



HAL
open science

Remotiver des élèves de ZEP par la création multimédia, pourquoi, comment ?

François Mangenot, Lucie Mirabello

► To cite this version:

François Mangenot, Lucie Mirabello. Remotiver des élèves de ZEP par la création multimédia, pourquoi, comment ?. Les Dossiers de l'Ingénierie Educative, 2003, 42, pp.30-32. hal-04635666

HAL Id: hal-04635666

<https://hal.science/hal-04635666>

Submitted on 4 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Remotiver des élèves de ZEP par la création multimédia, pourquoi, comment ? par François Mangenot & Lucie Mirabello

De nombreuses relations d'expérience montrent que la création multimédia sur Internet peut contribuer à fortement remotiver des élèves peu enclins à lire et écrire¹. Mais suffit-il, sans autre forme de procès, de proposer à une classe la création d'un cédérom ou d'un site Web ? Ne ferait-on pas mieux, en ZEP, de se concentrer d'abord sur la maîtrise de la langue plutôt que d'introduire un facteur de complexification supplémentaire ? Qu'apporte vraiment le multimédia et à quelles conditions ? C'est à ces questions que l'on va tenter de répondre, à partir de l'analyse d'un projet long mené en CM2 dans un des quartiers difficiles de Lyon (90% des enfants sont d'origine étrangère).

Genèse d'un projet

L'enseignante de la classe pratiquant la pédagogie du projet, elle propose dans un premier temps une correspondance avec une classe italienne (l'italien est enseigné dans cette école) et un travail de lecture-écriture autour des livres-jeu. On envisage d'abord la création d'un rallye Internet² permettant de faire découvrir le quartier aux écoliers transalpins. Mais l'idée jaillit bientôt d'une fusion du projet de correspondance et de celui d'écriture : pourquoi ne pas réaliser une fiction arborescente multimédia qui présente le quartier et qui serait placée sur Internet à l'intention des correspondants italiens ? Cette fusion présente un double intérêt : elle fournit un cadre à la narration, celle-ci n'ayant plus seulement pour but de raconter une histoire mais également de présenter le cadre de vie ; le travail d'écriture se réalise en direction de destinataires concrets, extérieurs à la classe et au quartier, ce qui oblige en retour à expliciter une connaissance et un vécu essentiellement implicites.

Déroulement

Après un examen de divers livres-jeu (par ex. : *La jungle aux 100 périls*, Gründ), les élèves ont tout d'abord effectué un travail individuel de conception d'une trame narrative ; les idées similaires ont ensuite été regroupées, la rédaction se poursuivant par équipes de quatre ; enfin, un vote a eu lieu pour choisir l'histoire collective qu'écrirait la classe. Il est intéressant de souligner que la technique du livre-jeu, avec ses multiples embranchements narratifs, a permis de garder une trace de chaque petite histoire initiale, ce à quoi les élèves tenaient beaucoup. Une fois établie la trame collective, les élèves ont été redivisés par équipes de quatre pour réaliser les épisodes, avec leurs énigmes, leurs jeux, leurs embranchements, leurs pièges (voir illustrations).

Parallèlement à ce travail d'écriture sur papier, les élèves ont eu des séances pratiques, par ateliers tournants, de création de pages HTML avec le logiciel *Web Artist*. Dès que le travail de rédaction a été assez avancé (trois mois environ après le début du projet), les élèves ont commencé à saisir leur texte au format HTML, avec mise en page, liens et illustrations (dessins et photos scannées), sur le seul ordinateur connecté que comportait l'école. Les autres machines ont été utilisées pour la saisie sur traitement de texte, avec utilisation du correcteur orthographique.

Activités transversales

Régulièrement, des séances-bilan collectives, appuyées sur une grille d'observation, permettaient de s'assurer que la cohérence globale de l'intrigue était respectée et que l'histoire serait bien compréhensible pour les lecteurs. De même, des « activités décrochées »³ ont été organisées, portant sur des problèmes d'orthographe et de grammaire : sachant que leurs textes étaient destinés à d'autres, les élèves étaient beaucoup plus attentifs à tous les défauts pouvant

¹ Lire notamment la brochure « Elèves en difficulté et technologies nouvelles », disponible à http://www.ac-toulouse.fr/edtn/brochure_1.sommaire.html.

² Pour des explications au sujet des rallyes, voir <http://www.cslaval.qc.ca/prof-inet/aai/web/rallye.htm>

³ Garcia-Debanc (1986) *Objectif écrire*, CDDP de la Lozère. Cette brochure est précieuse pour qui veut mener des projets d'écriture.

entraver la compréhension, par exemple à un emploi erroné ou ambigu des pronoms désignant les personnages. Tous ces points étaient travaillés collectivement, un groupe lisant son épisode, les autres critiquant et proposant des reformulations. Le projet a également nécessité des recherches sur l'histoire et la géographie du quartier : toutes les « pages » du livre-jeu devaient en effet contenir une photo ou un dessin d'un endroit réel inclus dans l'intrigue, comme la tour qui domine le quartier dans laquelle il faut trouver le petit serpent Ludo (illustration 2).

Une histoire finalement impubliable...

L'histoire imaginée par les enfants était celle d'un savant qui avait inventé un virus rendant les habitants fous ; le lecteur, avec l'aide d'un petit serpent, devait trouver différents indices, résoudre des énigmes, arrêter le savant fou et asperger le quartier d'un antidote (voir illustration 1).

Deux difficultés ont finalement empêché la publication de l'histoire sur Internet, à la grande déception des élèves, qui devront se contenter d'un CD-ROM. Tout d'abord, l'opération de mise en ligne sur un site n'a jamais fonctionné, pour des raisons identifiées plus tard : poids trop grand de l'ensemble de l'hypermédia (plus de 30 Mo, ce qui excède l'espace gratuit alloué par les fournisseurs de service), noms de fichiers comportant des espaces. Ensuite, la nature même de l'histoire, évidemment influencée par l'actualité (terrorisme, armes chimiques), a conduit à s'interroger sur l'opportunité d'une publication sur Internet...

Les apports du multimédia

La pédagogie du projet a certainement constitué l'élément moteur pour les élèves, dont la motivation et l'engagement n'ont pas faibli sur le long terme, à l'exception de certaines séances d'activités décrochées : on écrivait pour des destinataires réels en se documentant sur son quartier et en créant collectivement une fiction au caractère ludique. Le multimédia a néanmoins apporté un supplément de motivation significatif, à trois niveaux au moins.

Ecrire pour d'autres

Tout d'abord, à l'évocation du support Internet, au début du projet, certains élèves se sont montrés conscients de l'enjeu d'une présence sur la Toile (« on va être lus par le monde entier ! ») ; la déception ressentie par tous à la fin du projet, quand le site n'a pas pu être créé, montre bien que cette dimension de communication mondiale d'Internet – très valorisante – avait été parfaitement assimilée, de même que l'écran de clôture de l'hypermédia (illustration 3), avec son texte d'adieu, les auto-portraits des élèves et l'invitation à écrire. Même si pratiquement aucun élève ne dispose d'Internet à domicile, la télévision évoque fréquemment ce média, par ailleurs accessible pour les enfants à la bibliothèque municipale. On rejoint ici l'expérience pionnière de Jacques Valade, de l'école de Piquecos, quand il constate : « Les enfants sont très motivés par la publication sur le Net et j'utilise cette forte motivation pour réaliser des travaux de classe, en particulier pour les travaux écrits : l'écriture n'est plus un simple artifice pour répondre aux exigences du maître, mais un moyen de communication. »⁴. Freinet n'est évidemment pas loin, mais il est devenu plus simple de créer un site que de publier un journal.

La technologie maîtrisée

Ensuite, la création des pages HTML avec *Web Artist* a apporté une sorte de second souffle au projet. Les élèves ont rapidement su jongler avec les outils proposés par le logiciel, fonds de pages, logos, images, liens entre les pages ; ils sont parvenus à résoudre différents problèmes techniques. Cette constatation avait déjà été faite par J.-F. Berthon et M. Denise, coordonnateurs du projet « Elèves en difficulté et technologies nouvelles » (voir note 1) : « Le comportement de l'élève évolue rapidement. [...] Son attitude devient active. Ne domine-t-il pas enfin quelque chose ? ». Le support multimédia responsabilise et autonomise les élèves, qui ont moins l'impression de faire un travail scolaire ; de nombreux ateliers ont d'ailleurs été encadrés par une aide-éducatrice et non par l'enseignante de la classe. On notera que les élèves n'ont pas eu de difficulté avec la notion pourtant

⁴ « Et si nous retournions à l'école ? », *Dossier de l'ingénierie éducative* n°24 (décembre 1996).

assez complexe de lien hypermédia, les livres-jeu manipulés en début de projet ayant peut-être contribué à l'acquisition de cette notion. La comparaison de ce projet avec d'autres menés sans le multimédia révèle une motivation nettement plus soutenue, sur le long terme, notamment grâce à la plus grande variété des supports et des activités.

La magie de l'interactivité

Enfin, le multimédia comporte pour les élèves une dimension magique, merveilleuse : passer d'une page à une autre par un simple clic est bien plus gratifiant que de suivre des instructions écrites (« allez à la page 9 ») et tourner des pages comme dans les livres-jeu. Certaines pages comportent des liens cachés, qu'il faut trouver pour poursuivre l'histoire (voir sur l'illustration 4 le savant fou qu'il faut identifier). Chaque groupe ayant travaillé sur un épisode sans que les autres en aient véritablement connaissance, l'assemblage de toutes les pages et la manipulation de l'histoire arborescente complète, à la fin du projet, a constitué un des moments les plus forts : les élèves étaient fascinés par leur réalisation, ils ne parvenaient pas à croire qu'ils étaient les auteurs d'un véritable hypermédia.

Conclusion

En conclusion, on soulignera que la pédagogie prime certes sur la technologie : le projet aurait pu se dérouler sans ordinateurs, tandis que l'on peut affirmer que la correspondance électronique ou la création multimédia sont la plupart du temps décevantes quand elles constituent une fin en soi. Mais quand l'outil informatique peut être mis au service d'un projet long, ne trouve-t-il pas là sa meilleure justification ? Pour en revenir au public considéré, n'est-il pas particulièrement important de permettre à des enfants ne possédant pour la plupart pas d'ordinateur chez eux d'acquérir une certaine « littéracie informatique »⁵ ? De permettre à ceux qui ont des difficultés en français de compenser leur sentiment d'échec par une certaine dextérité dans un autre domaine ? Et de rehausser leur estime d'eux-mêmes en leur faisant produire des « objets » socialement valorisés ? Sans oublier une dimension du travail par projet qui n'est pas liée à l'informatique mais que le travail sur ordinateurs facilite : apprendre à travailler collectivement, dans le respect mutuel.

Illustrations :

1. introduction.htm
2. policier 1.htm
3. élèves.htm
4. dernier épisode.htm

⁵ Traduction littérale de l'anglais « computer literacy ».