

L'INFORMATIQUE EN SEGPA, OUTIL DE REMÉDIATION

Josiane SBERRO, Nicolas PRINIOTAKIS

PRÉLIMINAIRES

La SEGPA est une structure d'adaptation. Elle accueille des élèves en difficulté scolaire massive, qui ne sauraient trouver place dans les classes indifférenciées du collège. Structure intégrative, elle tente de donner une chance au plus grand nombre d'exclus, de réfractaires, de tangents du système, d'acquérir les compétences indispensables, pour une insertion socio-professionnelle, à partir d'une formation qualifiante, de niveau V. Elle est gérée par des textes cadres, qui situent les objectifs, et autorisent par leur souplesse, une importante créativité pédagogique.

Pour la SEGPA, favoriser, entretenir la variété, l'intensité de la relation avec le monde de la production, est une condition élémentaire de survie, d'efficacité. L'industrie ne viendra pas à la SEGPA. C'est à la SEGPA de se faire connaître et comme toute minorité, de se faire reconnaître ; d'établir son bon droit aux formations, aux rencontres, aux personnels qualifiés, malgré ou en raison de sa spécificité.

Les points forts de cette structure

1. une équipe réduite, un nombre restreint d'intervenants, un dialogue personnalisé, permettant à ces adolescents ballottés, de retrouver des repères, des responsabilités et des droits.
2. Des effectifs limités dans les classes, une pédagogie différenciée, voire individualisée.
3. Une formation professionnelle initiale qualifiante, abordée en 4ème.
4. Une orientation élaborée petit à petit en projet individuel de formation.

5. L'élaboration d'un réseau de formation et d'adaptation avec établissements voisins et entreprises de soutien.

Les erreurs à éviter

La SEGPA n'est pas un mini-LEP ni un mini-Collège. Elle se situe au confluent des deux. Au LEP comme au collège, l'enseignement dispensé est le cadre de référence (programmes, cycles, certifications). L'élève s'inscrit ou s'élimine dans ce cadre. Les collègues de collège ne peuvent s'affranchir des contraintes de temps et de progressions. En SEGPA, le point de départ est forcément l'enfant dans son refus.

LA SEGPA DE TAVERNY

Enseignement Général

1. une classe de 6^{ème} : lieu de diagnostic pour rétablir l'image narcissique du nouveau collégien, entreprendre une action de remédiation des déficit scolaires.
2. une 5^{ème} : l'élève est intégré à la vie collective intense développée dans la structure, il y occupe des fonctions des responsabilités. Poursuite du travail de remédiation des connaissances de base, indispensables à la formation initiale.

Enseignement Professionnel

1. Maille Habillement pour les filles
2. Installation sanitaire, couverture-Zinc, maçonnerie pour les garçons.

LE PARTENARIAT. LE RÉSEAU

La SEGPA de Taverny a développé un réseau intense de relations :

1. AFPA partenariat, pour une formation professionnelle qualifiante en couverture.
2. ENTREPRISES : Soutien Logistique et matériel, conseils de terrain, formation des PLP en stages entreprises. (PRO-Zinc, FUEL de France, NICOLL, KHEISYS, APPLE)
3. PME : un panel stable et investi, dans les formations en alternance de nos élèves.

4. Des résultats (certifications et placements) qui nous autorisent à reconnaître l'utilité de l'action menée, car évaluée sur une période de 10 ans.
5. Participation active à un projet européen de formation qualifiante "**Leonardo**", avec l'Irlande, la Grèce, la Belgique, la Suède. Définitivement accepté par Bruxelles, ce projet a démarré en janvier 1997, pour une période de 3 ans.
6. **Un projet informatique** conséquent permettant à tous les élèves de la SEGPA tout au long de leur scolarité, d'accéder aux langages MAC et PC. Projet soutenu par un double partenariat : **APPLE éducation** et une entreprise de terrain **KHEYSIS**. Production d'une application multimédia montée sur CDRom, de communication école-entreprise.
7. Une opération "Portes Ouvertes" d'une semaine, tous les deux ans, proposant aux visiteurs (chefs d'entreprises, parents, enseignants, partenaires) un projet neuf. Ces opérations cristallisent les efforts de l'équipe vers un objectif commun, immédiat.

L'INFORMATIQUE

1988, 1990, 1992, mettent sur pied 3 réalisations d'envergure dans les ateliers. Le projet adopté pour 1994, concerne l'implantation de l'informatique à la SEGPA. Nous abordions là un domaine totalement vierge et inexploité dans notre structure. Cette entreprise nous posait des problèmes divers : des coûts élevés, donnant à toute erreur d'évaluation une dimension de catastrophe financière en raison des marges étroites dont nous disposions. Les erreurs étaient pourtant inévitables, en raison de notre inexpérience.

Installation du parc

L'idée d'établir un **partenariat dynamique** pouvant nous décharger du suivi d'un marché très technique et en révolution permanente, s'imposait. Cette idée est devenue réalité, grâce à un fournisseur séduit par notre projet : **KHEISYS**, qui nous offre :

- 1- Veille technologique et choix des solutions adaptées aux besoins.
- 2- Fourniture et mise en œuvre des matériels et logiciels.
- 3- Maintenance, suivi et évolution du parc existant.
- 4- Assistance technique aux utilisateurs.

Nous avons conclu un contrat original fondé sur l'assistance consommée, en fonction des prestations utilisées. Chaque intervention décrémente le quota d'heures initial, les heures non utilisées, sont reprises dans le contrat de l'année suivante. Une fois, le parc établi, optimisé par les conseils avertis de notre partenaire, nous fixions les objectifs de formation :

Objectifs pédagogiques

Il ne s'agissait pas de former des informaticiens, mais d'ouvrir à nos élèves, la manipulation avertie de l'appareil et du langage informatisé, dans le but de leur éviter l'analphabétisme technologique dans leur vie d'adulte.

Face à des adolescents marqués par l'échec ; réfractaires à toutes les tentatives de les réconcilier avec les "mécanismes de base" ; prêt à se méfier de tous les subterfuges et substituts utilisés pour les introduire aux "minimum requis", nous décidions d'éliminer l'utilisation des logiciels didactiques, pour accéder au langage informatique proprement dit.

Dans cet esprit, nous décidions d'ouvrir à nos élèves, l'accès aux différents langages de l'informatique, pour leur faciliter les manipulations de demain, et leur faire saisir en même temps, la complexité de ce langage. Voilà pourquoi, l'installation d'un parc Mac et PC, par lequel transitent nos élèves systématiquement.

En présence de l'outil, introduits à ce langage neuf, non entaché pour eux de la dimension de l'échec, la créativité réelle et performante de nos élèves nous est apparue comme un élément de surprise, une découverte permanente. Nous apercevions enfin, un monde d'efficiences réelles, voire de performances, non exprimées jusque-là : motivation, plaisir de "faire", bonheur de réussir, reprise du chemin de la compétition, source de réussite.

Dans le contexte scolaire particulier qui est le notre, l'informatique est un outil privilégié. Il permet à des élèves réputés en "échec scolaire massif", d'accéder au langage incontournable des technologies de leur époque, de maîtriser et d'utiliser ce langage dans leur vie au quotidien, de parvenir à un monde de savoir-faire adapté à l'environnement, d'atteindre **une "normalisation" de fait en somme**. Ce sont là les objectifs fondamentaux d'un enseignement de réadaptation.

La démarche

1 - En 6^{ème}

Atelier multimédia hebdomadaire avec Nicolas Priniotakis, dont le savoir-faire donne rapidement au projet, la dimension de l'exploit. A tour de rôle, les élèves manipulent, se familiarisent aux trucages et aux outils graphiques. Nicolas a mis sur pied un programme, dont les fiches pédagogiques prennent leur source dans l'actualité, cinéma, télé ou vidéos des enfants de la SEGPA. Il permet en effet aux élèves, d'accéder dès la première année outre le travail sur l'image, à la réalisation d'une belle application Multimédia, en créant avec eux, une borne interactive sur leur établissement.

Le parc APPLE est constitué de deux Power 630, d'un Scanner Agfa Scan Ilsi, et des logiciels Photoshop, Pagemaker entre autres.

Cette application présente les activités de la SEGPA, ses partenaires, les projets et les réalisations de l'équipe en cours d'année. Chacun des groupes classes s'applique à l'aboutissement du projet d'ensemble, afin de donner lieu à un nouveau témoignage de qualité sur la borne. Cette réalisation est montée sur CDRom et distribuée par APPLE-éducation.

Dépassant les limites réduites de notre structure, cette application simple outil de formation au départ, est devenue un élément central de la relation de la SEGPA avec le monde extérieur (entreprises, collectivités locales, employeurs). En évolution permanente, la borne accompagne la vie de notre maison. Les entreprises s'y intéressent, participent à l'élaboration de leur image et au pourquoi de leur présence aux côtés de nos élèves ; elles sollicitent et entretiennent le dialogue.

Les élèves quant à eux, sont conscients de l'importance de la relation développée grâce à leurs performances sur ordinateur. Les participations aux Forum, salons et autres lieux de démonstrations, sont vécues comme des temps forts . Les délégués pour chacune de ces manifestations se sentent investis d'une responsabilité particulière face à tous leurs camarades. Le retour donne lieu à un compte-rendu "public". Les questions sont nombreuses, et gare aux narrateurs négligents!!

Nos élèves et nos "Mac" ont été présents avec succès

Janvier 1996 : salon des nouvelles techniques (réservé aux professionnels) à la Médiathèque de Taverny. Le livre d'or du salon atteste de l'intérêt du public pour notre stand.

Avril 1996 : 3^{ème} Festival "Soft qui peut", à l'aimable invitation de APPLE Education. Expérience inoubliable pour les participants.

Avril 1996 : Salon Ecole-Entreprise de l'Académie de Versailles, à la Halle St Martin de Cergy. Les élèves ont répondu avec enthousiasme et conviction devant les caméras de la "2", ainsi qu'au responsable des relations du Rectorat. A cette occasion, notre partenaire KHEISYS était présent aux cotés des élèves.

Octobre 1996 : participation à l'invitation de APPLE-éducation, à la Conférence Européenne sur l'Education à Bruxelles.

Conscients, désormais du parti éducatif que nous pouvons développer par ce biais, nous avons décidé d'accroître le parc et les possibilités de notre installation "Mac".

Cette aventure, qui, nous l'espérons vivement, nous mènera vers un raccordement au réseau INTERNET, n'aurait pu connaître une telle réussite, sans le travail, la compétence, l'efficacité discrète et généreuse de Nicolas Priniotakis. Nicolas et son "Mac", le sourire de victoire et de bonheur de nos élèves réhabilités, c'est aujourd'hui le quotidien de la SEGPA

2 - En 5^{ème}

Les élèves sont baignés dans le langage PC : la salle d'informatique est intégrée à la salle de cours. Pour 16 élèves : 4 postes DX 486, un lecteur Multimédia, un scanner, 3 imprimantes de modèles différents. Logiciels professionnels de type Office, Publisher, Excel, Word.

Au travers d'exercices de pédagogie, les enfants apprennent et utilisent en permanence les manipulations informatiques. L'ordinateur est un outil, pas un jouet. La présence permanente de l'outil et de son utilisation, nous permettent d'atteindre un niveau de formation non négligeable.

3 - Les classes professionnelles

L'ordinateur là encore est un outil de travail totalement intégré. En Maille /Habillement, les élèves manipulent avec dextérité, table à digitaliser, traceur OCE, et logiciel GMP2D.

4 - Pour tous enfin

Une station PAO (un Pentium 133, 16 Mo multimédia, scanner HP IICX couleur, imprimante HP 850 couleur). Afin de donner libre cours à
Josiane SBERRO, Nicolas PRINIOTAKIS

l'expression, à la fantaisie. (Réalisation de la plaquette SEGPA, bandes dessinées des 3^{èmes} etc.).

Au final tous les efforts sont conjugués pour que les nouvelles technologies jouent un rôle spécifique et évolutif dans le cursus de formation de chacun de nos élèves.

La prochaine connexion Internet se précise d'autant plus que par "Léonardo", nous avons déjà entrepris des relations amicales avec nos partenaires européens.

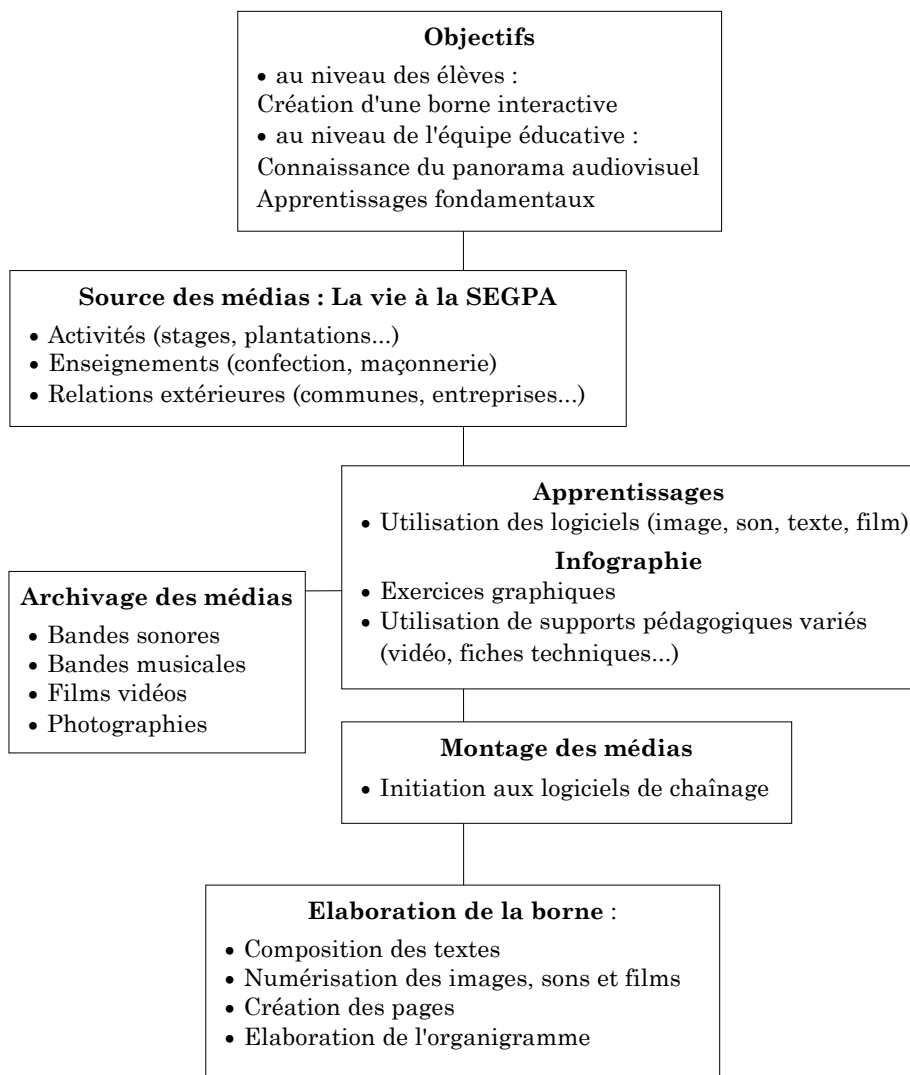
Josiane SBERRO
Directrice SEGPA de TAVERNY
B.P. 26 Taverny Cedex 95151
Tel : 01 39 95 11 48
Tel/ Fax : 01 34 14 24 15

DU COTÉ PRATIQUE...

La création multimédia a bel et bien trouvé sa place à la SEGPA de Taverny. Encore inexistante il y a trois ans, les élèves s'investissent aujourd'hui dans cette nouvelle discipline avec enthousiasme. L'an passé, toutes les classes de la SEGPA ont participé à un projet commun : l'élaboration et la création d'une borne interactive multimédia sur leur établissement. Cette borne, qui a été dévoilée lors des journées portes ouvertes de la SEGPA, présente les projets de chaque classe, les partenaires, les relations avec les entreprises et la commune. Elle propose en outre, des informations pratiques, tant pour les élèves que pour les professeurs et les personnalités du monde de l'éducation et du travail en visite chez nous. Chaque semaine une initiation aux techniques du multimédia est dispensée aux élèves de 6^{ème}. Tous les moments forts de la vie de la SEGPA sont filmés (examens de secourisme, ateliers et chantiers, stages, élection des délégués). Ils sont ensuite numérisés pour enfin rejoindre la borne multimédia en perpétuelle évolution.

La création d'une borne interactive permettant de centraliser de manière visuelle et sonore toutes les informations relatives à la structure (activités, échanges, partenariat, etc.) a été, depuis l'année dernière, l'objectif des élèves. Pour cela, nous avons choisi de travailler sur un LC 630, ordinateur bon marché, convivial et polyvalent. La plate-forme Apple assure, en outre, une totale compatibilité avec les autres Macintosh.

L'infographie. Cette activité, qui concerne tous les élèves de 6^{ème}, a lieu une fois par semaine. Les élèves font connaissance avec les fonctionnalités des logiciels professionnels pour intervenir sur les images, les prises de vues. A travers des exercices, on apprend à lire des images, à interpréter les symboles graphiques, à en concevoir. La démarche d'apprentissage permet également aux élèves de développer leur esprit critique vis-à-vis des champs visuels commerciaux (télévision, publicités, revues)



Le montage des médias avec un outil de développement n'a pas fait l'objet d'apprentissages spécifiques. En effet, l'objectif n'a jamais été d'amener les élèves à programmer. En revanche, ils prennent progressivement conscience de la nécessité de chaîner les éléments en fonction des attentes du futur utilisateur de la borne. Pour ces raisons, la programmation de l'application a été faite sur une base Hypercard, par l'animateur.

Chaque séquence commence par quelques exercices d'apprentissage qui passionnent les élèves. A titre d'exemple, la fiche ci-après permet de saisir la teneur des cours où les conseils pratiques et théoriques font bon ménage avec l'humour !

EXERCICE SUR LE THEME DE ... **THE MASK**



- 1) Prenez à la camera la photo d'un élève dans la même position que le Mask
- 2) Colorier son visage en vert et faites lui une petite coupe de cheveux
- 3) Découper les yeux et la langue du Mask et coller les sur la photo




De fil en aiguille, notre travail fait parler de lui, attire les regards. On s'intéresse à nouveau à ces enfants qui, n'ayant accumulé que des échecs, brillent tout à coup dans une discipline originale : la création graphique assistée par ordinateur.

Nicolas PRINIOTAKIS