

Introduction

Luc-Olivier Pochon

Introduire un ordinateur dans un dispositif pédagogique n'est pas une mince affaire. Un ordinateur, connecté ou non à un réseau, avec ou sans ses périphériques, ne constitue certainement pas un instrument médiateur passif. Avant de devenir, dans le meilleur des cas, un partenaire de l'enseignant, c'est souvent un redoutable concurrent. Les technologies informatiques possèdent en effet le pouvoir de « capter » ou de détourner l'attention de leurs utilisateurs que ce soit par leur fonctionnement interne (les programmes) ou par les accès externes qu'elles permettent. L'utilisateur peut être capté (captivé) par l'attrait du matériel et de la nouveauté, par le fonctionnement du système, sorte d'hypnotisme, ou encore par le tiers absent, celui qui se trouve à l'origine des courriels, des programmes, des pages « web », etc., dont l'influence peut dépasser une simple distraction passagère pour devenir une source importante de connaissance et servir de véritable référence culturelle. Toutefois, tous les dispositifs ne sont pas à mettre sur pied d'égalité. Il peut être établi une hiérarchie dans la complexité des dispositifs intégrant des technologies numériques. Un ordinateur peu doté de programmes, placé au fond de la classe, est plus facile à maîtriser qu'une classe où tous les élèves possèdent un ordinateur connecté à Internet.

C'est le niveau de complexité élevé des dispositifs présentés, chacun dans un domaine, qui réunit les trois contributions de cette partie.

Tout d'abord Laurent Séjourné et Cécile Vandramini présentent une étude de faisabilité concernant l'usage en création artistique d'une interface de captations sonores et gestuelles. À la base de ce projet, le

constat que les technologies numériques permettent, à l'aide de divers interfaces et capteurs, de faire interagir entre eux le son, le mouvement, et l'image. Mais l'utilisation de ces technologies interactives utilisées à des fins pédagogiques reste encore relativement peu développée en milieu scolaire. Cette étude tente d'avancer la réflexion dans ce secteur en pleine mutation, grâce à l'observation de la mise en œuvre d'un support numérique spécialement conçu pour le premier degré de l'école. La faisabilité d'un tel dispositif dans une situation de classe ordinaire concerne à la fois les aspects techniques de la mise en œuvre et la gestion pédagogique.

Par rapport au thème de cette partie, la complexité émerge à la fois de la composante technique liée à un système, matériel et logiciel, relativement hétérogène et de la composante pédagogique liée à une gestion de groupes d'élèves à l'intérieur desquels il s'agit de répartir des tâches peu habituelles. La confrontation de ces deux registres mérite à plus d'un titre des études de faisabilité.

Dans la deuxième étude, la complexité semble du même ordre, entre maîtrise de la technique et gestion pédagogique. Toutefois, plutôt que d'être directement confronté à un dispositif technique, l'enseignant fait face à une multiplicité de binômes élève-ordinateur. Le fait que les ordinateurs soient portables et « appartiennent » aux élèves constitue une situation certainement plus « hasardeuse » que celle, plus courante, où des postes fixes équipent une salle dédiée à l'informatique. Dans ce contexte, Mehdi Khaneboubi étudie le lien entre l'aisance technique et les dispositions pédagogiques des enseignants lors de l'utilisation d'ordinateurs portables avec des élèves en classe de troisième et de quatrième (fin de scolarité obligatoire).

Son travail qui prend appui sur l'opération « un collégien, un ordinateur portable » dans le département des Landes présente principalement comment un usage « massif » des TICE modifie le déroulement de la classe. Il étudie plus particulièrement l'imbrication des deux facteurs qui conditionnent l'utilisation de l'informatique en classe : l'aisance de manipulation technique et l'aisance dans la gestion de la classe.

Dans la troisième étude, le concurrent de l'enseignement semble résider dans l'interaction de deux dialogues qui focalisent l'attention

des étudiants, l'un est un dialogue direct et l'autre est supporté par une technologie numérique.

François-Xavier Bernard et Michael Baker présentent CoFFEE, un environnement informatique pour l'apprentissage coopératif en co-présence. L'intérêt de cette étude est d'avoir « détourné » un outil de collaboration à distance pour l'utiliser en présence. Ce qui pourrait avoir l'effet de consolider les effets pédagogiques du débat argumenté en classe puisque le dispositif mêle à la fois des aspects bénéfiques de la présence (aspects affectifs, communication non-verbale) et de la distance (nécessité d'établir un protocole de collaboration et possibilité de conserver le débat en mémoire).

Ces trois cas sont chaque fois des prototypes. Ils ouvrent des ouvertures sur des voies qui restent largement à explorer : l'usage et l'apprentissage des logiciels non-standard (son, images, etc.), l'évolution liée à une informatique personnelle de plus en plus présente, le travail usuel partagé à travers des systèmes collaboratifs.