

## VOUS AVEZ DIT... ANIMATION ?

**Catherine RIBOTTON**

L'expérience CLIMAT, est un projet d'animation informatique qui offre la particularité d'associer des activités pédagogiques spécifiques (1) (destinées à des classes de niveaux différents : collège - Lycée Professionnel - Lycée) et une formation pour les enseignants y participant.

Il semble intéressant d'analyser ce qui fait l'originalité de cette expérience, pour les uns (élèves) et les autres (professeurs).

### **QUEL EST L'INTÉRÊT DU TRAVAIL INFORMATIQUE POUR LES ÉLÈVES ?**

On peut tout d'abord noter que les notions à acquérir, (notions évolutives) le plus souvent, et inscrites dans un programme déterminé pour chaque classe et chaque matière, le sont grâce à un outil informatique, qui est censé stimuler l'intérêt de l'élève, et donc le motiver... l'ordinateur est alors vécu comme un "plus" qui aide à appréhender de façon plus ludique, la leçon.

Mais, l'insertion de l'ordinateur comme élément pédagogique, dans le jeu de la classe met en lumière bien d'autres traits et bien d'autres intérêts : en effet, l'utilisation de l'outil informatique participe à l'apprentissage d'une certaine logique, ceci à l'insu même de l'élève et qui se retrouve dans la façon qu'il a ou qu'il aura d'appréhender et de concevoir d'autres disciplines... il y aurait donc effet rétroactif sur les autres matières du programme.

L'approche du monde de l'informatique, la connaissance (partielle, il est vrai !) de l'ordinateur, de ses possibilités, mais aussi de ses limites, permet sa "désacralisation". La machine perd son côté magique, mais n'en acquiert que plus de sérieux. L'élève comprend que ce n'est qu'un outil et qu'il faut s'en servir comme tel... Cependant les implications de

---

1 Voir le tableau ci-joint.

l'informatique en classe ne restent pas cantonnées dans le cadre pédagogique (au sens étroit du terme) mais se retrouvent aussi dans le cadre social où elles bouleversent quelques habitudes.

On pourrait 'presque dire que l'arrivée de l'ordinateur dans le groupe, contribue à une certaine "redistribution des cartes" (un New Deal en quelque sorte). En effet, il y a égalité des élèves devant la machine ; tous sont potentiellement capables et l'on dépasse et/ou l'on désamorce ainsi, les critères jusque-là utilisés. Il est à noter l'intérêt certain, dans un système scolaire, qui très tôt classe et catégorise les élèves de leur offrir une nouvelle chance (ou du moins, ce qui peut leur apparaître comme tel).

Cette image du New Deal peut aussi s'appliquer au jeu social ; l'ordinateur est souvent perçu par les élèves comme un élément de "standing" (au même titre qu'une moto ou une chaîne Hi-fi) il y a donc des distorsions entre ceux dont les parents possèdent un ordinateur domestique (ce qui conduit à une certaine valorisation sociale de l'élève) et ceux dont les parents n'en possèdent pas (d'où dévalorisation sociale sur laquelle vient s'articuler les notions de peur et donc de refus). L'utilisation par tous dans le cadre de la classe permet ainsi une certaine égalité et une humilité certaine.

Enfin, élément plus psychologique et donc moins décelable immédiatement. Il semble que l'informatique induise un changement dans le "regard" que l'élève porte sur le professeur. Celui-ci n'est plus le dépositaire d'un savoir sacralisé, mais il est un auxiliaire, prêt à aider (et donc à se tromper) dans le fonctionnement de la machine. Élèves et professeur tâtonnent, souvent de concert, et il est bien connu que cela rapproche ! En quelque sorte on pourrait aller jusqu'à dire que la confrontation avec la machine, rend le professeur plus humain aux yeux de ses élèves.

De façon parallèle, le changement de regard se produit aussi chez l'enseignant, qui voyant les élèves face à des situations nouvelles, peut mieux déceler d'autres capacités et d'autres potentialités que celles développées dans un cours traditionnel.

Il n'en reste pas moins que l'ordinateur bien qu'étant un outil "merveilleux" mis à la disposition de l'enseignant ne règle pas pour autant tous les problèmes dans la classe.

Mais CLIMAT est porteur d'une autre originalité à savoir : l'autoformation des enseignants impliqués dans cette expérience. Un des  
Catherine RIBOTTON

intérêts de ce projet était de réunir des profs formés à des disciplines différentes, mathématiques, histoire géographie, sciences naturelles, en passant par le secrétariat et l'anglais... qui utiliseraient le même savoir informatique. Bien vite s'est imposé la nécessité de l'auto-formation, ce qui avec le recul (il y a 1 an et demi que l'expérience fonctionne) permet un certain nombre de remarques.

Tout d'abord (et c'est peut-être le plus important) les enseignants ne sont pas "passifs", dans l'attente d'une "manne" venue d'ailleurs (en l'occurrence un savoir informatique transmis par le formateur), mais il y a création d'une équipe, autour d'un coordonnateur, ayant un dynamisme propre, suscitant et secrétant ses propres formations, au fur et à mesure de ses besoins. Cette démarche implique :

- en premier lieu : une évaluation des besoins
- puis une formulation de la demande
- enfin une réponse à cette demande.

Soit la réponse peut se trouver dans le groupe (n'importe quel participant devient formateur, dans la mesure de ses compétences et de ses intérêts) soit la réponse se trouve hors du groupe (et l'on fait alors appel à un professionnel) mais il y a toujours activité dynamique face à un problème posé.

De plus la formation acquise, puisqu'elle cadre parfaitement avec la demande est aussitôt mise en valeur auprès des élèves et l'on pallie ainsi un problème trop souvent rencontré, à savoir une formation qui ne sert qu'au confort intellectuel de l'enseignant, ruais qui ne se transmet pas. dans son enseignement.

En outre, ce type d'auto-formation présente l'avantage de gommer l'effet "paternant" de certains stages. On assiste ici à une redéfinition du rôle de formateur, il devient le coordonnateur, l'élément dynamisant de l'équipe et remplit pleinement sa fonction d'animateur, son rôle n'est pas amoindri, au contraire, il n'est plus une sorte de "distributeur automatique" de savoir, mais il s'enrichit de toutes les potentialités du groupe, qu'il anime, acceptant d'être à la fois formateur et formé. Dans l'expérience ci-dessus décrite, chaque détenteur du savoir ne l'est donc, que pour un temps, déterminé et dans un domaine déterminé. La rotation des rôles apparaît donc comme bénéfique.

Bénéfique aussi, semble-t-il, est le travail collectif entrepris par cette équipe. Lors d'une réunion de travail, plusieurs d'entre eux

soulevaient l'enrichissement de leur pratique pédagogique grâce à la réflexion collective. Dans un métier voué trop souvent à l'individualisme, la possibilité de confronter ses expériences, ses savoirs et ses difficultés apparaît comme un élément à la fois sécurisant et dynamisant, permettant d'aborder des étapes nouvelles.

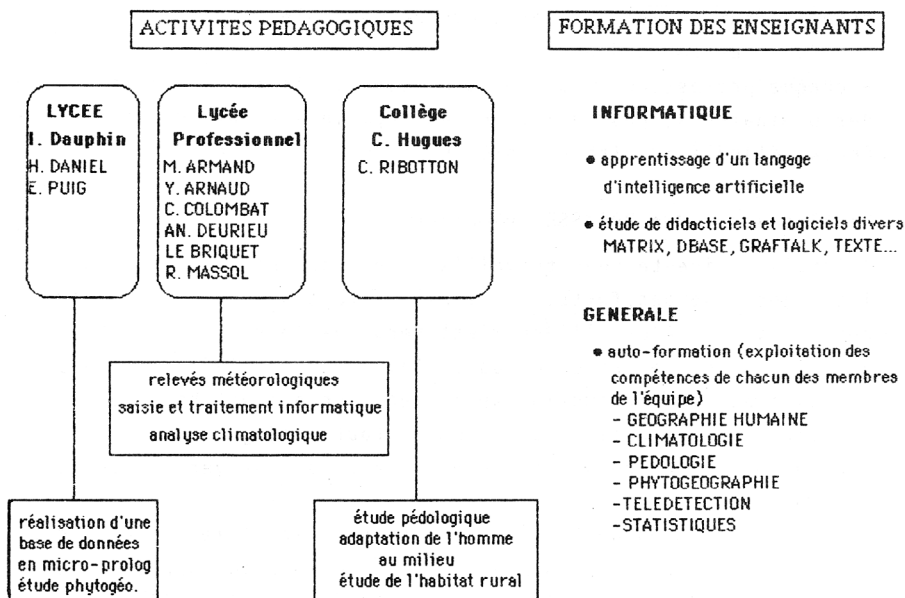
Alors, CLIMAT, une expérience de météorologie ? Non, bien plus que cela, un projet d'animation informatique qui permet d'intégrer l'ordinateur dans une démarche pédagogique et culturelle dynamique pour le plus grand profit, à la fois des enseignants et des enseignés.

Catherine RIBOTTON

## UNE DES ACTIVITÉS DE CETTE ANTENNE

### CLIMAT

UN PROJET PÉDAGOGIQUE INCLUANT L'INFORMATIQUE POUR UNE ÉTUDE PHYSIQUE, HUMAINE ET ÉCONOMIQUE DU MILIEU LOCAL ET RÉGIONAL SOUS LA RESPONSABILITÉ DE J.-P. FERRAND, FORMATEUR INFORMATIQUE



**P.S. :** cette activité pluridisciplinaire implique les trois établissements scolaires de Cavailon. Précisons que cette présentation ne concerne qu'une partie du projet CLIMAT qui englobe également cinq établissements de l'Académie d'Aix-Marseille (Cavailon, La Ciotat, Digne, Gap, Riez) et trois autres académies (Lille, Nancy, Reims).