

ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

LE CD-ROM "ATOUT CLIC CM2" (Hachette Éducation)

La collection ATOUT CLIC couvre l'ensemble du cycle des approfondissements avec trois CD-Rom (CE2, CM1, CM2). Sur le CD-Rom reçu, l'ensemble du programme de CM2 est couvert (français, mathématiques, histoire, géographie, sciences). L'environnement graphique est soigné. La navigation est relativement simple (entre les leçons, les exercices, le jeu – la ville –, la machine à jouer, la lecture des scores). L'ensemble du programme scolaire à traiter est disponible en permanence, chaque enfant peut ainsi choisir l'ordre dans lequel il va traiter les différents points du programme. ATOUT CLIC enregistre les scores – en français et en mathématiques – pour seulement quatre enfants. Une option *invité* permet à n'importe qui d'aller jouer ou travailler, les scores des invités ne seront pas gardés après la sortie du logiciel. Le *grand jeu 3D* correspond à une déambulation dans une ville à la recherche de zones sensibles ouvrant sur des questions du programme scolaire. L'amusement attendu des enfants – et annoncé dans le livret d'utilisation – dépend donc surtout de l'intérêt ludique que ceux-ci portent au programme scolaire. L'enjeu du jeu semble n'être qu'un auto-contrôle des connaissances au gré des découvertes de l'enfant dans la ville.

Les leçons et les exercices ne diffèrent pas dans leur forme de ce que l'on sait faire dans la classe sans ordinateur. L'ordinateur est donc utilisé comme répétiteur et à ce titre, concerne davantage un usage familial de révision scolaire ou de devoirs de vacances améliorés plutôt que d'auxiliaire pédagogique dans la classe. De toute façon, la limitation à quatre utilisateurs simultanés ne permet pas une utilisation rationnelle en classe (on ne peut suivre les scores pour chaque élèves d'une classe).

Les animations graphiques et sonores sont répétitives et ne servent qu'à introduire une leçon ou un exercice, à renforcer une bonne réponse... Les leçons, quant à elles, sont statiques. Seuls la lecture des consignes, les commentaires et la manipulation de quelques objets – étiquettes, compteurs numériques, pièces de pavage... – justifient l'environnement multimédia. Il n'y a pas de modélisation ou de simulation des phénomènes présentés. Cela dit, les documents présentés (histoire, géographie,

sciences) sont de qualité, et les commentaires sont clairs et concis. On peut regretter la présence de vraies publicités (deux marques présentes dans le jeu) affichées sur les murs de la ville. Pour finir, ce CD-Rom tourne lentement sur les configurations de puissance moyenne.

Les critiques portées sur ce CD-Rom sont généralisables à beaucoup de produits comparables, vendus sur le marché. On fait sur ordinateur ce qu'on sait déjà faire avec les livres. On fait l'effort sur l'emballage, les écrans... on fait faire quelques bruits à l'ordinateur, et on appelle cela du multimédia. Ce n'est pas ici la qualité du travail pédagogique des enseignants consultés qui est en cause, mais la volonté de faire croire que de tel produits soient utilisables dans la classe, et qu'ils puissent être amusants pour les enfants. Il faut choisir. Ou un logiciel assume sa fonction éducative et est conçu – vendu et utilisé – comme tel, ou bien il a vocation ludique et, dans ce cas, l'éditeur s'occupe vraiment d'amuser les enfants. Il faut peut être arrêter de vouloir faire croire aux parents que l'on peut distraire les enfants en les assommant de contenus scolaires. Cela revient à pratiquer une pédagogie de la ruse, largement dénoncée par ailleurs.

Pour convaincre plus efficacement les enseignants d'utiliser l'informatique dans leur classe – et donc de s'équiper –, il faut leur proposer des logiciels qui soient de vrais outils pédagogiques. Il faut pour cela, que les logiciels qu'on leur destine, utilisent réellement les particularités du support informatique, et que leur utilité pédagogique soit évidente. Il existe (chez certains éditeurs, en shareware/freeware, en diffusion associative...) des logiciels spécifiques à une utilisation en milieu scolaire. Mais ce marché semble trop étroit pour pouvoir espérer un développement plus systématique d'applications scolaires, et une diffusion moins confidentielle de ces produits. L'Éducation Nationale devrait coordonner les différentes initiatives, en assurer la publicité au sein des établissements scolaires, et ainsi, mettre en valeur des logiciels qui justifient pleinement l'utilisation d'un ordinateur en classe.

D'une manière générale, plutôt que d'avoir des logiciels fourre-tout qui nous promettent tout le programme de l'année, il nous faudrait de vrais CD-Rom documentaires adaptés aux contenus et aux niveaux d'enseignement (pour chacun des trois cycles). Et que ceux-ci ne s'occupent pas de la méthode pédagogique que l'enseignant souhaite appliquer. Que chaque école, chaque B.C.D., chaque classe puisse s'équiper d'informations documentaires ou disciplinaires que les élèves traiteraient en fonction de leurs travaux scolaires. La recherche

documentaire, quand elle est bien pratiquée, est un amusement que les éditeurs n'auraient pas à s'efforcer de justifier, puisqu'il se situe entre la curiosité naturelle de l'enfant et les besoins de la classe

Jacques BEZIAT