



**Alsic**

Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information  
et de Communication

**Vol. 3, n° 2 | 2000**

**Vol. 3, n° 2**

---

## Analyse de *Atout Clic Anglais Apple Pie*

Claude Springer

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/alsic/1874>

ISSN : 1286-4986

### Éditeur

Adalsic

### Référence électronique

Claude Springer, « Analyse de *Atout Clic Anglais Apple Pie* », *Alsic* [En ligne], Vol. 3, n° 2 | 2000, document alsic\_n06-log1, mis en ligne le 15 décembre 2000, Consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/alsic/1874>

---

CC-by-nc-nd

## Analyse de *Atout Clic Anglais Apple Pie*

**Titre** : *Atout Clic Anglais Apple Pie* (6<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>).

**Auteurs et réalisateurs** : les auteurs de la méthode *Apple Pie*, Françoise Lemarchand, Kathleen Julié et Marie-Pierre et Paul Butts-Pasquini ; réalisation technique : Tag Interactive, Thomas Lépine, chef de projet.

**Type et langue** : didacticiel d'anglais d'accompagnement scolaire (collège).

**Editeur-diffuseur** : : *Hachette Éducation, Hachette Multimédia, Grolier Interactive.*

**Date** : non spécifiée.

**Configuration matérielle PC** : processeur 486 ou Pentium ; 16 Mo de RAM ; lecteur de cédérom double vitesse ; carte son compatible Sound Blaster ; écran SVGA 256 couleurs 640x480 ; carte vidéo 1 Mo ; Windows 3.1 ou 95 ou 98.

**Configuration matérielle Macintosh** : processeur 68040 ou Power PC ; écran 14", 256 couleurs ; 12 Mo de RAM ; lecteur de cédérom double vitesse ; système 7.1 ou ultérieur.

**Documentation** : livret d'utilisation de 34 pages (*Atout Clic 6<sup>e</sup>*), de 16 pages (*Atout Clic 5<sup>e</sup>*).

**Site Internet** : <http://www.hachette-multimedia.fr>

**Prix** : 30 € ou 197 FF par coffret.

### Analyse par Claude Springer, Université Marc Bloch, France

- 1. Hachette Éducation, Hachette Multimédia, Grolier Interactive : bienvenue dans le groupe Lagardère.
- 2. Le didacticiel d'accompagnement et de soutien scolaire "Pour la classe et la maison" : un créneau porteur
- 3. Présentation générale du produit : visite guidée
- 4. De la transposition didactique TIC : suffit-il d'avoir un bon manuel scolaire pour réaliser un bon didacticiel d'apprentissage ?
- 5. De la médiation pédagogique virtuelle : "accompagner", guider l'apprentissage de l'élève, oui, mais comment ?
- 6. Points faibles et points forts : *Atout Clic*, "bon élève, aurait dû mieux faire !"
- Références

# 1. Hachette Éducation, Hachette Multimédia, Grolier Interactive : bienvenue dans le groupe Lagardère

**L**e groupe Lagardère est l'un des deux grands groupes français de l'édition scolaire et du multimédia. La méthode (*The New Apple Pie*) pèse environ un tiers de parts du marché "anglais – collège". Elle bénéficie également d'un site Internet hébergé par le groupe Hachette (sites du Groupe Lagardère, nd). Ce site s'adresse aux enseignants et propose des idées d'utilisation et des conseils divers. Hachette Multimédia (nd) publie de nombreux cédéroms, dont plusieurs encyclopédies bien connues. Dans le domaine du multimédia éducatif, la série *Atout Clic* est une "collection d'entraînement scolaire interactif pour approfondir toutes les disciplines de la maternelle à la 5<sup>e</sup>". *Atout Clic anglais* s'inscrit donc naturellement dans cette collection. Un cédérom pour l'anglais à l'école primaire a fait également son apparition. Enfin, Hachette lance cette année, avec la même équipe d'auteurs, une nouvelle série, *Spring*, qui remplacera sans doute progressivement la méthode *The New Apple Pie*.

## 2. Le didacticiel d'accompagnement et de soutien scolaire "Pour la classe et la maison" : un créneau porteur

Quoi de plus logique lorsqu'on dispose d'une méthode d'apprentissage qui a fait ses preuves, que de vouloir exploiter son concept sur un support multimédia en visant ainsi le soutien en classe, dans un centre de ressources par exemple, et le travail individuel à la maison ? Si l'on considère que l'aide personnalisée et le soutien scolaire se développent (devraient rapidement se développer) au sein même des établissements scolaires, si l'on tient également compte de la volonté des parents de donner à leurs enfants des "atouts" pour réussir à l'école, alors ce type de didacticiel peut effectivement trouver son public. La cible marketing est logiquement double : l'école dans le cadre des activités de groupes, et la maison pour rassurer les parents. Le livret d'accompagnement présente le cédérom très explicitement comme un "outil de révision, de perfectionnement" qui "doit être utilisé en aval de l'enseignement dispensé au collège".



Avant de présenter *Atout Clic*, disons quelques mots de l'approche méthodologique de *The New Apple Pie*. Les auteurs, Françoise Lemarchand et Kathleen Julié, proposent plusieurs objectifs d'apprentissage au collège : apprendre à communiquer dans des situations naturelles (la classe de langue est considérée aujourd'hui comme un lieu de communication authentique parmi d'autres), développer l'autonomie de l'élève (l'élève est rendu actif et acteur tout au long de la méthode), apprendre à apprendre (il s'agit de développer une compétence méthodologique facilitant la prise de conscience des mécanismes d'apprentissage et du fonctionnement de la communication). La méthode distingue les compétences exigibles pour tous et ce qui relève de la différenciation pédagogique. Ainsi, par exemple, à la fin de la 6<sup>e</sup>.

- *Un élève (...) doit être capable de comprendre les faits essentiels et de se former une image mentale, sans passer par le français, de ce qu'il vient d'entendre ou de lire. Pour un document authentique, il doit être capable d'en identifier la nature, et de*

*répéter ce qu'il connaît dans la masse de ce qu'il ignore ;*

- *En expression orale (...) [il] doit être capable, dans un anglais phonétiquement correct et intelligible, de :*
  - *transmettre des informations simples sur lui-même ou sur ce qui l'entoure ;*
  - *se renseigner pour obtenir d'un interlocuteur les mêmes informations ;*
  - *exprimer une opinion (positive ou négative), un doute ;*
  - *établir des relations de civilité élémentaires : salutations, présentations, remerciements, excuses.*

*Les contenus lexicaux et grammaticaux sont présentés de manière détaillée. Les élèves peuvent avoir également des objectifs différents ou des aides différentes selon leur profil.*

*Ainsi, différentes aides sont prévues :*

- *une aide à l'attention (...)* ;
- *une aide à la logique, à l'organisation (...)* ;
- *une aide à l'imagination (...)* ;
- *une aide à la mémorisation (...)* ;
- *une aide au lexique (...)* ;
- *une aide à la prise de notes (...).*

Ces quelques exemples sont suffisants pour illustrer les options des concepteurs didacticiens. Il est clair que le bon déroulement de la méthode va dépendre du savoir-faire de l'enseignant et de son adhésion aux principes communicatifs (ce qui ne va pas de soi bien évidemment sur le terrain pédagogique). Nous pouvons penser a priori que ces principes devraient pouvoir s'intégrer harmonieusement lors de la création multimédia, facilitant ainsi le rapprochement entre les experts du multimédia et les experts de la didactique des langues. Le livret pédagogique d'*Atout Clic 5<sup>e</sup>*, résume cette optique de la manière suivante :

*Apprendre une langue étrangère, c'est parvenir, par un entraînement régulier et progressif, à la comprendre, la parler, la lire et l'écrire. Cet ordre est à respecter, car dans une situation naturelle d'apprentissage, l'oral précède toujours l'écrit. Une méthode de langue se doit donc de faciliter l'accès à ces quatre savoir-faire, à partir de situations authentiques et motivantes en gardant les élèves toujours actifs. Le cédérom APPLE PIE/Atout Clic 5<sup>e</sup>, de par son environnement multimédia (image, son, texte) et son interactivité ludique, offre un support idéal pour prolonger et soutenir à la maison l'entraînement linguistique proposé au collège.*



On l'aura compris, nous allons, après une visite guidée du cédérom, tenter de voir si la transposition, l'adaptation d'une bonne méthode papier sur un support multimédia garantit la qualité et accroît l'efficacité des apprentissages. On peut, en effet, poser les questions suivantes. Suffit-il d'avoir un produit didactique initial bien en phase avec les théories dominantes pour réaliser un cédérom de qualité ? Que signifie transposer / adapter un produit papier vers un support multimédia ? Quelles sont les conditions minimales pour une créativité multimédia didactique efficace ? Quel type de partenariat entre concepteurs didacticiens et concepteurs multimédia ? Notons qu'une équipe multimédia conséquente a été constituée pour réaliser ce cédérom : équipe Tag Interactive, Thomas Lépine, chef de projet ; Laurent Gamiette, développement ; Xavier Broxolle, Gédéon Rudrauf, Valérie Envain, graphisme ; Boris Dolivet, David

Plasse, Crystelle Richard, animation ; Nicolas Weil, bruitage ; Studios sons, Beryl Productions, Series Audio. Aux auteurs de la méthode *The New Apple Pie* se sont joints Marie-Pierre et Paul Butts-Paquini. Tous les ingrédients sont ainsi réunis pour faire d'*Atout Clic* un cédérom d'apprentissage exemplaire. Mais, méfions-nous des évidences.

### 3. Présentation générale du produit : visite guidée

Quelques mots pour commencer sur l'installation du cédérom. Il accepte les environnements PC et Mac. L'installation sur PC est entièrement gérée par l'interface d'installation. Il n'en est pas de même pour l'installation sur Mac, puisqu'il est nécessaire de faire un glisser-déposer de l'icône pomme bleu sur le bureau du Mac (figure 1).

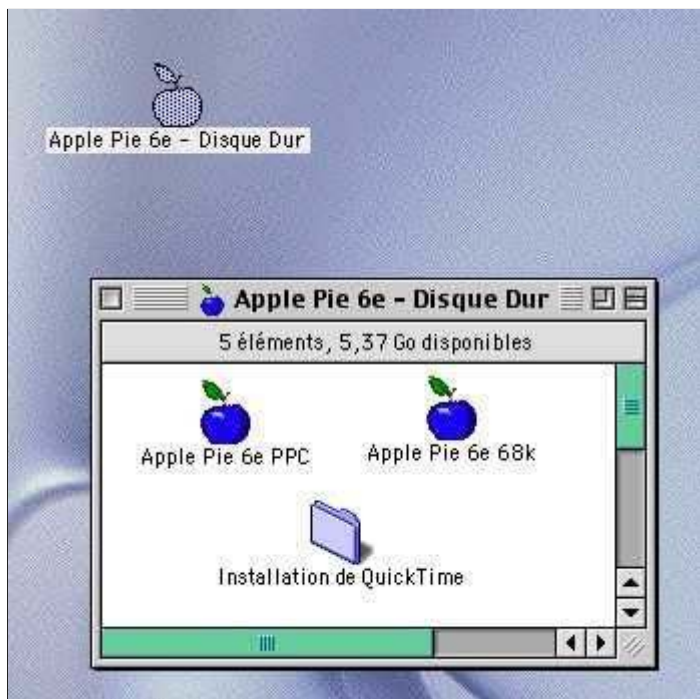


Figure 1 : installation Mac.

Chacun doit s'inscrire la première fois. Il est possible d'inscrire des classes différentes (utilisation à l'école) ou de s'inscrire individuellement. Il suffit ensuite de sélectionner son nom dans la liste et de valider.

Voyons de manière précise ce que le cédérom propose aux élèves.



#### 3.1. L'écran d'accueil

L'écran d'accueil (figure 2) met en scène le logo d'*Apple Pie*, c'est-à-dire la pomme. Ce logo sera décliné de multiples manières pour les actions principales. La page d'accueil est simple et donne accès à l'ensemble des ressources du cédérom. Un petit bonhomme gravit un escalier qui permet d'ouvrir trois portes représentant les trois parties de la méthode. La métaphore est donc explicite, il s'agit de gravir trois paliers en commençant par le bas. L'ordre et la progression sont conseillés. Pour les auteurs, un bon



apprentissage est déterminé par une progressivité raisonnée des activités. Chaque partie comporte cinq chapitres, avec environ 200 activités ou exercices.

*Cette présentation a comme but de guider l'utilisateur afin qu'il aborde chaque notion de façon progressive et qu'il construise harmonieusement sa progression. (Livret d'utilisation, 6<sup>e</sup> : p 13)*



Figure 2 : écran d'accueil.

Des satellites entourent la méthode. Différentes ressources sont proposées : un index grammatical ("Grammar") et un lexique ("Vocabulary") sont représentés sous la forme de deux gros volumes. Sous ces deux volumes, une fille fait de la balançoire, symbolisant la partie "Games". Un tableau (carte postale) accroché au mur donne accès à un album photo ("A Penny for your Thoughts"), activité qui consiste à rédiger un texte descriptif. Une ardoise d'élève avec une craie invite l'élève à suivre ses résultats ("Score"), il peut voir ses notes et le temps qu'il a passé sur les activités. Une fille en parachute symbolise l'aide ("Help"). Un élève studieux propose des parcours personnalisés "Your choice" (certains sont préparés d'avance, il est également possible de réaliser un parcours en créant un storyboard). Enfin, une fille qui secoue son mouchoir et une porte qui s'ouvre permettent de quitter le programme ("Quit"). L'ensemble de ces objets et personnages bénéficie d'animations visuelles et sonores au passage de la souris. Il est également possible de régler le son de manière simple grâce à un garçon qui souffle dans sa corne.



## 3.2. Les leçons

Comme nous l'avons déjà dit, les auteurs tiennent beaucoup à ce que les élèves suivent une progression, qui est explicitement indiquée. Il faudrait ainsi commencer par la partie 1, "*Let's meet*" (*Atout Clic 6<sup>e</sup>*). Il est cependant possible de choisir la partie 2 ou la partie 3. La porte s'ouvre sur un dessin présentant une scène avec les personnages de la série *The New Apple Pie*. En passant la souris, des titres de chapitre apparaissent. Il y en a cinq : "*1. Greetings, 2. Numbers and Letters, 3. Family and Jobs, 4. Physical Description, 5. Likes, Dislikes and Colours*".

Si l'on clique sur l'un de ces titres, un nouvel écran s'affiche et propose un "sommaire visuel", une espèce de storyboard numéroté, comportant les vignettes des activités proposées. "*Greetings*" comprend 16 activités que l'on peut suivre dans l'ordre indiqué ou pas, à condition de sortir de la linéarité des activités. Un enregistrement de fond en boucle reste actif pendant cette recherche et peut paraître agaçant.

On trouve une activité d'écoute de dialogue ("*Listen to the dialog*") : il est possible d'afficher les sous-titres en anglais et de cliquer pour réentendre une partie ou l'ensemble du dialogue ; on peut aussi réécouter la consigne. On change d'activité en cliquant sur la pomme jaune. Une activité de compréhension orale permet de vérifier ce qui a été compris ("*Listen and click on the right object or person*"). En règle générale, l'exercice doit être fait dans sa totalité. Deux tentatives sont proposées avant la solution. L'élève peut activer l'aide, qui reste sommaire, elle est généralement en français. On ne lui dit pas pourquoi il se trompe. Les réactions négatives sont classiques : "*no, not really, not quite, one more try, ouch, I suggest you do this activity again*". Les exercices sont du type juste ou faux, on n'invite pas l'élève à développer des stratégies de compréhension ou de prise de conscience. Le fait de lui dire "*You should read the grammar from time to time. It could be helpful.*" ne lui sert à rien, mais renforce sans doute l'idée qu'il faut "faire de la grammaire" pour apprendre une langue. On a pu relever dans l'aide la remarque suivante : "*Tu n'as pas honte de demander conseil ! C'est enfantin.*". Il n'est pas nécessaire de commenter. Bien sûr, en cas de réussite, on trouve toute la gamme des encouragements classiques, par exemple "*You did very well.*". Il y a aussi une activité d'expression orale ("*Listen and repeat*"), qui permet à l'élève de répéter ce qu'il entend, mais sans aucune aide ni correction ni visualisation quelconque. *Apple Pie* exploite la dictée dans ses leçons ("*Listen and write the right word*"). Il n'y a pas d'aide particulière pour cette activité. Un commentaire laconique revient pour les malchanceux "*Dictations are difficult, aren't they?*". D'autres activités sont proposées pour développer la compréhension orale : "*Listen, repeat and then click on the country*", "*Watch the video*". D'autres activités permettent de faire un travail de manipulation de la langue : exercices à trous, appariement, remise en ordre de la phrase.

Prenons la partie 2, "*Daily life*". Nous retrouvons la même présentation.

L'image (figure 3) représente la famille Turner en pleine activité : le papa fait la cuisine, la maman se prélassse dans son bain, les enfants s'amuse (une image de la famille moderne idéale !).

Le chapitre 10 (figure 4) propose dix activités dans son storyboard.



On retrouve, pour démarrer le chapitre, deux activités d'écoute du dialogue. Les deux activités suivantes permettent de vérifier la compréhension orale. L'élève va ensuite faire deux dictées (passage de l'oral à l'écrit). Un exercice d'appariement permet de travailler l'écrit ("*Match the sentence with the right word*"). Un nouvel exercice de compréhension orale est proposé ("*Click on an object, listen and click on the*

price") ; puis un autre exercice d'appariement à l'écrit (assez complexe d'ailleurs). Enfin, une écoute d'un extrait vidéo (30 secondes environ), présente des élèves anglais parlant de l'argent de poche que leurs parents leur donnent. Aucune activité particulière n'est proposée, il y a un problème de synchronisation entre le son et l'image.



Figure 3 : partie 2, "Daily Life".

En bref, les leçons fonctionnent sur le même modèle. La compréhension orale est largement favorisée. Une place non négligeable est accordée au passage de l'oral à l'écrit, en particulier avec les dictées. Toutes les activités ne donnent pas lieu à une évaluation. Ces leçons sont bien structurées et offrent une variété d'activités. On peut regretter le peu de variété des accents (essentiellement britanniques).







Figure 4 : "Food and Shopping".

### 3.3. Les ressources

(Cette partie s'inspire des recherches d'une étudiante de maîtrise, voir Pailhes, 2000.)

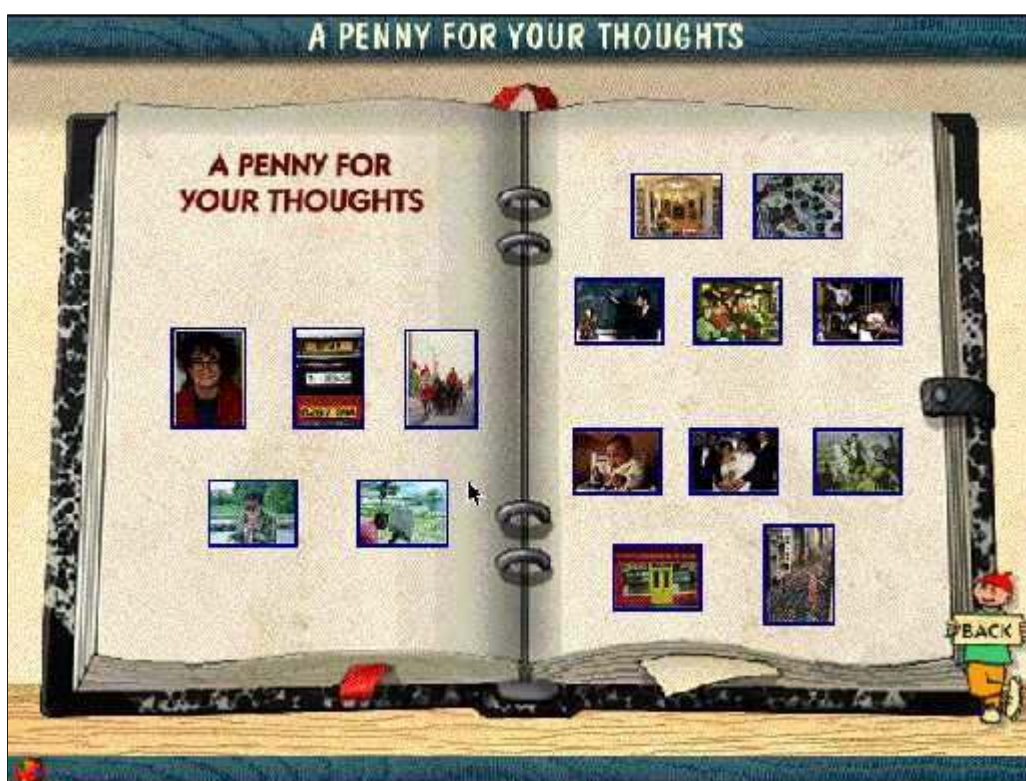


Figure 5 : "A Penny for your Thoughts".



Après avoir cliqué sur l'icône correspondant à "A Penny for your Thoughts", l'élève découvre un album photos (figure 5).

Ces photos reprennent celles du manuel de sixième. L'élève a la possibilité de faire son choix et de rédiger (figure 6) un texte sur la partie droite. Il n'y a aucune aide à la rédaction, l'élève peut enregistrer son travail, l'imprimer pour le faire corriger ultérieurement.

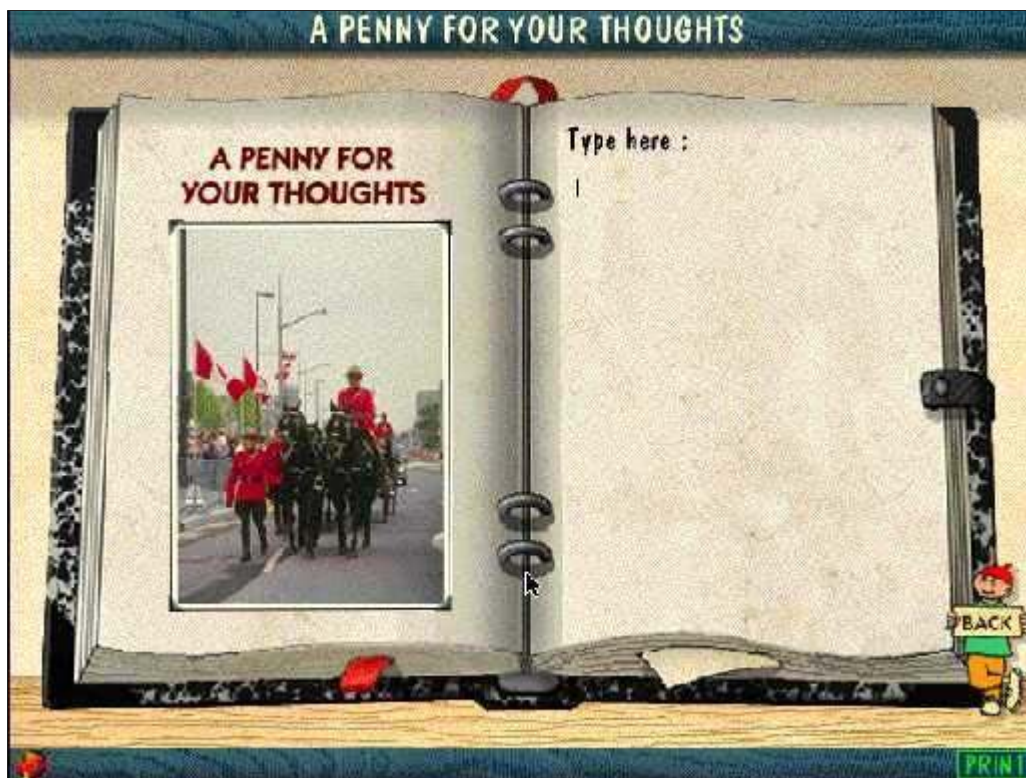


Figure 6 : exemple de texte à rédiger.

### L'index grammatical et le lexique

Ces deux ressources s'utilisent en dehors de toute activité. On peut accéder au lexique ou à l'index grammatical lors d'une leçon en passant par la ressource "Help".

Le lexique (figure 7) est uniquement anglais-français et n'est pas sonorisé.





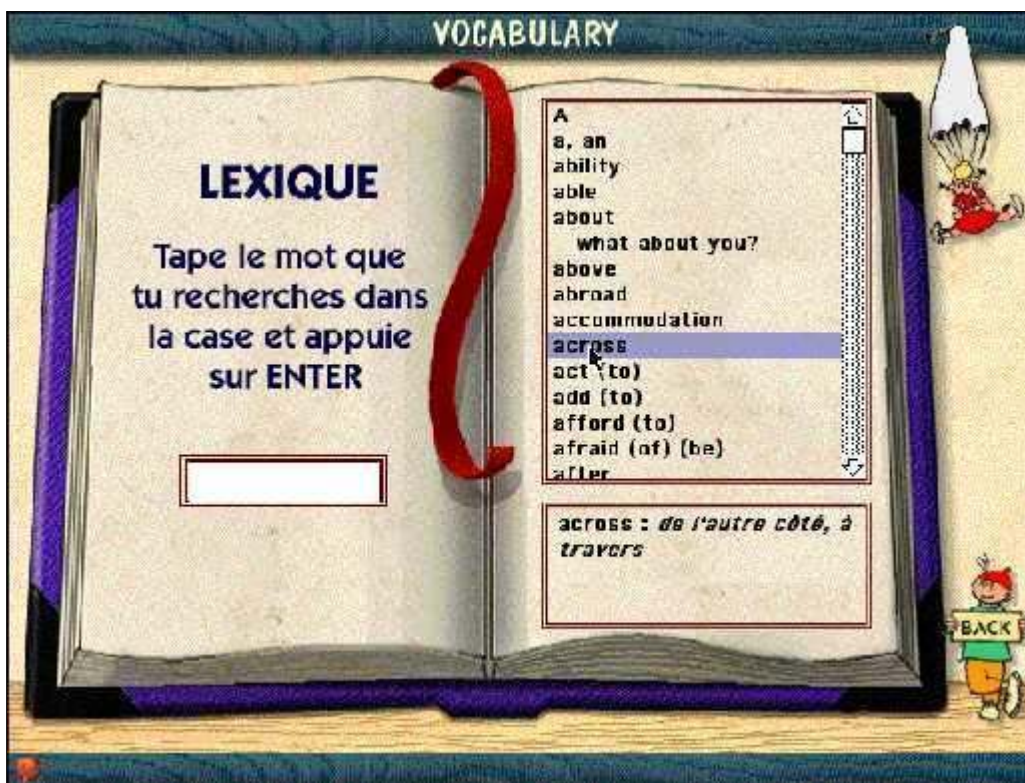


Figure 7 : le lexique.

L'index grammatical propose un sommaire comportant l'ensemble du programme grammatical de la classe correspondante (figure 8).

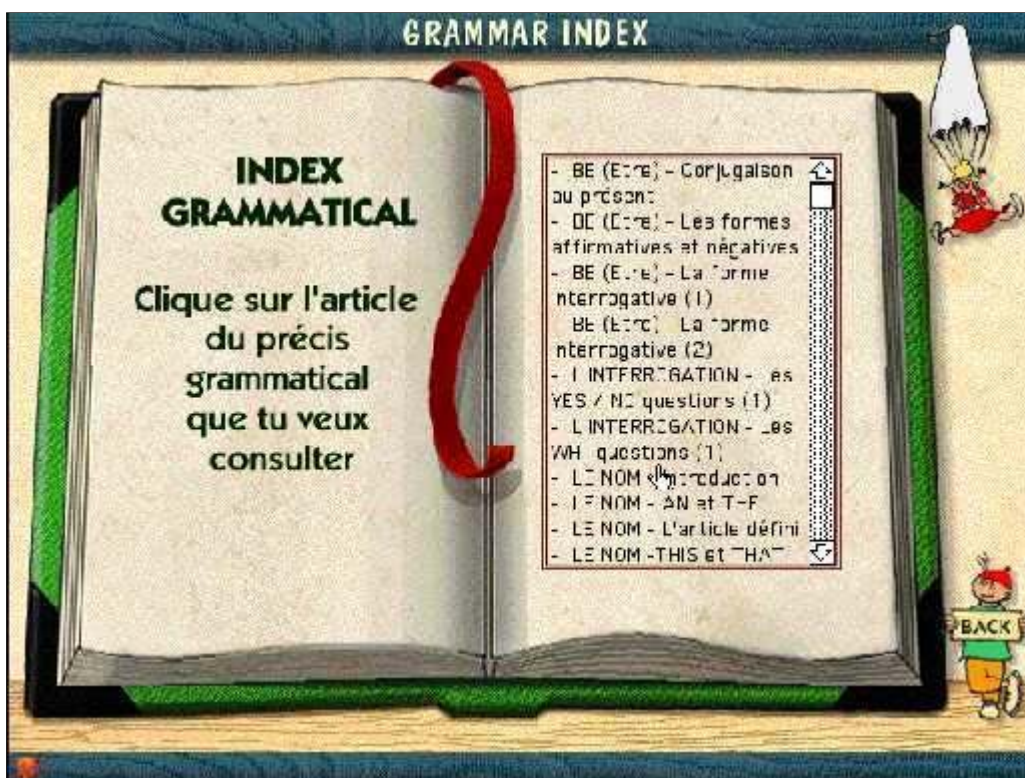


Figure 8 : index grammatical.



Ces leçons de grammaire sont des copies conformes de la grammaire qui figure dans le manuel *The New Apple Pie*. Il n'y a aucun travail particulier à faire, sinon se contenter de lire l'explication. Lorsque l'élève

se trouve dans une leçon et qu'il lance la grammaire à partir de l'aide, il se trouve directement dans la partie grammaticale qui concerne la leçon.

## Les jeux

Ils sont considérés comme un moment de détente et proposent six activités (figure 9).



Figure 9 : les jeux.

"Memory" est, comme son nom l'indique, un jeu de mémoire. Il faut créer des couples de cartes en associant soit deux sons ("*buy, bought*"), soit un son et ce qui s'y rapporte ("*dentist*" et le bruit de la fraise).

"What time is it?" est un jeu sur l'heure.



Dans "*Ladder*", il faut franchir les différents échelons d'une échelle en changeant une lettre à la fois. En cas d'erreur, le programme signale de quel type elle est (mot inconnu, trop de lettres changées), mais ne donne ni réponse ni aide, et ce quel que soit le nombre d'erreurs.

Avec "*Hidden words*", l'élève se retrouve face à une grille de lettres assortie d'un thème ("*Numbers*") et doit retrouver les dix mots cachés qui s'y rapportent.

"Bingo" est un jeu de loto classique basé sur la compréhension orale des chiffres. L'élève dispose à l'écran d'un tableau de chiffres non ordonnés. Il entend deux locuteurs différents dire des chiffres dans le désordre à un rythme rapide. Il n'y a pas une fraction de seconde de pause entre les chiffres. Il n'est donc



pas possible de faire valider son choix, même s'il est juste, au-delà d'un très bref laps de temps. Frustration garantie. L'élève malheureux abandonnera rapidement le jeu.

Enfin, "*Anagram*" consiste à remettre des lettres dans le bon ordre.

Les consignes des jeux sont entièrement en anglais. Il n'y a pas de réelle correction et il n'est pas possible d'avoir la solution si on ne la trouve pas. Aucune aide n'est prévue, ce qui peut être démotivant.

## Les parcours personnalisés

Le cédérom offre la possibilité de suivre des parcours d'apprentissage (figure 10) différents sur les thèmes suivants : "*Localisation*", "*Forme interrogative*", "*Forme négative*", "*Les personnages*", "*Présent simple*", "*Prononciation*" et "*Civilisation*". L'élève (ou le professeur) peut aussi créer des parcours originaux (figure 11).

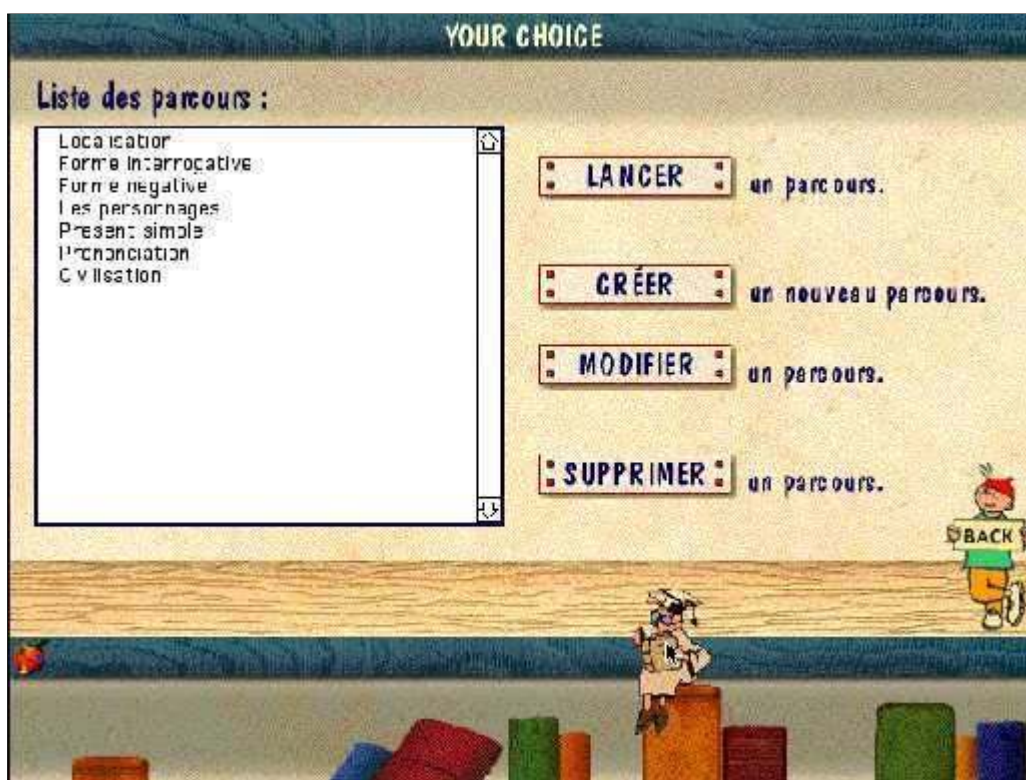


Figure 10 : parcours personnalisé.

En fait, il s'agit de morceaux choisis des différentes leçons. La fabrication est relativement aisée. Il suffit de choisir une vignette dans le storyboard initial et de la faire glisser dans le nouveau storyboard. Il est possible de modifier l'ordre des vignettes.



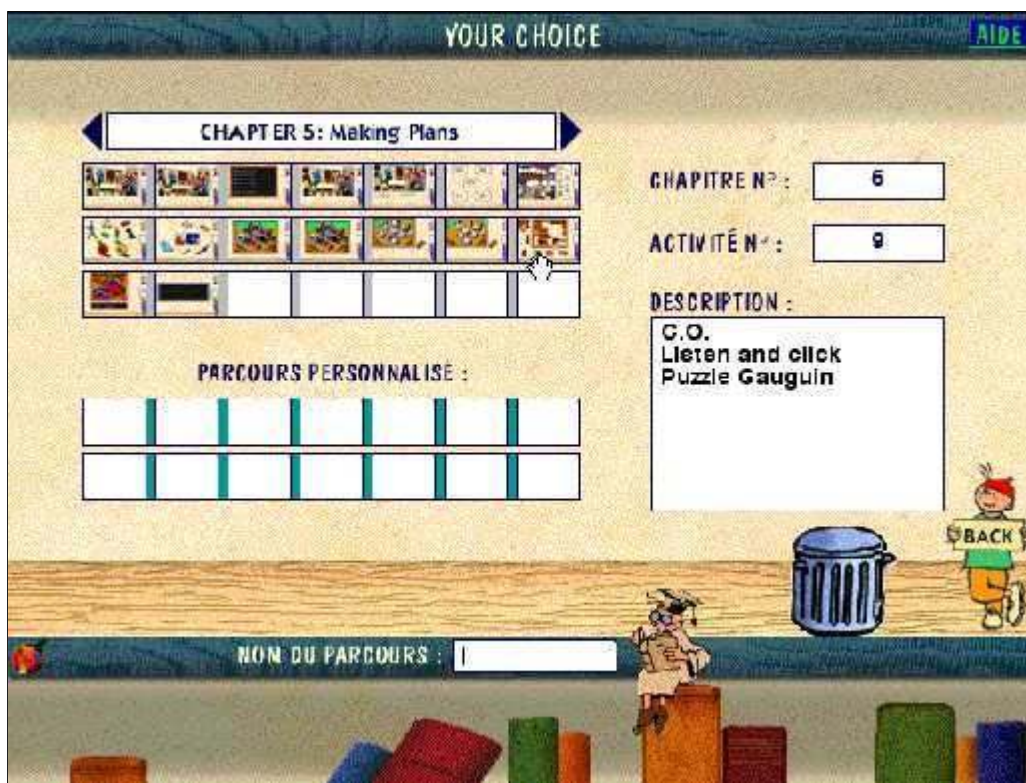


Figure 11 : création d'un nouveau parcours.

## L'aide

Elle propose des conseils à l'élève et offre la possibilité d'utiliser la grammaire et le lexique (figure 12).



Figure 12 : l'aide.





L'élève a la possibilité de connaître ses résultats et de suivre ses progrès (figure 13). La feuille de suivi décrit le numéro de l'activité, le temps passé et la note. Elle peut être imprimée. Il n'est pas possible d'avoir un commentaire sur ces résultats, il n'y a pas non plus de profil selon les différentes compétences ou savoir-faire visés (la compréhension de l'oral, la grammaire, le lexique...).

Activité	Temps passé	Note sur 20
1_2	1 1	17
11_1	1 4	no score
11_2	0 37	20
11_3	1 23	no score
11_4	1 50	20
11_5	0 22	no score
11_5	1 0	20
11_7	0 36	20
11_8	1 51	5
11_9	1 27	20
11_10	0 29	17
14_10	2 9	0
15_7a	0 20	no score
15_7b	0 41	17
15_7c	0 44	14
15_8	0 49	10
15_9	2 13	0
15_10	0 51	0

Figure 13 : feuille de suivi.

#### 4. De la transposition didactique TIC : suffit-il d'avoir un bon manuel scolaire pour réaliser un bon didacticiel d'apprentissage ?

Un cédérom de soutien est un "outil de révision, de perfectionnement" qui "doit être utilisé en aval de l'enseignement dispensé au collège". La définition des auteurs semble impliquer deux points : l'élève doit pouvoir retravailler des activités qu'il connaît déjà, il doit aussi pouvoir aller plus loin s'il a déjà atteint le niveau minimal exigible. La visite que nous venons de faire montre que nous avons, en effet, une reprise de certaines activités du manuel *The New Apple Pie*. La sélection opérée semble reposer sur un critère de transportabilité immédiate : certaines activités initialement prévues pour le support écrit s'avèrent directement transposables sur support multimédia. Prenons l'exemple suivant : il s'agit d'une activité de compréhension orale (figure 14), les possibilités multimédia la rendent particulièrement attractive et efficace.



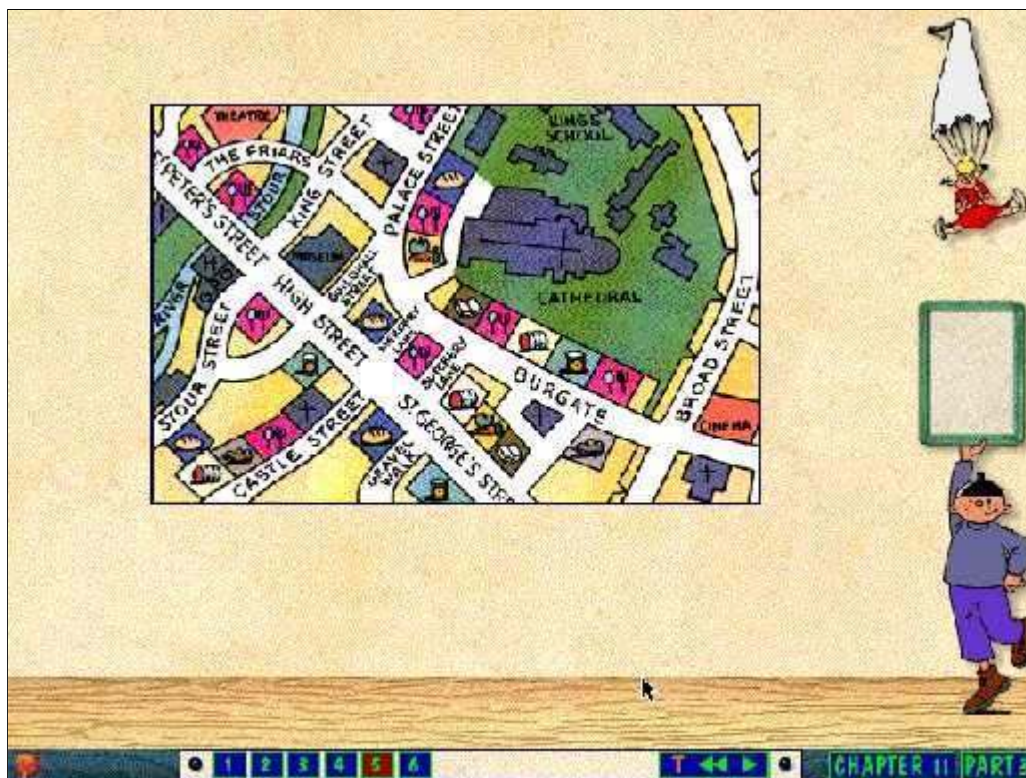


Figure 14 : activité de compréhension orale.

Il est possible d'attirer l'attention de l'élève en faisant clignoter les éléments qu'il entend. L'écoute est ainsi mieux focalisée et sans doute plus efficace. L'élève est obligé de faire des recherches de noms de rues, de rechercher des indices, de combler par déduction sa compréhension lorsqu'il ne comprend pas les noms de rues ou de magasins prononcés par le locuteur. L'élève faible ou moyen doit donc pouvoir retravailler des activités et situations qu'il connaît déjà.

Nous avons remarqué que la dictée de mots ou de phrases est une activité également bien représentée. Elle existe dans le manuel mais n'a pas la même place ni le même rôle. Dans le cédérom cette activité semble jouer un double rôle : entraîner au code écrit, sa fonction première, en écrivant des mots, mais aussi rédiger des phrases longues entendues. Dans le manuel, on entraîne l'élève à compléter des phrases, à rédiger selon un modèle en proposant un contexte communicatif, par exemple "*Describe what the members of your family are doing at this time of day. Pass your paper to a friend. Read his/hers, and ask two questions.*" (New Apple Pie 6<sup>e</sup> : p 107).



Nous avons par conséquent ici un double problème de transposition didactique. Le concept psycholinguistique sous-jacent à cette optique est le suivant : l'écrit joue un rôle important dans l'apprentissage car il permet une prise de recul par rapport à la volatilité de l'oral. Il permet donc de renforcer la structuration interne des connaissances implicites acquises dans l'interaction orale à condition que l'écrit s'inscrive également dans une situation d'énonciation plausible / authentique. C'est le cas de la consigne que nous avons présentée. Dans le cédérom, la dictée a été choisie pour des raisons de facilité technique. On perd dans ce cas tout l'arrière plan méthodologique puisque l'élève est placé dans une situation de dépendance et de reproduction non créative hors de toute logique énonciative. Il y a donc ici



régression méthodologique. Voici le commentaire laconique des correcteurs qui montre bien que cette activité, telle qu'elle est proposée ici, n'est pas des plus favorables à l'apprentissage de l'élève : "*Dictations are difficult, aren't they?*".

*A Penny for your Thoughts* est également une activité transposée directement. L'idée est de permettre à l'élève de s'exprimer à l'oral ou à l'écrit. Dans le manuel cette activité sert de révision qui doit permettre à l'élève de réactiver ce qu'il a appris dans une situation de communication authentique et nouvelle (concept de décontextualisation / recontextualisation). Pour réaliser cette activité créative, on fournit à l'élève différentes aides (lexicales, fonctionnelles, discursives), par exemple dans l'activité suivante : "*Describe a person you like or don't like. Stick a photo of this person on a piece of paper or draw a caricature.*" (*New Apple Pie 6<sup>e</sup>* : p 85). Le cédérom transpose cette activité en présentant sur la partie gauche d'un cahier une photo et une page vierge que l'élève devra remplir (voir figure 6). Il n'y a aucune aide, aucun lien hypertexte lui permettant de retrouver les éléments qui pourront lui servir de guide pour sa rédaction. L'élève est donc laissé seul face à une activité dont il ne peut pas voir l'utilité pour son apprentissage. Il n'y a pas d'activité de production orale qui permettrait de s'entraîner aux dialogues qui sont le cœur même de la méthode. On regrettera un exemple d'anti-transposition, celui de la grammaire. Pourquoi s'est-on contenté de recopier à l'identique la partie grammaire du manuel ? Parfois on a même oublié un petit toilettage minimal permettant de supprimer le renvoi aux pages du manuel, comme dans l'exemple suivant : "*le marqueur s'se prononce toujours (voir page 169).*"

Une transposition sans un minimum d'adaptation ressemble à de la négligence ou à du travail bâclé. L'index grammatical d'*Atout Clic Anglais* va donc à l'encontre de la conception méthodologique affichée. L'élève peut lire le texte sur la grammaire (figure 15), on ne lui propose aucune activité de réflexion sur la langue. Il est malhonnête de dire qu'il va grâce à la grammaire se créer une "image mentale" de la langue.

Un cédérom de soutien doit également offrir de la nouveauté pour "aller plus loin" et pour motiver l'élève. La partie "*Games*" remplit bien évidemment ce rôle. On aurait pu penser que l'activité basée sur une vidéo (plus ou moins) authentique pourrait également offrir à l'élève un contexte d'apprentissage nouveau et motivant. Il n'en est rien, l'élève doit se contenter d'écouter sans but spécifique. La partie culturelle, bien développée dans le manuel, est malheureusement réduite à la portion congrue.

En conclusion, la transposition des activités manuel – cédérom, même si globalement les activités proposées sont bien faites, nous présente le meilleur et le pire allant de transpositions réussies (en particulier l'activité de compréhension orale) à des transpositions critiquables et peu justifiables pour un cédérom qui a une méthodologie à défendre (en particulier la grammaire). Dans le cas de l'interaction orale, enfin, activité qui caractérise l'approche communicative, il n'y a aucune tentative de transposition. Il est certain que cela aurait nécessité un investissement important que l'on n'a sans doute pas voulu faire.



## LE GROUPE VERBAL ET LA PHRASE

### Les auxiliaires de modalité (modaux)

Exprimer une opinion, un jugement

#### QU'EST-CE UN AUXILIAIRE DE MODALITE?

En anglais, il existe des auxiliaires spéciaux qui ajoutent un sens au verbe ou à la phrase : doute, obligation, possibilité, etc. Tu en connais déjà deux : *can* et *must*.

En tant qu'auxiliaires, ils :

- peuvent prendre la première place dans la question.
- peuvent "porter" le mot négatif *not* pour former la négation.

En tant que modaux, ils :

- ajoutent un sens à la phrase ou au verbe, qui suit sous la forme "nue" :
- ne prennent pas de -s à la troisième personne du singulier.
- ne se combinent pas entre eux (un seul modal par verbe lexical).

Surtout, ne dis jamais ~~*I must to go*~~ ou ~~*I can to swim*~~.

*Can Nap count?*

*He cannot (can't) ski.  
He mustn't get up.*

*I can swim.  
She must hurry.*

Précédent

Suivant

PRINT

Retour

Figure 15 : un cours de grammaire.

## 5. De la médiation pédagogique virtuelle : "accompagner", guider l'apprentissage de l'élève, oui, mais comment ?

La pédagogie actuelle, dans laquelle s'inscrivent les auteurs de *The New Apple Pie*, vise à favoriser le développement de l'autonomie de l'élève (l'élève est rendu actif et acteur tout au long de la méthode) mais aussi l'acquisition de méthodes d'apprentissage efficaces, c'est-à-dire mieux apprendre à apprendre (il s'agit de développer une compétence méthodologique facilitant la prise de conscience des mécanismes d'apprentissage et du fonctionnement de la communication). Ce concept didactique implique une autre façon de concevoir et de traiter les aides et les réponses des élèves. La médiation pédagogique est "*l'ensemble des aides ou des supports qu'une personne peut offrir à une autre personne en vue de lui rendre plus accessible un savoir quelconque (connaissances, habiletés, procédures d'action, solution, etc.)*." (Raynal & Rieunier, 1997 : pp 220-221).



L'apprentissage ne peut se faire en dehors d'une fonction de "guidance", fonction qui peut s'incarner de différentes manières. La création d'un cédérom d'apprentissage, et en particulier de soutien, suppose une position claire sur la forme que va prendre cette médiation. Dans le cas de notre cédérom, les activités

proposées vont nécessairement conduire l'élève à faire des essais, à avoir des intuitions. Il est alors nécessaire de prévoir une gamme variée d'aides et de supports. Il paraît difficile, pour une méthode comme *The New Apple Pie*, de se limiter à des aides classiques (le lexique, la grammaire...) et encore plus de réduire l'action de l'élève au vrai/faux. L'informatique éducative se trouve ici dans une étude de cas passionnante ! Comment réaliser efficacement ce concept didactique ? Les informaticiens ont une fâcheuse tendance à croire que l'interactivité machinique peut à elle seule répondre à cette attente. *Atout Clic* ne fait malheureusement pas exception et ne propose pas d'innovation particulière sur cette question cruciale, malgré la solide réflexion des auteurs du manuel. La médiation est réduite aux artifices classiques de surface.

La technique informatique peut, bien entendu, constituer une aide intéressante par rapport à l'attention. Nous avons vu que le multimédia peut effectivement motiver et aider l'élève dans sa compréhension de messages oraux. L'interactivité machinique mise en place dans les exercices de manipulation de la langue apporte là aussi une aide indéniable à la logique et à la catégorisation. Les manipulations se font avec beaucoup de facilité et sous une forme tout à fait ludique. On peut également penser que grâce au multimédia on va pouvoir apporter une aide efficace à la mémorisation.

Il y a cependant un problème de fond qui n'est pas résolu. Ce type d'interactivité explicite ne doit pas cacher l'importance de l'interactivité intentionnelle. L'élève, pour construire son savoir et sa compétence, doit pouvoir prendre des décisions qui vont au-delà de ces aides superficielles. Le défaut majeur du cédérom est justement de ne pas avoir mis la technique au service de l'élève apprenant. Le problème le plus évident se situe au niveau du traitement des réponses. Les exercices proposés dans le cédérom ne laissent à l'élève que deux essais en vrai ou faux. Cette technique a été largement critiquée par le passé, il est dommage que l'on n'ait pas fait preuve de plus d'ambition. L'élève sait que c'est bien ou mal, il ne peut pas comprendre pourquoi. Aucune tentative pour l'aider à prendre du recul, à prendre conscience des stratégies qu'il met en oeuvre ou qu'il pourrait plus efficacement mettre en oeuvre n'existe dans le cédérom (cela est pourtant correctement mis en oeuvre dans le manuel). L'alibi technique ne tient pas. L'activité de rédaction, "*A Penny for your Thoughts*" (voir figure 6), nécessite une "guidance" minimale sans laquelle l'activité n'a pas de sens. Le fait de dire qu'il y aura bien quelqu'un pour corriger le travail de l'élève n'est pas un argument solide pour justifier l'absence d'aide. La conception de la grammaire et du lexique, qui transparaît dans le cédérom, prouve, si besoin est, qu'il n'y a pas eu de réel dialogue entre les experts didacticiens et les experts en multimédia. Prenons un dernier exemple, l'évaluation, pourtant fondamentale dans le cadre du soutien, se réduit à la note et au temps passé sur un exercice. L'élève ne sait pas s'il a atteint le niveau requis dans les quatre savoir-faire. Il n'aurait pas été techniquement difficile de prévoir des profils de compétence lui permettant de se positionner. Le cédérom ne propose aucune aide explicite et cohérente par rapport aux stratégies d'apprentissage que l'élève met (ou pourrait mettre) en oeuvre. Dans le cas de la dictée de mots, il n'est pas non plus difficile de prévoir des commentaires appropriés avec des liens hypertexte pour aider l'élève à comprendre pourquoi il n'est pas parvenu à écrire correctement le mot. La médiation pédagogique virtuelle est fondamentale dans un cédérom éducatif, car c'est d'elle que va dépendre la qualité de l'apprentissage. Il est évident que cela demande un investissement supplémentaire dont il faut tenir compte dès le départ. En bref, *Atout Clic* n'offre pas l'innovation pourtant attendue sur la question incontournable de la médiation pédagogique virtuelle.

## 6. Points faibles et points forts : *Atout Clic*, "bon élève, aurait dû mieux faire !"

Il est temps de conclure. *Atout Clic* est un produit intéressant, qui va sans doute rendre des services aux élèves qui ont besoin de réviser leur cours (comme outil de devoir de vacances ?) et qui rassurera aussi les parents. Il peut effectivement offrir "un entraînement régulier et progressif". Sa conformité aux programmes de l'Éducation Nationale, le fait qu'il accompagne un manuel scolaire, en fait un produit d'emblée populaire. On peut aussi dire que "son environnement multimédia (image, son, texte) et son interactivité ludique, offre un support idéal pour prolonger et soutenir à la maison l'entraînement linguistique proposé au collège." Il paraît cependant abusif d'affirmer qu'il permet d'entraîner efficacement les quatre savoir-faire. Il est de plus totalement mensonger de dire que grâce à *Atout Clic* "L'enfant apprend à comprendre un anglais naturel, à communiquer, et à se créer ses propres structures mentales en anglais. L'inconnu n'est plus un obstacle !" Il y a dans cette publicité un abus de langage évident que nous avons tenté de démontrer.

On apprécie :

- la conformité aux programmes de l'Éducation Nationale ;
- la simplicité de l'interface et de la navigation ;
- la variété des activités proposées ;
- l'entraînement à la compréhension orale.

On regrette :

- la conception de la grammaire ;
- l'absence de jeu de rôle et de créativité de l'élève ;
- l'inefficacité du travail de production orale et écrite ;
- la faiblesse de la mise en autonomie de l'élève ;
- l'absence de réflexion sur la médiation pédagogique dans le cas du soutien scolaire.

Ce produit peut être utilisé à la maison individuellement pour s'entraîner à la compréhension orale, faire des exercices sur la langue et s'entraîner à orthographier les mots anglais. Il peut trouver sa place dans un centre de ressources du collège. Les professeurs ont la possibilité de créer des parcours spécifiques. La feuille de suivi s'adresse en fait plus au professeur qu'à l'élève et permet de visualiser rapidement ce qui a été fait et ce qui pose problème.

En conclusion, le cédérom de soutien scolaire a une place indéniable aussi bien à l'école qu'à la maison. La conception d'un tel didacticiel pose des problèmes de transposition didactique mais aussi de conception de



ce que peut être une médiation virtuelle. Il est dommage de voir que, malgré la qualité des auteurs et des équipes de production, le dialogue entre experts a du mal à se réaliser. Le cédérom *Atout Clic Anglais* montre qu'il ne suffit pas d'avoir un bon manuel pour réaliser un bon cédérom de soutien. On aurait pu le faire à condition de donner la priorité à la conception didactique, la technique étant au service du concept. Pour qu'il y ait soutien (mais aussi apprentissage en général), il ne suffit pas de rendre l'élève actif superficiellement, il faut le rendre surtout acteur de son apprentissage en lui proposant des ressources qui vont répondre à ses besoins. Cela signifie très simplement que la création d'un cédérom éducatif ne peut pas faire l'impasse d'une réflexion sur l'apprentissage virtuel.

## Références

### Bibliographie

Pailhes, A. (2000). *La notion de futur dans les manuels de collège et les cédéroms*. Mémoire de maîtrise de linguistique et didactique, anglais. Soutenu en juillet 2000 à l'Université Marc Bloch, Strasbourg.

Raynal, F. & Rieunier, A. (1997). *Pédagogie : dictionnaire des concepts clés*. Paris : ESF.

### Sites Internet

Hachette Multimédia (nd). Consulté en novembre 2000 : <http://www.hachette-multimedia.fr>

Sites du Groupe Lagardère (nd). Consulté en novembre 2000 : <http://www.lagardere.fr/>

## Références complémentaires non citées dans l'article

### Bibliographie

Demaizière, F. & Dubuisson, C. (1992). *De l'EAO aux NTF – Utiliser l'ordinateur pour la formation*. Paris : Ophrys.

Linard, M. (1996). *Des machines et des hommes – Apprendre avec les nouvelles technologies*. Paris : L'Harmattan.

Naymark, J. (dir.) (1999). *Guide du multimédia en formation*. Paris : Retz.

Springer, C. (1999). "La didactique des langues mise au net : quelles évolutions curriculaires pour le début du XXI<sup>e</sup> siècle ?". In *De la didactique des langues à la didactique du plurilinguisme - Hommage à Louise Dabène*. Grenoble : CDL-Lidilem.

Springer, C. (1999). "Que signifie aujourd'hui devenir compétent en langues à l'école ?". *L'acquisition de compétences langagières. Les Langues Modernes*, no 3. pp 42-56.

## À propos de l'auteur de l'analyse

**Claude Springer** est directeur du département de linguistique appliquée et de didactique des langues de l'université Marc Bloch, Strasbourg. Il est président de la COFDELA (confédération française pour le développement de la linguistique appliquée) et vice-président de l'ACEDLE (association des chercheurs et enseignants didacticiens des langues étrangères). Il encadre des mémoires de didactique des langues autour de la problématique "apprentissage des langues et SIC".

**Courriel** : [springer@umb.u-strasbg.fr](mailto:springer@umb.u-strasbg.fr)

**Toile** : <http://u2.u-strasbg.fr/dilinet>

**Adresse** : Département de linguistique appliquée et de didactique des langues, université Marc Bloch, 22 rue Descartes, 67084



ALSIC | Sommaire | Consignes aux auteurs | Comité de rédaction | Inscription

© *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 15 décembre 2000