

L'ORDINATEUR, UN OUTIL POUR LA REEDUCATION

Guy HARLIN

D'abord, un mot sur ce qu'est **LA REEDUCATION** à l'école.

La rééducation est une aide spécialisée que peut apporter le Réseau d'Aides Spécialisées aux Enfants en Difficulté ¹, au travers de son "maître G" ², à des élèves de l'école maternelle et primaire ³.

La rééducation s'adresse à des enfants victimes de mal être profond, mal être qui se traduit par des difficultés comportementales, relationnelles et/ou des difficultés scolaires globales ou électives. Ces enfants n'en restent pas moins des élèves puisque la rééducation se fait sur le temps scolaire, dans l'enceinte de l'école, avec un adulte rééducateur qui a reçu sa formation de l'Education Nationale. En rééducation, c'est d'abord l'enfant qui est pris en compte, et non l'élève, même si le dysfonctionnement psychique s'exprime par des difficultés scolaires.

Il s'agit, avec ces enfants, de mettre en oeuvre des interventions spécifiques qui "ont pour **objectif, d'une part de favoriser l'ajustement progressif des conduites émotionnelles, corporelles et intellectuelles, l'efficience dans les différents apprentissages et activités proposés par l'école, et d'autre part de restaurer chez l'enfant le désir d'apprendre et l'estime de soi.**"(Mise en place et organisation des RASED, B.0 n°16 du 19/04/1990 § 2.2)

Ces interventions spécifiques ont pour but la disparition des difficultés de l'enfant. Ce but ne peut être atteint que **par la compréh**

¹ Les R.A.S.E.D se sont substitués aux G.A.P.P (Groupes d'Aide Psycho Pédagogique) depuis 1991.

² Le "maître G" est, soit un enseignant spécialisé qui a reçu une formation de R.P.P (Rééducateur en Psycho Pédagogie) ou de R.P.M (Rééducateur en Psycho Motricité), soit, depuis 1990, un instituteur spécialisé ou non, qui a reçu une nouvelle formation "G", de rééducateur.

³ Prioritairement en Grande Section, CP, CE1.

sion même de ces difficultés. Le travail de rééducation consiste d'abord à nouer une relation de confiance suffisamment bonne entre l'adulte rééducateur et l'enfant en souffrance. Il vise à permettre à cet enfant, au travers de cette relation, d'oser être lui même sous le regard de l'Autre.

Les aides spécialisées à dominante rééducative sont une rupture : rupture de lieu, de temps et de vécu relationnel. Il est proposé à l'enfant un autre lieu (espace protégé), un autre temps (réel mais imaginaire), un mode relationnel qui a ses propres lois, où il va pouvoir, d'une manière symbolique et médiatisée, réactualiser les éléments de son histoire personnelle qui ont amené le dysfonctionnement (traumatisme, non dits, vécus graves...).

L'activité ludique et imaginaire est privilégiée, c'est l'outil de la rééducation. Elle permet de répéter, de rejouer les situations problématiques qui handicapent un développement psychique harmonieux, paralysent le désir d'apprendre et limitent l'investissement scolaire.

L'ORDINATEUR EN REEDUCATION.

Pourquoi se priver aujourd'hui du support informatique dans la relation rééducative ? Entendons nous bien : **il ne s'agit pas de privilégier l'ordinateur par rapport à d'autres supports** tels que livres, jeux à deux, jeux solitaires, jeux à règle ou de réflexion..., simplement, laissons à l'enfant la possibilité d'user librement (tout ou partie de sa séance, régulièrement ou non) de ce moyen moderne d'appropriation du savoir.

Essayons de dégager **QUELQUES APPORTS SPECIFIQUES :**

- L'ordinateur facilite l'entrée en relation et la relation duelle enfant/adulte par une situation bienveillante, côte à côte. Le rééducateur est à côté de l'enfant ou légèrement en retrait, tous deux font face à l'écran. Les regards y convergent, on n'est pas obligé de se regarder pour communiquer. On peut se parler sans crainte, en ne se regardant pas du tout ou en se regardant par reflet interposé.

L'activité informatique libère du poids du regard de l'Autre, mais aussi, libère la parole et permet l'expression de soi. Ici, l'attention est sous-tendue par des intérêts communs : découverte du jeu, compréhension de la règle, respect, réussite... D'une part, pour l'enfant,

le fait de "faire" dans le jeu, l'action, libère la parole : "telle situation évoque pour moi... telle image me renvoie à tel souvenir...". D'autre part, il permet l'expression de soi : expression de peur, d'agressivité qui traduit l'angoisse, la culpabilité, le mal être, ou expression du plaisir de jouer, de réussir, mais expression symbolisée, médiatisée. Cette expression est déjà une expérience positive puisqu'elle traduit ou qu'elle affiche l'affirmation de soi, une forme de réorganisation et d'autonomisation.

- L'écran lumineux focalise l'attention et exerce sur l'enfant un attrait indéniable. Même s'ils sont sonorisés, les logiciels font la part belle à l'image et à l'affiché (consignes écrites, pictogrammes...). **Le registre visuel de l'enfant est constamment sollicité**, ce qui rompt avec l'univers scolaire où le mode relationnel privilégié est le mode auditif (leçons, consignes...). Dans ce domaine, l'ordinateur permettra donc de dépister un déficit, ou au contraire d'affirmer des capacités. En tous cas, il stimulera de façon ludique, les compétences visuelles de l'enfant en situation d'apprentissage.

L'écran informatique est fondamentalement différent de l'écran de télévision. Devant la "télé", l'enfant est passif et subjugué. **Devant l'écran du moniteur, l'enfant est attentif et actif**. Ici, il a un pouvoir d'intervention immédiat, c'est lui qui commande l'action, le déplacement, le changement d'état de l'écran d'un simple "clic" sur le clavier ou la souris. Cette interactivité enfant/machine oblige l'enfant à "penser avant", à anticiper. **L'ordinateur se situe donc comme un objet capable de ressouder l'action de jeu, de réveiller un psychisme assoupi, de replacer l'enfant dans une politique de projet, dans une dynamique.**

- **L'image informatique est un formidable espace de projection**. Dans un premier temps, l'enfant tente d'apprivoiser la machine pour la faire obéir, la commander. Il projette sa toute puissance sur l'ordinateur, cet objet (mythique) investi par les adultes de tant de pouvoirs réels ou imaginaires. Dans un deuxième temps, quand il sera familiarisé avec le matériel, mais aussi quand il sera confronté à sa problématique réactivée, l'enfant pourra répondre de différentes manières, en toute liberté : il pourra se faire systématiquement détruire, fuir, ne pas élaborer de stratégie, ne pas gagner de points..., ou au contraire, tenter de maîtriser la situation, tenter de maîtriser ses émotions en participant positivement à l'activité. Il peut projeter ses peurs ou son agressivité, ses désirs de normalité ou de rébellion. Il peut se situer "hors la loi" ou bien "jouer le jeu", s'opposer ou se soumettre à la règle, sans risque, sinon

celui de perdre ou de gagner. Cette règle, la loi du jeu, est fixée d'avance dans et par le logiciel, elle s'appuie sur des lois mathématique-logiques qui sont les mêmes pour tous, elle est indépendante du joueur et elle est permanente. Ni l'adulte, ni l'enfant ne peut tricher avec **la machine**, qui **est rigoureusement neutre. Les réussites ou les échecs ne sont donc pas imputables à l'Autre, mais objectivés par l'ordinateur qui symbolise la loi : la relation humaine s'en trouve elle aussi objectivée.**

Mais, s'il respecte la règle, l'enfant ne peut il pas supposer qu'il prend le risque d'une évaluation, donc d'une sanction ? Dans le rapport traditionnel à l'apprentissage, surtout pour l'enfant marqué ou installé dans l'échec, il faut être conscient de l'effet des "corrections", "des "barrés", des "raturés" et des projections imaginaires et affectives qu'ils entraînent, vécues comme injustes ou répressives... Sur ordinateur, c'est : "ça ou pas ça", c'est : "gagné" ou "tu t'es trompé, recommence" mais pas : "bien ou mal", il y a évaluation mais pas sanction. **L'erreur commise permet de se corriger pour enfin réussir, elle retrouve son statut d'expérience formatrice. De plus, elle ne laisse pas de trace : finis les "barrés", "raturés" !**

- La machine informatique est un objet banal pour l'enfant qui l'a déjà rencontré au supermarché, à la Poste, chez son médecin, il fait partie de l'univers de ses héros de bandes dessinées ou de ses dessins animés. Mais **ce matériel** est "nouveau" dans le contexte école/vie quotidienne, il **n'est pas rattaché à des expériences négatives antérieures. Il est donc porteur d'espoir, susceptible de renvoyer à l'enfant une image de lui enfin positive et gratifiante.** Cet espoir est d'autant plus grand que l'usage même de l'ordinateur est valorisé, voire survalorisé, par les adultes qui gravitent autour de l'enfant (enseignants, parents) et que, pour ceux là, qui en use s'en trouve à son tour "grandi". L'activité effectuée, en rééducation, quand elle passe par l'informatique, apparaît comme : "différente, médiatisée, prise en compte, prise au sérieux...", ce qui a pour effet de revaloriser, renarcissiser, et le travail de l'enfant, et l'enfant lui même !

- En séance, **l'adulte rééducateur est acteur, bien sûr, mais il est aussi observateur, observateur de l'attitude, du comportement, du fonctionnement de l'enfant.** Par le biais des réussites et des échecs, il fait le constat d'une manière d'être, d'une capacité à réagir dans un contexte particulier, face à une situation généralement nouvelle. Pour le rééducateur, il ne s'agit pas de figer les choses, de bloquer les situa

tions, mais au contraire de les replacer dans une dynamique. Il ne s'agira pas de prendre le risque de renforcer le sentiment d'échec par une nouvelle incapacité à faire, mais d'adapter au mieux le matériel aux possibilités et aux besoins de l'enfant. **C'est en mettant à sa portée des réussites, même si elles sont difficilement acquises, qu'on modifiera le rapport que l'enfant entretient avec la connaissance, le savoir, les apprentissages.** Cette responsabilité de proposition de choix adaptés incombe au rééducateur seul, car l'ordinateur est bien différent de l'armoire de jeux : ceux-ci ne sont pas visualisables, ils sont "dans la machine".

En revanche, il n'existe **AUCUN RISQUE** à l'utilisation de l'informatique en rééducation. On aurait pu craindre, en effet, **un enfermement dans l'activité**, qui deviendrait répétitive, voire compulsive... Mais, n'a-t-on pas le même risque avec un puzzle ou un dessin ? Si tant est qu'on soit confronté à ce type d'attitude, il appartiendra au rééducateur de donner du sens à cet enfermement : désir de fuite, imaginaire trop riche qui dérive le jeu dans la fantasmatisation... ?

Voyons maintenant **LE MATERIEL** et puis, **LES COMPETENCES REQUISES** pour "oser" installer ce médiateur dans la salle de rééducation.

Le matériel : un vieux PC fera l'affaire, avec disque dur pour plus de confort + un écran couleur + une imprimante (couleur, si l'on peut s'offrir ce luxe).

Les logiciels :

- **pour les jeunes enfants (Grande Section, CP, CE1) :**

LES BASES DU DESSIN (Génération 5) : activités de dessin en couleur avec bases de données de fonds, de personnages, d'animaux, de végétaux, d'objets... L'imaginaire, la créativité et l'humour sont ici sollicités.

ADIBOU (Coktel Vision) : sur le plateau de base, sont proposés des activités d'écriture, de dessin, de construction ou de reconstruction d'images (puzzles), des jeux d'adresse et d'anticipation (circuit de voitures de course, casse briques), des exercices d'entraînement de la mémoire visuelle (portraits), une sensibilisation au temps (l'horloge, le jardin). D'autres plateaux sont additionnables, où l'on abordera, de façon ludique, des notions scolaires.

EPI 1, EPI 2, EPI 3, (Enseignement Public et Informatique) : 3 logiciels de petits jeux pédagogiques, très accessibles aux enfants, favorisant par là leur autonomie par rapport à l'adulte.

APPRENDS MOI A LIRE 1, AML 2 (Nathan Logiciels) : activités de pré-lecture et de lecture.

- pour les plus grands (CE1, CE2, CM) :

LOGO et LOGO PLUS (Act Informatique) : environnement riche qui permet le dessin géométrique pas à pas, la programmation directe ou dans un éditeur (mémoire), l'écriture de textes dans l'éditeur...

CONTE2 (France Image Logiciel) : activité de créations de contes, assistée par ordinateur.

LES BASES DE L'ECRIT (Génération 5) : activités de manipulation de la langue écrite ⁴...

...Cette liste n'est pas exhaustive, bien évidemment ! D'autant que sont proposés actuellement de nouveaux produits pour Multimédia, adaptables sur PC...

Les compétences de l'adulte :

Pour mettre en place l'informatique en rééducation, aucune compétence particulière n'est nécessaire. L'utilisation de l'ordinateur n'est pas plus compliquée que celle du magnétoscope ou de l'appareil photo.

On peut s'étonner du fait que l'informatique ne pénètre pas aisément les lieux de "passage obligé" des enfants : l'école, les classes, les garderies, les centres aérés, les Maisons Pour Tous, les Aides aux Devoirs, les familles... L'aspect financier et les capacités requises sont de faux alibis. Peut être qu'inconsciemment, craignons-nous que l'informatique, mise à disposition des enfants, leur permette de s'approprier le Savoir, tous les savoirs, sans que nous, adultes, puissions les filtrer, sans que nous puissions en déterminer les préliminaires ou les étapes. Peut être craignons-nous une remise en cause de notre pouvoir. **L'utilisation de l'ordinateur induit un changement très profond dans le rapport à la connaissance, à la transmission des connaissances, et bouleverse l'idéologie concernant l'enfant et l'enfance.** Ce changement s'opère progressivement mais suscite encore beaucoup de réticen

⁴ Coktel Vision, 5 rue Jeanne Braconnier 92366 Meudon La Forêt - EPI, 13 rue du Jura 75013 Paris - Génération 5, 10 rue du Bon Pasteur 73000 Chambéry

ces. Pourtant les structures proches de l'enfant ne devraient elles pas être les plus souples, les plus ouvertes, les plus à l'écoute de l'adulte de demain ?

Mais revenons à notre sujet, pour dire encore que l'ordinateur du rééducateur pourra aussi servir aux autres membres du Réseau d'Aides (courrier, projets, bilans...), notamment au psychologue scolaire. Celui-ci, grâce à la "wisquette"⁵, pourra bénéficier d'une aide informatisée à l'analyse du W.I.S.C-R : après avoir fait passer le test à l'enfant, le psychologue n'a plus qu'à rentrer dans la machine les notes obtenues aux différentes épreuves, pour que sorte, à l'écran ou à l'imprimante, une analyse correctement rédigée (bien entendu, "les hypothèses émises demandent à être vérifiées par d'autres outils, pour être confirmées ou infirmées")...

Guy HARLIN

R.A.S.E.D Hauts Bâtons / Abeilles
3 allée des Hauts Bâtons
93160 Noisy Le Grand
tel : 43.03.07.83 ou 43.03.67.33

⁵ Recherches Appliquées en Psychologie / W.I.S.C-R, Aide à l'analyse Mr Sapin André, rue du Moulin 86600 Curzay Sur Vonne - Mr Braban Alain, 6 avenue G. Pompidou 86000 Poitiers