

# L'éducation en langue : exemple en anglais

## A) Principes généraux

### 1. Pour la séance de recherche individuelle et d'entretien

#### a) L'intégration dans un environnement britannique

Dès la première séance, il s'agit, dans l'espace langue, de créer un environnement global offrant le contexte étranger dont il s'agit de maîtriser la langue : images de villes, de campagnes, de la nature, toutes sortes de textes, musiques, chansons, monuments célèbres, etc.

Avec tous, y compris avec les débutants, le but sera de maîtriser cet environnement : pas seulement de pouvoir nommer et expliquer ce que l'on voit mais en imaginant de s'y mouvoir et d'y vivre. A ce sujet, toute simulation, tout jeu, tout dialogue trouveront leur utilité à condition que ce soit dans la langue du pays.

Pour appréhender cet environnement, le dialogue entre le professeur et avec chacun des élèves, au niveau de langue où il se situe, sera la meilleure voie. C'est tout l'intérêt de l'entretien dans la première séance. La séance de cours mutuel en sera le prolongement sauf que les élèves devront aussi dialoguer entre eux et se corriger mutuellement sous la direction du professeur de langue.

Avec un débutant, il serait intéressant, dans un premier temps, de commencer par nommer les choses, les personnes et les situations en débutant par les sons sans écrire les mots de façon à ce que la musique de tous les phonèmes soit bien intégrée.

#### b) L'utilité de l'organisation du vocabulaire en champs lexicaux

Nommer les choses suppose une méthode. Celle que nous proposons repose sur la théorie des champs lexicaux (ou, plus simplement, des registres) : dans un environnement global, ces champs sont évaluables à plus ou moins vingt-trois. Vous en trouverez la liste ci-dessous. Il faudrait inciter à y progresser par association d'idées (et non pas sous forme de dictionnaire) car c'est ainsi que le vocabulaire s'installe, dans l'esprit de quiconque, pour l'acquisition et l'usage de la langue maternelle.

Mais, pour maîtriser les champs lexicaux, pour motiver le travail d'association d'idées (et donc de mots), il serait souhaitable de partir des choix individuels et donc de la sensibilité de chacun, par exemple celle contenue dans un « projet individuel » telle qu'une admiration pour tel ou tel héros ou tel objet technique, tel bon ou grand souvenir, etc. C'est ainsi une histoire personnelle, petite ou grande, qui devrait, en elle et autour d'elle, fédérer l'ensemble des champs lexicaux.

Il va de soi que, en fonction du niveau de langue, il est nécessaire de s'arrêter au nombre de mots susceptibles d'être maîtrisés. Cependant, aucun des champs lexicaux ne devrait être négligé. Car, il est important de pouvoir passer, de façon fluide, du local (l'intention personnelle) au global (tout l'environnement). Sinon, s'il manque un registre de mots au moment où il s'avère nécessaire, il se produit une inhibition. Autrement dit, même avec un vocabulaire rudimentaire, il faudrait que l'élève, rapidement, sache quelques mots dans tous les domaines qui constituent un environnement.

#### c) La liste des champs lexicaux ou registres de langue

La liste qui suit ne donne que des entrées majeures. Il est possible de donner au lecteur intéressé toutes les subdivisions qui reposent sur le procédé de l'association d'idées, mais ce serait trop long à présenter ici.

A la lecture de cette liste, tout le monde saisira qu'une approche interdisciplinaire tombe sous le sens, notamment avec l'histoire et la géographie. En outre, cette liste serait intéressante également pour enrichir le travail d'expression orale et écrite en français.

1. Le temps.
2. Les formes des objets et de l'espace.
3. Matière : quantités, mesures, consistance.
4. Sensibilité et sentiments positifs, négatifs ou neutres.
5. Sensations : couleurs, bruits, goût, toucher, odorat.
6. Logique, connaissance, action intellectuelle.
7. Relations positives ou négatives entre personnes, neutres et juridiques.
8. Corps et sexualité, vêtements et parures, santé.
9. Ecriture, langue, grammaire et linguistique.
10. Spectacles, art, grande architecture et monuments, artisanat.
11. Philosophie et pensée religieuse.
12. Paysages naturels, Terre et univers, météorologie.
13. Fleurs, arbres et plantes.
14. Animaux.
15. Campagne et ville : organisation et activités.
16. Repérage, géographie, déplacements et communications, pays.
17. La maison, le logement et ses objets.
18. Alimentation, repas.
19. Famille, vie de famille, fêtes familiales.
20. Sports et loisirs.
21. Ecoles, études, travail.
22. Politique actuelle, population, information, économie et histoire.
23. Machines et pannes, sciences et techniques, matériaux.

#### b) La conduite des jeux de simulation

##### - L'intérêt du jeu en langue

Le plus souvent, celui qui apprend est placé dans une situation où il est cueilli à froid. Or, il lui est demandé de jouer comme s'il était une personne d'un autre pays et d'attraper son accent. Tous les acteurs diront que, pour bien y parvenir, cela nécessite une préparation, un échauffement. Rien de tel que le jeu pour cela (au théâtre, il existe des petites pièces amusantes prévues pour cet entraînement, notamment celles écrites par Jean Tardieu). Cet échauffement est d'autant plus important que celui qui apprend devra utiliser sa voix de façon différente comparée à ses habitudes et il devra donc surmonter une certaine timidité. L'activité théâtre devient alors un complément très utile. Il existe, d'ailleurs, une méthode de langue où un système de signes (comme pour les sourds-muets), a été prévu pour accompagner physiquement la prononciation.

En respectant ces principes, il faudrait adapter les jeux ci-dessous, choisis dans une série de plus de mille jeux destinés aux apprenants en langues.

##### - Les catégories de jeux

Les catégories de jeux sont tirées d'une étude de Roger Caillois. Il en distinguait quatre : l'agôn (la compétition), l'illinx (le vertige), la mimicry (l'imitation) et l'aléa (le hasard). Il est possible de puiser dans chacune de ces quatre séries mais il se devine aisément que la « mimicry » serait la plus avantageuse. Il faudrait y intégrer les trois autres. Dans la liste ci-dessous, les jeux proposés, qui sont autant d'exercices de langue, seraient à adapter en fonction des personnalités et des niveaux de langue.

- Une liste de jeux intéressants pour leur caractère éducatif
  - *Using the word cues, made a story of your own.*
  - *Almost millionaire* (parodie du jeu «qui veut gagner des millions »).
  - Devinez le mot imposé en le dessinant.
  - Jeu de recherche de mots par thème : la ferme, etc.
  - Citations célèbres.
  - Enigmes : genre Cluedo sauf qu'il faut formuler la question en anglais : s'il y a faute la question n'est pas comprise.
  - Histoire interactive sur scénario initial.
  - Choisir les mots en rapport avec l'image.
  - Recherche de mots par thème ou registre.
  - Test de rapidité sur le vocabulaire, etc.
  - Test de rapidité sur les verbes irréguliers.
  - Enigme visuelle : *guess it.*
  - Reconstituer une ville, une scène, un paysage : le bon choix des mots donne le bon élément.
  - Sur la racine des mots : à partir d'une racine, trouver les mots dérivés.
  - Jeu du globe-trotter destiné à parcourir la géographie.
  - Quiz.
  - Rédiger des définitions de mots.
  - Reconstituer des poèmes.
  - Chanter.
  - Rechercher les synonymes.
  - Correspondance réelle ou imaginaire.
  - Concours du bon accent.

## 2. Pour les cours mutuels et les ateliers (*source : Catherine Trébouvil*)

### a) Les cours mutuels

**Utiliser différents moyens de restitution de connaissances basés sur l'oral :**  
exposés, débats, sketches, dialogues.

**Utiliser différents moyens de restitution de connaissances basés sur l'écrit :**  
- préparation de voyages, d'échanges scolaires.  
- rédiger : par exemples brochures et posters, guides touristiques, etc.

**Utiliser différents moyens de restitution de connaissances basés sur une production informatique :** livres et jeux interactifs, diaporamas.

### b) Les ateliers

Les jeux pourront être interactifs sur ordinateur, ou bien des productions classiques.

- atelier théâtre.
- atelier écriture (conte, poésie, roman photo).
- atelier presse.
- créer un blog.
- créer un diaporama
- créer un site Internet
- créer des livres interactifs
- créer des jeux de cartes
- créer des jeux de plateau

## B) Approches possibles par niveau (source : Catherine Trébouvil)

### 1. Pour le palier 1 ou niveaux 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>

En anglais, j'ai pris le parti de ne pas diviser le programme en fonction des classes mais en fonction des paliers 1 et 2, correspondant aux niveaux de compétences exigés par le socle commun.

#### a) Les principaux axes pour le programme de sixième

J'ai dégagé trois axes principaux dans le programme de 6<sup>e</sup> en anglais. En voici les grandes lignes.

COMMUNICATIONS SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expressions familières de la vie quotidienne.</li> <li>• instructions, consignes de classe.</li> <li>• parler du temps qu'il fait.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• codes socio culturels.</li> <li>• l'école.</li> <li>• le climat.</li> </ul>
PRESENTATIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se présenter soi-même : identité, âge, origine, ce que l'on a, ce que l'on sait faire, les goûts, etc.</li> <li>• présenter les autres.</li> <li>• description physique et psychologique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• les nombres.</li> <li>• la famille.</li> <li>• la maison.</li> <li>• les métiers.</li> <li>• les sports et les loisirs.</li> <li>• le corps et les vêtements.</li> <li>• les animaux familiers.</li> <li>• les habitudes alimentaires.</li> <li>• les nationalités.</li> <li>• quelques repères géographiques (Iles britanniques, Amérique du Nord, Australie).</li> </ul>
DESCRIPTIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• parler de son environnement quotidien : moyens de transport, les monnaies, la vie quotidienne, etc.</li> <li>• les lieux : commerces, dire et demander un itinéraire.</li> <li>• dire ce qu'il est permis et interdit de faire.</li> <li>• raconter des événements passés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• les tâches de la vie quotidienne.</li> <li>• l'habitat.</li> <li>• l'environnement urbain.</li> <li>• les personnages historiques.</li> <li>• quelques monuments britanniques et américains célèbres.</li> <li>• les vacances.</li> <li>• les voyages.</li> </ul>

#### b) Les quatre différents thèmes

##### - La vie quotidienne et le cadre de vie

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- la famille et la maison</li> <li>- l'école</li> <li>- les habitudes alimentaires</li> <li>- le corps et les vêtements</li> <li>- les animaux familiers</li> <li>- les sports et loisirs</li> <li>- les métiers</li> <li>- l'habitat</li> <li>- l'environnement urbain</li> <li>- les codes socioculturels</li> </ul> |
|---|

### - Le patrimoine culturel et historique

- les fêtes calendaires : Halloween, Guy Fawkes night, Thanksgiving, etc.
- religions et vie sociale dans les pays anglophones.
- quelques monuments britanniques et américains célèbres : Big Ben, Buckingham palace, the Statue of Liberty, the White House, etc.

### - Repères et réalités géographiques

- les Iles britanniques, l'Irlande, l'Amérique du nord, l'Australie, le continent indien, etc.
- quelques paysages remarquables : le Lake District, la lande, le désert de l'ouest américain, etc.
- la faune et la flore.

### - Le patrimoine littéraire et artistique

- contes, comptines, chansons : Flat Stanley par Jeff Brown, etc.
- peinture, bande dessinée, références cinématographiques, etc.
- quelques personnages célèbres : Henry VIII, Robinson Crusoe, Robin Hood, King Arthur, Queen Victoria, Charlie Chaplin, etc.
- littérature de jeunesse classique et moderne, textes originaux ou leurs adaptations : Roald Dahl, etc.

#### c) Projets de séance, pour la rentrée en entretien et recherche individuelle : *Back to school*

##### Objectifs

- les expressions usuelles pour se saluer, et communiquer en classe.
- les consignes de classe : *rules in the classroom, do's and don't*.

##### Mise en œuvre

- à partir des sollicitations de l'enseignant, les élèves font part de ce qu'ils savent. Répétitions par le groupe et individuelles pour instaurer l'anglais comme langue de communication.
- introduire le vocabulaire à l'aide de transparents ou du vidéo projecteur.
- jeux de mime : un élève mime des consignes et les autres donnent les consignes correspondantes.

##### Activités possibles

Ces activités peuvent être faites en atelier en lien avec les arts plastiques, la musique ou la technologie, les réglemens humoristiques étant les bienvenus.

- créer des *flashcards* pour illustrer les règles de classe.
- créer un poster ou un diaporama, en fonction du matériel disponible : *Rules for the teachers*.

##### Ressources

- fiches de cours et exercices, manuels d'anglais, *flashcards*, sites Internet répertoriés par l'enseignant, le blog de *English teacher*, l'enseignant lui-même.

#### d) Projet de séance collective

En ce début d'année, les élèves venant d'horizons divers ont des acquis très variés ou pas d'acquis du tout pour ceux qui n'ont pas fait d'anglais en primaire. C'est une façon assez ludique et vivante de commencer l'année.

- les élèves présentent aux autres leurs réglemens pour les professeurs.
- prolongement en introduisant les modaux *must* et *mustn't* à partir des productions d'élèves.

Un autre projet est envisageable, en lien avec le français et les arts plastiques, relatif au conte et ses personnages, en partant, par exemple, de ce travail :

- étude d'extraits de films : l'étrange Noël de Mr Jack, Shrek.
- étude d'un conte : *The gingerbread man*.
- écriture et illustration d'un conte en anglais.

En prolongement, nous pourrions envisager la participation au projet international : *The Flat Stanley project*, à partir de l'histoire écrite par Jeff Brown.

## 2. Pour le palier 2, c'est-à-dire les 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> : les différents thèmes

### - Ecole et société

- vie de la classe, de l'établissement scolaire : types d'école, noms des classes, etc.
- activités scolaires (plutôt 3<sup>e</sup>) : disciplines, *assembly*, clubs, etc.
- activités extrascolaires (3<sup>e</sup>) : sports, musique, *Duke of Edinburgh's awards*, etc.
- comparaison des systèmes scolaires : organisation de la journée, contrôles et examens, codes vestimentaires, etc.
- vacances scolaires : noms et périodes, etc.
- découverte du monde du travail (3<sup>e</sup>) : stages, petits boulots, etc.
- société et exclusion.
- implication dans les actions humanitaires (3<sup>e</sup>).
- sécurité routière (3<sup>e</sup>).

### - Voyages (plutôt 4<sup>e</sup>)

- découvertes et expéditions : Lewis et Clark, etc.
- conquêtes : Guillaume le conquérant, l'ouest américain, etc.
- exil, migrations : *Potato Famine*, Ellis Island, Mayflower, baigne australien, etc.
- imaginaire, rêve, fantastique.
- voyages scolaires.
- voyages touristiques.

### - Sciences et science fiction

- inventeurs et découvertes : Flemming, Bell, Edison, Newton, etc.
- médecine : métiers, handicap, maladie, épidémie, etc.
- protection de l'environnement (3<sup>e</sup>) : réchauffement de la planète, pollution, espèces menacées, catastrophes naturelles, etc.
- développement durable : commerce équitable, etc.
- science-fiction : voyage intersidéral, etc.

### - Langages

- codes socioculturels : titres, vêtements, etc.
- langage artistique :
  - peinture, architecture.
  - musique et chansons.
  - cinéma et théâtre.
  - poésie et littérature.
- médias : presse écrite, radio, télévision, Internet.
- modes de communication : lettre, courrier électronique, blog, etc.
- termes scientifiques et techniques.
- langage de la publicité.
- dimension géographique et historique de la langue : accents, variantes linguistiques, étymologie, etc.