



HAL
open science

Analyse de Up and Down Britain

Emmanuelle Duchiron

► **To cite this version:**

Emmanuelle Duchiron. Analyse de Up and Down Britain. ALSIC - Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication, 2004, 07 (1). edutice-00001469

HAL Id: edutice-00001469

<https://edutice.hal.science/edutice-00001469>

Submitted on 19 Apr 2006

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.

Analyse de *Up and Down Britain*

Titre : *Up and Down Britain*.

Type et langue : didacticiel d'anglais.

Auteurs : Pierre Valat et Pierre Robin.

Éditeur : Chrysis, 1 allée de la Providence, BP 42, 86002 Poitiers Cedex – France. <http://www.chrysis.com>

Diffuseur : Edulang, 10 rue de la Tannerie, 29600 Plourin-lès-Morlaix – France. <http://www.edulang.com>

Date : 2002.

Configuration matérielle : PC Pentium 200, Windows 95 / 98, 32 Mo de mémoire vive, lecteur cédérom 4x, carte son, microphone, casque ou haut-parleurs, écran 640x480, 16 bit, 65536 couleurs.

Documentation : manuel d'utilisation de 36 pages comprenant un chapitre "guide pédagogique".

Prix : 79 € TTC version monoposte.

Analyse par Emmanuelle DUCHIRON
Collège Jean Jaurès, Clichy, France

- 1. Présentation du didacticiel
- 2. Organisation des contenus
- 3. L'enquête policière
- 4. Les modules annexes
- 5. La place de la civilisation
- 6. Mode d'intégration des modules et des annexes
- 7. Ergonomie
- 8. Conditions d'utilisation de ce didacticiel
- 9. Conclusion
- Références

1. Présentation du didacticiel

U*p and Down Britain* est un didacticiel qui vise à développer les compétences de compréhension de l'écrit et de l'oral de l'apprenant. C'est par le biais d'un jeu de rôle qu'il est amené à résoudre une enquête policière qui va lui faire découvrir une trentaine de lieux du Royaume-Uni et d'Irlande. L'aspect ludique du jeu de rôle et des illustrations participe à la motivation de l'apprenant de manière indéniable.

L'apprenant est confronté à de nombreuses situations de communication authentiques et contextualisées. On appréciera d'ailleurs la grande variété d'accents régionaux britanniques identifiables dans le didacticiel. L'apprenant va donc pouvoir "*tester ses qualités d'écoute et de prise de décision, ainsi que ses qualités de réflexion, de déduction, de logique*", comme le précisent P. Robin et P. Valat dans le manuel d'utilisation ([RobinValat02] : 10).

Up and Down Britain est présenté comme un didacticiel s'adressant à un public de niveau collège (4^{ème} et 3^{ème}) ou lycée. Si la section grammaire de ce didacticiel ne s'adresse qu'à un niveau relativement élémentaire, la qualité de la langue utilisée et la densité du contenu tant au niveau linguistique que culturel, visent un niveau intermédiaire, parfois même avancé. En effet, le didacticiel accorde une place de choix à la civilisation, ce qui peut s'expliquer par le fait que les auteurs sont respectivement professeur d'anglais et d'histoire-géographie.

Le didacticiel est particulièrement adapté à un parcours individuel, même si le guide pédagogique propose également quelques pistes d'exploitation pour une utilisation du didacticiel en cours collectif.

2. Organisation des contenus

Le didacticiel comprend trois modules : l'enquête policière qui en constitue le centre, le module "**Cahier de grammaire**" et le module "**Labo de langue**", tous deux accessibles à partir de l'écran de navigation de l'enquête.

L'apprenant a également accès à un dictionnaire contenant le lexique susceptible de constituer un obstacle à la compréhension, et à une boîte à outils. L'apprenant dispose d'un bloc-notes "**Personal Scrapbook, The Ashbraines Case**" qui est organisé en quatre rubriques : "**What I have done**", "**Where I've been**", "**Who I've seen**", et "**What I think**", d'une chronologie historique de la Grande-Bretagne en français, "**A History Guidebook**", d'une page contenant des liens Internet commentés pour approfondir les divers sujets abordés, d'un album de photos de l'année "**Photo Album, Summer '76**", reprenant les lieux et les personnages de l'enquête et enfin, d'un "**Guide culturel**" en français assez général sur la Grande-Bretagne, abordant des sujets tels que : l'histoire de la langue anglaise, les pays, les symboles et drapeaux, l'éducation, le sport, les *pubs* ou encore la famille royale. Nous reviendrons sur l'alternance du français et de l'anglais dans le didacticiel.

Une autre icône donne également accès à divers compteurs : compteurs de temps, de mémoire, de résultats en grammaire, en prononciation ou encore en culture. On y trouve également un bilan général des "capacités intellectuelles" de l'apprenant et un bilan des villes parcourues et du degré d'exploitation de chacune de ces villes.

Up and Down Britain est donc basé sur une complémentarité comparable à celle dont M. Pothier parle concernant *CAMILLE* [ChanierPothierLotin96] : la partie jeu de rôle, qui relève de "processus intuitifs et non maîtrisés", jouant le rôle de "relatif bain linguistique" est liée à une partie grammaticale et phonétique faisant appel au "processus conscient de raisonnement" ; cette complémentarité permet en effet d'exercer à la fois un travail sur le sens et sur la forme, respectant ainsi la "diversité des profils d'apprenants" ([Pothier03] : 54).

3. L'enquête policière

3.1. Le principe

Up and Down Britain est principalement basé sur une enquête policière. Dès le début du didacticiel, l'apprenant se trouve dans le bureau du détective privé H. Q. Leek. Celui-ci est en train de lire le journal. Quelqu'un frappe à la porte et tombe à terre, hébété et amnésique. L'apprenant a alors la main et il doit collecter une série d'indices sur l'inconnu, à l'aide de la souris. On apprend ainsi qu'un évènement mystérieux doit se passer 40 jours plus tard. À l'apprenant de découvrir ce dont il s'agit.

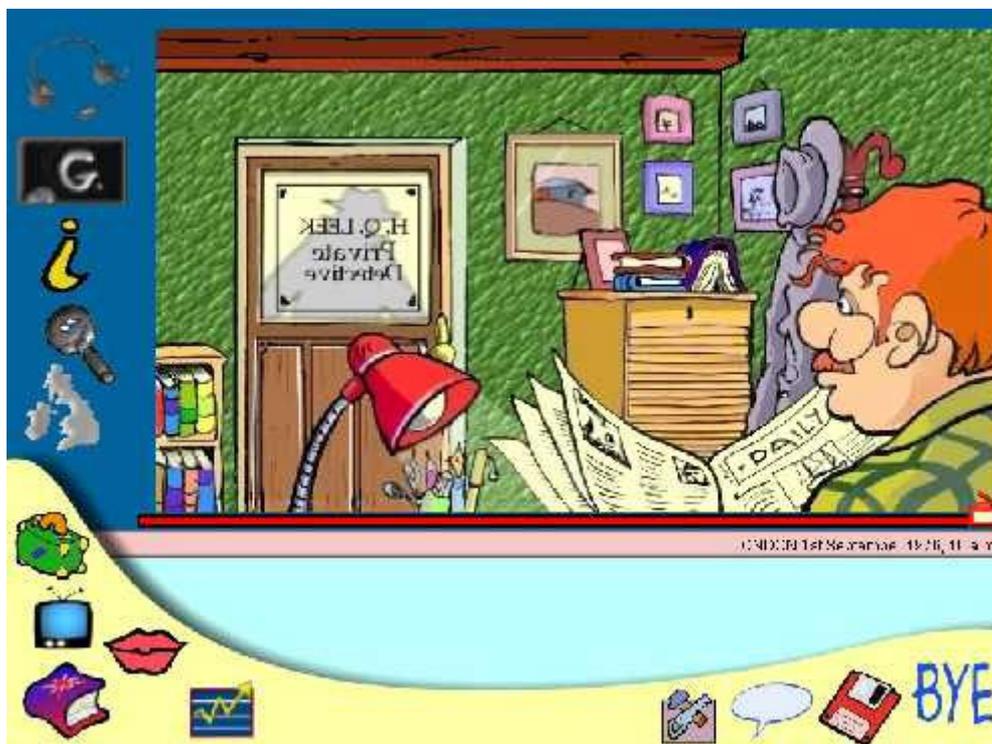


Figure 1 - Écran d'accueil de *Up and Down Britain*.

Par l'intermédiaire de ce jeu de rôle, l'apprenant va être amené à parcourir différents quartiers de Londres et une vingtaine de villes du Royaume-Uni et d'Irlande à la recherche d'indices pour résoudre l'enquête.

3.2. La simulation de dialogue, le jeu de rôle

Up and Down Britain permet de placer l'apprenant dans un certain nombre de situations de communication qui, même si elles ont été créées pour les besoins du didacticiel, se veulent authentiques. Les auteurs parlent de "simulation de situations de la vie sociale" ([RobinValat02] : 10). L'anglais est de qualité et représentatif de la variété d'accents que l'on peut rencontrer dans les îles britanniques.

Cependant l'artificialité du discours constitue un des risques récurrents des simulations de dialogue. Comme le précise J. Naymark ([Naymark99] : 22), un jeu de rôle implique un échange, une "réciprocité" entre les "protagonistes de l'interaction", à savoir l'apprenant et la machine dans le cas présent. Or, ce didacticiel ne met pas vraiment l'apprenant en position d'interlocuteur. On ne peut pas considérer qu'il fasse partie intégrante de l'échange, dans la mesure où il ne prononce pas un seul mot. D'autre part, le texte écrit est particulièrement mis en avant dans le jeu. L'apprenant peut, à sa guise, faire apparaître ou non le texte

correspondant au dialogue mais lorsqu'il doit choisir telle ou telle orientation dans l'enquête ou bien demander des renseignements supplémentaires, tout se fait à l'écrit, par contrainte technique.

L'aspect éventuellement artificiel de l'échange peut aussi provenir du fait qu'il faille parfois faire répéter aux personnages un certain nombre d'informations avant d'accéder à un indice précis. On peut d'ailleurs regretter que certaines informations essentielles puissent échapper à l'apprenant simplement pour avoir choisi une piste plutôt qu'une autre. En effet, il n'est pas redirigé systématiquement vers la question à poser. Par exemple, à Belfast, il lui faut interroger le militant de l'IRA (*Irish Republican Army*) un certain nombre de fois avant d'obtenir l'information qui permettra de rencontrer la personne voulue dans le *pub* à Dublin. L'apprenant doit vraiment mener l'enquête en explorant chaque recoin de chaque lieu visité, ce qui peut éventuellement devenir fastidieux et un peu long, au bout d'un certain temps.

Notons tout de même que *Up and Down Britain*, dans sa globalité, propose un scénario cohérent qui échappe au piège des répétitions constantes et rébarbatives et du dialogue simpliste.

3.3. Les actions possibles

Pour glaner les divers indices dont il a besoin, l'apprenant a la possibilité d'agir sur le didacticiel. P. Robin et P. Valat ([RobinValat02] : 12) listent "trois types d'interactivité".

L'apprenant peut sélectionner des objets à l'écran, uniquement s'il y est invité et cela de manière très épisodique dans le jeu. Cette fonction lui permet à la fois de récupérer des objets et d'obtenir des renseignements les concernant. Par exemple, à Scotland Yard, l'apprenant a la possibilité de montrer les objets recueillis sur la victime à l'inspecteur Hastings pour en savoir plus et avoir ainsi plusieurs pistes pour commencer l'investigation.

Il peut également poser une question à son interlocuteur, en la sélectionnant parmi quatre choix fournis. Régulièrement, dans l'échange, l'apprenant se voit proposer des mots interrogatifs. En passant la souris dessus, une question apparaît. Précisons que ces questions ne sont pas toutes pertinentes, ce qui permet à l'apprenant de tester ses capacités d'analyse. Il ne lui suffit pas de cliquer sur n'importe quelle question au hasard.

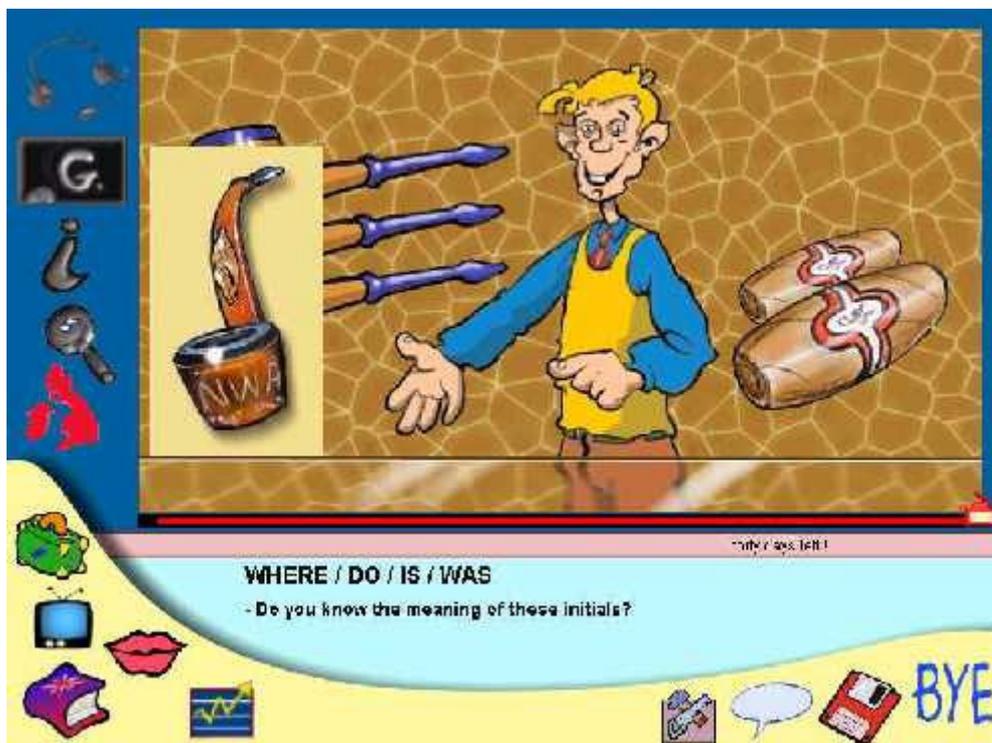


Figure 2 - Au magasin Harrod's.

Par exemple, au magasin Harrod's, on propose les questions suivantes à l'apprenant : "Where can I buy a pipe like this?", "Do you know the meaning of these initials?", "Is this the sports department?" ou "Was this pipe bought here?". À lui de choisir la question qu'il souhaite poser. On constate que la première d'entre elles correspond au contexte mais n'est pas essentielle. La réponse s'intègre cependant dans l'échange assez naturellement : "Here, without any difficulty". L'apprenant a alors droit à un autre choix. En choisissant la troisième question, par contre, il montre qu'il n'a pas compris, ce qui lui fait quitter le magasin : "I'm sorry but you've made a mistake. As a matter of fact the sports department is on the third floor. You can use the escalator or take the lift. Goodbye." L'apprenant doit alors retourner au magasin et faire une nouvelle tentative pour obtenir l'information voulue. Soulignons que le didacticiel ne prend pas en compte (à une ou deux exceptions près) le fait que l'apprenant ait déjà visité tel ou tel endroit. Le discours reste le même.

Enfin, l'apprenant peut cliquer sur un élément souligné du texte écrit pour obtenir de plus amples informations. Tous les éléments soulignés ne donnent pas accès à des informations pertinentes, ce qui oblige l'apprenant à comprendre le message, d'une part et à réfléchir à ses actions, d'autre part. Il doit être attentif au choix des questions à poser ou des segments soulignés à approfondir. Ce système de questionnement a parfois tendance à rendre l'échange artificiel dans la mesure où les questions sont implicites et les réponses ne sont pas toujours tout à fait adaptées.

Prenons de nouveau le magasin Harrod's comme exemple, où l'apprenant peut poursuivre la conversation en cliquant sur un des segments soulignés. En montrant la pipe trouvée sur la victime au vendeur et en le questionnant sur la signification des initiales que l'on peut lire dessus, celui-ci répond : "They are Sir Neville W. Ashbraines's initials, I'm sure. I know that because I sold him that pipe and I remember he insisted on having his initials engraved on it." L'apprenant a alors la possibilité de cliquer sur l'un des deux segments soulignés. S'il choisit le premier, il obtient

quelques informations supplémentaires sur Sir Ashbraines mais s'il clique sur le deuxième segment, le vendeur lui répond : "What a funny question. N.W.A.! That stands for Neville Wilbur Ashbraines, of course, as I've just said. Goodbye." Notons le lien parfois artificiel qui existe entre ces éléments. Si la question sous-jacente à un segment souligné est souvent évidente, elle ne l'est pas toujours et le passage de l'un à l'autre sans avoir de question explicite peut contribuer à un échange artificiel et constituer un obstacle supplémentaire à la compréhension.

3.4. Le guidage

L'analyse des différentes actions à disposition de l'apprenant soulève la question du degré de guidage. Il semble en effet que le didacticiel soit basé sur un guidage relativement discret. Si l'on considère par exemple le tout début de l'enquête, à chaque objet collecté sur la victime, l'apprenant a le choix entre ces trois propositions : "Let's start with this new investigation", "It's going to be a difficult job. I have not got enough clues to help me", ou "I should make sure he hasn't got something else".

La démarche adoptée consiste à inciter l'apprenant à chercher de nouveaux indices sur l'inconnu, sans vouloir lui donner la solution pour autant. Deux de ces trois choix ont un effet comparable : l'apprenant peut de nouveau fouiller l'homme. En revanche, dans le cas où il se lance dans l'enquête avec des indices manquants dès ce stade-là, lors de sa visite à Scotland Yard, l'inspecteur lui répond : "You could start this new investigation but I must tell you we have found some important clues that you forgot on the victim. I think it will be more sensible to give us the objects that you possess and abandon. Let true specialists take care of that sort of job. Be more careful next time you have a similar opportunity."

Ce procédé est souvent employé. Les choix fournis ne donnent pas toujours accès à des informations pertinentes, ce qui oblige l'apprenant à mener une réflexion sur sa démarche et à ne pas agir au hasard. Cependant, l'apprenant est souvent implicitement invité à suivre une piste spécifique. À Rugby par exemple, lorsque le chef d'établissement montre la photo à l'apprenant, les questions posées lui suggèrent nettement de chercher à en savoir plus sur les deux autres personnes présentes : "Why were they smiling?", "Were the other 2 boys his friends?", "What are the other boys now?" et "How long have you had this photo?".

Une autre forme de guidage consiste également à ne pas permettre à l'apprenant de quitter un lieu s'il n'a pas obtenu les informations essentielles. C'est le cas par exemple de Scotland Yard où il ne peut poursuivre l'aventure qu'après que l'inspecteur lui a indiqué le nom du village où la victime habite ainsi que la façon d'y parvenir, informations qui activent l'accès à la carte du Royaume-Uni et de l'Irlande. On peut d'ailleurs regretter que ce procédé de guidage ne soit pas plus répandu dans le jeu, ce qui éviterait parfois à l'apprenant de quitter un lieu sans avoir obtenu une information capitale, l'empêchant ainsi d'accéder aux étapes suivantes. Il peut en effet se trouver bloqué assez facilement sans savoir comment poursuivre.

En contactant l'inspecteur Hastings à Scotland Yard, il a tout de même la possibilité de faire un point sur l'enquête grâce à une récapitulation des grandes étapes de son parcours et à un guidage éventuel vers la suite de l'enquête. Ce type de guidage ne reste malgré tout qu'une option, dans la mesure où plus l'apprenant avance dans l'enquête, moins le guidage est spécifique au parcours choisi.

Le bulletin d'informations permet également de guider l'apprenant. Régulièrement, dès le début de l'enquête, l'apprenant est informé d'un certain nombre d'évènements ayant lieu dans le pays, certains significatifs pour l'enquête, d'autres pas. À lui d'en juger et d'adapter son parcours. L'accès à certains lieux n'est d'ailleurs activé que par la diffusion du bulletin d'informations. On peut tout de même regretter le fait que le lien entre l'enquête et les informations pertinentes ne soit pas toujours évident et qu'il ne soit pas rendu plus explicite, en particulier en début de jeu.

3.5. Conclusion

Up and Down Britain propose donc un jeu de rôle cohérent et bien construit, qui parvient à éviter quelques-uns des pièges de la simulation de dialogue, bien que certains échanges restent quelque peu artificiels. Malgré un champ d'actions un peu limité et un guidage qui mériterait parfois d'être plus serré, l'apprenant prend plaisir à jouer les détectives privés. Le risque de ne pas activer certains lieux et donc de rester bloqué est tout de même latent. Ce jeu de rôle ne semble pas avoir été conçu pour des apprenants un peu faibles, pour lesquels les répétitions et la densité des informations créant un obstacle à la compréhension peuvent vite devenir rébarbatives et décourageantes.

4. Les modules annexes

4.1. Le module "Cahier de grammaire"

Up and Down Britain propose deux manières de pratiquer la grammaire. Dans un premier temps, le jeu de rôle amène l'apprenant à travailler les questions de manière constante, du point de vue du sens mais aussi de la construction, même si cela se fait de manière très implicite. Le module "Cahier de grammaire", dans un second temps, consiste en une "mise au point sur les difficultés en apparence mineures mais souvent révélatrices de difficultés plus fondamentales" ([RobinValat02] : 28).

Dès l'introduction du module, les auteurs expliquent leur approche qui met l'accent sur l'aspect dynamique d'une langue : "[la langue] échappe toujours [aux règles de grammaire] à un moment ou à un autre pour exprimer quelque chose de nouveau, d'exceptionnel, de différent". C'est la raison pour laquelle l'apprenant est invité à observer cette langue en situation, et c'est justement ce que permet le jeu de rôle. *Up and Down Britain* semble donc s'inscrire dans une démarche de conceptualisation qui consiste à "faire prendre conscience aux apprenants du fonctionnement langagier" ([Bailly98] : 49).

Le discours introductif des auteurs se veut également dédramatisant en parlant du plaisir que l'on peut avoir à apprendre une langue et en justifiant la présence d'un tel module dans un jeu de rôle par la nécessité d'entretenir ses capacités intellectuelles lorsque l'on apprend une langue étrangère. Cet entraînement à la grammaire est présenté comme une "chasse aux bêtises", ne consistant ni en un apprentissage théorique, ni en un cours de grammaire mais plutôt en une aide visant à "parfaire [la] pratique de l'anglais [des apprenants] en [les] aidant à éliminer les fautes les plus 'stupides' et peut-être les plus fréquentes : toutes ces confusions entre mots voisins et entre notions proches qui défigurent ce [qu'ils disent]" [RobinValat02]. Soulignons par ailleurs que les auteurs parlent de fautes et non d'erreurs, terme qui implique une "connotation morale culpabilisatrice" ([Cossu95] : 142),

dans la mesure où la notion de faute ne prend pas en compte le "processus d'apprentissage propre à chaque individu".

Le programme de grammaire propose à l'apprenant de reprendre les points suivants : "trois sons proches : they're – there – their", "les mots en –ing : verbe / adjectif / gérondif", "les verbes irréguliers", "les tags", "be +ing et be +ed", "his – he's – he's (got)", "have –ed / be –ed" et "to have (possession et expressions)".

Chacun des domaines abordés propose une explication grammaticale assez succincte rédigée dans un souci de simplification de la règle, sans aucun métalangage et illustrée d'exemples tirés du jeu de rôle. La présentation de ces explications, qui tiennent plus du simple rappel de règles, respecte les différences de niveaux des apprenants, en leur permettant à la fois de passer directement aux exercices pour ceux qui n'éprouvent pas le besoin de revoir la règle concernée ou d'accéder à de plus amples informations ou bien à d'autres exemples s'ils le souhaitent, bien que cette fonctionnalité soit relativement limitée.

Les mots terminés en -ing

Point grammatical

Attention à ne pas se laisser tromper par tous ces mots terminés par **-ing**. La plupart d'entre eux sont construits de la même façon, en prenant une base verbale et en y ajoutant le **suffixe -ing**. Mais ils ne sont pas tous de la même nature.

Les confondre peut sérieusement compliquer la compréhension de la phrase.

En voici trois exemples :

charming :
This is a very **charming** lady.

boxing :
Boxing is a dangerous sport. I don't like **boxing**.

reading :
Are you **reading** at the moment, or can I speak to you?

Nous avons :

- un verbe conjugué : "**reading**"
- un nom commun : "**boxing**"
- un adjectif "**charming**"

Veux-tu plus de détails sur :

- Les mots d'origine verbale
 - Les verbes
 - Les noms
 - Les adjectifs
- Les autres noms en -ing

ou voir la suite des explications ou passer aux exercices

- exercice 1
- exercice 2
- exercice 3
- terminer ?

Figure 3 - Exemple d'explication grammaticale du "Cahier de grammaire".

Chaque explication grammaticale est accompagnée d'un ou plusieurs exercices, que l'apprenant est libre de faire dans l'ordre qui lui convient. Ces exercices - QCM, appariement, remise en ordre de mots pour la plupart - sont inspirés de l'enquête, rebrassant ainsi du lexique et des situations connus de l'apprenant.

On peut cependant regretter le fait que la démarche de conceptualisation annoncée dans les propos de l'introduction du module ne soit pas appliquée. En effet, on n'amène pas l'apprenant à mener une réflexion sur les structures utilisées dans le jeu de manière explicite. Pourtant, si l'on observe les commentaires répondant à une erreur, on se rend compte que la démarche semble sous-jacente. Le commentaire ne donne pas la bonne réponse mais tente

plutôt de montrer à l'apprenant comment réfléchir et aboutir à la bonne réponse, comme on le voit dans la figure 4.



Figure 4 - Exemple d'exercice du "Cahier de grammaire".

Ce module de grammaire propose donc de reprendre quelques points de grammaire de manière succincte mais contextualisée, s'adressant clairement aux "élèves les moins experts" afin de les "convaincre qu'une pratique régulière et raisonnée de la langue est un atout constant" ([RobinValat02] : 29).

4.2. Le module "Labo de langue"

Le module "Labo de langue" de *Up and Down Britain* permet à l'apprenant d'écouter aussi souvent qu'il le souhaite soit des phrases isolées soit de courts monologues tirés de l'enquête. Il peut également s'enregistrer et se réécouter à volonté. En plus de la grande variété d'accents proposée, les phrases et les monologues sont tirés de l'enquête, incitant ainsi l'apprenant à rejouer la scène, à imiter le personnage, en un mot à "jouer avec la langue anglaise" ([RobinValat02] : 28). De plus, l'apprenant se voit proposer des phrases différentes à chaque fois, ce qui l'encourage à visiter le "Labo de langue" régulièrement.

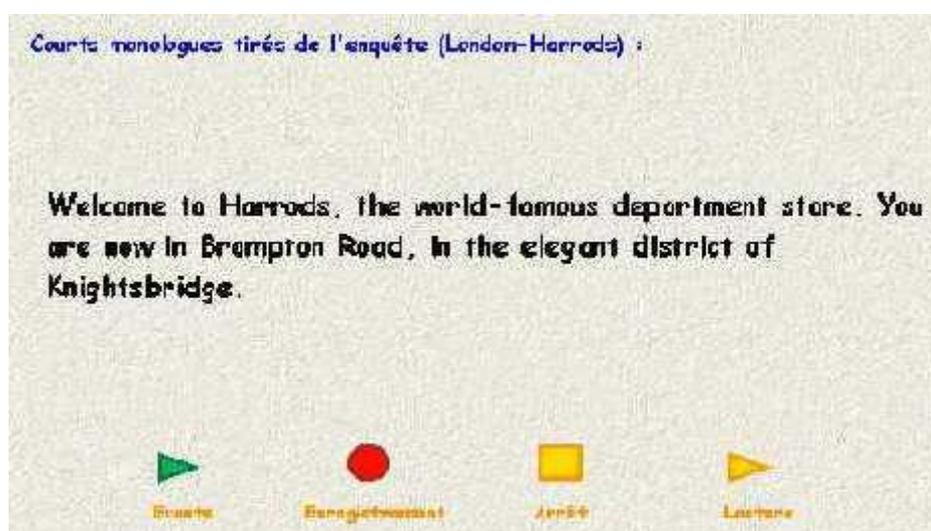


Figure 5 - Au "Labo de langue".

Ce module "*privilégie un côté ludique et gratuit*" selon les termes des auteurs ([RobinValat02] : 28). Dans les consignes mêmes du module, l'accent est mis sur l'entraînement et sur l'amusement : "*Tu peux aussi t'amuser à enregistrer de courts monologues tirés de l'enquête*".

L'aspect ludique donné à ce module permet de confronter l'apprenant à certains phénomènes phonétiques. Malheureusement, le processus n'est pas conscient et ne permet pas l'"*approche plus systématique des régularités de l'anglais*" que prônent les instructions officielles de la classe de seconde ([MJENR02] : 15). L'enseignement / apprentissage de l'anglais doit en effet aborder la phonétique sous divers angles : l'accentuation, avec le phénomène d'accent de mot inexistant en français, les différents types d'intonation, la prononciation des sons de l'anglais en ayant recours à l'alphabet phonétique international et enfin les liens entre la langue écrite et la langue orale, en faisant prendre conscience à l'apprenant de quelques régularités de prononciation.

Si les auteurs expliquent clairement leur choix de ne pas prendre en compte ces instructions officielles pour des raisons techniques, il est tout de même dommage que les différences d'accents ainsi que les différences d'intonation des divers types de phrases ne soient pas rendues plus explicites et ne fassent pas l'objet d'une démarche de conceptualisation.

5. La place de la civilisation

Parmi les trois grands objectifs définis par la didactique des langues actuelle se trouve l'objectif culturel qui consiste à "*[étudier] tous les traits culturels, ethnographiques, sociaux, politiques, économiques, religieux, techniques, esthétiques*" spécifiques aux sociétés étudiées, selon F. Poirier (cité par Quivy & Tardieu, [QuivyTardieu97] : 56). Cependant, la civilisation ne saurait être "*réduite à une somme d'éléments factuels, qu'il suffirait d'apprendre en tant que 'connaissances' juxtaposées*" ([Bailly98] : 33).

Les auteurs de *Up and Down Britain* ont su s'inspirer de cette conception de l'enseignement de la civilisation et lui accordent une large part. Tantôt de manière totalement contextualisée, tantôt de manière beaucoup plus artificielle, les auteurs ont tenté d'intégrer un certain nombre d'éléments civilisationnels dans le didacticiel.

Dans un premier temps, l'histoire du jeu de rôle en elle-même aborde la question du Commonwealth, par exemple. En effet, le père de la victime s'avère avoir été officier de l'armée des Indes, ayant ramené avec lui son ancien aide de camp, maintenant devenu domestique de la famille. Ces détails, totalement intégrés à l'histoire, permettent de créer un contexte réaliste et propice à la prise de conscience de l'apprenant d'une situation spécifique au Royaume-Uni à une certaine époque.

Soulignons également le fait que les apprenants naviguent dans le jeu par le biais de cartes (du Royaume-Uni et de l'Irlande, de Londres et de sa banlieue et du centre ville de Londres), comme celle de la figure 6. Ce mode de navigation permet à l'apprenant de situer géographiquement les villes visitées, ce qui contribue à "*relier les connaissances entre elles [et ainsi à] combattre le risque d'une culture en miettes*" ([QuivyTardieu97] : 78).



Figure 6 - Carte du Royaume Uni et de l'Irlande.

Dans un second temps, pour la plupart des villes parcourues, l'apprenant a la possibilité de faire une visite guidée. En cliquant sur l'icône concernée, il a alors accès à un document abordant divers aspects historiques, économiques ou touristiques, selon les étapes. Précisons que ce document est en français, "*afin de ne pas réserver ce genre de travail à des élèves d'excellent niveau, alors même qu'un des propos essentiels des auteurs est de donner à des élèves démobilisés face à l'apprentissage des langues un moyen de lui redonner sens et cohérence*" ([RobinValat02] : 31). Si ces documents sont relativement bien intégrés au jeu, ils sont très denses et parfois aussi assez complexes. Comme le montre la figure 7, l'apprenant - de fin de collège ou de lycée, rappelons-le - est confronté à des éléments civilisationnels d'un niveau avancé, la thèse économique d'Adam Smith dans le cas présent, qui relèvent de savoirs encyclopédiques.

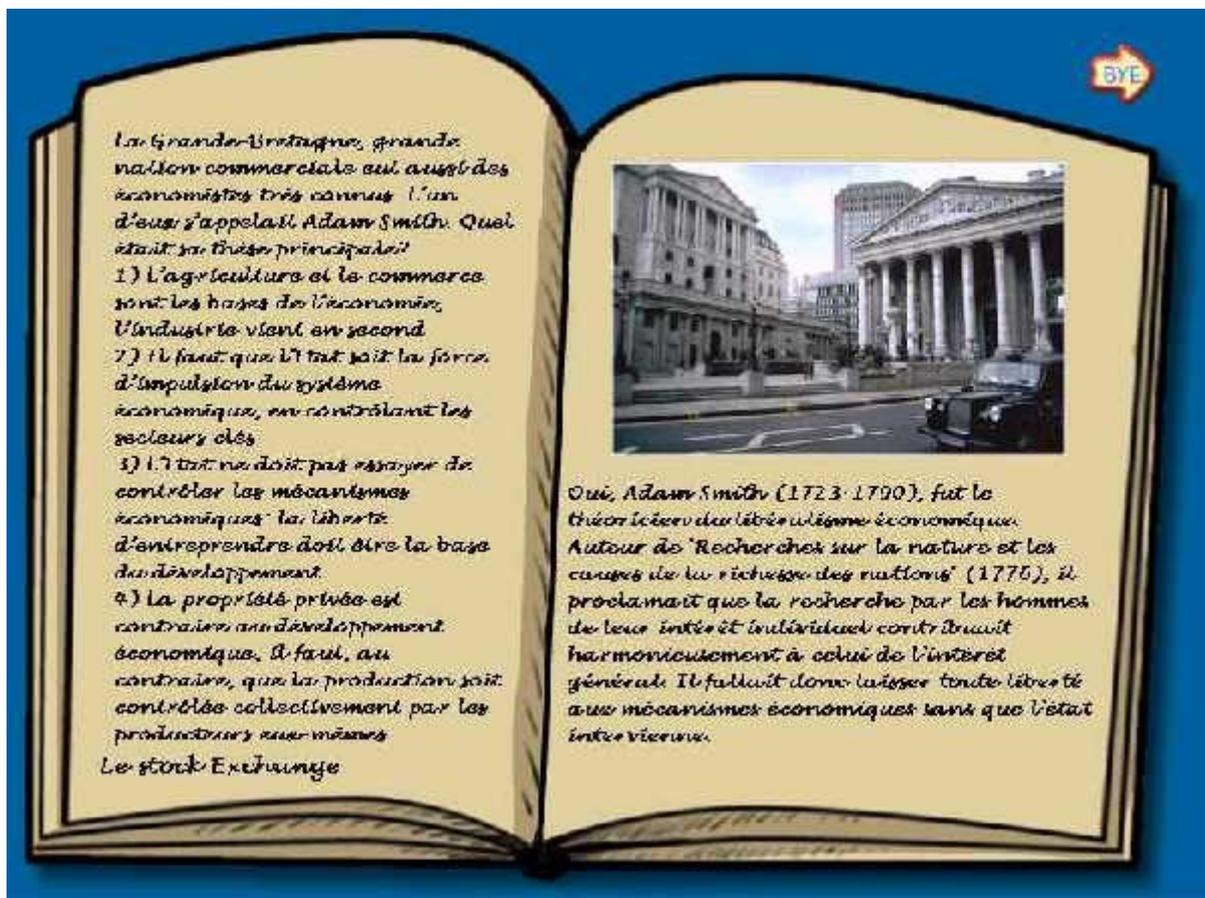


Figure 7 - Exemple de visite guidée du Stock Exchange.

Ces pages sont basées sur des QCM dont on peut questionner la faisabilité. On peut penser que les auteurs ont choisi de solliciter l'apprenant par le biais de QCM pour introduire un certain degré d'interactivité dans ces pages culturelles. Cependant, on ne donne pas les moyens à l'apprenant de répondre à ces questions. Le sentiment de frustration qu'il peut ainsi ressentir est d'autant plus fort lorsque l'apprenant donne une réponse erronée. Il n'a, en effet, pas la possibilité de donner une nouvelle réponse, on ne lui donne pas non plus la solution. Il ne lui reste plus qu'à recommencer le questionnaire avec de nouvelles réponses. Ce type de questionnaire risque de décourager l'apprenant et donc de l'amener à répondre au hasard, limitant ainsi les atouts de ces visites guidées.

Enfin, un certain nombre d'éléments de civilisation sont directement intégrés aux dialogues du jeu de rôle. Le fait de suivre le parcours scolaire et universitaire de la victime permet, par exemple, d'aborder le système éducatif britannique, les *public schools*, leurs valeurs, leurs traditions ou encore les hommes politiques qui y ont étudié. En suivant la piste du hold-up du train de Nottingham, l'apprenant est également amené à rencontrer des supporters de football qui mentionnent le problème du hooliganisme, des *skinheads* ou encore un militant de l'IRA à qui il peut poser des questions sur l'histoire de l'Irlande et sur le combat de l'IRA.

Même si l'idée d'aborder ces thèmes par le biais de la conversation est intéressante, elle a inévitablement tendance à alourdir le dialogue. La discussion avec le chef d'établissement de la *public school* de Canterbury, par exemple, illustre cette artificialité. Après avoir obtenu quelques informations pertinentes permettant de poursuivre l'enquête, l'interlocuteur semble clore la conversation en posant une dernière question. S'ensuit alors un QCM sur l'invasion

normande menée par Guillaume le Conquérant. Comme pour les visites guidées, on peut supposer que le QCM permet d'apporter une certaine interactivité au didacticiel mais force est de constater que certains rajouts n'apportent rien et sont totalement superflus, comme si le dialogue n'était qu'une excuse pour faire de la civilisation à tout prix.

Soulignons par ailleurs quelques difficultés potentielles pour l'apprenant. À Rugby, par exemple, le chef d'établissement le dirige vers les Cornouailles : "*I believe that one of them, the boy on the left, is now a journalist in Cornwall*", sans lui donner plus de précisions. Cependant, l'apprenant de collège ou de lycée saura-t-il faire le lien avec Tintagel ou Dartmoor, endroits qui sont indiqués sur la carte ? De la même manière, saura-t-il aller au magasin Harrod's lorsque le détective fait référence à un magasin de luxe ?

Quelques outils supplémentaires sont également mis à la disposition de l'apprenant dans le cadre de ce didacticiel : un guide culturel, une chronologie de l'histoire de la Grande-Bretagne et un album de photos non commenté. On peut envisager ces différents outils comme étant "*à disposition, [pour] répondre à la curiosité éventuelle des utilisateurs*" ([Pothier03] : 56). Cependant, il semble important de souligner leur densité qui risque de décourager les apprenants de les utiliser, d'autant qu'ils n'ont pas de lien direct avec l'enquête. L'apprenant n'a pas besoin de ces éléments, contrairement au reste du didacticiel qui s'inscrit plus ou moins dans la dynamique de l'enquête policière.

Il semble finalement que ces outils soient beaucoup plus précieux pour l'enseignant qui pourra les exploiter en cours, en complément du didacticiel. Soulignons tout particulièrement l'aspect synthétique du guide culturel qui s'efforce de reprendre une majorité d'éléments civilisationnels abordés lors de l'enquête. Les auteurs lui donnent d'ailleurs un ton tolérant, comme on le note dans la remarque suivante : "*si vous aimez une langue, vous aimerez aussi les gens qui l'emploient, même s'ils vous irritent parfois dans certaines de leurs manières*". Ils tentent également de briser quelques idées reçues.

6. Mode d'intégration des modules et des annexes

Après avoir analysé chacun des éléments constitutifs de *Up and Down Britain* séparément, il semble intéressant de voir comment ils sont liés les uns aux autres. Finalement, l'enquête, c'est à dire le module central du didacticiel, les modules annexes, à savoir le "*Cahier de grammaire*" et le "*Labo de langue*" et les outils supplémentaires sont-ils assemblés de manière cohérente ou bien sont-ils simplement juxtaposés sans lien réel entre eux ?

À la lecture du manuel d'utilisation, on se rend compte de l'articulation qui existe entre ces différents éléments. Malheureusement, le lien n'est pas assez explicite et l'apprenant peut avoir l'impression d'exercer ses capacités grammaticales ou phonétiques de manière un peu gratuite, sans vraiment savoir pourquoi. En fait, l'apprenant, par le détective qu'il incarne, va être atteint, de manière progressive et selon l'avancement du jeu, par l'épidémie dont il est question dans l'intrigue. Or, selon P. Robin et P. Valat, "*il peut combattre ce mal et maintenir sa mémoire en bon état en s'intéressant à la culture et à l'histoire du pays et en pratiquant correctement la langue*" ([RobinValat02] : 23), justifiant ainsi l'utilisation des divers modules proposés.

L'impression de manque d'articulation entre les divers éléments peut également être due à un

trop grand nombre d'outils annexes. Comme nous venons de le voir, les outils culturels, à savoir la chronologie, le guide culturel et l'album de photos, pourraient faire l'objet d'une rubrique bien précise et mieux délimitée. Le bloc-notes, par exemple, n'a pas sa place avec ces outils. En effet, il est directement lié à l'enquête, est rédigé en anglais et répond à un besoin de l'apprenant en tant que détective privé.

L'utilisation des langues pourrait également être un peu plus cohérente, de telle sorte que l'apprenant parvienne à se repérer dans le didacticiel plus facilement. Il semble contestable, par exemple, que la chronologie de la Grande-Bretagne en français soit présentée sous le titre de "**History Guidebook**", d'autant plus que le guide culturel, lui aussi en français, est appelé "**Guide Culturel**".

7. Ergonomie

Up and Down Britain est un didacticiel à l'interface agréable et sympathique, mêlant photographies authentiques et dessins humoristiques qui participent à la motivation des apprenants. On peut regretter une prise en mains un peu longue, de par la présence d'un certain nombre d'icônes dont on ne connaît pas l'utilité. L'apprenant risque en effet de ne pas exploiter la totalité des options à leur juste valeur, entre autres le bloc-notes ou le récapitulatif des villes parcourues, qui se perdent parmi divers résultats de grammaire ou autres, pourtant placés sur un même niveau.

L'ergonomie des pages de civilisation, quant à elles, mériterait d'être remaniée. La lecture de ces pages déjà denses et complexes n'est malheureusement pas facilitée par une interface agréable et aérée.

8. Conditions d'utilisation de ce didacticiel

Up and Down Britain peut être utilisé en autonomie totale, chez soi ou au CDI (Centre de Documentation et d'Information), tout en sachant que l'aide d'un tuteur ou d'un enseignant peut parfois être la bienvenue. Ce travail en autonomie peut donner lieu à des exposés écrits ou oraux, illustrés à partir de photos tirées de l'album de photos du didacticiel. C'est d'ailleurs le seul intérêt que l'on puisse trouver à cet album de photos qui ne contient aucun commentaire. Il est simplement divisé en catégories comme "**Traditional Britain**", "**British Countryside**", "**Old time England**", "**The streets of London**", etc. Il contient également des illustrations des personnages et des objets de l'enquête.

Dans le cas d'une utilisation collective du didacticiel, en cours, les auteurs suggèrent un travail par petits groupes qui permette, lors de mises en commun, d'aider les autres groupes, de les conseiller, afin d'éviter de commettre les mêmes erreurs. Les apprenants se trouvent ainsi dans une situation de déficit d'information dans laquelle l'un des deux locuteurs possède une information que l'autre ignore, permettant de "*[justifier] et [de motiver] de façon relativement authentique leur échange verbal*" ([Bailly98] : 69).

L'exploitation de *Up and Down Britain* en cours permet de pratiquer la prise de notes de manière critique en considérant *a posteriori* l'utilité des notes prises. Les auteurs proposent également quelques structures de travail exploitables, telles que la narration - "**when I met Jerry Goodnews...**", le futur - "**next time I will...**", le regret - "**I should have done this...**", ou bien encore

l'impératif - "don't forget to...".

9. Conclusion

Up and Down Britain est un didacticiel motivant et intéressant, se démarquant par un jeu de rôle au scénario cohérent, complexe et bien construit. L'apprenant se prend inévitablement au jeu de cette balade virtuelle dans les îles britanniques, se concentrant bien davantage sur le message et la situation de communication que sur la forme et le travail sur la langue. *Up and Down Britain* permet de placer l'apprenant dans un bain d'anglais, à la fois ludique et authentique.

Il n'évite malheureusement pas quelques écueils du jeu de rôle, à savoir un dialogue (si l'on peut parler de dialogue) qui peut parfois être artificiel et répétitif et le risque de tourner en rond et de ne pas arriver à résoudre l'enquête. D'autre part, si l'apport civilisationnel de *Up and Down Britain* est réel, la densité et la complexité des informations risquent cependant de décourager les apprenants.

En un mot, c'est un didacticiel qu'il serait frustrant de ne pas terminer uniquement pour avoir été découragé par un flot trop important d'informations, d'outils annexes et de QCM. Le manque d'articulation entre les différents éléments du didacticiel empêche parfois de se concentrer sur l'objectif principal qu'est la collecte d'indices en vue de la résolution du mystère.

Références

Bibliographie

[Bailly98]

Bailly, D. (1998). *Les mots de la didactique des langues, le cas de l'anglais*. Gap : Ophrys.

[Cossu95]

Cossu, Y. (1995). *L'enseignement de l'anglais, préparation au CAPES et au CAPLP2*. Paris : Nathan Université, collection "Fac Éducation".

[MJENR02]

Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation Nationale et de la Recherche (2002). *Le Bulletin Officiel, programmes des lycées, classes du cycle terminal des séries générales et technologiques*, Hors Série n°7. Paris : MJENR. Consulté en juin 2004 : <http://www.education.gouv.fr/bo/2002/hs7/default.htm>.

[Naymark99]

Naymark, J. (dir.) (1999). *Guide du multimédia en formation, bilan critique et prospectif*. Paris : Retz, collection "Comprendre pour agir".

[Pothier03]

Pothier, M. (2003). *Multimédias, dispositifs d'apprentissage et acquisition des langues*. Gap : Ophrys.

[QuivyTardieu97]

Quivy, M. & Tardieu, C. (1997). *Glossaire de didactique de l'anglais*. Paris : Ellipses.

[RobinValat02]

Robin, P. & Valat, P. (2002). *Up and Down Britain, manuel d'utilisation*. Poitiers : Chrysis.

Didacticiel

[ChanierPothierLotin96]

Chanier, T., Pothier, M. & Lotin, P. (1996). *CAMILLE Travailler en France*. Paris : Nathan / Clé International.

À propos de l'auteure de l'analyse

Emmanuelle DUCHIRON est professeure certifiée d'anglais au collège Jean Jaurès de Clichy (92). Son domaine de recherche est la didactique des langues et elle s'intéresse plus particulièrement à l'utilisation des TIC en classe de langue. Pour son mémoire de DEA (Diplôme d'Études Approfondies) de Didactologie des Langues et des Cultures de Paris III, elle a travaillé sur l'analyse d'une sélection de didacticiels de langue qui a permis de mettre en relief les atouts, les limites et les utilisations potentielles du choix fourni.

Courriel : e.duchiron@wanadoo.fr

Adresse : Collège Jean Jaurès, 1 rue René Vézuel, 92110 Clichy, France.

Référence de l'article :

Duchiron, E. (2004). "Analyse de *Up and Down Britain*". *Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication (ALSIC)*, vol. 7, 1, novembre 2004, pp. 175-190. http://alsic.u-strasbg.fr/v07/duchiron/alsic_v07_04-log1.htm, mis en ligne le 15/11/2004.



[ALSIC](#) | [Sommaire](#) | [Consignes aux auteurs](#) | [Comité de rédaction](#) | [Inscription](#)

© *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, novembre 2004