

# T... comme Tests

Depuis trois ans, mes élèves et moi nous sommes lancés dans des « tests », c'est-à-dire l'analyse et le travail sur des outils avant qu'ils soient publiés.

Tout a commencé en douceur, comme « classe-lectrice » de BTJ. La première Bibliothèque de Travail Junior ainsi abordée portait sur « les motos » : dès le début, on s'en doute, son étude a suscité l'engouement des garçons, et un intérêt poli de la part des filles. Rapidement, les élèves les plus en difficulté dans le domaine de la lecture se sont trouvés rassurés : qu'ils ne comprennent pas quelque chose dans la version préalable à la publication de la BTJ n'était pas « de leur faute », mais plutôt de celle de l'adulte rédacteur qui n'avait pas réussi à se mettre à leur niveau. Les temps de relecture, d'explicitation, de reformulation ont alors vu croître l'intérêt de tous, dans une sérénité certaine.

C'est là, me semble-t-il, l'atout majeur de ce type de « tests » : celui de ne pas laisser croire à l'élève en panne de confiance en lui que les situations d'apprentissage et les outils de la classe sont parfaitement calibrés, et que l'échec résulte de sa seule incompétence. Le droit à l'erreur s'applique également aux adultes qui ne maîtrisent pas forcément tout. De quoi mettre à mal l'image de l'adulte ou du maître " tout-puissant "...

Ce fut bien entendu un grand plaisir de découvrir, le dernier jour de l'année scolaire, « notre » numéro sur les motos. Avec le nom de l'école repris dans l'ours, les enfants, débordant de fierté ont manqué de peu de se considérer comme les auteurs de la revue...

Par la suite, les tests se sont succédés (BTJ, fichiers de l'école ou d'autres éditeurs...), avec parfois quelques collisions de calendrier qui ont rendu difficile le retour en temps et en heure de tous les comptes-rendus simultanés.

En septembre 2004, les enfants qui le souhaitaient ont pu jouer au prototype d'un petit jeu de cartes qui sera bientôt édité : Zigomar. Outre le fait de constituer une « animation » supplémentaire lors des récréations, l'exploration et l'invention de variantes ont permis, en classe, de démystifier la nature des règles de jeu : ces dernières ne sont pas intouchables et supportent plutôt bien les améliorations. Les auteurs de jeux sont d'ailleurs friands de réactions d'enfants à leurs productions... Les élèves ont également pu se rendre compte des similitudes d'étapes entre les éditions d'une revue et d'un jeu.

Plus récemment, suite à un message de Bernard-Yves Cochain sur la liste Freinet et une relance de Philippe Bertrand, nous avons pu entrer dans la (grosse) expérimentation du ministère de l'Éducation nationale sur les Tableaux Blancs Interactifs : il s'agit de tableaux de type Velleda qui permettent d'enregistrer les tracés d'un stylo fictif et de les afficher par l'intermédiaire d'un vidéoprojecteur. On obtient donc une sorte d'écran d'ordinateur géant et tactile. L'installation du matériel a nécessité un réaménagement substantiel de la classe et entraîné nombre d'interrogations de la part des élèves (visiblement très motivés à l'idée d'utiliser cet outil inhabituel). Les possibilités offertes par ce tableau sont vastes et nous espérons pouvoir contribuer à ne pas en faire un nouvel outil d'enseignement frontal (auquel, visiblement, il se prête a priori bien).

En ces périodes de tentatives médiatiques de retour aux bonnes-vieilles-méthodes-qui-ont-fait-leurs-preuves (ce qui évite de se demander pourquoi d'autres enseignants sont justement allés chercher ailleurs...), je me dis qu'il y a de quoi revendiquer le droit d'utiliser de pas-vieilles-et-peut-être-pas-bonnes-techniques-qui-n'ont-pas-(encore)-fait-leurs-preuves...

**Bruce Demaugé-Bost**