappelez dans un petit quart d'heure	– Rappelez-moi d'ici un quart d'heure
– Je lui dirai quand je le verrai	– Je lui transmets votre message dès son retour
– Je vais le noter	– Je note / c'est noté- J'ai pris note
De rien	– Je vous en prie

Enregistrer Une Réservation

1.	Poser les bonnes questions au client
	Quand/À quelle date/Quel jour souhaitez-vous venir?
	Pour quel jour/pour quelle date?
	Souhaitez-vous déjeuner ou dîner?
	Combien de personne êtes-vous?
	C'est pour combien de couverts?
	Pour quelle heure?
	La réservation est à quel nom, s'il vous plaît?
	Pouvez-vous épeler votre nom s'il vous plaît?
2.	Récapituler la réservation pour vérifier que tout est exacte
3.	Remercier et saluer le client

Modifier Une Réservation

1.	Identifier le client
	La réservation est à quel nom, s'il vous plaît?
	Avez-vous un numéro de réservation?
2.	Rappeler le contenu de la réservation
	Vous avez téléphoné le 6 octobre et vous avez réservé une chambre double...
3.	Noter les modifications et vérifier les disponibilités
	Vous souhaitez modifier vos dates de séjour?
	Vous ne voulez plus réserver une chambre double mais une chambre simple
4.	Donner une réponse
	Positive: Vous avez de la chance, c'est possible, c'est entendu, c'est d'accord
	Négative: je suis désolé/navré madame/je regrette/je m'excuse

Au côté des clients, nous avons donné également des phrases importants. Cela a pour but de mieux faire le jeu de rôles. Nous présentons ci-dessous des exemples.

Se Renseigner

Excusez-moi, je cherche le Jardin de Mairie.
 Excusez-moi, je cherche la gare Gambir.
 Excusez-moi, je cherche la gare Kiaradondong.

Ce bus va bien à Malioboro ?
 Ce bus va bien à la gare de Jatinegara ?
 Ce bus va bien à Gedung Sate ?

Bonjour, le musée ferme à quelle heure ?
 Il y a une réduction pour les enfants de moins de deux ans ?
 Excusez-moi, est-ce qu'il y a une poste près d'ici ?
 Excusez-moi, est-ce qu'il y a un commissariat près d'ici ?

Excusez-moi, est-ce qu'il y a une gare près d'ici ?
Bonjour, est-ce que vous avez un plan de la ville ?
Bonjour, est-ce que vous avez une liste des hôtels de la ville ?
C'est quoi le plus rapide pour aller à Jakarta ?
C'est quoi le moins cher pour aller à Pangandaran ?
C'est quoi le plus simple pour aller à Tangkuban Perahu ?

Voilà quelques situations données pendant ce cours :

Réserver :

1. Le/la client(e) réserve par téléphone, 2 chambres du type pour les nuits de ..., ..., et il/elle souhaite la vue donnant sur la piscine/ sur le jardin/ sur les routes.
2. Le/la client(e) vient à l'hôtel pour réserver 2 chambres du type pour les nuits de ..., ..., et il/elle souhaite la vue donnant sur la piscine/ sur le jardin/ sur les routes.
3. Un couple se présente à l'hôtel pour s'héberger, mais le type de chambre souhaité est complet. Le/la réceptionniste lui propose une solution et ils l'acceptent.
4. Le/la client(e) réserve par téléphone une table de deux couverts sur la terrasse pour le déjeuner du ... à ... h.
5. Le/la client(e) réserve une table de quatre couverts dans l'espace non fumeur près de fenêtre pour le dîner du ... à ... h.

Accepter et refuser la réservation :

1. Le/la réceptionniste accepte la réservation du/de la client(e) souhaitant la vue sur la piscine.
2. Le/la réceptionniste refuse celle du/de la client(e) souhaitant la vue sur le jardin, car la chambre souhaitée est complète. Il/elle lui donc propose une autre type de chambre dont la vue donne sur la piscine. Mais le/la client(e) ne voulais pas.
3. Le/la réceptionniste accepte la réservation du /de la client(e) 1, mais il/elle refuse celle du/de la client(e) 2, car la table souhaitée est déjà réservée. Il /elle donc lui propose d'une autre table près du bar, et le/la client(e) l'accepte

Modifier la réservation

1. Le/la client modifie sa réservation par téléphone au niveau des dates de séjours.
2. Le/la réceptionniste accepte la modification de réservation du/de la client(e).

Accueillir

1. Les clients ayant déjà réservé se présentent au restaurant de l'hôtel.
2. Les clients ayant déjà réservé se présentent à l'hôtel.

Renseigner

1. Quelques clients du groupe posent quelques questions au/à la réceptionniste : où se trouve le restaurant ? où se trouve le bar ? Y a-t-il des toilettes dans le hall ? où est l'ascenseur ? où se trouve la piscine ?
2. Quelques clients se présentent au concierge pour: poster le courrier; demander les différents moyen de transport, les distractions locales; réserver un billet d'avion.

Décrire

Quelques clients francophones se présentent au restaurant. Le serveur/la serveuse prend leurs commandes. Ils se renseignent auprès du serveur/de la serveuse s'il s'agit des repas typiques javanais ou indonésien.

Réclamer

1. Un/une client(e) du restaurant est mécontent car il n'y a ni sel ni poivre sur la table.
2. Un/une autre client(e) du restaurant se plain car le repas qu'il a commandé n'est pas bien cuit et que le goût est trop salé.

Préparer le départ

Quelques clients vont partir, le/la réceptionniste présente la note et fait tout le nécessaire. (Facture)

Vous trouverez ci-dessous quelques exemple les dialogues, faits par les étudiants durant le processus-apprentissage après la correction :

Décrire (corpus 1)

Au restaurant

Réceptionniste (R) : Bienvenue au restaurant "Dapur Sumbi". Vous avez réserver madame?

Client A : Non, mais est-ce qu'il y a des places?

R : Oui, pour combien de personnes?

Client A : Pour 3 personnes madame.

R : Bon, s'il vous plaît, suivez-moi! Ici, ça vous plaît?

- Client B : Ah, pas de problème, Nous pouvons regarder vers l'extérieur. Il fait beau dehors.
- R : Bon, votre serveuse va venir, attendez en moment s'il vous plaît.
- Serveuse (S) : Bonjour madame, c'est le menu pour aujourd'hui.
- Client C : Qu'est-ce que c'est "gule kambing"? Cendol?
- S : "gule kambing" est la nourriture à base du chèvre avec des épices et de lait du noix de coco. Et Cendol est une boisson à base de farine de riz qui est donné le colorant vert naturel des feuilles de pandanus.
- Client C : Ah, ça a l'air bon. Je prends les deux!
- Client B : Moi aussi, madame
- S : Bon, et vous madame? (à la cliente A)
- Client A : Je voudrais "nasi tutug oncom" et pour la boisson, le jus d'orange.
- S : Bon, je récapitule vos commandes : 2 Gule kambing, 1 Nasi tutug oncom et pour les boissons 2 Cendol et 1 jus d'orange.

Réserver (corpus 2)

- Réceptionniste (R) : Hôtel Sangkuriang, Nashasibi, Bonjour..
- Client : Bonjour mademoiselle, je voudrais réserver une chambre, s'il vous plaît.
- R : Oui, pour quelle date monsieur?
- Client : Pour les nuits du 17 et du 18 octobre.
- R : Pour combien de personnes?
- Client : Pour 2 personnes
- R : Souhaitez-vous une chambre avec bain ou avec douche?
- Client : Je voudrais une chambre avec bain.
- R : Bien... Je vous propose une chambre avec bain à 650.000 rupiah petit déjeuner compris
- Client : D'accord, je voudrais réserver maintenant.
- R : Oui monsieur, la réservation est au quel nom?
- Client : Beaumont, B E A U M O N T.
- R : vous avez le numéro de téléphone?
- Client : Oui, c'est le 03 45 55 63 75.
- R : D'accord monsieur, je récapitule votre réservation monsieur Beaumont : une chambre pour 2 personnes avec bain à 650.000 rupiah petit déjeuner compris pour les nuits de 17 et 18 octobre, le prix au total 1.300.000 rupiahs pour deux nuits. Ça vous convient?
- Client : Oui, c'est parfait.
- R : Bien, merci pour votre réservation monsieur, et à bientôt.
- Client : A bientôt.

CONCLUSION

Basé sur le résultats de cette recherche, nous pouvons conclure qu' (1) il faudrait mieux appliquer la technique convenable, motivante et intéressante pour atteindre le but du cours de français de l'hôtellerie et de la restauration; (2) la technique de jeux de rôle – acte de parole est l'une des techniques intéressante à utiliser pour motiver les apprenants à parler et à créer des idées, et (3) le cours du français de l'hôtellerie et de la restauration basé sur la sagesse locale aide les apprenants à connaître les connaissances hôtelières, gastronomiques, culturelles et les endroits touristiques, la sagesse locale.

REFERENCES

- Ali, M. (2000). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Fraenkel, J.R., & Wallen, N.E. (1993). *How to design and evaluate research in education*. New York: Mc.Graw-Hill Inc.
- Freire, P. (2000). *Cultural Action for Freedom*. Massachusetts : Harvard Educational Review.
- Karimah, I.S.(2011). Pengajaran Bahasa Perancis Perhotelan dan Restorasi (le français du tourisme). *Jurnal Pengajaran Bahasa dan Budaya Perancis*, Bandung : Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI.
- Maga, H. (2006). *Les points sur la simulation globale*. [on line] http://www.francparler.org/dossiers/simulations_intro.htm [diakses pada 20 mai 2010].
- Robert, J-P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris : Éditions Ophrys.
- Sibarani, R. (2012). *Kearifan Lokal : Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta : Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Sudjana, N. (1989). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. (2000). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.