



Imagine you're English 6^e

Diana Gibbs - Noel Goodey

LOGICIEL D'ACCOMPAGNEMENT

A. Barateig - G. Barateig - D. Granger

CASSETTE 1

Vocabulaire 1	Units 1-3
Big Ben	à partir de Unit 3
Les Couleurs	à partir de Unit 4
Sons 1	Units 1-5
Vocabulaire 2	Units 3-5
Sons 2	Units 1-5
Révision 1	Units 1-5

CASSETTE 2

Prépositions 1	voir guide
Sons 3	Units 6-10
Vocabulaire 3	Units 6-10
Sons 4	Units 6-10
Vocabulaire 4	Units 6-10
Révision 2	Units 6-10

CASSETTE 3

Prépositions 2	voir guide
Vocabulaire 5	Units 11-15
Vocabulaire 6	Units 15-20
Révision 3	Units 11-15
Patchwork	voir guide

CASSETTE 4

Prépositions 3	voir guide
Méli-Mélo	voir guide
Révision 4	Units 16-20
Vocabulaire 7	Units 21-25
Révision 5	Units 21-25



T07

MO5



L'ORDINATEUR DANS LA CLASSE

Le développement fulgurant de la micro-informatique au cours des dernières années a suscité de très nombreuses réactions, favorables et défavorables. Le halo de mystère qui continue d'entourer la technologie informatique engendre l'adulation comme la crainte; il en va toujours ainsi des découvertes techniques majeures.

L'ordinateur n'est, ni ne doit être une divinité; mais ce n'est pas non plus le diable: c'est une machine à notre service. Il suffit pour s'en servir d'un mode d'emploi et d'un peu d'entraînement; l'ordinateur permet d'atteindre des objectifs variés de façon plus efficace que tout autre moyen.

Dans le domaine de l'enseignement des langues, l'ordinateur commence tout juste sa carrière. S'il ne saurait remplacer le professeur, il lui apporte une aide efficace — comme le font déjà les différents matériels audiovisuels ou les cahiers d'exercices. L'usage de l'ordinateur en classe ne constitue donc pas une révolution; ce n'est pas pour autant un gadget pédagogique destiné à passer de mode, car il apporte quelque chose de tout à fait particulier.

LE ROLE DE L'ORDINATEUR

★ L'ordinateur confère à l'enseignant le pouvoir de fascination et l'autorité de tout écran de télévision. On croyait jadis tout ce qui était écrit dans le journal; on croit aujourd'hui à ce que raconte la télévision. Prenons acte de cette mutation et mettons-la à profit dans nos classes. N'est-il pas vrai aujourd'hui que les élèves acceptent plus facilement les verdicts parfois abrupts des ordinateurs que les explications des professeurs?

★ L'ordinateur répond immédiatement et corrige à la demande; l'élève n'a jamais à attendre que ses camarades aient terminé ou que le professeur décide d'entamer la correction; il travaille à son rythme ou à celui du petit groupe auquel il appartient, sans avoir jamais le sentiment d'être bousculé ou dépassé.

★ L'ordinateur pousse l'élève à s'améliorer sans cesse. Un bon logiciel qui utilise l'aspect ludique propre à l'informatique pour distribuer blâmes et éloges et faire de nombreux commentaires, doit pouvoir proposer, de façon aléatoire, de multiples formulations pour un même problème; voilà qui tranche avec les sempiternels exercices écrits condamnés à la répétition et à l'ennui!

★ Grâce à l'ordinateur, l'exercice le plus rébarbatif sur le papier devient vivant: l'écran s'anime et bouge, l'exercice s'inscrit dans la durée; les motivations des élèves augmentent, les niveaux s'améliorent.

★ S'il favorise le travail personnel. L'ordinateur encourage aussi le travail en groupe, qui gagne en importance chaque jour. Faire parler et discuter des groupes est toujours difficile; l'ordinateur, lui, provoque débats et discussions. Les effets de dynamique de groupe qu'il induit en suscitent d'autres, ce dont profitent tous les domaines auxquels se prête l'expression orale collective.

L'ORGANISATION D'UNE SÉANCE DE TRAVAIL SUR ORDINATEUR

La plupart des établissements scolaires disposeront bientôt d'une salle équipée d'une dizaine de terminaux, autour desquels les élèves seront répartis, par groupes de trois au maximum si possible. L'expérience a prouvé que les élèves sont conscients de la nécessité de ne pas accaparer le clavier; il faut veiller cependant à ce que tous puissent participer aux activités. La durée d'une séance ne saurait être fixée une fois pour toutes: 30 minutes semble un minimum, 60 une limite à ne pas dépasser.

La meilleure façon de charger le programme à partir de la bande-mère est d'utiliser un chargeur collectif (une « araignée »); l'opération, quoique rapide, prend néanmoins quelques minutes; le professeur les mettra à profit pour présenter les activités; il doit être avant tout un *animateur*: il lui faut préparer les élèves, superviser le déroulement de la séance, répondre aux questions éventuelles, et résoudre les divers petits problèmes techniques, sans jamais oublier que ce sont les ordinateurs qui tiennent le devant de la scène, pas le professeur.

Il n'est ni nécessaire ni même souhaitable de comparer les résultats obtenus par les différents groupes; s'il doit y avoir rivalité, c'est entre chaque groupe et son ordinateur, et non entre les groupes eux-mêmes. L'essentiel est que chaque élève (ou chaque groupe) améliore constamment ses résultats.

Le travail sur ordinateur est un travail à la carte. Si un groupe finit avant un autre, le professeur pourra lui proposer un exercice supplémentaire. Mais il n'aura que rarement l'occasion de le faire: l'expérience prouve que tant que les résultats peuvent être améliorés, les élèves ne désirent pas changer d'exercice, bien au contraire!

QUE DOIVENT FAIRE LES ÉLÈVES?

★ Lire très attentivement les instructions de chaque exercice: les règles du jeu doivent être claires et comprises par tous avant même de commencer;

★ presser la touche **STOP** en cas de difficulté linguistique ou technique;

★ savoir qu'à chaque fois qu'on presse une touche, on entend un petit bruit électronique.



S'il ne se produit pas, c'est que la touche n'a pas été suffisamment enfoncée ou bien qu'on est en train de faire une opération interdite, en écrivant, par exemple, quelque chose alors que rien n'a été demandé jusque-là;

★ savoir que le curseur indique, comme toujours sur un ordinateur, l'endroit sur l'écran où doit apparaître ce qui va être tapé sur le clavier. Ceci, qui semble un détail, est particulièrement important pour effectuer une correction;

★ ne jamais oublier d'enfoncer la touche **ENTRÉE** pour valider ce qui vient d'être composé sur le clavier;

★ connaître le rôle des deux touches majuscules **⇧** : elles permettent d'obtenir les symboles de la partie supérieure du clavier (en jaune); l'aspostrophe, d'emploi fréquent en anglais, peut s'obtenir, néanmoins, directement dans ces programmes sans qu'il soit nécessaire de connecter le registre jaune;

★ apprendre à utiliser la touche correction **←** : pour entrer une correction, il suffit de faire revenir le curseur, qui efface alors tout sur son passage jusqu'à l'endroit désiré. (Dans un souci de simplicité d'emploi, les autres touches agissant sur le curseur ont été bloquées);

★ taper leur réponse d'une manière suivie, sans jamais se soucier d'aller à la ligne ni de couper les mots: l'ordinateur s'en charge.

Il est certes important que les élèves manipulent avec soin leurs ordinateurs; il est plus important encore qu'ils se sentent à l'aise avec eux; ce n'est qu'à cette condition qu'ils pourront profiter à plein de ce logiciel *Imagine you're English* et s'amuser ainsi à apprendre.

LES COULEURS CONTRE LE TEMPS

Une façon amusante de renforcer l'orthographe des noms de couleurs (**White, Pink, Red, Blue, Green, Yellow, Black**) et d'améliorer sa rapidité de frappe.

Un pavé de couleur apparaît sur l'écran. Il s'agit d'entrer au clavier le nom de la couleur montrée. L'exercice commence par la couleur noire. Si l'élève écrit correctement « black », l'exercice se poursuit; les couleurs se présentent au hasard.

Le temps alloué pour la réponse diminue à chaque couleur, dix secondes au début de l'exercice, un peu plus d'une seconde à la fin! Il faut rappeler aux élèves qu'ils doivent valider chaque réponse en appuyant sur la touche **ENTRÉE**.

L'exercice peut être fait à plusieurs reprises; les couleurs se présentent chaque fois dans un ordre différent. Mais le meilleur résultat reste enregistré tout au long du jeu. Pour les néophytes, il peut être intéressant de noter le meilleur résultat obtenu et de le comparer avec celui qui pourra être obtenu en fin d'année.

BIG BEN

Un exercice d'initiation et d'entraînement à l'énoncé de l'heure, et de révision de quelques nombres.

Dans une première partie, une horloge propose des « heures » de cinq minutes en cinq minutes, dans l'ordre chronologique. Il s'agit d'entrer au clavier la phrase indiquant l'heure montrée à l'écran.

Seule la forme contractée est acceptée par l'ordinateur. L'élève doit toujours répondre par « **It's** » et non « **It is** »; L'ordinateur exige aussi qu'un point soit mis à la fin de chaque phrase-réponse.

L'élève dispose de deux essais. Si le résultat est correct au premier essai, un compteur lui attribue deux points. Si le résultat est correct au deuxième essai, il lui attribue 1 point. Au-delà du deuxième essai, l'ordinateur donne la réponse.

Après un premier tour du cadran, si le score est inférieur à 20 — sur un total possible de 24 — l'élève doit recommencer. Avec un score égal ou supérieur à 20, une deuxième partie proposera des « heures » sans suite chronologique. Cette partie comporte 4 nouvelles tranches de 10 heures, avec possibilité de « sortir » du programme après chaque tranche.

VOCABULAIRE

Chacun de ces 7 exercices concerne une tranche de 80 mots ou expressions. Le mot français apparaît et l'élève doit entrer au clavier l'équivalent anglais. Il dispose de trois essais pour chaque mot. Après chaque item, l'ordinateur calcule le pourcentage de réponses correctes données par l'élève, et le convertit en une note sur vingt. Cette note est affichée sur l'écran. Si, après trois essais, l'élève donne encore une réponse fautive, l'ordinateur affiche la réponse correcte. Chaque réponse correcte provoque l'apparition de « Jean-qui-rit », chaque réponse fautive l'apparition de « Jean-qui-pleure ».

La réponse correcte correspond toujours à la traduction donnée dans *Imagine you're English 6^e*. A trois ou quatre exceptions, toute autre réponse est considérée comme fautive par l'ordinateur. Par exemple, le mot français *place* (Vocabulaire 1, Units 1-3) ne peut être traduit que par *seat*; c'est le seul sens du mot connu par les élèves à cette étape de leur apprentissage.

Lorsqu'il s'agit d'une expression ou d'une phrase complète, l'élève ne doit pas oublier la ponctuation qu'il doit copier à partir de l'exemple français.

Pendant le déroulement de l'exercice, à chaque item, un carré du bloc rouge situé en bas de l'écran se colore en vert. L'élève peut ainsi juger du trajet restant à parcourir.

L'ordre des mots à traduire varie selon le « mot de passe » donné par l'élève au début de l'exercice. Le chiffre que l'ordinateur choisit pour correspondre à ce « mot de passe » est affiché à l'écran.



SONS

4 exercices, qui consistent à classer des mots (20 par exercice) en 4 colonnes, correspondant à 4 symboles phonétiques.

Bien que les élèves ne soient pas censés connaître les symboles phonétiques, ce code a une utilité non négligeable lorsqu'il s'agit d'exercices de « reconnaissance » comme celui-ci.

Les mots apparaissent à l'écran l'un après l'autre. A l'aide du crayon optique, l'élève désigne un symbole phonétique. Si le choix est correct, le mot s'inscrit dans sa colonne et le compteur donne un point. Sinon, le mot est « stocké en mémoire » pour un deuxième passage et, éventuellement, un troisième, un quatrième, etc., jusqu'à classement complet.

Les performances de l'élève sont affichées à l'écran pendant le déroulement de l'exercice en termes de : « succès », « échecs », « encore » (nombre de mots restant à classer), et « essais » (passage en cours).

SYMBOLES ET MOTS

SONS 1 ɔ (dog) ai (five) i (six) u: (two)

is, nine of who picture sky what whose this
like watch shoe string my on two in white sock
blue

SONS 2 əu (no) e (ten) ʌ (one) ɔ (dog)

friend coat clock but dress bowl watch sun seven
those not number well go job colour pence no
hot London

SONS 3 i: (three) ei (eight) a: (car) ae (bag)

teacher play half am we they garden
that read strange ask at these name are hat
piece rain bath man

SONS 4 i (six) ɔ: (four) au (house) ə: (her)

sister quarter brown burn ticket door cloud shirt
his wall how skirt big water pound he kitchen
floor our

Dans les mots de deux syllabes, il n'y a jamais qu'une seule syllabe correspondant à un des 4 symboles à choisir. Par exemple, dans le mot *picture*, (Sons 1) le son ə qui correspond à la deuxième syllabe, ne figure pas parmi les quatre symboles phonétiques.

L'ordre des mots à classer varie selon le « mot de passe » donné par l'élève au début de l'exercice.

PRÉPOSITIONS

Ces trois exercices consistent à insérer la préposition correcte dans chacune des 20 phrases proposées. L'ordre des phrases varie selon le chiffre donné par l'élève au début de l'exercice.

Chaque phrase qui apparaît à l'écran comporte un espace représenté par 3 points d'interrogation. Pour remplir cet espace, l'élève doit choisir une préposition parmi celles qui sont proposées.

En bas de l'écran, 8 cases indiquent 8 prépositions. (7 prépositions et une case marquée « rien » dans Prépositions 1.) À l'aide du crayon optique, l'élève pointe la case qui correspond à son choix de prépositions pour remplir l'espace dans la phrase en cours. Dans le cas où la phrase ne nécessite aucune préposition (Prépositions 1), l'élève doit pointer la case « rien ».

L'élève dispose de quatre essais par phrase. Une réponse correcte donne 4 points. Une réponse fautive ôte 2 points. À la fin de l'exercice, le compteur calcule une note sur vingt.

En haut de l'écran, un tableau permet de suivre l'évolution du score, et des astérisques permettent de voir le trajet à parcourir.

PRÉPOSITIONS UTILISÉES :

Ex 1. to for at on in up behind « rien »

Ex 2. to at in on off about by with

Ex 3. down into for up out to at in

« PHRASAL VERBS » UTILISÉS :

Ex 1. listen to wait for look at get up stand up sit down

Ex 2. get off get up

Ex 3. listen to wait for look at get up go out look for

PATCHWORK

Ces exercices permettent l'étude attrayante des dialogues des Units 12 à 17. Il s'agit de compléter les « trous » du dialogue étudié. À chacune des trois étapes, les « trous » sont de plus en plus nombreux et, à chaque étape, l'élève doit trouver toutes les réponses afin de passer à l'étape suivante. Les blancs sont représentés par des séries de petits tirets. Le blanc peut comporter un ou deux mots, et, pour les besoins de cet exercice « S » est considéré comme mot séparé.

Le(s) mot(s) proposé(s) par l'élève s'inscrit en rose. Si la proposition est correcte, elle prendra après **ENTRÉE** la couleur du texte (bleu). Sinon, au deuxième essai, le texte s'inscrira en rouge.

DIALOGUES ÉTUDIÉS :

12. Two tickets, please. 13. Listen! It's the Bigwigs.

14. What does the Queen do? 15. Excuse me! This is our dog.

16. Secret agent 000. 17. There's a man in the garden.



RÉVISION

Il s'agit de programmes importants qui proposent des « Exercices de Révision » aux différents points stratégiques du programme de 6^e. L'élève peut faire autant d'exercices qu'il le désire. Un compteur permet de comptabiliser les bonnes réponses et de les comparer au nombre total de tentatives. Plusieurs formes sont possibles selon les types d'exercices : imitation, transformation, phrases à compléter, etc.

MÉLI-MÉLO

Dans cet exercice, les mots d'une phrase apparaissent dans le désordre. L'élève doit reconstituer la phrase et l'écrire correctement.

L'exercice se décompose en 8 tranches de 10 phrases. Les tranches correspondent aux Units de *Imagine you're English 6^e* de la façon suivante :

Tranches	1,2	3,4	5,6	7,8
Units	1-5	6-10	11-15	16-20

L'élève dispose de trois essais pour trouver la bonne réponse. Les trois essais sont représentés par trois quilles. Un mauvais essai fait apparaître une balle qui renverse une quille. Si les trois quilles sont renversées, l'ordinateur donne la bonne réponse.

L'élève dispose d'un capital de 20 points. Chaque quille renversée retire un point à ce capital.

L'ordinateur n'accepte que l'ordre des mots que les élèves de 6^e sont censés être capables de former. Une ponctuation exacte est également exigée.



Gérard Barateig et ses élèves : le professeur comme animateur.