

L'ordinateur dans ma classe

Martine DUBAIL

CP-CE, École de Saint-Ulrich, Haut-Rhin
année scolaire 2002/2003

CPE a déjà publié de nombreux témoignages et exprimé des opinions différentes sur l'informatique à l'école et l'utilisation de l'ordinateur dans la classe.

Je fais part ci-dessous de mon expérience, des années de recherches et d'expérimentations, de ratées et de tâtonnements qui n'apparaissent pas toujours dans un bilan.

Je suis bien d'accord avec tous ceux qui disent que l'apprentissage de l'ordinateur n'est pas une finalité, ni même un objectif. C'est un moyen. Mais quel moyen !

Un projet personnel

Actuellement, la question n'est plus "pourquoi les ordinateurs à l'école ?" Mais plutôt "comment organiser l'apprentissage par l'informatique" ou "comment organiser l'utilisation de l'ordinateur ?" Un apprentissage de plus ou un outil pluridisciplinaire et transversal ? Quel que soit le mode d'organisation, l'ordinateur est entré dans l'école.

Malgré cette obligation ou peut-être à cause de cette obligation, il faut se rendre compte que l'usage de l'ordinateur doit avoir un sens dans la classe, faute de quoi cela peut devenir un énième manuel d'exercices, sans être relié en quoi que ce soit à la vie, la vie de la classe, la vie en société, la vie tout court. L'ordinateur est un outil qui peut être présent dans nos classes, comme tout ce qui peut entrer dans la vie des enfants, afin de leur apprendre à l'utiliser, le maîtriser, l'analyser, se l'approprier; parce qu'il est appelé à avoir un rôle dans leurs vies d'adultes et que nous sommes de ces passeurs dont le rôle est de permettre aux enfants d'entrer en cours de route dans une société en évolution et d'y prendre une vraie place.

L'organisation de la classe, les choix pédagogiques. Pour ma part, j'ai démarré en 1985 et progressé de TO7 en 486 jusqu'aux machines acquises cette année. Mes objectifs de départ sont de mettre à la disposition des enfants des outils variés à entrées différentes pour leur permettre de trouver ceux qui leur conviennent. Permettre la réalisation des actions voulues avec le moins d'obstacles matériels possibles dans *la vie ensemble, les techniques d'expression et l'acquisition de connaissances.*

L'organisation matérielle.

Les ordinateurs à la BCD : Tout en ayant un ordinateur en classe, j'ai longtemps fréquenté une BCD/site informatique situé dans les locaux du collège du secteur. Nous devions donc concentrer l'utilisation sur un créneau hebdomadaire, compléter par des activités de bibliothèque, avec l'aide de parents et d'un aide éducateur. Les objectifs devaient être définis en classe, un plan de travail clair mis en place et les enfants avaient une obligation de production ou de résultat avec échéance précise. Il était difficile de continuer un travail d'une semaine à l'autre avec des CP et avec d'autres projets ou actions qui se greffaient sur la vie de la classe au fur et à mesure.



Les ordinateurs dans la classe : Il y a quelque temps, nous avons récupéré des appareils dans des établissements scolaires et des familles. Nous avons eu jusqu'à 10 appareils dans la classe (qui est grande sur plusieurs salles.) Cela a ouvert de nouvelles possibilités par rapport à la permanence de l'accès à l'outil et la possibilité d'intégrer l'outil dans toutes les activités, d'utiliser l'outil en tant qu'outil d'individualisation, de remédier à des problèmes de grande hétérogénéité ou de gérer des comportements d'enfants inadaptés au travail scolaire ou à la vie en groupe. Depuis l'été dernier, nous sommes équipés d'un réseau de 5 appareils neufs et de 5 machines anciennes, branchées de façon ponctuelle selon les besoins en traitement de textes, dans une salle attenante.

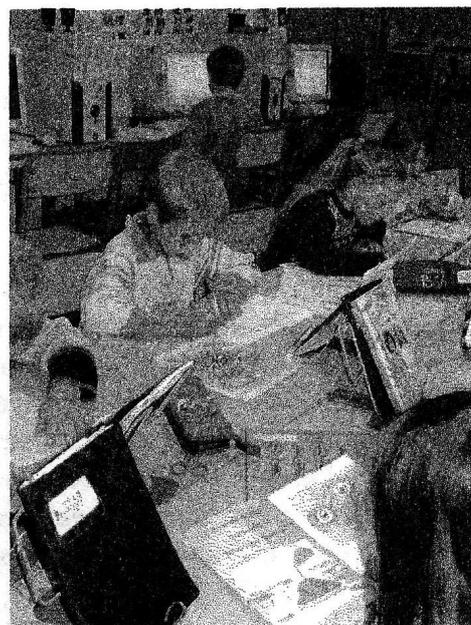
L'organisation en ateliers, existant déjà a permis d'intégrer cet outil de façon naturelle. Le temps étant partagé entre groupes de travail selon les moments :

Par niveau : CP/CE1 ou lisants-non/lisants,

Par projets : la mise en forme du journal, la création d'une histoire dans un logiciel de présentation: Power Point, par exemple.

Par centre d'intérêt : utilisation d'un logiciel éducatif au choix par plusieurs enfants, recherches documentaires, sur Internet etc.

La connaissance de l'outil, fait partie des compétences du B2i. L'utilisation de cet objet technologique ne pose pas de problème même aux plus jeunes pour autant qu'on permette le tâtonnement dans la recherche. Les gestes de base sont vite acquis grâce à de petits programmes de puzzles ou de dessin, permettant aux enfants d'apprendre l'utilisation de la souris, du clavier et grâce aux échanges entre les enfants pendant les manipulations. L'expérience fait le reste.



L'apprentissage de démarches rigoureuses et l'informatique.

Les procédures à utiliser pour arriver à ses fins sur l'ordinateur sont parfois complexes. Pour les enfants, cela demande de respecter certaines démarches. Et se plier à des règles apprend aussi à l'enfant que les procédures et les codes peuvent être importants, que ça ne dépend pas de son humeur ou du bon vouloir du maître, c'est un fonctionnement "objectif" : Si on ne met pas son nom dans le logiciel, les résultats ne seront pas enregistrés correctement et le bilan sera incomplet. Si on clique ici au lieu de là, on fait le contraire de ce qu'on voulait...

Devoir déterminer un objectif, se plier à des consignes précises et suivre une démarche rigoureuse pour y arriver, commence dans la première approche de l'appareil : Allumer, éteindre, aller dans un logiciel directement, avec cédérom, avec parfois des complications. C'est valable pratiquement pour toutes les fonctions des traitements de texte et de l'ordinateur.

Découvrir les caractéristiques, les possibilités d'un logiciel/outil, essayer des fonctions pour en extraire ce qui est intéressant pour soi et l'utiliser à des fins précises devient intéressant dès lors que l'enfant a compris d'une part qu'on ne cassera pas l'ordinateur en expérimentant une nouvelle fonction (il y a peu de risque au cycle 2 que les enfants suppriment quelque chose d'important que l'on ne puisse réparer) et d'autre part que les possibilités du logiciel lui permettront d'aller loin dans sa créativité. Les enfants ont la possibilité de "triturer" l'objet ordinateur comme l'objet logiciel. Ce n'est pas différent des recherches dans les autres domaines qui demandent d'utiliser des compétences de questionnement : analyse, échange, remédiation, recherche de solutions: nous construisons ainsi notre site informatique¹, nous mettons en forme le journal de la classe, nous faisons des recherches sur Internet ...



Les montagnes. Excel CMI CM2

Entrer des nombres de 0 à 12 dans 5 lignes et 7 colonnes. Sélectionner le tableau et

Faire : Insertion – graphique – surface.

Changer les nombres et voir l'effet sur le "dessin".

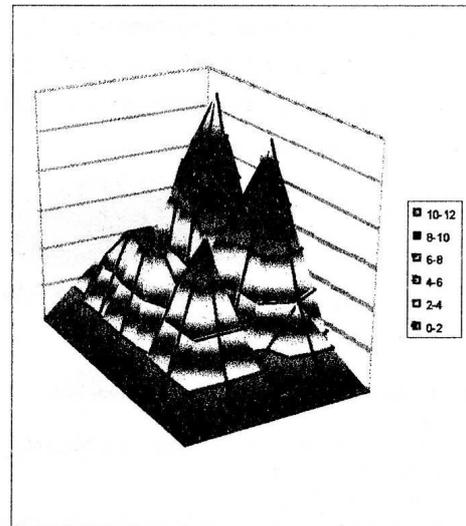
Par exemple :

Mettre des 0 uniquement sur la première et la dernière ligne et la première et la dernière colonne.

Mettre le même nombre sur toute une ligne ou toute une colonne.

Mettre les nombres pairs de 0 à 12 dans l'ordre dans la première ligne; les impairs de 1 à 13 dans la deuxième puis refaire la même chose pour les lignes suivantes.

Observer, trouver d'autres effets...



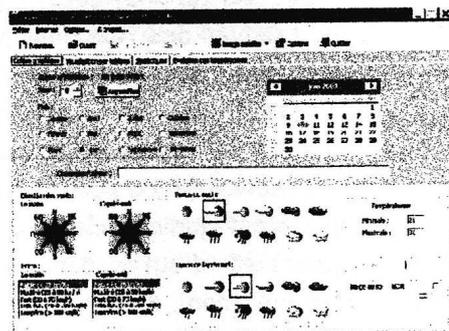
La gestion de la vie de la classe et des actions en cours :

Nous gérons la bibliothèque avec Lissage, logiciel Informaticem² qui nous permet, d'inventorier les livres, de faire des recherches par thèmes et d'inscrire les prêts. Chaque matin, à l'accueil, les enfants peuvent échanger leurs livres à la bibliothèque. Ils mettent le livre rapporté dans une boîte nommée "boîte de retour" et après avoir choisi un nouveau livre, le déposent avec un marque-page à leur nom dans la "boîte des emprunts". Les responsables "bibliothèque" inscrivent ensuite les retours et les emprunts dans le logiciel et distribuent les livres en fin de journée. (Les livres rendus doivent rester disponibles pour la présentation de livres en début de matinée et d'après midi.) C'est un logiciel accessible aux enfants dès l'apprentissage de la lecture, la procédure est simple et les erreurs sont le plus souvent dues aux distractions extérieures qui font que l'enfant oublie une étape.

¹ <http://perso.wanadoo.fr/ccole.stulrich.fulleren.mertzen.structl>

² Informaticem : "association animée par des enseignants de l'Institut Coopératif de l'Ecole Moderne - Pédagogie Freinet, conçoit et réalise des logiciels éducatifs". www.informaticem.net

Le relevé météo journalier se fait dans un graticiel³ qui nous met en forme les données inscrites. Nous avons abandonné cette année les tableaux sur papier qui faisaient double emploi. Là aussi, c'est très simple d'accès et l'autonomie des enfants est très rapidement acquise.



Le courrier sur la liste ActIcem⁴ est relevé chaque jour, à 13 heures par le/les responsables, qui lisent et sélectionnent les messages intéressants pour nous. Après m'avoir soumis leur choix, ils les impriment et les présentent à la classe puis ils sont affichés.

Bien entendu, j'utilise l'ordinateur aussi pour mon travail d'enseignante : je gère la coopérative scolaire, y conçois les tableaux d'activités, les évaluations, les plans de travail, les fiches de lecture etc. Avoir cet outil en classe a provoqué un grand changement dans la gestion de ces activités car les enfants y sont associés au maximum : Les enfants tapent eux-mêmes les textes, les collections de mots, collés dans le cahier de lecture. Lorsque nous préparons une lettre aux parents, nous pouvons la faire en "direct": les enfants me dictent ou un groupe est délégué pour écrire le message (invitation à la réunion parents/enfants par exemple) qui est relu et corrigé en grand groupe avant d'être imprimé et photocopié.

Classe CP CE1
École
St Ulrich



jeudi 6 novembre 2003

Chers Parents,

Nous voudrions faire un pique-nique vendredi le 4 juillet 2003.
Nous irions dans la forêt près de la piste cyclable, entre St Ulrich et Altenach.
Qui peut nous accompagner ?
Nous partirions en fin de matinée de l'école de St Ulrich et nous reviendrions dans l'après midi. Afin de ne pas avoir à porter les sacs pique-nique, nous vous demandons qui pourrait nous les apporter en voiture.
Bien entendu, vous êtes invités à venir pique-niquer avec nous.

Au revoir,
Les élèves de la classe de St Ulrich

L'entraide, le rôle des enfants ayant déjà des compétences et la place du maître.

Dès que des enfants maîtrisent une compétence, je renvoie les demandes d'aides à des enfants compétents. Cela va de l'utilisation d'un logiciel comme LectraMini ou Lectra⁵ où il faut savoir trouver le texte à travailler, trouver son groupe de travail et son nom, à mettre un cédérom précis, le lancer et le fermer, ouvrir le traitement de texte, enregistrer son texte, retrouver le texte commencé la veille etc. C'est aussi expliquer une consigne dans un logiciel éducatif, expliquer un exercice, aider à écrire (par exemple : en apprenant à l'écrivain, CP débutant, à reconnaître les

³ Météo : Le petit rapporteur météo gpetit@multimania.com

⁴ Acticem : liste d'échanges entre les classes : <http://listes.cru.fr/www/info/acticem>

⁵ Lectra : logiciel de lecture et d'orthographe créé par Michel BRUN COLMAR : mbrun@hrnet.fr

lettres majuscules du clavier qui correspondent à l'écriture manuscrite du cahier) etc. Les aides sont basées sur le volontariat des "aidants" choisis par les "aidés". Quand je montre quelque chose de nouveau à un enfant, un groupe se constitue autour de nous *pour voir et pour pouvoir* ensuite s'en servir. La chaîne des compétences évolue rapidement à partir du moment où les enfants ont compris qu'ils peuvent être à la fois *apprenants et appreneurs*.

L'expression et l'informatique.

L'ordinateur, outil en écriture. Au départ, l'ordinateur est un outil comme l'imprimerie -qui est toujours autant demandée-, pour la mise en valeur des textes, leur diffusion. Les ordinateurs nous permettent un travail plus soutenu puisque plus d'enfants peuvent y travailler en même temps. Nous réécrivons à l'ordinateur, les textes devant être diffusés dans le cahier de lecture, le journal ou le site Web que nous sommes en train de monter. Nous avons d'autres supports d'expression écrite qui nécessitent une mise en forme pour être socialisés : les petits livres pliés, les bandes dessinées, les histoires pour le kamishibai. Pour la finition sur ces supports, nous tapons les textes, nous les imprimons à l'échelle du support, les découpons et les collons. Un texte du cahier de textes où chacun écrit ses textes personnels, peut aussi être tapé et collé dans le cahier face au dessin, sur ou à côté du premier jet.

L'aviation, c'est bon.
En aviation on voit des petits poissons.
En aviation, on s'écrase toujours sur un pont.

Une poésie de Maxime CE1.

1 Ils font du théâtre.
2 Et le dresseur amène une otarie.
3 Et l'otarie se présente.
4 Et l'otarie monte sur la chaise.
5 Et le dresseur amène un éléphant.
6 Et l'éléphant se présente.

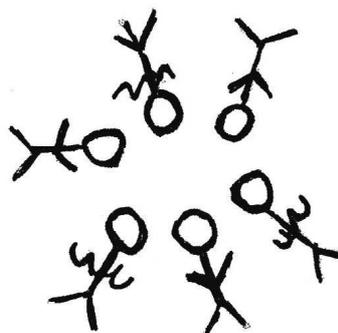
Une bande dessinée de Margaux CP

Nous avons d'autres logiciels ou outils pouvant permettre une expression aboutie et transmissible facilement : Paint ou équivalents pour le dessin, Power Point dans lequel les CP ont présenté leur première histoire longue en septembre, l'appareil photo numérique qui a été utilisé pour créer des "histoires-photos" où des enfants ont inventé une histoire en se mettant en scène et en se photographiant, un reportage : "séance d'informatique à St Ulrich", photos prises pendant la classe et texte racontant ce qui se passait à ce moment là. L'appareil photo nous sert aussi à faire des instantanés de moments de classe et les rendre accessibles par tous comme une recherche en expression corporelle, mise en fond d'écran.

Certains niveaux nécessitent un retour dans le groupe ou une publication : la lecture d'informations passe par l'analyse et la réflexion, la recherche documentaire débouche sur un exposé ou un article pour le journal scolaire, l'écriture est mise en valeur par la publication ou la présentation, l'entraînement et la découverte de nouvelles notions demande une mise en commun et des bilans d'acquisition des connaissances.

Beaucoup de domaines d'activités n'ont pas de pendant direct dans l'informatique : les arts plastiques, l'éducation physique etc. dans ma classe, des liens sont faits par la recherche ou la présentation d'œuvres artistiques ou des productions des enfants,

sur la mise en valeur de recherches corporelles, etc. qui peuvent apporter un plus par la possibilité de présentation et de diffusion.



Je ne cherche pas à faire entrer l'ordinateur dans toutes les activités de la classe, mais à expérimenter toutes les possibilités d'un outil souvent cantonné à la plus simple utilisation de machine à écrire : triturer l'objet, le détourner, le modeler pour qu'il réponde à nos besoins mais aussi le rendre encore plus transversal, inventer, créer des outils dans l'outil, ne pas se contenter d'utiliser des recettes mais faire sa propre cuisine...

La relation avec les familles : éloignement ou rapprochement ? Outil accessible, hors conception erronée du travail scolaire, des devoirs, l'ordinateur a fait, chez nous, son entrée dans les familles avant d'entrer à l'école. Beaucoup d'enfants manipulent déjà des ordinateurs à la maison.

Pour un enfant dont les parents sont "fâchés" avec l'école depuis toujours, le fait d'avoir des réussites sur l'ordinateur et de pouvoir envisager d'en avoir un à la maison lui permettra certainement, je le pense vraiment, de venir à l'école avec plus d'enthousiasme le matin.

Les parents se renseignent à l'école avant d'acheter des logiciels, viennent les voir fonctionner : dans ce domaine, ils acceptent plutôt bien le fait que les enfants puissent leur apprendre quelque

chose. Certains parents viennent à l'école en périscolaire pour apprendre à s'en servir et ce retour des adultes à l'école a une incidence sur les relations école/famille/enfant. A la maison, certains enfants s'en servent pour préparer des exposés et les rapporter à l'école sur disquette. A l'école, certains enfants cherchent, à remédier à un problème informatique rencontré à la maison et non résolu. De plus, je pense que, inégalité des chances oblige, mon rôle est de mettre à disposition des enfants non nantis d'un appareil à la maison, un temps d'utilisation des appareils suffisants pour qu'ils puissent s'approprier la technique aussi bien que les autres. C'est une façon de compenser la différence d'accès aux savoirs-faire par



la manipulation et l'expérimentation des outils particuliers tel l'ordinateur. On dit que l'ordinateur comme la télévision isole celui qui l'utilise. Dans la classe, l'enfant n'est pas comme il pourrait l'être à la maison, dans sa chambre, seul : il est entouré pendant son travail à l'ordinateur, il doit rendre compte après son travail à l'ordinateur, il doit suivre un plan prévu avant son travail à l'ordinateur. Son action est toujours renvoyée au groupe et la classe est certainement le lieu où on "métacogne" le plus à propos de l'ordinateur, que ce soit sur le plan des savoirs ou des savoirs-faire, lors des mises en commun ou dans un travail à plusieurs. S'il y a un lieu où on peut apprendre à l'enfant (et même à l'adulte-parent) à réfléchir sur les rôles de l'ordinateur, ses fonctions, c'est bien dans une classe.

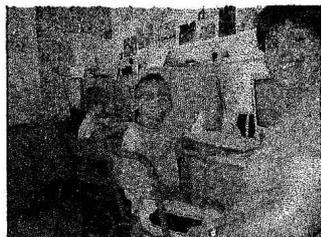
L'échange de service, le travail d'équipe. Dans un Regroupement Pédagogique Intercommunal, la communication entre les classes est mise en difficulté par l'éloignement géographique. Ce doit être plus facile de faire un travail suivi dans une école à bâtiment unique. De plus, utiliser l'ordinateur demande des compétences au maître. Aussi, procédons-nous par échanges de service : nous échangeons les deux classes CP-CE1 et CE1-CE2 pour des activités précises tous les jeudis après-midi : Sport et nature d'un côté, informatique et chant/musique de l'autre. Les deux classes du cycle III continuent l'action TICE sur du matériel se trouvant dans leur propre bâtiment et en activité péri-scolaire. Il nous reste à mettre au point la répartition des compétences du B2I à acquérir sur toute la scolarité. La priorité était cette année, l'utilisation de l'outil au service des projets de la classe.

La place de l'ordinateur dans la classe : l'ordinateur est un outil ayant des niveaux différents. Il ne remplace pas une activité dans la classe, il la complète.

Les activités pratiquées dans la classe	La fonction de l'ordinateur mise en œuvre	L'activité pratiquée sur l'ordinateur
La correspondance, la réunion, le questionnement à thèmes, la lecture d'un journal...	<i>L'outil de communication, d'analyse du monde et de développement du sens critique</i>	Internet, la messagerie électronique...
Les responsabilités, les métiers...	<i>L'outil de prise de responsabilité et d'autonomie</i>	La gestion des machines, la gestion des logiciels outils (bibliothèque, météo...)
La bibliothèque, les fichiers documentaires	<i>L'outil de recherche</i>	L'Internet, les logiciels encyclopédiques, le logiciel BCD
Les cahiers, l'imprimerie, les supports d'expression écrite	<i>L'outil d'écriture et de création</i>	Les traitements de textes, les logiciels de publication, de dessin, de création de livres, de site,
Les fiches sur carton/papier, le lexicdata, le véritech	<i>L'outil d'entraînement et/ou de découverte des savoirs</i>	Les logiciels d'entraînement, Lectra, 1000 mots, les logiciels éducatifs, Atoumath
Les jeux de sociétés, scrabble, maison des sons, les puzzles, awalé...	<i>L'outil de jeu</i>	Les logiciels éducatifs, les programmes de jeux (memory, mastermind, awalé, ...)
Les objets technologiques : les boîtes électricité, balance, meccano, les expérimentations ponctuelles	<i>L'objet technologique</i>	Les manipulations de l'outil, la connaissance de ses différentes parties et de ses fonctions.

Séance d'informatique à St Ulrich

Clément W. Jeudi le
5 septembre 2002



Luc et Thomas
jouent à
l'ordinateur et
Martine aide
Thomas



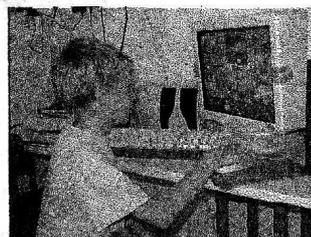
Cécilia et Gaëtan
font un petit livre
avec Florian.



Les CP travaillent
à leur place.



Je circule pour
aider les autres.



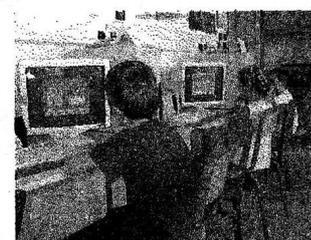
Luc fait «Adibou
Nature et
Sciences»



Thibault fait
Atoutclit.



Thomas et
Martine
travaillent.



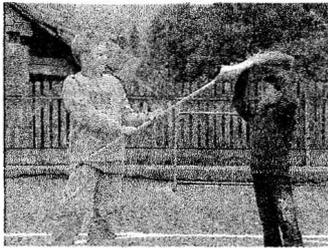
Chacun fait son
travail.



C'était bien, on
s'est bien amusé !

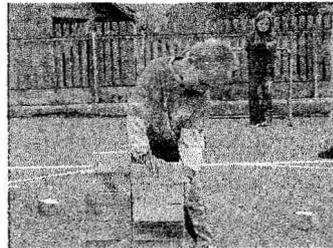
En début d'année, lors des échanges entre les classes de CE1 et de CE2, Clément a voulu apprendre à utiliser l'appareil photo. Il a pris les photos en première partie de l'après midi, les a copiées sur l'ordinateur, insérées dans un document WORD puis a fait les textes après la récréation. La semaine suivante, un groupe de quatre enfants a inventé une histoire, l'a mimée dans la cour puis photographiée :

LE DRAGON FURIEUX



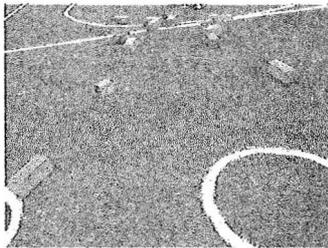
1

Les hommes tuent la famille du dragon.



2

Le dragon fâché détruit le village.



3

Ce sont les ruines du village.



4

Le dragon rentre chez lui.



5

La princesse appelle le dragon pour lui donner un cadeau.



6

Le dragon ouvre le cadeau et il voit une fille dragon.

Flavia, Kévin, Priscillia, Maxime CE2

Le 12 septembre 2002

L'apprentissage du lire-écrire par l'écriture dans un traitement de texte :

Comme pour l'écriture de textes au stylo, l'écriture autonome évolue au rythme de chacun, selon la capacité à se référer aux écrits de la classe et la connaissance du code. Certains enfants passent à l'écriture directe sur l'ordinateur (sans la dictée à l'adulte) relativement rapidement, le principe est le même que pour écrire dans le cahier : chercher les mots connus dans les supports de référence (cahiers, livres, affichage), écrire les autres mots comme on pense qu'ils s'écrivent, chercher les mots inconnus dans le répertoire, me demander un mot inconnu que j'écris sur un carnet, se relire ou faire lire quelqu'un d'autre, corriger ou faire corriger.

Le correcteur orthographique intervient comme un médiateur entre l'expression brute et les règles de la langue écrite. Il oblige les enfants à avoir une conscience du code au fur et à mesure. Les enfants déjà lisants sont demandeurs d'informations par rapport à ces marques rouges ou

vertes. Je leur apprends alors à utiliser le bouton droit (après avoir fini d'écrire, pour que ça ne bloque pas le processus d'écriture) pour voir ce que propose le correcteur en leur faisant observer les limites du système : il ne connaît pas tous les prénoms et autres noms propres ou bien quand l'écriture du mot est très éloignée de la véritable orthographe, il propose un choix qui n'a rien à voir avec le mot, c'est parfois très amusant à lire. Dans tous les cas, cela habitue les écrivains à prendre des repères dans la structure de l'écrit, se poser des questions, analyser la langue et connaître les règles du français écrit.

La différenciation et l'informatique, l'entretien des savoirs, l'apprentissage autonome et les logiciels éducatifs, l'évaluation du travail sur logiciels : Chaque enfant a, par semaine, au moins deux types de passage aux ordinateurs : le premier pendant l'expression écrite où ils peuvent être à deux ou utiliser les anciens ordinateurs, le second pour l'entraînement. (Un troisième moment est prévu pour la mise en forme de projets, collectifs ou individuels, pendant des ateliers d'expression mais pour deux enfants seulement.)



Les procédures d'apprentissages individuels dans les programmes d'entraînement/ consolidation. J'appelle apprentissage individuel ou entraînement, un moment où l'enfant est face à une consigne plus ou moins pointue qui nécessite la mise en œuvre de savoirs pour être appliquée. Orthographe, lecture, opérations, numérations, etc. Elles se retrouvent dans toutes les situations du travail personnel (ou individuel) sur fiches, boîtiers autocorrectifs, ateliers de maths ou ordinateurs. L'enfant utilise alors des logiciels d'orthographe comme Lectra, de calcul mental comme Calmenta ou Atoumath, de travail sur le code comme 1000 mots. Le travail obligatoire est modulé en fonction des compétences de chacun : en janvier, Julien, CE1, travaille les multiplications depuis longtemps alors que les autres CE1 ne le font pas. Christina qui a du mal à reconnaître les sons travaille dans 1000 mots. Tous utilisent LectraMini ou Lectra pour travailler l'orthographe et mémoriser les mots que nous avons étudiés. Les résultats de ces travaux sont imprimés et collés dans le cahier. Une fois leur travail obligatoire effectué, ils peuvent se servir des logiciels éducatifs sur cédéroms. Dans cette organisation, tous les enfants, même les enfants en difficulté les moins autonomes, ont le temps d'utiliser les logiciels éducatifs, moins scolaires, travaillant à la fois des notions à apprendre et des compétences transversales.

Les procédures individuelles d'apprentissages, dans la pratique de l'ordinateur en dehors de tout enseignement guidé par le maître. Elles se retrouvent dans les situations de tâtonnement : imprimer un texte (à l'imprimerie j'entends), fabriquer de la glace, construire une forme géométrique avec les clichis ou arriver à faire avancer un groupe de zoombinis (jeu de logique sur ordinateur). Contrairement aux logiciels d'entraînement qui ressemblent à des fiches sur papier où le travail est pointu, sur des logiciels éducatifs à entrée large, les procédures des enfants

peuvent être très différentes. Ils peuvent travailler les notions qu'ils veulent, dans l'ordre qu'ils veulent, avec un rythme et une approche totalement individuelle. Chaque enfant avance selon ses propres procédures : en suivant strictement les consignes, en appliquant une règle connue ou par touches "essais/réussites", en apprenant des nouvelles notions dans des exercices ou en ne faisant que des exercices sur les notions apprises collectivement. L'environnement audio-visuel facilite la compréhension et limite mes interventions. Pour les enfants qui apprennent facilement, ces logiciels sont utilisés comme des jeux. Ils amassent des points, inscrivent leur travail dans leur cahier de bilan et passent au cédérom suivant après avoir épuisé les possibilités du premier. Pour les enfants ayant des difficultés dans les apprentissages, les logiciels éducatifs permettent une déscolarisation de l'acquisition des savoirs, comme dans les autres activités transversales, sans lien par contre avec la vie de la classe comme les projets, mais ressentie comme une activité ludique, plus proche des préoccupations de certains enfants. Les dérives possibles dans l'utilisation du logiciel éducatif sont prises en compte par la différenciation : les enfants travaillent à la hauteur de leur capacité et dans des logiciels adaptés. La mise en commun et le passage obligé -par atelier/groupe- sert de garde fou. Aucun enfant n'a envie de rester à un niveau de travail en dessous de celui qu'il est capable d'atteindre.

L'enfant en difficulté et les TICES.

L'ordinateur, outil "patient, tenace, objectif". Les enfants ayant des difficultés lors du travail scolaire se sentent moins ou pas, en difficulté face à ce support. Ils apprennent en se trompant et en corrigeant. Les résultats n'apparaissent qu'en positif, c'est à dire quand un exercice est fait, quel que soit le temps passé à le faire, il est inscrit (pas noté, c'est important). Sans oublier la nécessité d'avoir ou d'acquérir des compétences de base nécessaires à l'utilisation autonome de l'ordinateur : latéralisation, coordination main/oeil, lecture d'images, compréhension des consignes écrites et/ou orales. Ils pourraient y rester des heures, alors qu'ils sont incapables de se concentrer sur une fiche, sur une mise en commun ou un autre moment collectif.

Quand je le peux, j'assiste à leur travail. Ce qui les valorise puisqu'ils ne sont plus sur le plan scolaire, ils parlent alors de leur démarche, ils m'expliquent ce qu'ils ont déjà fait et comment continuer tel ou tel exercice/jeu.

Un enfant "gêneur" au niveau comportement, inadapté à l'école, a trouvé dans l'ordinateur une activité positive, laisse souffler la classe et l'enseignant là où autrefois on lui aurait donné de la pâte à modeler ou un coloriage qui lui permettrait de libérer ou de concentrer son énergie sans déranger la classe. Il sera ensuite aussi mis en valeur lors de la mise en commun.

La mise en valeur d'un travail malgré les difficultés précises : vitesse d'écriture, incapacité à écrire lisiblement permet à l'enfant en difficulté, de se retrouver d'égal à égal avec les autres (pour peu qu'on lui donne un coup de main pour coller son texte): on ne dira pas "qui a fait ça ? Bien sûr, c'est Untel, ça se voit".

L'arbre perd ses feuilles.
C'est l'automne.
L'arbre est nu.
C'est l'hiver.
L'arbre fleurit.
C'est le printemps.
L'arbre a des feuilles.
C'est l'été.
J. S.

J. enfant ayant des difficultés, ne sait pas écrire. Nous avons procédé par : dictée à l'adulte, lecture du texte et recherche des correspondances minuscules / majuscules du clavier puis écriture à l'ordinateur et mise en forme.

Martine DUBAIL

