

RECHERCHE INRP
«L'usage pédagogique des ressources multimédias
à l'école élémentaire »
Recherche 40126
Département de la Dordogne
Marie–Claude Javerzat, Jean–Pierre Carrier, Alain Sebbah.

a. Historique.

Mise en place du projet, septembre octobre 2000.

Ce projet a pour objectif d'explorer l'usage pédagogique des produits multimédias tout public (essentiellement cédéroms édités depuis 1995) dans les situations d'enseignement à l'école élémentaire et en particulier dans le domaine de l'enseignement de la langue maternelle. Il s'agit pour nous d'apprécier en particulier le **niveau d'intégration** du produit dans le dispositif général d'enseignement de la classe, du cycle et de l'école, dans les séquences ou les modules pédagogiques.

Pour explorer l'usage pédagogique nous avons alors formulé une série de questions qui peuvent être regroupées selon trois axes : un axe pédagogique, un axe disciplinaire et culturel, un axe communicationnel.

- L'axe pédagogique : quel rôle pédagogique jouent les produits utilisés ? à quel moment interviennent-ils ? en phase d'apprentissage, pour l'entraînement, comme illustration, comme stock d'informations ? existe-t-il des **interactions construites par le maître, avec d'autres outils** ou ressources éducatives : manuels, littérature de jeunesse, matériels éducatifs ? Les **conceptions de l'apprentissage** modélisées par l'usage tout public du produit sont-elles en accord ou en rupture avec les conceptions du maître ? Comment est géré l'écart ? Comment le maître prend-il en compte l'information et sa mise en scène dans la construction de la séquence pédagogique ?
- L'axe disciplinaire et culturel : existe-t-il un domaine disciplinaire privilégié ? Quel(s) aspect(s) du contenu du produit multimédia est retenu par le maître ? Quelles **dimensions culturelles** sont développées dans le registre de l'esthétique, dans celui de la rhétorique des images et des discours, dans le contenu culturel véhiculé... ? Lesquelles sont plus particulièrement utilisées par le maître ? comment est traitée l'interaction images, sons, textes, etc. et surtout comment les notions, les concepts sont-ils mis en représentation, dans un domaine disciplinaire par exemple ?
- L'axe communicationnel : comment le maître, les élèves, utilisent-ils les **possibilités d'accès au réseau** insérées dans certains cédéroms ? dans quels buts ? Pour y faire quoi et pour en faire quoi dans la classe ? Comment l'**information** est-elle médiatisée ? **L'accès à l'information, la navigation dans le produit** sont-ils médiatisés ou non par le maître ?

À partir de ces questions nous avons formulé les hypothèses suivantes :

- Les ressources multimédia tout public font l'objet d'un traitement didactique ou pédagogique minimal en situation scolaire.
- L'activité de l'élève au cours de l'utilisation d'un multimédia tout public varie de la captivité (sujet inféodé à la démarche prévue par le concepteur du produit) à l'activité réflexive (sujet prenant de la distance par rapport à ses actions, pouvant anticiper,

évaluer...) en fonction du niveau d'intégration du produit dans le projet pédagogique (apprentissage, recherche d'informations, exercice...).

Un programme méthodologique a été envisagé sur trois années :

- Première année exploratoire.

Élaboration d'un questionnaire à destination des maîtres des écoles élémentaires d'une circonscription visant l'inventaire des produits multimédias effectivement utilisés dans les classes et/ou à la BCD. Avec l'aide du CDDP et dans le but d'une mutualisation des pratiques du département, il sera proposé aux maîtres de décrire les usages pédagogiques les plus intéressants qu'il a mis en œuvre à partir d'un ou plusieurs cédéroms. Ces informations pourraient alors être diffusées par le CDDP.

- Deuxième année.

Entretiens avec les maîtres utilisant des produits multimédias conduits par les maîtres relais TICE, des maîtres intervenant dans les réseaux (Rep, bassins d'écoles...), des formateurs, selon un guide élaboré par l'équipe.

Ces entretiens seront enregistrés.

L'exploitation de ces entretiens permettra de faire une typologie des pratiques selon les produits. Ce guide d'entretien comprendra des questions visant à évaluer

- ★ les aspects de l'analyse du produit retenus en fonction des objectifs pédagogiques ou didactiques poursuivis
 - ★ l'organisation de la classe (ou de l'école) en termes de groupements, d'espace et de temps
 - ★ les relations avec d'autres ressources éducatives
- Troisième année
 - ★ Étude d'un produit multimédia présentant à la fois le plus d'intérêt pédagogique et la plus grande fréquence d'utilisation dans les classes (résultats des observations précédentes)
 - ★ Observation de l'activité de l'élève ou de l'interaction des élèves (cas des dyades) lors de l'utilisation de ce produit :
 - ★ Enregistrement vidéo de séquences dans 3 classes différentes de même niveau avec des dyades d'élèves ayant des niveaux de réussite contrastée. Analyse des séquences enregistrées
 - ★ Entretiens visant l'explicitation des représentations des élèves et du maître

Le 7 octobre 2000 nous avons envoyé les questionnaires à la circonscription que nous avons sélectionnée.

b. Questionnaire et analyse des réponses.

- Le questionnaire.

MUTUALISATION DES PRATIQUES

USAGE DU MULTIMEDIA DANS L'ENSEIGNEMENT A L'ÉCOLE PRIMAIRE

QUESTIONNAIRE à destination des maîtres de l'école primaire		
ECOLE	maternelle !	élémentaire ! primaire !
Nombre de classes :	Nombre d'enseignants : ...	
aides éducateurs : ...	BCD : oui ! non !	
Adresse Internet :@.....		
Projet d'école centré sur :		
Titre du multimédia utilisé		
Editeur		
Avec quel niveau de classe ?		
Organisation de la classe ;		
Utilisation de l'ordinateur élève seul ! par groupe !		
Consignes données à l'élève ou aux élèves :		
Dans quel champ culturel ou disciplinaire, dans quel domaine d'activité ? Profits espérés pour l'élève		
Autres remarques :		
Quel produit multimédia recommandez-vous aux collègues pour une exploitation en classe ? Pouvez-vous donner un exemple de l'usage que vous en avez fait pour étayer ce choix ?		

La diffusion du questionnaire s'est effectuée en deux temps : **en janvier**, le questionnaire est joint au courrier de deux inspections départementales : Bergerac Ouest et Périgueux 2. Cinq réponses arrivent à l'IUFM. Une relance s'effectue donc par courrier électronique sur l'ensemble du département aux écoles connectées (liste CATICE). Des enseignants ayant effectué un stage TICE en mars ont aussi été sollicités personnellement. Total des questionnaires reçus : 8.

- Analyse des réponses.
 - a. **Une première interprétation sur le nombre très réduit de réponses obtenues** peut être avancée : le questionnaire est peu attractif. Mais on doit aussi considérer que les écoles en général et leurs directeurs en particulier sont par ailleurs très sollicités. On aurait pu penser toutefois que les écoles connectées étaient plus à même de répondre. Il serait donc souhaitable de conduire un entretien avec une équipe d'enseignants sur le site même de l'école ou en stage, pour donner plus de sens aux questions et rencontrer une plus grande adhésion malheureusement nous n'avons pas les moyens de réaliser ce genre d'enquêtes sur le terrain et nous manquons de relais sur le

plan départemental : les maîtres relais ne paraissant pas non plus concernés par le sujet. Le terme "recherche" effraierait-il ?

b. Les tableaux suivant permettront de classer les réponses obtenues.

TABLEAU A
Types de multimédia cités

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
	Traitement de texte <i>Word</i>	
	Courrier électronique	
	Recherche Internet	Site "espace-écoles.com"
<i>Adibou</i> , Havas	<i>Le Robert junior</i> , <u>Jeriko</u> <u>Label RIP</u>	<i>Lectura</i> , (logiciel), Sylemna Andrieu
<i>Lapin Malin</i> , Mattel interactive (Label RIP)	Les oiseaux de nos jardins Sittelle	
<i>Noak et la tempête</i> , MDJ	<i>Atlas mondial Encarta 9,9</i> Microsoft	
<i>101 exercices pour découvrir le monde</i> , Jeriko label RIP		
<i>L'anniversaire de Petit Ours</i> , Nathan	<i>Mon premier corps humain</i> , Nathan	
	<i>Mon premier atlas</i> , Nathan	
	<i>Mon premier dictionnaire</i> , Nathan	
Abonnement <i>Toboclic</i> , Milan	Abonnement <i>Toboclic</i> , Milan	<i>Kangy</i> , Milan
		<i>Mobiclic</i> , Milan CE2
<i>Atout clic</i> , maternelle 4/5 ans Hachette (Cité 2 fois)		<i>Atout Clic</i> , Hachette CM
<i>Imagier père</i> Castor, Flammarion	<i>Imagier père</i> Castor, Flammarion	
<i>Akakliké</i> , Hatier (cité par 2 classes)		
<i>J'apprends les chiffres</i> , Havas		<i>2000 ans d'Histoire de France</i> , Havas

- Regard sur la classification.

Cinq éditeurs, Nathan, Milan, Hachette, Flammarion, Hatier, forment une distribution que l'on trouve traditionnellement à l'école primaire. Une balance semble se dessiner en faveur de produits éducatifs (*Akakliké*, *L'anniversaire de Petit Ours*) d'accompagnement scolaire (*Adibou*, *Atout clic*, *Lapin Malin*, *Kangy*) ou scolaires (logiciel *Lectura*) pouvant prendre la forme d'abonnement (*Mobiclic* et *Toboclic*). Quelques multimédias du genre usuels, encyclopédies, dictionnaires sont fort bien représentés (*Le Robert junior*, *Atlas encarta*, *Mon premier corps humain*, *Mon premier dictionnaire*, *Imagier*

du Père castor, 2000 ans d'Histoire de France, Les oiseaux de nos jardins), mais on notera un seul récit cité : *Noak et la tempête*. Enfin la proportion de produits ayant le label RIP est faible (4 /25).

Si on examine à présent les champs culturels, disciplinaires ou les domaines d'activités en tenant compte d'abord des consignes données et des niveaux, on obtient le tableau suivant :

TABLEAU B

CONSIGNES	NIVEAU	CHAMPS CULTURELS	CHAMPS DISCIPLINAIRES	DOMAINES D'ACTIVITES
Revoir une notion Soutien consolidation	C3/C1		Maths, français, lecture	
Utiliser un sommaire Choisir l'exercice	C3/C1			
Trouver des images "comportant un son"	GS		Relation phonie/graphie	
Faire les exercices ou les activités ou les jeux	C1			Toutes : associations de formes de couleurs lettres sons, labyrinthes graphismes
Rechercher le sens d'un mot, la graphie d'un mot	C2/C3		Toutes disciplines	
Rechercher des informations Retrouver un lieu, un itinéraire	C3/C2	Recherche documentaire	Lien avec Langues vivantes, Géographie, Histoire	connaissance du monde
Compléter et mettre en relation informations papier et informatique	C2/C3	Recherche documentaire		
Faire fonctionner l'outil : manipuler la souris, le clavier, charger le logiciel, imprimer	C1/C3		informatique	Motricité fine
	C1/C3			Espace temps
	C1			classement
Comprendre l'histoire repérer les personnages	C2		récit	

- Champ scolaire vs champ culturel ?

Aucune didactisation des produits n'est proposée : une ébauche est toutefois à relever avec l'imagier du Père Castor. On entend par là un détournement du produit vers un usage spécifiquement scolaire ou un apprentissage non explicité par l'éditeur. Ainsi, l'imagier semble fonctionner comme le jeu du corbillon " dans mon corbillon, qu'y met-

on ? " du melon, des champignons, des citrons... Les modalités de mise en œuvre technique ne sont pas décrites (insertion des images dans un panier...)

Les produits culturels comme les livres multimédia, les cédéroms sur les musées, n'ont pas été cités : le questionnaire a-t-il été interprété comme ne faisant allusion qu'aux produits scolaires seul légitimables par l'institution ? Pourtant si on se réfère à la liste des cédéroms ayant le label RIP pour le primaire, on trouve : *Le théâtre de Minuit*, *Le Petit Prince*; des logiciels de création graphique... Une seule entrée culturelle est développée en terme de mise en relation des informations recueillies dans les livres et dans un cédérom.

Les produits multimédias sont donc utilisés dans le champ scolaire plus que dans le champ culturel; l'objectif de familiariser l'élève avec l'outil se trouve mis en concurrence avec celui visant à utiliser le produit comme support pédagogique. Le terme d'apprentissage n'est jamais prononcé : il s'agit plutôt de révision, de consolidation. On trouve peu de différences d'objectifs entre le cycle 1 et le cycle 3, les consignes étant plus centrées sur la manipulation en C1, sur "l'autonomie" dans l'utilisation du produit.

- Les profits pour l'élève.

La spécificité du produit n'est que rarement évoqué à l'exception du dictionnaire *Le Robert* et des encyclopédies. L'enseignant pense en termes de synergie de moyens documentaires (livres et multimédia) et en perçoit les caractéristiques propres sur le plan des activités de l'élève : modes de recherche, techniques utilisées - mises en images, illustrations sonores. Il décrit donc les profits pour l'élève en terme de prise de conscience de la complémentarité des médias dans l'activité documentaire.

Pour les enseignants, l'utilisation du multimédia est une façon d'envisager "un travail sur la lecture" qui serait plus ludique, plus différencié. L'utilisation de multimédias est supposée permettre des acquisitions dans le domaine de la représentation spatiale mais surtout dans le développement de la manipulation concrète de l'outil informatique

- Organisation de la classe, de l'école ; références aux projets d'école.

Trois thèmes émergent dans les projets d'école : les TICE et les sciences, la maîtrise des langages, la citoyenneté. Une école sur 2 est équipée d'une BCD ; l'ordinateur est utilisé par un seul élève ou par 2 élèves parfois accompagnés de l'aide éducatrice ou d'une ATSEM. Certains regroupements pédagogiques ont un projet leur permettant de bénéficier d'un maître-ressource et ou de ressources mises en commun : l'interaction entre l'activité sur les multimédias et la classe paraît plus difficile. L'utilisation est alors décrochée, décontextualisée.

En complément de cette analyse, voici quelques propositions qui ont pour point de départ une question d'ordre pédagogique (1) :

– à quel moment se situe l'intervention du maître dans l'utilisation par les élèves de l'outil multimédia ?

Et s'appuient ensuite sur un constat (2) :

– les profits espérés sont mal identifiés.

(1). L'intervention du maître.

On peut considérer, schématiquement, que le maître est susceptible d'intervenir soit « en amont » pour préparer les élèves à l'utilisation du logiciel, soit au moment de

l'utilisation à titre d'assistance formatrice, soit en « aval » pour identifier le profit que l'élève a tiré de l'utilisation du logiciel.

À ce stade de l'analyse il faut d'abord noter une certaine confusion entre **pratique** (tâtonnante ?) et **maîtrise** pédagogique de l'outil informatique, c'est-à-dire, entre ce qui doit permettre un développement des savoirs et des savoir-faire et ce qui se limite (volontairement ou non) à une manipulation à caractère technique du logiciel ou de l'ordinateur (il n'y a pas de hiérarchie : permettre à l'élève d'accéder aux procédures instrumentales est indispensable pour qu'il maîtrise ensuite la communication par ordinateur donc s'initie à la recherche).

On peut aventurer un classement (voir pages ci-après tableaux C et D) susceptible de déboucher sur les conclusions suivantes quant à l'intervention du maître.

Concernant le tableau C :

L'intervention du maître consiste d'abord en une assistance dans laquelle l'élève est en situation d'apprenant. On retrouve-là la « monstration » propre, longtemps, aux formations professionnelles. La configuration est d'ailleurs celle de l'atelier, ce qui est peut-être imposé par la présence physique, matérielle de l'outil (ordinateur). Dans cette perspective, le caractère purement instrumental (pratique) des procédures utilisées semble découler de la situation même dans laquelle se déroulent les séances associées à l'utilisation de l'ordinateur. La question de l'usage de l'ordinateur en classe semble par conséquent désorienter l'enseignant.

On peut s'interroger en deuxième lieu sur l'intervention limitée de certains enseignants face à l'ordinateur. Pendant que les élèves font les exercices *demandés* par l'ordinateur, recherchent les informations *demandées* par l'ordinateur, procèdent aux évaluations « immédiates » *demandées* par l'ordinateur, l'enseignant ne se trouve-t-il pas *inemployé* et même privé d'emploi ? où est son travail ?

Tout ceci ne serait que débats de la vieille école s'il ne fallait se rendre à l'évidence que les consignes de travail sont ici très rares : où sont les consignes de préparation en relation avec une séquence ou un projet ? où sont les consignes (indiquées seulement comme « variables ») permettant de guider l'élève dans sa tâche ? où sont les consignes permettant à l'élève (seul ou en groupe) de réfléchir sur le travail qu'il vient d'effectuer avec l'ordinateur ? où est enfin la consigne qui permettra à l'élève de relier cette tâche à d'autres ? la réponse d'une des écoles est significative au point d'être peut-être caricaturale : pas de consignes et grosse interrogation quant aux profits espérés pour l'élève.

Ceci conduit à moduler un peu les remarques précédentes quant à **la peur de la recherche** et à formuler l'hypothèse suivante : le peu de réponses obtenues résulterait d'un ensemble d'hésitations de l'enseignant face à cet outil très moderne associé (d'une façon mythique pour une bonne part) à l'innovation pédagogique. Mettre un ordinateur dans sa classe, est-ce à coup sûr innover ? Ainsi par cette question posée, les maîtresses et les maîtres se trouvent en porte à faux vis-à-vis de la quasi injonction de l'institution relative au TICE.

Concernant le tableau D.

Les réponses relatives aux interventions du maître paraissent plus orientées vers une maîtrise de « l'outil » (qui n'est plus considéré comme une « machine »)¹.

Les élèves sont confrontés à des activités qui peuvent ensuite être évaluées en tant que telles par le maître. La pertinence du choix effectué par l'élève, de la recherche qu'il a menée sont de l'appréciation du maître. La notion même de « navigation » est rendue à son sens fondamental de « recherche », enfin la complémentarité de l'activité devant écran et de l'activité de la classe paraît fortement mise en avant.

On peut noter ici :

- ◆ qu'il existe un « amont » : si le logiciel permet de revoir une notion, c'est qu'elle a déjà été vue, l'activité face à l'écran s'intègre par conséquent dans une séquentialité éducative. Même remarque pour des consignes comme « rechercher des informations pour compléter, étayer ce qu'on a trouvé dans un livre ».
- ◆ qu'il existe un « aval » : la recherche combinée du sens d'un mot et de sa graphie, la recherche effectuée sur une période précise de l'histoire appellent, nous semble-t-il, inévitablement une suite. La séquentialité (ou, si l'on préfère la continuité et le sens du geste éducatif) est donc encore ici préservée.

À l'inverse, ce qui peut paraître frappant c'est l'absence de lien qui caractérise les activités purement instrumentales face à l'ordinateur. La saisie de texte est – semble-t-il ponctuelle² – s'inscrit dans un temps sans continuité, comme le jeu proposé ensuite, la solution de continuité (« travail » puis « jeu ») nous paraît flagrante.

(2). Les profits espérés sont mal identifiés.

Sans revenir sur la suite de points d'interrogation qui apparaît dans l'une des réponses à cette question, les profits pour l'élève concernent tantôt la manipulation de l'outil, tantôt des compétences qui peuvent aller par exemple de « l'amélioration de la coordination motrice » au « renforcement des acquisitions » en passant par « savoir se repérer dans le temps ». La question était peut-être ambiguë et sans doute faudrait-il la reformuler en terme de *finalités* que les enseignants assignent à l'usage de logiciels dans leurs classes et en distinguant nettement la manipulation de l'ordinateur (la pratique) et la place conférée à tel ou tel logiciel dans la programmation des apprentissages à tel ou tel niveau (la maîtrise).

On pourra remarquer ainsi que certaines formulations concernant les profits apparaissent incidemment dans la réponse à une autre question. Par exemple (et ceci demanderait une analyse plus poussée) : « les enfants découvrent le traitement de texte par le biais de l'écriture de leur prénom ». Ecrire son prénom sur écran n'est-ce pas reconfigurer une partie de l'image de soi ? est-ce la même chose que lire son prénom dactylographié par la maîtresse ? ou, à fortiori le prénom qu'on s'essaye à écrire (dessiner) de façon manuscrite ? quel rapport à l'écriture et à ses représentations (cf. Ferreiro) ? le profit personnel de l'enfant (et non plus seulement de l'élève) doit être

¹ C'est lorsque l'ordinateur est conçu comme un outil qu'il peut devenir une aide pour le maître. La « machine » entre au contraire en concurrence avec lui.

² Il y aurait avantage à interroger plus précisément l'enseignante.

pris en compte dans l'usage³ que l'on peut faire de l'ordinateur dans les petites classes, la mise en place des procédures instrumentales nécessaires ne doit pas masquer les autres aspects.

On voit ici que les termes même du questionnaire d'enquête peuvent infléchir fortement la manière dont nous pouvons recueillir les représentations des enseignants interrogés. Ainsi les *profits* de l'élève sont-ils actuellement mesurables ? ne vaudrait-il pas mieux – encore une fois – demander quelles finalités les enseignants interrogés attribuent-ils à l'usage des outils liés aux TICE *dans leurs classes* ?

(3). Conclusion provisoire.

Notre conclusion posera donc un certain nombre de questions qui pourront alimenter la suite de la recherche :

- quelle peut-être le rôle de l'enseignant lorsqu'il place l'élève en situation d'utiliser un programme informatique dans la classe? Peut-il se contenter de choisir le programme ou de donner l'autorisation à l'élève de le consulter? Ses interventions peuvent-elles se limiter à des aides manipulatoires? Comment peut-il mettre en cohérence le travail avec l'ordinateur avec les autres modalités de travail dans la classe?- Du côté de l'élève, est-il possible de parler de travail autonome du seul fait qu'il ait à suivre des directives du programme sans la médiation de l'enseignant? Un travail d'observation plus précis sur la place que peut tenir tel ou tel outil informatique dans la réalisation des objectifs fixés nous semble donc nécessaire. Nous envisagerons dans ce sens de mener une étude comparative des modalités selon lesquelles deux types fondamentalement différents de produits multimédias (un exerciceur et un livre interactif) peuvent être insérés dans une situation d'apprentissage.
- - Cette étude pourrait également éclairer une autre question que notre enquête a pu soulever : à quelles conditions les produits présents dans le commerce peuvent-ils avoir une fonction pédagogique à l'école, en dehors ou en complément d'une fonction culturelle qui, sans être privilégiée par les enseignants, reste très présente dans leurs réponses ?
- - Enfin, sachant aussi que les échéances de mise en œuvre par les enseignants de la préparation au B2I approchent, n'y aura-t-il pas à prendre en compte cette modification du paysage pédagogique ?

³ Au sens où nous l'avons entendu jusqu'à présent.

TABLEAU C

Les consignes relatives aux procédures instrumentales (objectifs de pratique).

École	niveau	Projet d'école	Nbre d'élèves	Consigne
Cherveix–Cubas	Ce2–cm1	Utilisation de l'outil informatique	Seul avec aide au début	<i>Charger le logiciel. Choisir l'exercice. Répondre aux consignes. Imprimer le travail. Le conserver dans le cahier</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>Autonomie par rapport à l'outil informatique. Connaissance du résultat immédiatement.</i>				
Dussac (le Bourg)	PS, MS, GS	La citoyenneté	De 2 à 5	<i>Variable. Manipulation libre l'enfant explore ce qui lui est proposé.</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>familiarisation avec l'ordinateur, manipulation de la souris (coordination motrice).</i>				
Champniers Reilhac	CE2	TIC, Culture, langue orale, production d'écrits	Seul / à 2 / ou avec la maîtresse	<i>Utilisation libre. Faire les exercices (soutien, consolidation). Édition de documents).</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>pratique de l'ordinateur, acquisitions nouvelles, remédiation et renforcement des acquisitions..</i>				
Bayac	Cycle 1 et 2	Les sciences et les TICE	Groupes modulés (3 postes)	<i>Consignes variables : fonction de l'autonomie dans l'utilisation de l'outil informatique.</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>familiarisation avec l'outil moyen de progresser dans leurs apprentissages.</i>				
Les Jalots / les Maurilloux, Trelissac.	MS / GS / CP	Communications plurielles	Classe entière avec 1 élève par ordinateur	<i>Pas de consignes particulières sinon de réaliser les jeux proposés</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>réponse : « ? ? ? ? »⁴</i>				

⁴ On trouve une réponse dans une autre rubrique : manipulation du clavier et de la souris par le jeu.

TABLEAU D

Les consignes qui associent le logiciel avec d'autres activités de la classe (objectifs de maîtrise).

Dussac (le Bourg)	PS, MS, GS	La citoyenneté	De 2 à 5	<i>Comprendre l'histoire, les personnages.</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>Lecture et travail sur album (GS). Éveil, graphisme, structure de l'espace etc.</i>				
Montbazillac	Ms, cm1/2	L'éducation à la citoyenneté	Seul / par deux	<i>Choisir dans le sommaire la notion à revoir (Cm1 / Cm2)e. Rechercher des informations (Cm2) Choisir dans un sommaire. Exécuter un exercice sur la notion à revoir.</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>manipulation de l'ordinateur, d'Internet, naviguer sur Internet, remise à niveau, soutien individuel.</i>				
Champniers Reilhac	CE2	TIC, Culture, langue orale, production d'écrits	Seul / à 2 / ou avec la maîtresse	<i>Recherche sur une période précise (2000 ans d'histoire de France Havas, Pascal Bonafoux)</i>
Profits espérés pour l'élève : <i>Se repérer dans le temps. Rechercher une information.</i>				
St Priest les Fougères / La Coquille	CP⇒ Cm2	L'expression écrite et la maîtrise du langage. Prise en charge des élèves en difficulté.	Seul ou par groupe	<i>Rechercher un mot : sens / graphie. rechercher des informations pour compléter pour étayer ce qu'on a trouvé dans les livres. Exemple : le Robert junior n'est pas un dictionnaire papier, mais un outil différent qui offre à partir d'un mot plusieurs pistes d'exploration. les enfants peuvent naviguer⁵.</i>
Profits espérés pour l'élève <i>prendre conscience qu'il existe de nouveaux outils de travail qui ne se substituent pas aux livres, mais qui les enrichissent et les complètent grâce aux photos, aux illustrations sonores, aux animations, aux fonctions de recherche par thème, par famille, etc..</i>				

⁵ On peut faire la différence entre « naviguer sur Internet » et le sens donné ici au terme quand il s'agit d'explorer la langue.