

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA  
RECHERCHE SCIENTIFIQUE



Université ABBES LAGHROUR – Khenchela



- FACULTE DES LETTRES ET LANGUES
- DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES
- FILIERE : FRANÇAIS LMD
- SPECIALITE : SCIENCES DU LANGAGE

## Thème :

# Le langage de l'ordinateur chez Les élèves dans L'enseignement

MEMOIRE PRESENTE AU DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES  
ETRANGERES, POUR L'OBTENTION D'UN DIPLOME DE MASTER 2.

Présenté et soutenue publiquement par : SAIDI REBEIA.  
Sous la direction de: M.HAMBLI.

### Devant le jury composé de :

- |                                    |                                  |                    |
|------------------------------------|----------------------------------|--------------------|
| -M <sup>LLE</sup> <b>K.BEROUAL</b> | M. A. A, Université de Khenchela | <b>Président.</b>  |
| -M <sup>r</sup> <b>N.GUEDGIBA</b>  | M. A. A Université de Khenchela  | <b>Examineur.</b>  |
| -M. <b>HAMBLI</b>                  | M.A.A Université de Khenchela    | <b>Rapporteur.</b> |

Année universitaire: 2016/2017.

## **REMERCIEMENTS**

**Je souhaite avant tout remercier mon Directeur de Mémoire Hambli pour le temps qu'il a consacré à m'apporter les outils méthodologiques indispensables à la conduite de cette recherche.**

**En préambule, je veux adresser tous mes remerciements aux personnes avec lesquelles j'ai pu échanger et qui m'ont aidé pour la rédaction de ce mémoire.**

# Résumé ;

La rapide évolution des technologies de l'information et de la communication a engendré au cours de ces dernières années une progression notable des applications disponibles dans la vie courante et dans la vie professionnelle. Toute personne est aujourd'hui concernée par l'usage, désormais banalisé, d'outils informatiques. Donc on résume cette recherche sur l'intégration et l'utilisation de l'ordinateur aux élèves et dans l'enseignement dans le système é éducatif en classe.

Parmi les nombreux termes servant à désigner l'usage des technologies de l'information ou des nouvelles technologies ou de l'informatique à l'école, nous retenons le terme « TICE » (Technologies de l'Information et de la communication en Education).

Ce choix vise à simplifier la description de la réalité de l'école, sans prétendre constituer une prise de position théorique vis-à-vis du bien-fondé du terme lui-même.

# Tables de matières

Remerciement .....	4
Résumé.....	5
<b><u>I-Introduction</u></b> .....	<b><u>6</u></b>
Définition de l'intégration.....	6
L'ordinateur .....	6
Problématique ?.....	<b><u>6</u></b>
<b><u>Chapitre(1)</u></b> :.....	
- Les jeux éducatifs.....	<b><u>12</u></b>
*Les drills :.....	<b><u>12</u></b>
- L'utilisation de l'ordinateur comme moyen de communication :.....	<b><u>13</u></b>
- 07/Le matériel éducatif :.....	<b><u>13</u></b>
- l'attitude de l'élève par l'ordinateur en classe :	<b><u>14</u></b>
*Définition de l'attitude .....	<b><u>14</u></b>
- Des applications précoces à l'éducation :	<b><u>17</u></b>
<b><u>II-La partie méthodique</u></b> CHAPITRE II	
1-le top down.....le bottom up	<b>38</b>
2-l'intégration physique.....	<b>38</b>
3-l'intégration pédagogique.....	<b>32</b>
4-le fossé numérique.....	<b>33</b>
5-l'intégration de logiciel	<b>33</b>

<b>Les (sous titres</b>	<b>33</b>
<b>06-Programme d'Intégration de la Micro-informatique à l'Enseignement</b>	<b>36</b>
07-Etudie le contexte	36
08- : l'Organisation personnelle :	37
09-L'usage des médiats dans la classe pour les élèves	37
10/La visioconférence	37
<b>III-partie pratique</b>	
<b>chapitre III</b>	
Réflexion sur le résultat	50
<b>IV-la conclusion</b>	<b>56</b>
<b>La bibliographie.....</b>	<b>60</b>

# Introduction

L'ordinateur est devenu un outil d'apprentissage inconditionnel dans la plupart des écoles, Les élèves testent en ligne leurs modes de comportement et y font des expériences pour la vie.

L'intégration de l'ordinateur, c'est la rencontre d'une réalité psychologique (un sujet qui apprend) et institutionnelle (dans un cadre scolaire par exemple) avec une réalité technologique (l'ordinateur et ses langages) à travers un contenu qu'il faut communiquer (les c

## **L'ordinateur (définition) :**

**L'ordinateur** est un programme informatique écrit dans un langage de programmation,

Le langage de programmation a l'humain d'exprimer ce qu'il souhaite à l'ordinateur dans un langage proche du sein(avec des phrases, des noms pour les objets).\_Connaissances).

L'ordinateur est à l'évidence une machine c'est un organisateur polyvalent et interactif. Longtemps qualifiée de « cerveau électronique », cette « machine à penser » entretient un rapport privilégié avec nos activités mentales, il peut effectuer des calculs, corriger des textes

Afficher ou transformer des images, synthétiser des paroles. Est machine réactive interactive.

## **1--Définition de l'intégration ;**

**L'intégration**, selon Legendre (1993), à l'« *action de faire interagir divers éléments en vue d'en constituer un tout harmonieux et de niveau supérieur* ».

D'abord, qu'entendons-nous par «intégration de l'informatique ; l'intégration revêt deux aspect fondamentaux .Le premier concerne la manière dont l'informatique a été introduite dans l'établissement scolaire donc ca veut dire la sphère institutionnel, le deuxième =lie aux modes d'usage de ces outils.

\* **L'intégration est la construction du savoir ;** C'est-à-dire on développe des habiletés et des compétences. Il ne peut d'avoir intégration des savoirs sans individualisation des apprentissages. C'est l'élève qui agir et non le maître, car c'est en lui que se fait cette intégration des savoirs.

## **Problématique ;**

L'efficacité de l'enseignement est une des préoccupations majeures des intervenants du milieu scolaire. Les besoins actuels de formation et caractéristiques des élèves remettent en cause les approches pédagogiques traditionnellement utilisées. « La mondialisation des marchés, le développement scientifique ont des incidents sur le programme de formation et les stratégies éducatives, ces modifications imposent de nouveaux besoins de formation.....qui peuvent regrouper dans ; la capacité, les connaissances, la compétence, l'utilisation, l'intégration, des élèves et l'enseignement.

Certes, les apprenants connaissent l'utilisation de l'ordinateur mais ces compétences ont-elles été développées dans leurs programmes de formation ?

Il s'agit impérativement aujourd'hui d'outiller les apprenants non seulement à manipuler l'ordinateur mais aussi à produire leurs documents propres tant sur le plan scolaire que sur le plan personnel. L'utilisation des logiciels et savoir manipuler l'ordinateur

Dans les classes en adaptation scolaire, la réalité est tout autre que les classes régulières. En tant que future enseignante en adaptation scolaire et sociale, j'ai décidé de me pencher sur la place et l'importance des ordinateurs dans ces classes. Comment devons-nous intégrer et utiliser le langage l'ordinateur dans les classes en adaptation scolaire et sociale dans l'enseignement et les élèves en classe de ? En citant quelque difficulté entre l'élève et l'ordinateur ?

Je vous parlerai alors de comment les ordinateurs sont utilisés dans les classes selon le type de problématique des élèves puisque je ne crois pas qu'ils seront utilisés de la même façon dans une classe en déficience intellectuelle ou dans une classe de troubles de comportements. Actuellement, dans le domaine de l'enseignement et de l'utilisation de l'informatique, nous parlons beaucoup d'intégration des savoirs, de celle des disciplines et de celle de l'ordinateur à l'enseignement. Le Programme d'intégration de la micro-informatique à l'enseignement, progressivement, nos classes se remplissent de cette génération.

D'élèves qu'on appelle les « digital natives » (en français : natif numérique, numérisés ou digiborigène) qui sont des personnes nées pendant ou après l'introduction générale des TIC, qui ont grandi avec elles, qui les ont intégrées dans leur style de vie et qui ont si bien interagi avec elles à un âge précoce, qu'ils ont une meilleure compréhension des concepts qui les sous-tendent. Pire encore, l'Algérie est à la traîne comparativement à l'ensemble des pays arabes et seuls Djibouti, les Comores et la Mauritanie ont de plus mauvais résultats [15]. Et notre objectif est de mettre l'élève en intégrant son attitude et son comportement envers l'ordinateur et former des personnes compétentes et compétitives.

L'identité virtuelle aide les apprenants dans la recherche de leur vraie identité, qui élimine les complexes et les peurs, facilite la communication entre eux comme en même temps peuvent exprimer leur créativité en classe exemple : Les portails de photos et de vidéos les invitent à photographier et à filmer eux-mêmes.

L'usage des ordinateurs étant si répandu, l'un des grands objectifs des systèmes scolaires au pays est de faire acquérir aux élèves des compétences en informatique, ces compétences fait partie du programme d'études, pour les connaissances et les capacités à acquérir dans d'autres matières

Il faut se rendre à l'évidence: les tics sont ni une mode passagère, ni une curiosité technologique. Elles sont là pour rester dans nos vies et notre école doit non seulement s'y adapter, mais, surtout, utiliser ses capacités pour en faire un outil efficace et performant au service de l'acte d'enseigner.

Sans oublier de parler sur le numérique qui est très profitable aussi bien pour les enseignants que pour les élèves. Il peut être présenté à l'ensemble de la classe à l'aide d'un projecteur multimédia.

Dans ce sujet qui nous intéresse c'est l'utilisation de l'ordinateur ou plutôt l'informatique est le problème de l'adaptation et l'intégration de ces outils dans les écoles du primaire dans l'enseignement ? L'élève a mal attitude envers l'ordinateur à plusieurs raisons.

Notre hypothèse : pour qu'il y'ait intégration au niveau des élèves il importe qu'ils acquièrent une culture globale liées aux outils informatique cette culture ne peut s'obtenir qu'au travers d'une utilisation diversifiées ces outils.

### **Objectif :**

Evaluer l'impacte d'encadrement de types tutorat

Evaluer l'impacte d'utilisation du logiciel sur l'ordinateur

Evaluer les capacités et les connaissances des élèves envers cette matière

Evaluer l'intégration sur cette matière

L'aspect psychologique cognitif et pédagogique

L'impacte l'usage des TI

L'intégration de l'informatique ou l'ordinateur selon les besoins, utilisation dans un but personnel (communication, distraction) , utilisation dans un but pédagogique (Rédaction des

cours ou des photocopies, recherche de l'information, etc. ), utilisation pour écrire, calculer ou se documenter.

# Chapitre I

Les trois types de l'utilisation de l'ordinateur comme moyen d'enseignement dans le premier dans ces types les logiciel de répétitions ou de consolidation l'ordinateur ne sert que de terrain d'exercice de répétiteur pour une matière que l'élève a appris par Alléur l'ordinateur ici ne dépense pas l'enseignement mais permet a l'élève de pratiquer une matière enseignée. De concéder ses avoirs-faire et de vérifier son degré de maîtrise de celle-ci.

Les drills et certains logiciels font partie de cette catégorie qualifie les jeux éducatif de consolidation.

D'autre fois l'ordinateur se charge lui-même de dépenser l'enseignement avant de vérifie les acquisition de l'élève par le biais d'exercice approprie la matière enseigner proposé a l'élève par le biais et le page de texte qui s'affichent directement a l'écran en plein page ou dans d'autre fenêtre spéciale et que l'élève sera invité a lire intégralement.

Certain logiciel d'enseignement se sont développés dans une troisième direction, dans laquelle l'enseignement proprement cède la pas a un apprentissage plus autonome de l'élève : la situation par laquelle il est mis le logiciel et les outils qui lui sont proposé donnent a l'élève la possibilité de découvrir lui-même, l'ordinateur s'apparente d'avantage a un cahier d'exercice

il ressemblerait plutôt un laboratoire d'exploration dans lequel l'élève peut définir lui-même les problème auxquels il veut s'attaquer les questions auxquelles il aimerait trouver une réponse le encyclopédies informatiser ce que l'on appel les micro-monde et les simulations et laboratoire scientifique informatisés.

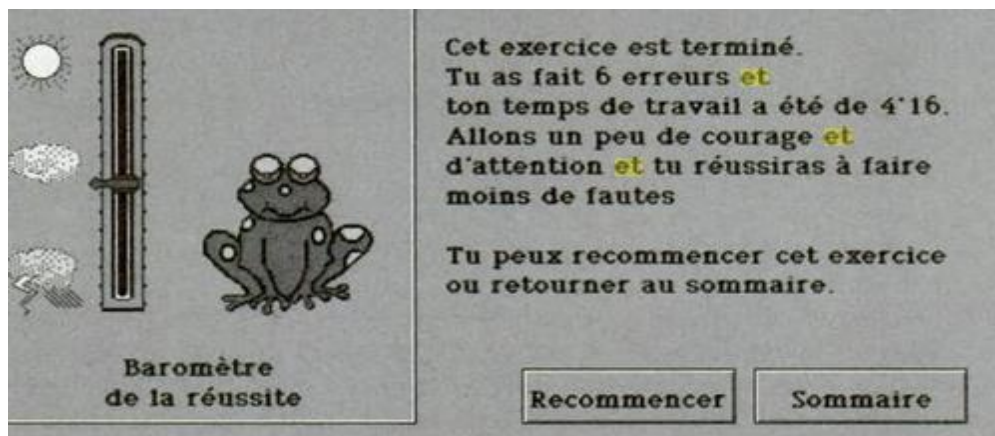
1\_les logiciel de répétition et de consolidation ;Les drills et certain jeux éducatif constituent les exemples les plus connus de cette catégorie de moyen d'enseignement des technologiques(1).

## **Les drills :**

Les drills sont des moyens d'exercer et consolider des savoirs faire ou des savoirs et d'en tester son degré de maîtrise selon laquelle les acquisitions s'effectuent par création puis consolidation d'une association immédiate entre en stimulus donné et de réponse conditionné.

Dans les drills les réponses attendues sont toujours simples elles consistent en une seule frappe au clavier la réponse par le système est également élémentaire elle donne lieu de feedback immédiat sous la forme verdict « juste/faux ».

La grande majorité de ces types de logiciels portent sur l'apprentissage de calcul ou du vocabulaire d'une langue étrangère.. la plupart du temps les drills se trouvent encastrés dans un logiciel d'enseignement ou aménagé sous forme de jeux éducatifs de consolidation.

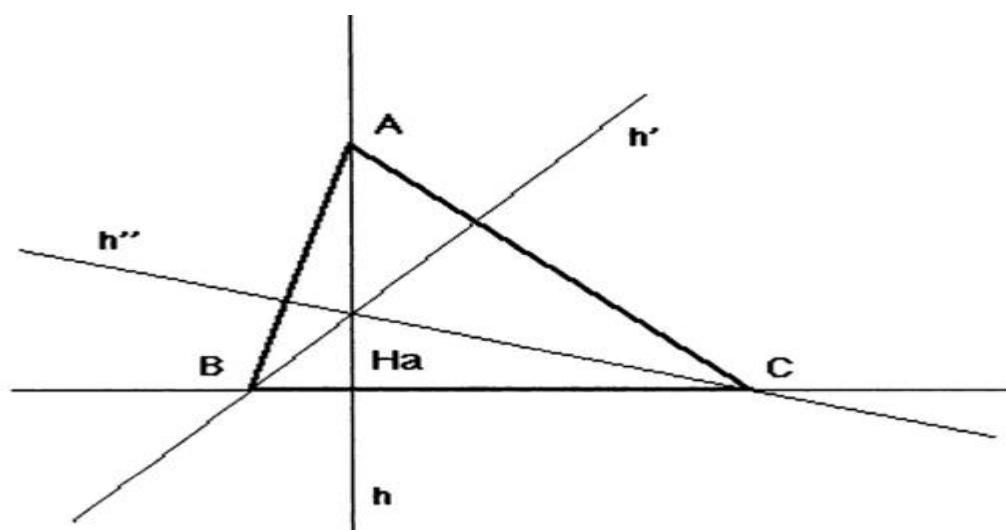


Un exemple de compte rendu délivré à l'utilisateur à la fin d'un exercice de drills (2)

## 2/ Les micro monde :

Les micro monde sont des logiciels dans lesquels l'élève peut manipuler sur l'ordinateur

Des entités physiques et mathématiques ou géométriques pour résoudre des problèmes qu'ils se sont posés eux-mêmes ou qui leur ont été suggérés par leur enseignant



Extrait de micro monde qui permet à l'utilisateur de construire des figures géométriques à l'aide d'outils classiques et les modifier de façon dynamique (3)

### 03/Les jeux éducatifs:

Représentent probablement la catégorie la plus connue des applications de l'ordinateur constitue comme un outil d'apprentissage très utile pour développer certaines habilités chez les élèves et surtout pour augmenter sa motivation par rapport à l'apprentissage.

Dans les drills l'utilisateur est explicitement traité comme un élève son activité se borne à répondre à des questions que « l'ordinateur maître », mais dans les jeux de consolidation au contraire l'utilisateur se voit plongé dans un niveau différent et attribué un rôle particulier

Que sa maîtrise de la maîtrise enseignée lui permet plus au moins bien.



Figure2; lorsqu'il a donné certaines réponses correctes, l'utilisateur (symbolisé par le petit cosmonaute) peut délivrer son ami retenu prisonnier dans la soucoupe par un monstre.

Elle présente un avantage sur les plans cognitifs ; puisqu'elles permettent d'associer plus directement le feedback de l'ordinateur à telle ou telle réponse proposée par l'utilisateur, ce qui facilite l'apprentissage, dans les jeux éducatifs, l'utilisateur n'a plus, en effet,

à attendre la fin de l'exercice pour savoir comment bien de solution correcte il est parvenu

à donner mais il est renseigné sur la qualité de sa performance. **Consolidation**<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Consolidation : comptable consiste à établir les états financiers d'un groupe de sociétés, pour publication mais aussi pour ses besoins internes.

## **04 l'utilisation de l'ordinateur comme moyen de communication :**

L'ordinateur peut synthétiser en parole des mots écrits par un enfant profondément handicapé ou offre la possibilité aux enfants ayant un paralysé cérébral par exemple de communiquer par des symboles.

<sup>2</sup>Il existe plusieurs logiciels permettent de développer la communication des personnes déficientes<sup>(4)</sup> la possibilité d'un logiciel utilisant **les symboles Bliss(1)**

Covenant aux déficients mentaux, aux aphasiques, aux handicapés physiques sévères, aux paralytiques cérébraux. Offrant la possibilité d'un fonctionnement très simple utilisation d'une Ordinatrice utilisation d'un clavier association d'un symbole pour représenter des groupes des mots ce logiciel vise trois objectifs : la communication, l'évaluation et l'éducation.

L'amélioration de la communication ou l'intégration peut aussi être atteinte par un travail effectué en groupe l'intérêt de l'ordinateur par les élèves ayant des problèmes (enfant en difficulté d'apprentissage et enfant doué. Elle constate qu'en plus des acquisitions réaliser

L'ordinateur intéresse les enfants et leur permet de coopérer. Le micro-ordinateur comme un instrument pédagogique peut se révéler un outil efficace :

Pour aider les élèves déficients à s'entraîner à l'écriture

Pour augmenter les capacités de conversation du nombre

Pour améliorer la réussite en mathématique

Pour acquérir certaines habiletés sociales

Pour améliorer l'enseignement professionnel

Une étape essentielle de l'utilisation de l'informatique en classe est l'évaluation des logiciels employés, cette évaluation.

## **07/Le matériel éducatif :**

Lambert 1981 « Le matériel éducatif idéal est celui qui permet d'atteindre un objectif pédagogique déterminé en tenant compte des caractéristiques des élèves ». Page 135

---

<sup>2</sup>- image; Tiré par MATH BLASTER. DAVIDSON et Ass.Inc

<sup>2</sup>-symbole de Bliss: un programme visant à faciliter la communication des enfants en situation de handicap physique.

Donc le matériel doit être choisi en fonction des objectifs du programme. Pour développer chez l'élève, il est important que les objectifs pédagogiques soient énoncés de façon détaillée. Il faut faire des formulations d'un même objet, amener l'élève à utiliser des nouveaux mots. L'enseignant doit tenir compte de l'âge de l'élève et de son niveau de fonctionnement et de sa motricité, de ses intérêts et goûts et de sa capacité de lecture.

### **L'intérêt de l'ordinateur dans l'enseignement spécialisé :**

Il y a trois avantages majeurs dans l'informatique du contexte scolaire spécialisé ;

-Une programmation personnalisée des apprentissages est possible (les objectifs, le rythme et les récompenses sont modulables).

-l'autonomie des élèves est favorisée

-les sanctions de la machine sont moins traumatisantes que celle que l'enseignant effectue en présence des autres élèves en groupes.

Les trois arguments pour utiliser le micro-ordinateur en classe :

1-les élèves peuvent augmenter le nombre d'exercices individuels qu'ils réalisent

2- Sur le plan professionnel l'enseignant peut acquérir ou développer des habiletés nouvelles

3- le micro-ordinateur peut se révéler un lien entre la classe spécialisée et régulière.

### **08/l'attitude de l'élève par l'ordinateur en classe :**

#### **Définition de l'attitude ;**

Est ; « l'état d'esprit » d'un sujet ou d'un groupe vis-à-vis d'un objet, d'une action, d'un autre individu ou groupe. Elle ressort au savoir-être de quelqu'un. C'est une prédisposition mentale à agir de telle ou telle façon. Elle désigne surtout une intention et n'est donc pas directement observable.

L'attitude est un concept indispensable dans l'explication du comportement social et une notion nécessaire dans l'explication des réactions devant une tâche.

L'attitude est durable redépose des réactions favorable et défavorable envers les technologies informatique et l'ordinateur, qui nous amène a agir envers un objet ans une situation, avec cette attitude l'élève peut changer des l'expérience et l'apprentissage elle peu être : affectif, cognitif, comportemental ;

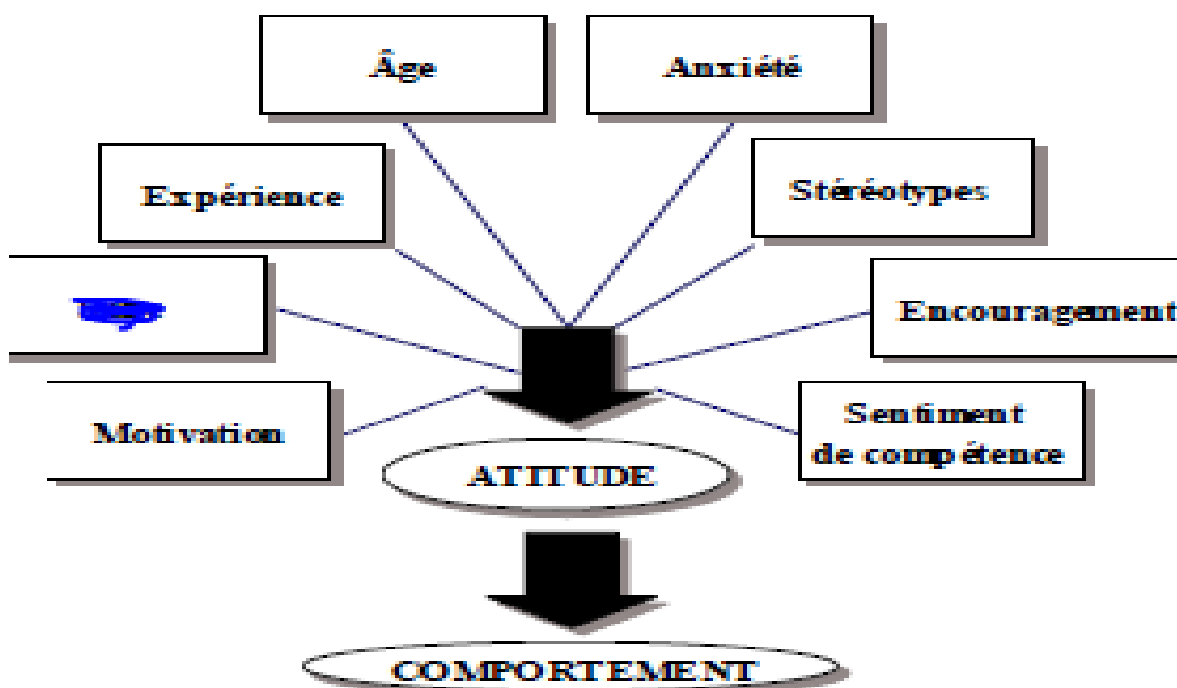
A/ affectif ; les élèves peuvent a portent leurs émotions par l'ordinateur

B/ comportemental ; concernant leur utilisation de l'ordinateur

C/ cognitif; concerne les connaissances qu'ils ont de l'ordinateur

l'attitude est relative avec la motivation est surtout apprise .

#### Schéma de quelques facteurs de l'intégration par l'ordinateur ;



On peut citer l'efficacité de l'intégration de l'ordinateur dans des plusieurs utilisations en classe qui peut aider l'élève ;

**Le traitement de texte :** Cette intégration moyen d'outils d'aide à la création de divers types de textes qui facilite la correction aidé l'élève à copier des brouillons pour corriger et publier leurs textes et réviser Des affiches aidés les élèves de mémoriser les fautes et les erreurs pour pouvoir également faciliter la tâche d'utilisation et de l'intégration dans l'apprentissage.

**Le disque compact :**<sup>3</sup> un accès rapide montant d'une encyclopédie à celle d'informations Facilité a l'élèves à consulter leur langue seconde couleurs variété de la taille et de l'apparence.

**Les réseaux électroniques ;** donner l'accès a les élèves pour communiquer en français, qui jeu un rôle importance de plus en plus grande dans le monde moderne de motivation dans l'éducation et surtout dans l'apprentissage dans l'écrit submersion française le réseau électronique il est important pour communiquer dans le monde entier, avec un grand nombre de personnes.

Dans le domaine scolaire, un réseau électronique correspondant la participation et la correspondance à des objectifs et des projets commun, il correspondant aussi d'appliquer et de pratiquer leur savoir et leur connaissances en la grammaire d'orthographe pour faciliter et aider a les élèves du primaire pour corriger leurs exercices.

**Les exercices :** les didacticiels qui concernent et correspondant des exercices d'orthographe et de grammaire et de vocabulaire sont des objet les plus réserves que les cahiers des exercices qui peut aider les élèves de mémoriser et donner a l'apprenant une rétroaction immédiate sur l'application de règles de vocabulaire et de grammaire dans un contexte qui peuvent appeler a réflexion et a la solution des problèmes et surtout a créativité personnelle de l'apprenant.

Pour les élèves, les technologies de l'information et des communications permet d'offrir un nouvel outil d'apprentissage.

« L'éducation et la modalisation »<sup>4</sup>, que l'éducation appelé aux jeunes à être performant en cette matière pour pouvoir s'insérer dans ce nouvel ordre

Il renchérit en affirmant que le premier leçons que l'école doit apprendre aux jeunes élèves

A propos de la mondialisation est qu'il est de l'intérêt de tous s'y inscrire, a la fois peut être

Dans le sens de l'histoire et pour réserver à la venir.

Donc l'ordinateur est la cause principale des changements des mutations que connaît notre monde aujourd'hui et dans la classe l'ordinateur l'enfant , l'adolescent, l'adulte

---

<sup>3</sup> **Le disque compact :** (CD-ROM)

<sup>4</sup> L'éducation et mondialisation :Chabchoub.A. Page 92 op.cit.

devraient trouver dans l'ordinateur, matière a connaissance, à apprentissage, à savoir en dehors du cadre scolaire.

### **L'aspect pédagogique et psychologique**

Il est donc nécessaire de prendre en compte l'ordinateur en classe

Les action éducatif sont conçus en référence aux caractéristiques les plus dévers des individus de population a former ; fonction, niveau, motivation , compétence, disponibilité

Les élèves sont lointains d'être indifférent à de tell machine et à la diverse application qu'elles permettent.

### **I/Une discipline et des techniques en évolution rapide ;**

#### **Difficulté de pouvoir l'évolution :**

Les évolutions technologique \_continuent leur \_progression, les changements relatifs au matériels sont sans doute les plus visible pour chacun. Mais les activités rendues possibles par le progrès récent ont connu des évolutions sans doute encore les plus significatifs.

Parmi ces autres activités on peut mentionner le traitement de texte, la gestion de stock, la conception assisté par ordinateur, la consolation de base de donnée, etc.

L'avenir dans le domaine informatique semble plus difficile à prévoir que les évolution récente n'ont nullement planifié et que des recherches qui semblaient parmi les plus prometteuse pour les spécialiste n'ont été suivies d'aucune réalisation pratique c'est don un exercice relativement tenter de dresser un bilan des aspects positif qui se posent la relation entre l'élève et l'ordinateur.

#### **Des applications précoces à l'éducation :**

Tés tôt l'histoire de l'informatique des applications ont été conçus avec une finalité éducative

Si les premières applications visaient avant tout la consolidation puis la transmission de la connaissance une troisième voie consisté à initier les enfants à la programmation des ordinateurs.

Ce concerne le premier aspect qui concerne de ces deux aspects (transmission des connaissances), les premiers programmes d'enseignement assisté par ordinateur ont ainsi pris

le relais des machines à enseigner qui avaient été développées peu auparavant les rocoux à l'ordinateur permet se conserver les principes base de la méthode : découpage de la matière

Progression individualisée de l'apprentissage, renforcement immédiate, participation active de l'apprenant. En outre l'informatisation ajoute une qualité importante : la mémoire.

Le programme peut conserver des informatisations sur les difficultés raconté par les apprenants dans certain passage du programme et sur les résultats de diverses sessions d'apprentissage.

Le deuxième aspect est celle de (consolidation de la connaissance) ; les applications one essentiellement consistés au programme de drills, permettent d'exercer des opérations élémentaires et de reverser des connaissances à mémoriser comme les tables de multiplication ou l'orthographe de certains mots. L'automatisation de cette tache assumée auparavant par l'enseignants ou les parents à sans doute soulagé nombre d'éducateurs et éviter quelque drame familiaux.

On peut remarquer toutefois qu'une des limites de ces deux catégories d'application résidait de la nécessité de l'apprenant de savoir lire les instruments ou les évaluations de la diverse réponse. De ce fait elles ne pouvaient être proposées qu'aux élèves ayant déjà une certaines maitrise de la lecture.

Une troisième option s'est rapidement ouverte dans les applications éducatives de l'ordinateur avec l'idée de mettre l'activité de programmation cette option est devenue en effet possible par la création de langage simplifié come BASIC puis LOGO, dans des divers contextes avec l'un ou l'autre de ces langage dont les caractéristique technique, d'une part mais aussi les conceptions pédagogue sur lesquelles ils reposent différent considérablement.

Il faut en fin mentionner pour les élèves plus âgé initiation au langage PASCAL, très utilisé pour des applications scientifique .dans ce cas il s'agit d'une véritable préparation a une utilisation efficace de l'outil de programmation.

### **De nouvelle possibilité :**

Le développement des possibilités graphique, l'arrivé sur le marché de logiciel de traitement de texte et de dessin, tout comme la production considérable de jeux ont notablement élargi la Platte des activités proposer aux utilisateurs sans formation probable en informatique. Ces innovations ont aussi eu pour effet d'augmenter sensiblement l'attrait des logiciels et de les rendre accessible a des enfants de plus en plus jeunes.

Il existe des logiciels qui permettent désormais d'apprendre à lire par l'entremise de l'ordinateur, alors qu'il y'a quelques années la lecture a été pré-requis de l'utilisation de l'ordinateur.

Plus récemment les possibilités de la communication à travers des réseaux, si les premiers ordinateurs étaient avant tout confédérés comme des machines éructant très rapidement un grand nombre de calculs complexes ce qu'indiquent mieux les noms anglais (Computer), ou allemand (Rechnre), que le nom français ordinateur.

Il faut désormais considérer les ordinateurs également en tant que moyen d'accès à toute une série de services dont certains étaient déjà connus dans les laboratoires ou les universités (messagerie électronique à des bases de données), mais dont d'autres apparaissent plus originaux

Possibilité de visionner des documents vidéos, d'écouter de la musique à partir des disques compacts.

### **Des frontières qui tendent à disparaître ;**

L'émergence des multimédias vient renforcer et souligner en tendance manifeste à savoir le fait que les frontières ont tendance à s'estomper entre des activités autrefois bien distinctes voire contrastées. C'est ainsi les jeux vidéo pratiqués sur des consoles ou des salons de jeux proposés sur micro-ordinateur.

Les nouvelles tendances sont donc à la connexion des diverses technologies et à la communication d'ordinateurs multimédias. Il est toutefois hasardeux de prédire que chacun en bénéficiera sous peu. Certains échecs rencontrés par les prétendus « machine-miracle », nous incitent à faire preuve à la grande prudence. Ainsi dans le domaine de l'éducation n'a-t-on pas présenté l'enseignement programmé, puis les moyens audiovisuels, les laboratoires de langue et en fin les micro-ordinateurs comme les outils allaient révolutionner l'enseignement et changer radicalement le processus de transmission de savoir.

### **09/Usage possible de l'ordinateur pour l'élève :**

Il existe une grande diversité des utilisations possibles pour l'ordinateur pour les élèves.

En retenant comme critère le but principal de l'activité on peut distinguer trois grandes orientations. L'élève peut utiliser l'ordinateur dans le but d'apprendre (que soit des faits, des méthodes de résolution de problèmes etc.), dans le but de se préparer à ses futures activités professionnelles (par initiation aux logiciels qui sont réellement utilisés dans la pratique) ou dans le but de se délasser de diverses manières (jeux, dessins).

## **A/diversité des applications destinées a apprendre :**

Les applications de l'informatique à l'éducation sont fort nombreuse et diversifiées,

Le rôle que fait jouer l'ordinateur : trois grands catégorie ;

**\*1\*-l'ordinateur comme moyen d'enseignement ;** cette catégorie regroupe toute l'application destinées à enseigner un contenu auparavant transmis d'une autre manière.vu leur diversité, il convient de les subdiviser à leur tour en trois groupes.

a/dans le cas les plus simples il s'agit simplement de consolider ou d'exercer des connaissances (drills).

b/A un niveau complexe supérieur on situera les didacticiels ou logiciels d'enseignements proprement dits qui visent à transmettre des connaissances bien définies. C'est cette catégorie qui regroupe la plus grande diversité d'application : didacticiels, tutoriel intelligents, application multimédias.....

c/ enfin des applications plus évoluées consistent a permettre a l'apprenant la découverte des propriété d'un domaine par l'exploration de micro- monde<sup>5</sup>ou la simulation d'expérience.

### **\*2\* l'ordinateur comme un outil de production ;**

Les logiciels utilisés couramment dans divers activités professionnelle (ou progiciel), ont également pénétré le monde de l'école. Il n'est pas rare de voir des élèves rédiger des textes grâce aux programmes de traitement de texte, réélise des dessins avec un logiciel.

### **\*3\* l'ordinateur comme objet d'étude :**

**II** s'adit d'application qui cherchent à démontrer et à exploiter les possibilités de l'ordinateur. Certaines écoles ont ainsi introduit des cours initiations à l'informatique **ou de connaissance** des ordinateurs. A travers ce type les élèves apprennent surtout a mieux connaitre et à programmer ou au moins à piloter l'ordinateur, mais ils peuvent également développer leurs capacités intellectuelles, voire leur créativité.

### **\*04\*- l'ordinateur comme compagnon de jeu :**

Les logiciels de jeu sont assurément parmi les plus prisés \_et les plus fréquemment utilisés par les élèves. Souvent c'est à travers ce type de logiciel que les enfants s'initient à l'utilisation de l'ordinateur. Les plus simples des jeux vidéo qu'on peut pratiquer avec des consoles, mais il en existe de beaucoup plus complexe qui tirent partie de puissance

---

<sup>5</sup> **Le micro\_ monde:** est le nom donné à un environnement informatique particulier, où l'utilisateur, et particulièrement, l'enfant, est mis dans une situation de grande autonomie. Les micro mondes appartiennent au cadre des réflexions sur les méthodes de pédagogie active,

croissante des machines moderne. Leur variété provient aussi des capacités qu'ils mettent en œuvre, depuis les simples reflexe (ou plus précisément temps de réaction), jusqu'aux activités de réflexion les plus approfondies en passant par la tentative de coordonner et d'optimiser divers paramètre d'une situation.

### **L'ordinateur et l'élève**

Le fait de savoir si l'on accepte ou si l'on refuse que l'informatique influence la société en générale, la vie des élèves en particulier.

Pour orienter le sujet il est nécessaire de bien cerner la nature des changements en cours et de prendre la véritable mesure des évolutions actuelles. De plus en plus de personne sont convaincues qu'il est en train de se produire plus ce qu'une simple amélioration qualitatives des outils et des technique disponible. C'est la relation de l'homme à ses connaissances qui est en train de transformer de manière assez profonde donc on se parle de la « **révolution cognitifs** ».<sup>6</sup>

**Pour situer la portée de cette révolution**, l'ordinateur peut a son tour être considéré avec méfiance par ceux qui ont dénoncées méfaits soit de la télévision, soit des jeux vidéos pour ne citer que ces deux exemples. Il faut donc se demander si les craintes émises au sujet de ces deux médiats concernent également les activités pratiquées avec l'ordinateur.

Les principales craintes émise au sujet de la pratique des jeux vidéo concernent leur visage abusif, le contenu violent, agressif de la majorité des jeux, le risque d'isolement social et les effets nocifs pour l'organisme.

Il existe même des enfants qui seraient incapable de communiquer sans ordinateur. En effet les nouvelles technologies ont permis a toute une catégorie de personne souffrant de divers handicapes sensoriels ou physique non seulement de retrouver la possibilité de communiquer avec autrui, mais encore de pouvoir a nouveau apprendre, créer, travailler.

Il faut aussi mentionner dans cette ordre d'idée les expérience international par des moyes apparentés à la messagerie électronique permettant a des élèves d'instaurer un véritable dialogue avec des camarade se trouvant à des millier de Kilomètre.

L'avenir ne dira si les tendances dominantes seront plutôt celle d'une utilisation individualiste de l'ordinateur ou si au contraire les promoteurs de diverses applications coopératives parviendront à influencer significativement les futurs utilisateurs de l'ordinateur.

### **Aspect affectifs :**

---

<sup>6</sup> « **révolution cognitifs** », <sup>6</sup>Gardner 1985

L'influence qui pourrait avoir l'utilisation de l'ordinateur sur la personnalité des élèves est un sujet préoccupation légitime de la part des parents et des éducateurs en générale. Toutefois on est frappé par le peu de donnée faible dans ce domaine. la plupart du temps et les remarques émise à ce sujet.

D'un point de vue plus positif, la puissante motivation qui caractérise la plupart des élèves lorsqu'ils s'adorent aux activités informatique. En outre les élèves en difficultés scolaire trouvent souvent dans la pratique de certain logiciel la possibilité de faire l'expérience de la réussite.

### **L'usage de l'ordinateur présente-t-il un danger pour la santé de l'élève ;**

Tout parant, tout éducateur doit en premier lieu se préoccupe de la santé qu'il élève. Il n'est dès lors pas étonnant que l'une des premières inquiétudes que l'on rencontre à propos des ordinateurs concerne le domaine de la santé des eleves. sur ce point il est cependant possible de rassurer immédiatement toute personne inquiète ; l'ordinateur ne présente pas de danger direct pour la santé de ses utilisateurs même pour les jeune entre eux. NI les craintes concernant une possible diminution de l'acuité visuelle, ni les menace d'irradiation dues à une exposition prolongée à un écran ne se sont relavées fondées.<sup>7</sup>

Certains risques indirects pour la santé et l'intégrité physique des élèves ne doivent cependant pas être totalement ignorés ; ainsi, les ordinateurs restent des appareils électriques et comme n'importe quel autre appareil de ce type, ils présentent quelques risques d'accidents en cas de mauvaise utilisation, d'installation ou d'entretien défectueux. Les conteurs sont cependant sensible a cette question et des mise en garde apparaissent dans tous les mode d'emploi. Des cordons d'alimentation ou des rallonges défectueuses, des surcharges du réseau électrique dues à l'utilisation simultanée d'un nombre trop grand d'appareil ou des échauffements excessifs dus à une mauvaise ventilation constituent sur ce point principaux facteurs de risque. Une surveillance rigoureuse de l'état des cordons et du branchement électrique l'installation la de la machine sur une surface stable et dégagée et quelque recommandation bienvenues aux jeunes utilisateurs devraient donc permettre d'éliminer ces quelques risques.

Le poids de l'ordinateurs représente aussi un certain danger pour les élèves en cas de chute ; diverse blessure ou accident, aux jambes notamment, peuvent en résulté .ici aussi, on peut diminuer sensiblement ce risque en évitant d'installer l'appareil en équilibre instable ou en n'obligeant pas l'élève a le transporter chaque fois.

---

<sup>7</sup> CNA 1992

Enfin, une activité prolongée et intensive peut engendrer par fois une fatigue excessive des yeux ou de certains muscles posturaux. Une certaine précaution et une bonne hygiène d'utilisation permettent cependant de réduire considérablement ces désagréments. L'usage de l'ordinateur a une prédilection de certains nombres de règles qui diminuent considérablement la fatigue.

### **10/Diminution des interactions sociales et déshumanisation de la classe :**

À l'école traditionnelle, une part importante du temps de classe est bien sûr consacrée au travail individuel, mais les possibilités d'interaction entre les élèves ne sont pas absentes pour autant ; on en observe lors des discussions de classe, lors des activités par petits groupes ou lors des pauses entre les leçons notamment. Bien avant l'ordinateur personnel déjà, de nombreuses voix se font entendre pour prédire à la fin de l'interaction sociale en classe si l'usage de l'ordinateur s'y généralisait.

La profession d'enseignant est complexe et ses fonctions, au sein de la classe et du processus éducatif en général, sont multiples. La diversité des élèves dont il a la charge amplifie encore d'autant cette complexité.

Chacun son rythme, son style et son mode d'apprentissage. Certains comprennent vite là où d'autres ont besoin de longue explication. Certains apprennent mieux lorsque l'explication s'appuie sur des schémas alors que d'autres retiennent bien les mots.

Certains enfin ont besoin d'exercer une notion avant de la comprendre, alors d'appliquer plusieurs fois une technique avant de commencer à la maîtriser alors que d'autres souhaiteraient plutôt que l'enseignant consacre davantage de temps pour expliquer l'importance d'une notion ou l'utilité d'une technique nouvelle, comment elle s'articule par rapport à ce qu'on a déjà appris. Toute cette diversité appelle un enseignement diversifié, individualisé. L'enseignement assisté par ordinateur a certes été conçu pour permettre cette individualisation de l'enseignement, il ne s'adapte véritablement qu'aux différences de rythme d'apprentissage entre les élèves. Peu nombreux sont encore les logiciels capables de modifier le contenu d'une explication ou la nature des activités en fonction pour répondre aux différences de style ou de mode préférentiel d'apprentissage. Seul l'enseignant qui connaît les élèves est capable de le faire.

S'adapter au style et au rythme de chaque élève n'est pas seulement important durant l'enseignement, mais également dans les activités d'exploration, de recherche et de résolution de problèmes proposées aux élèves. Tous les élèves n'ont pas les mêmes besoins d'assistance ni

le même désir de se faire aider par le maître. Si quelques rares logiciels offrent maintenant des aides à l'utilisateur, ces aides sont très rudimentaires et ne font preuve pour adapter à la nature existante de la demande formulée.

En conséquence, même s'ils s'apprécient souvent davantage travailler avec l'ordinateur que sans, les élèves continuent et semblent – ils continueront encore longtemps.

Au d'autre terme de cette section on peut donc affirmer clairement, qu'aucune crainte que l'on pouvait avoir l'égard de l'ordinateur n'est réellement justifiée. Ni la santé, ni le développement intellectuel ou social des élèves ne semblent souffrir de l'interaction régulière avec un ordinateur. C'est même plutôt d'effet positif dont il faudrait parler ici là.

Il faut dire que l'image de salle de classe dotée d'un ordinateur sur chaque pupitre, souvent présentée comme la solution idéale, avait de quoi effrayer.

L'observation de ce qui se passe en classe, comme la lecture attentive des travaux de recherche, montre cependant que le spectre de l'élève coupé du reste du monde par l'interaction obsédante avec une machine a, depuis un certain temps déjà, passé de vie trépas.

En effet que plus souvent à deux ou trois que les élèves se présentent devant l'ordinateur plutôt que seul, en classe comme à la maison. Mais, la différence de ce qu'on observe dans d'autres circonstances, devant l'ordinateur ne sont pas passifs ; en effet mesuré tout autant d'interaction

L'utilisation de l'ordinateur entraîne-t-elle des progrès dans les connaissances des enfants§

Pour beaucoup, le seul véritable justification qu'on pourrait invoquer à l'introduction de l'ordinateur dans l'enseignement serait qu'il favorise ou facilite l'acquisition de la connaissance scolaire par les élèves. Le concepteur de logiciel comme les inconditionnels de l'informatique éducative l'on bien compris qui tous mettent en avant les promesses qu'autorise l'ordinateur.

Le recours à l'ordinateur a globalement sur l'acquisition des élèves un effet positif supérieur à ce qu'on obtient par un enseignement plus traditionnel, mais que cette supériorité est généralement faible à modérée. Ces études relèvent également que les progrès liés à l'utilisation de l'ordinateur sont plus prononcés dans le degré primaire que dans le degré secondaire. Dans le degré scolaire supérieur de l'université, l'effet se mesure avant tout en termes de temps gagné, l'ordinateur permettant de réduire le temps nécessaire à un apprentissage d'une portion variant.

Si avec les élèves les plus âgés les tutoriels donnent de meilleurs résultats que les drills au niveau primaire quel que soit l'âge des élèves, les effets obtenus sont généralement plus importants pour les élèves faibles que les bons élèves.

Ce type reconnaît l'apprentissage un effet de l'ordinateur sur l'apprentissage des élèves dans différentes disciplines scolaires.

### **L'ordinateur est révolution technologique dans la classe ;**

La technologie en tant que telle n'a rien de neuf, mais son importance dans le milieu de l'éducation a décuplé au cours des dernières années, avec l'avènement des ordinateurs dans les classes et sur les lieux de travail. Ce n'est pas plus d'objet d'étude pour ceux qui destinent à des carrières techniques en particulier l'informatique est devenue un outil pédagogique essentiel.

### **L'ordinateur et l'enseignement des langues/**

#### Correcteurs grammaticaux et orthographiques

Personne ne pourrait aujourd'hui songer à écrire sans traitement de texte, et on ne cesse de se demander comment nous avons pu fonctionner pendant tant d'années sans les correcteurs orthographiques, ces merveilleux outils qui constituent la première génération de correcteurs. Aussi, quelle ne fut pas notre joie lorsque les premiers correcteurs grammaticaux (la seconde génération de correcteurs) ont fait leur apparition sur le marché. *Hugo* faisait fureur alors que nous n'en étions encore qu'à nos premiers pas trébuchants sur l'informatique, aussi nous sommes-nous empressés d'acheter ce correcteur, qualifié d'événement informatique de la décennie. Le guide de l'utilisateur et de l'utilisatrice nous affirmait que

*« Si Hugo peut tomber dans certains pièges de la langue française, sa façon d'analyser la phrase, d'en tirer le sens et de signaler les erreurs possibles, permet de pousser encore plus loin le travail de correction. »*

Le Correcteur 101, mis sur le marché quelques années plus tard, représente, selon le manuel de l'utilisateur, "une véritable percée technologique dans le domaine de la correction du français", et ce serait "le seul correcteur capable de faire une analyse grammaticale complète de phrases complexes en français comme le ferait monsieur Grevisse lui-même".

Sans nul doute, cette troisième génération de correcteurs représente un progrès notable : laisse passer beaucoup moins d'erreurs et fait nettement moins de fausses détections que les correcteurs de la deuxième génération. Il accepte pourtant sans broncher des phrases telles

que : "Les livres donnent aux personnes solitaires tout ce qu'ils ont soif de." Un autre grand défaut : il n'est pas très convivial

et son interface est poussive à l'extrême, puisqu'il s'immobilise généralement à l'analyse de longues phrases et de textes de plus de cinq ou six pages.

L'ordinateur arrivera-t-il jamais à reconnaître les innombrables erreurs de grammaire, de style et de syntaxe que font nos étudiants, à leur montrer comment les corriger, mais surtout à les leurs explication

### **Les usages des TIC dans l'enseignement**

Le terme « usage » en le différenciant des termes « utilisation » et « pratiques » pédagogiques. Son acception du terme « usage » rejoint celle de Baron et Brouillard (1996) : il s'agit d'usages sociaux par opposition à la notion d' « utilisation » qui renvoie à une action ponctuelle et aux aspects manipulatoires. « *L'usage n'est pas un objet naturel mais un construit social* ».

### **L'informatique dans le monde éducatif ;**

le mot informatique a fait son apparition dans système éducatif français, d'abord dans des projet pédagogique puis dans des instructions parues. Nous le trouvons dans des circulaires, des décisions de mise en place de commissions \_diverses, dans des descriptifs de stage à à destination des enseignants.

L'informatique est devenue un enjeu dans des nombreux établissements, d'opinion pour les classes du cycle central du collège. Elle peut alors devenir aussi source de conflit, différentes disciplines voulant s'en emparer.

Elle devient également l'objet de nouvelles identités professionnelles.

Elle est le sujet de nombreux écrits émanant d'organisation syndicale et professionnelle, d'associations d'enseignants, de groupes d'utilisateurs ou de praticiens

### **L'informatique dans les programmes de l'école est obligatoire.**

Il semble que les 1<sup>er</sup> textes officiels introduisant l'informatique date en en 1983 pour l'écoles élémentaire et de 1984 pour le collège.

L'ordinateur comme outil d'aide à l'éducation et la génération de son usage n'est pas chose facile. La création de l'informatique en tant que discipline scolaire dans l'éducation à meme été envisagé :

George-louis Baron ; « **crées une discipline scolaire n'est pas une entreprise aisée, représente des investissements conciliable et impose de procéder a un nouveau partage de l'horaire élèves, qui ne peut, en pratique, s'effectuer qu'au détriment de l'horaire accordé à d'autre disciplines, déjà installées** »

L'informatique est une qui s'est révélée très importante et le choix de l'introduire à l'école élémentaire et au collège, les lieux apprentissage de base, est très judicieux.

### **En écoles :**

Il est important d'utiliser ses termes. L'école primaire comprend l'école maternelle, et l'école élémentaire. Le secondaire comprend le collège et le lycée.

Quoique la première circulaire date de 1983, l'informatique entre officiellement dans les programmes de l'école primaire en 1985. La fin des années 1990 encore peu d'enseignant faisaient utiliser l'ordinateur a leurs élèves.

Les enseignant a l'école élémentaire ne sont pas spécialisés dans une aucune discipline particulière.

Les enseignants de l'école n'ont pas baigné dès leur plus jeune âge dans la culture informatique, ils n'ont pas de culture préalable. Il y a des raisons à cela l'informatique est une culture technologique nouvelle et leur culture préalable, peu scientifique, ne leur permet sans doute pas de l'investir facilement et rapidement. Les logiciels et les machines ainsi que le choix pédagogique n'étaient pas simple d'usage et nécessitaient une culture technique préalable.

### **b/ En technologie au collège :**

En collège l'ordinateur existe à l'administration, dans les salles spécialisées héritière et dans les salles de technologie.<sup>8</sup>

La technologie au collège a introduit l'enseignement d'un tout nouvel objet technique....l'ordinateur ...et de l'informatique. Mais pour installer l'enseignement de la technologie au collège, il a fallu reconvertir rapidement les enseignants d'éducation manuelle et technique.

### **L'ordinateur est il une drogue :**

---

<sup>8</sup> Note d'information 95.01, Dep-janvier 1995

(Chambat, 1994 cité in Chape AI, 2007).

Comme la télévision ou un roman à suspense, ordinateur a ce pouvoir de retenir l'utilisateur dans ses filets souvent plus longtemps que ce dernier ne l'aurait réellement souhaité. C'est vrai des adultes, mais encore davantage des élèves. Souvent aussi, les élèves n'ont cessé de retourner à l'ordinateur, à peine l'ont-ils éteint.

La proportion des élèves « accrochés » à l'ordinateur scolaire de dix heures par semaine a graduellement reculé, malgré une diffusion dans les foyers.

La fascination qu'exerçaient encore il y a peu ces cas sur dix, on remarquera également que de tels outils ne détectent pas les erreurs grammaticales mais seulement les erreurs ou oublis des lettres à l'intérieur des mots, ce que permet déjà n'importe quel lexique ou dictionnaire.

En seconde lieu, on soulignera que c'est à l'âge où devraient s'apprendre les savoirs de base qu'on fait le plus large usage de programme de drills : ou l'objectif principal de tels programmes, est précisément d'offrir aux élèves l'occasion de pratiquer et de consolider les acquisitions de base. Cet exercice apparaît d'ailleurs efficace, puisque comme le montrent les revues de recherche sur les effets de l'ordinateurs, c'est précisément au niveau de l'enseignement élémentaire que les progrès des élèves directement attribuable de l'ordinateur sont les plus importants.

### **Quelques logiciels d'application :**

Voici une liste exhaustive des logiciels d'application couramment utilisés dans le monde privé ou professionnel

**Traitement de texte :** Microsoft Word, Open Office Writer, WordPerfect

**Tableur ; Microsoft Excel**

**Base de données ; Microsoft Access, File Maker.**

**Navigateur Web ; Microsoft Internet Explorer**

**Comptabilité ; logiciel compta**

**Logiciel intégré ; traitement de texte, tableur, base de données, présentation**

**Présentation : Microsoft PowerPoint**

**Le logiciel utilisable avec la personne déficiente mentale**

L'éducation des élèves ayant des besoins spécifiques : la communication et le langage les mathématiques ; la motivation et l'autonomie et enfin, l'évolution. Chacun de ces thèmes est illustré par des explications sur les élèves qu'ils sont des problèmes scolaires spécifiques(en

lecture par exemple), et savoir et comprendre l'utilisation de l'ordinateur pour les personnes spécialisées. En effet, l'enseignant qui s'occupe de déficients, tout comme l'éducateur spécialisé ou, même le thérapeute pourraient ainsi disposer un instrument efficace d'enseignement de communication ou de thérapie.

### **La compétence requise :**

En ce qui concerne la réalisation de document papier, le professeur se doit d'être aussi exigeant envers lui-même qu'envers ses élèves. On attend aujourd'hui des élèves qu'ils soient compétents dans le domaine souligné, beaucoup d'entre nous donnent occasionnellement comme devoir à leur élèves la production d'un rapport de lecture de journaux ou autre projet similaire et il devrait être possible de mettre en place un travail collaboratif pour lequel différents élèves travailleraient sur différents aspects du projet. Vous en seriez bien sûr le coordinateur ; il est donc indispensable que vous possédiez au moins le même degré de compétence que vos élèves.

### **Utiliser les systèmes d'assistance dont vous disposez déjà sur votre ordinateur.**

Les bases de données aident énormément à collecter des informations sur des photographies, des livres ou tout n'importe quoi. L'utilisateur de PC devrait étudier ce que Microsoft Works ou Microsoft Access peuvent leur apporter dans ce domaine.

Les utilisateurs de Mac devraient faire de même avec Apple Works.

Les projets scolaires à amener en collaboration, et destinés à la production de travail sur des documents papier, sont extrêmement attrayants à organiser et très productifs.

Beaucoup des élèves ont déjà les compétences de base, mais n'attendent pas d'eux qu'ils sachent les outils graphiques correctement.

Lorsque vous avez confiance dans le niveau de votre compétence, essayez de les intégrer dans votre programme d'enseignement, en les partageant avec vos élèves. Les créations des ressources dignes d'un professionnel, comme des sous-verres ou des transparents pour rétroprojecteurs, ne sont pas à exclure. Le ciel est notre seule limite.

### **Pourquoi l'utilisation de l'ordinateur et les TIC en éducation ?**

Plusieurs raisons ont été avancées ;

Effectuent en profondeur les conditions politiques, économiques et sociales de l'évolution des sociétés ;

Représentent un canal d'apprentissage susceptible d'améliorer la qualité de l'enseignement au niveau de l'éducation de base. Les apprenants apprennent à leur propre rythme surtout quand ils sont hors de l'école.

Sont mis en position de découvrir par eux même d'autres connaissances en sus de ce qui est enseigné à l'école. En d'autre terme l'école n'est plus seul lieu de production et de transmission des savoirs.

Les apprenants, affirment qu'ils peuvent apprendre avec ou sans la présence de l'éducateur ;

Dans la production des documents l'ordinateur s'en charge grâce ses logiciels de traitement de texte qui rendent caduc le temps passé en classe sur l'orthographe d'usage et les règles grammaticales.

Par ailleurs, les élèves apprennent différemment. La situation d'apprentissage pendant les cours d'informatique n'est plus considérée de la même façon que dans une situation d'apprentissage traditionnelle.

Par ailleurs, plusieurs activités sont réalisées à travers cet outil nouvellement acquis. Exemple, les résultats scolaires y sont traités. L'utilisation de l'ordinateur facilite ce travail qui désormais peut se faire de façon rapide, claire et précise.

# Chapitre /II

## **L**a partie théorique:

Dans la partie théorique, premièrement

Il faut décrire des habiletés des formateurs d'enseignant : les apprenants ils ont besoins d'un certain nombre des compétences ou d'habiletés ; des compétences de base à mettre en œuvre, telles que ;

- L'habilité à démarrer et à éteindre un ordinateur,
- L'habilité à manipuler la souris et le clavier
- La connaissance des procédures et le vocabulaire de base
- L'habilité à manipuler des supports de stockage (disquette, disque dur, réseau)
- L'habilité à utiliser les interfaces graphiques (icônes).
- A utiliser des logiciels de traitement de texte et dessin
- A expliquer sa démarche, indiquer les fonctions utilisées.
- Reconnaître ses réussites et ses difficultés.

**La** manipulation de l'ordinateur doit être capable de

- **Recueillir**
- **Traiter**
- Et sauvegarder des informations

Nans seulement il doit savoir manier l'ordinateur, mais il doit également capable :

- D'envoyer
- Et de recevoir des courriers électroniques.

La réalisation des opérations de base telles que

- La saisie des textes
- La mise en forme
- L'utilisation de la boîte électronique
- La recherche de l'information

- L'utilisation de la messagerie instantanée

Il faut d'abord une culture que les élèves doivent intégrer dans leur manière d'être et de penser. Il faut d'abord persuader les apprenants de leur contribution dans l'amélioration des pratiques d'enseignement, d'apprentissage et de gestion ;

Rendre l'ordinateur disponibles et accessible par tous ; il faut mettre à la disposition des apprenants un matériel abondant et complet.

Une institution scolaire ou de formations des formateurs fournis en matière d'ordinateurs.

Il faut avoir des managers au faite d'informatique

Cette utilisation est aussi favorisée si le manager de l'école est au courant de l'évaluation de l'informatique de leur degré d'intégration et met la volonté et ses efforts.

La présence de l'ordinateur dans l'établissement, témoigne la volonté des responsables politique et éducatif dans le pays dans la modernité.

Il faut l'existence des cybercafés ;

Les cybercafés constituent au pays un vecteur important de diffusion des technologies et élargir le nombre d'utilisateurs parmi lesquels il y a nos élèves et étudiants.

### **3- Une intégration pédagogique ;**

\_Le concept de l'intégration pédagogique est compris comme l'utilisation régulière des technologies par les étudiants et les enseignants engagés dans l'apprentissage actif pour,

Améliorer et soutenir et rendre l'enseignement et l'activité des élevés dans la classe plus significative

Il ne s'agit pas nécessairement d'introduire cette technologie comme une nouvelle discipline et d'en faire un enseignement systématique. Il faut l'entendre plutôt comme une utilisation habituelle et régulière sans toutefois oublier que leur inclusion dans les programmes académique demeure également opportune.

Il faut l'entendre comme une utilisation habituelle et régulières toute fois toutes oubliées que leur inclusion dans les programme académique demeure également opportune surtout en Algérie

*« en milieu scolaire, l'aspect pédagogique des TIC constitue la pierre angulaire de la réussite ou de l'échec de leur intégration »<sup>9</sup>.*

---

<sup>9</sup> IsaBelle, (2002) :

### **3\_le fossé Numérique :**

Il ne fait de doute que l'ordinateur ou l'informatique pas assez ancrées dans les pratiques pédagogiques en Algérie pour qu'il permette d'améliorer la qualité de l'enseignement et l'apprentissage et cela l'importance du numérique est mettre l'élèves dans une situation où il peu intégrés facilement a son ordinateurs ou son appareil numérique donc il ya un influence très efficace pour les apprenants à intégrer.

Utilisé bien comme des ressources éducatives et des supports pédagogiques pour les constructions et les consolidations des connaissances.

Le numérique est le plus prononcé dans les zones de pays du monde définir le développement chez les élèves les savoir faire et les savoir vivre indispensables leur permettent de réagir et s'intégrer et adapter face à la situation variées aléatoire et complexe,

Il convient d'apprendre aux élèves algériens a mobiliser leurs connaissance tout au long leur vie.

Il s'agit aujourd'hui d'opter des nouvelles manière de penser a la formation professionnelle pour l'intégration dans l'éducation et dans notre sociétés.

Pour l'accroissement du rythme des changements sociaux professionnelle et technique de l'évaluation de connaissance et de communication et de l'évolution des exigences de formation.

La transformation spécifique des savoirs.

L'efficacité des technologies numériques pour intégrés les apprenants ;

***« Il faut tout un village pour éduquer un élève...même muni d'un ordinateur »***

L'école doit adapter au changement technologique et intègre l'ordinateur et Internet, il faut une vision pédagogique fondée\_ sur une écologie de l'école qui s'appuie sur le concept d'environnement informatisé d'apprentissage.

Il faut Regrouper les approches pédagogiques en trois catégories, les approches empiriste - behavioriste, rationaliste- cognitiviste et humaniste- constructiviste auxquelles on associe du point de vue technologique les applications et les démarches réactive, proactive et interactive.



**04 l'école algérienne pourra suivre l'exemple des écoles occidentales ;**

-il faudra réduire de manière drastique le ratio élèves/ordinateur

- il faudra améliorer le taux de pénétration d'Internet dans les foyers à l'aide de programmes ambitieux car l'école fait partie de la communauté et il existe une forte corrélation entre ce taux et celui du réseautage des écoles algériens, atteler à la formation des enseignants dans le domaine de l'intégration des TIC.

**05\_ l'intégration de le logiciel dans la classe pour les apprenants;-la définition de logiciel :**



En informatique, un *logiciel* est un ensemble de séquences d'instructions interprétables par une machine et d'un jeu de données nécessaires à ces opérations. Le logiciel détermine donc les tâches qui peuvent être effectuées par la machine, ordonne son fonctionnement et lui procure ainsi son utilité fonctionnelle.

Les écoles devraient apprendre à leurs élèves à devenir les citoyens d'une société forte, compétente, indépendante et libre.

Les établissements scolaires doivent enseigner les valeurs du partage en montrant l'exemple, en permettant le partage des savoirs et des outils :

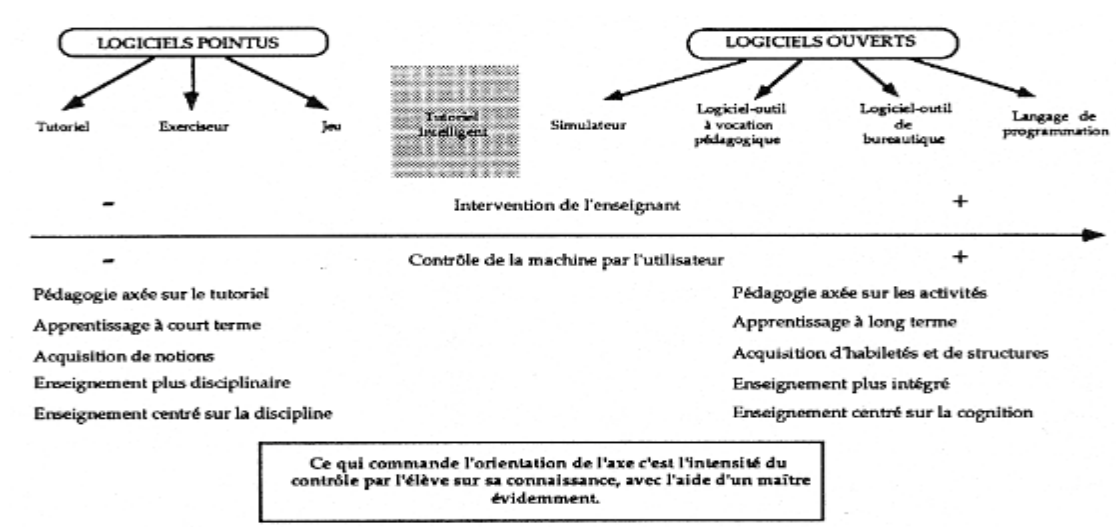
**Savoirs :** beaucoup des **élèves il faut** fasciner par les ordinateurs et enthousiastes à l'idée d'apprendre comment leurs systèmes marchent. Avec des logiciels propriétaires, donc les enseignants ne peuvent d'aucune façon les rendre accessibles à leurs élèves. Mais s'il s'agit de logiciel libre, le professeur peut expliquer les bases, et leur donner le code source pour qu'ils le lisent et apprennent.

**Outils.** Les professeurs peuvent fournir à leurs élèves des copies des programmes qu'ils utilisent en classe, pour qu'ils puissent les utiliser chez eux. Avec le logiciel libre, la copie est non seulement autorisée, mais encouragée.

### L'Indépendance

es écoles ont une responsabilité éthique : elles doivent enseigner la force, pas la dépendance vis-à-vis d'un seul produit ou de telle ou telle puissante entreprise. De plus, en choisissant d'utiliser le logiciel libre, l'école elle-même gagne en indépendance vis-à-vis de tout intérêt commercial et évite l'enfermement par un fournisseur.

Le logiciel libre signifie que les élèves sont libres d'étudier la façon dont fonctionnent les programmes, et d'apprendre à les adapter à leurs propres besoins.



Graphique montre l'efficacité de crée les types de logiciel et les types d'apprentissage

## **06-Programme d'Intégration de la Micro-informatique à l'Enseignement :**

Le Programme d'Intégration de la Micro-informatique à l'Enseignement, est né pour avoir voulu répondre à toutes ces questions. Il fallait aussi remédier aux problèmes qu'elles soulèvent.

Pour agir directement sur l'apprentissage des élèves, il faut en priorité travailler avec les enseignants. Et proposer une démarche qui force la réflexion pédagogique tout en gardant à l'esprit la réalité de la tâche d'enseignement à accomplir.

PIME tient un langage qui, paradoxalement, semble s'éloigner de la pratique informatique et du souci de ses composés techniques pour se centrer sur la pédagogie.

**07-Etudie le contexte :** Chaque jour, de nouvelles formes d'organisation de la communication, et des utilisateurs toujours plus nombreux transportent avec eux une puissance de calcul toujours grandissante.

On réfléchissons en particulier :

□□ **Au rapport au temps :** l'efficacité, l'école telle que nous la connaissons aujourd'hui est née dans un contexte où le rapport le plus valorisé au temps était la patience.

□□ **A la place et à la nature des connaissances :** l'école telle que nous la connaissons aujourd'hui est née avec la mission de donner au plus grand nombre accès à des connaissances à la validité durable; l'usage et du renouvellement des connaissances acquises.

Et surtout nous basons notre approche des technologies de l'information sur six principes pour l'intégration des élèves par leur ordinateur il faut :

A : . **L'étendue :** les dispositifs de l'ordinateur ou l'informatique agissent à de nombreux niveaux, sans se limiter à l'usage d'applications en classe.

B. **L'ubiquité :** les dispositifs de l'ordinateur doivent être disponibles tout le temps, partout.

C. **La multiplicité :** la couverture de l'ensemble des besoins implique le recours à des

D. **Le mix :** l'optimisation des dispositifs de l'informatique implique le recours à des ressources humaines et informatiques.

E. **Les compétences :** les difficultés pressenties ou constatées constituent un appel au développement de nouvelles compétences chez les enseignants ou les élèves. F. **L'action :** Les dispositifs TICE donnent aux enseignants et aux élèves de nouveaux moyens d'action.

## **08 : l'Organisation personnelle :**

L'organisation personnelle vise un double objectif :

□□□ rendre plus efficace le travail des enseignants en favorisant des solutions éprouvées vis-à-vis des besoins fondamentaux, par exemple en matière de sauvegarde des données, de coordination des équipes, ou de planification

□□ faciliter le transfert des contenus vers les outils dédiés à l'enseignement

## **9\_ L'usage des médias dans la classe pour les élèves est important ;**

Il faut souligner l'usage des médias de façon créative dès lors que l'évolution des technologies et l'omniprésence d'internet comme canal de distribution qui permettent a un nombre croissant des algériens de créer et de défuser des médias de l'information et de contenu

## **10/Il faut aussi du matériel destiné aux élèves : l'iPad**

Confier aux élèves en vue d'un usage quotidien en classe ;

A. les batteries garantissant un usage pendant toute la journée scolaire

B. le démarrage instantané de l'appareil

C. l'ergonomie favorisant la lecture

D. l'ergonomie favorisant la prise de photographies et de films

E. la possibilité de construire un écosystème continu. la possibilité de gérer à distance l'ensemble des fonctions de l'appareil

**11/La visioconférence ;** Est une technologie s'articulant sur l'audiovisuel et la télécommunication. Elle permet à des personnes éloignées de communiquer, d'échanger des images et du son, de savoir entre elles et de s'inter-réagir, en temps réel.

## **Avantages de la visioconférence :**

- L'économie de temps

- L'économie d'argent

- L'élargissement du nombre de participants

- L'accroissement des fréquences de réunions

- Le travail sur des documents de manière commune

**Le top-down et Le Botton-up ;** Ces deux expressions littéralement “de bas en haut” et de “haut en bas” réfèrent à une technologie « ascendante » ou « descendante ». Il est intéressant d’observer le réseau lexical dans des univers professionnels différents, qui gravite autour de ces deux terminologies.

**B- Le top-down;** Une **approche ascendante** ca veut dire “de bas en haut; est une technique d’intégration c’est la meilleure approche, puisqu’elle vise le changement de tout le système éducatif, cette approche se heurte rapidement à la résistance des enseignants de terrain qui, par leurs pratiques refusent de légitimer un outil technologique

**A/Le bottom-up:** ou approche ascendante est la technique d’intégration par laquelle l’initiative d’intégration de l’ordinateur ou l’informatique dans le système et notamment dans un établissement est le fait des enseignants eux-mêmes. Cette approche se caractérise par la conception par les enseignants de projets innovants, dans le but d’utiliser l’informatique en classe et d’inciter leurs élèves à les utiliser également.



**Top-down :** problème=solution=connaissance=information=formation=fait/donné

**Bottom up** fait/donnée=formation=information

# La partie pratique

## CHAPITRE III

Dans la partie pratique j'ai choisie d'étudier un cas dans notre société et dans nos écoles de primaire a ma ville, car je peut analyser toute l'Algérie tant mieux de faire un exemple et de découvrir ce qu'il manque l'élèves l'intégration envers l'ordinateur ;

**Dans l'école du primaire il ya 05 niveau :**

1<sup>er</sup> année.....

2ème année.....

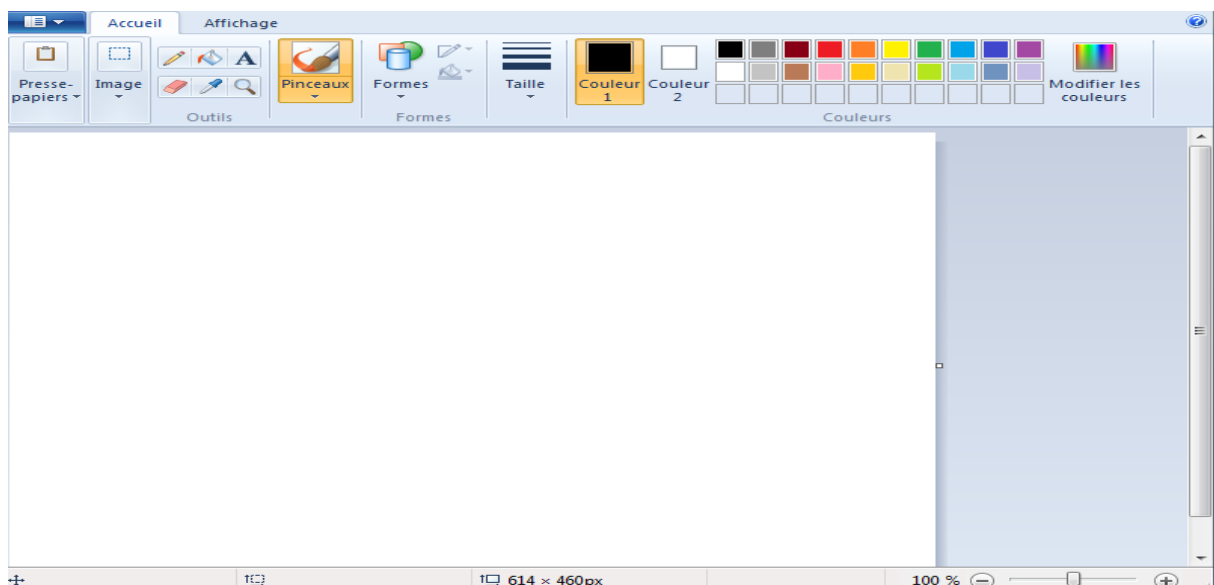
3ème année.....

4ème année.....

5ème année.....

Dans chaque classe il ya 20 élèves Dans chaque classe j'ai demandé aux élèves de composer des groupes et de leur proposer comment peut on fonctionne cette outil informatique ?

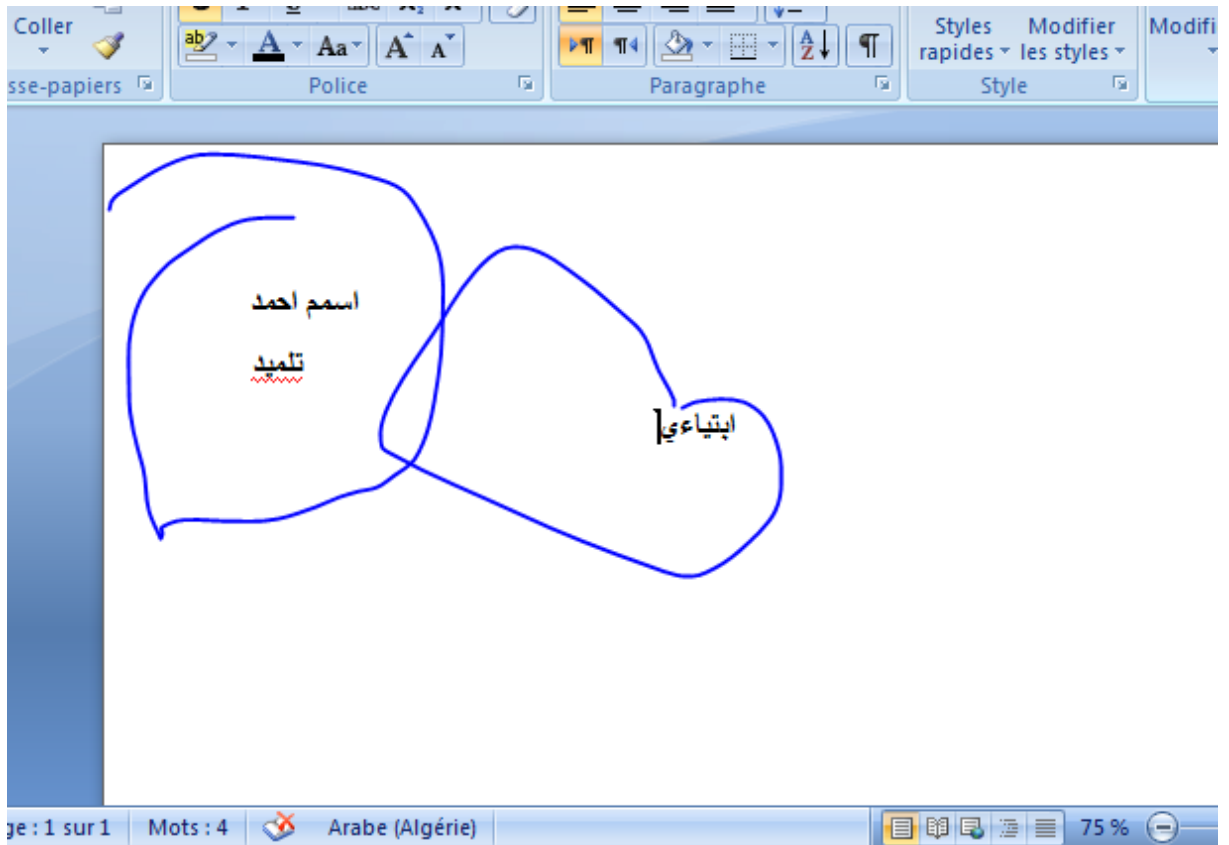
**La première classe de 1<sup>er</sup> année**, dans cette classe j'ai demandé de quelques éléments d'utiliser cet appareil pour désigner quelque chose sur la page de Paint



15 élèves ils savent le fonctionne

5 élèves ne savent rien

La 2<sup>ème</sup> classe ; j'ai leur demandé de me faire une trace de l'écriture d'un petit passage sur le Word

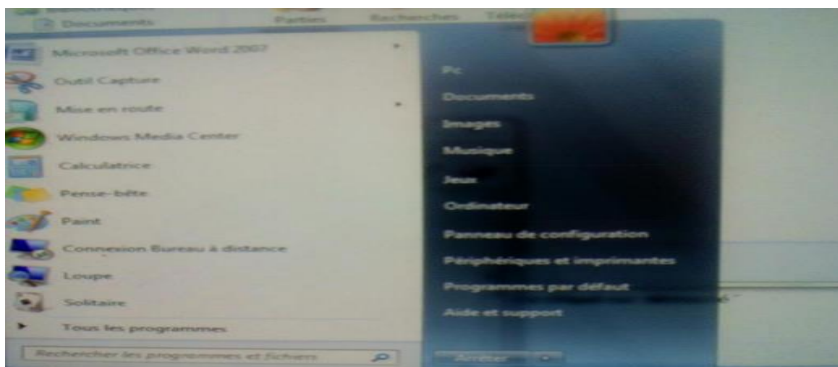


Après cette repas avec les élèves de la deuxième classe

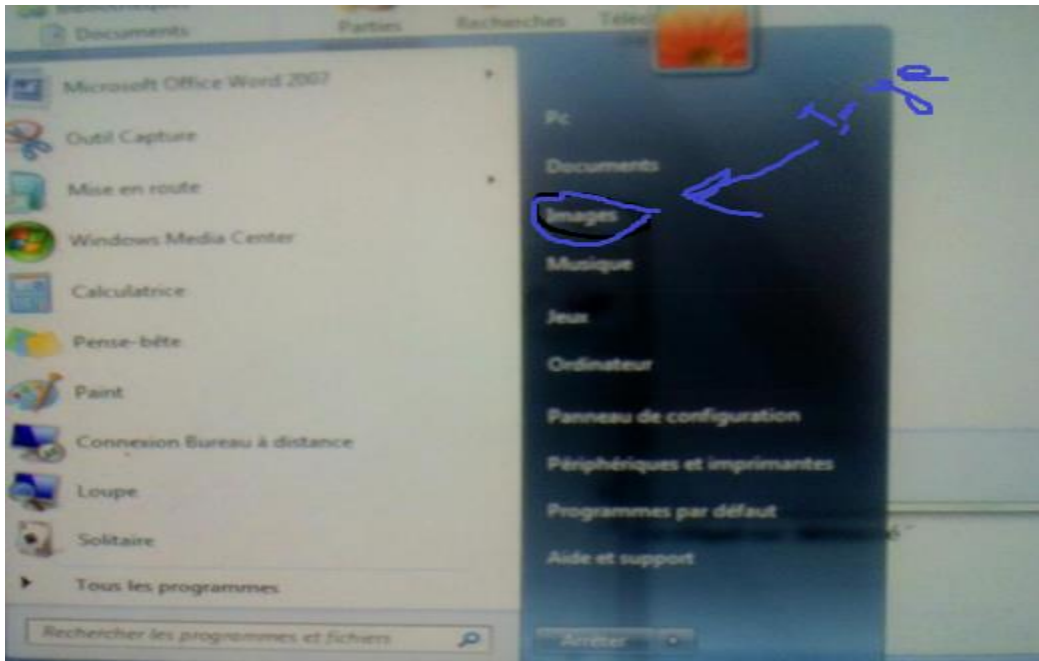
J'ai trouvé que 02 élèves qu'ils savent l'utiliser 18 élèves ne veulent pas l'utiliser car il est difficile pour eux

La 3<sup>ème</sup> classe ; j'ai leur proposer comment télécharger une photo sur le bureau quel sont les étapes pour suivre, j'ai trouvé 6 apprenants ils peuvent le faire voici les

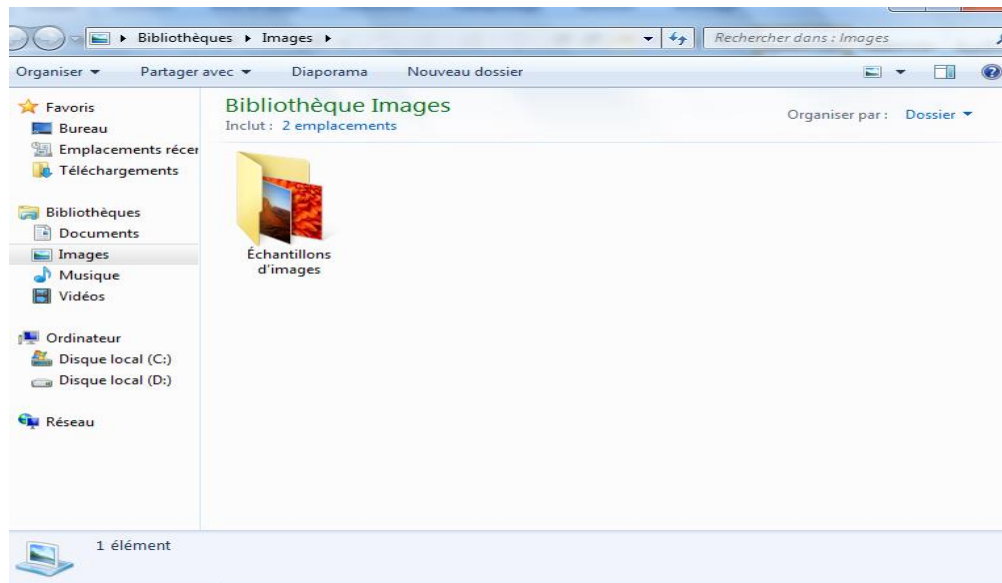
1<sup>ère</sup> étapes : il a cliqué sur démarré :



2<sup>ème</sup> étapes il a cliqué sur image ;



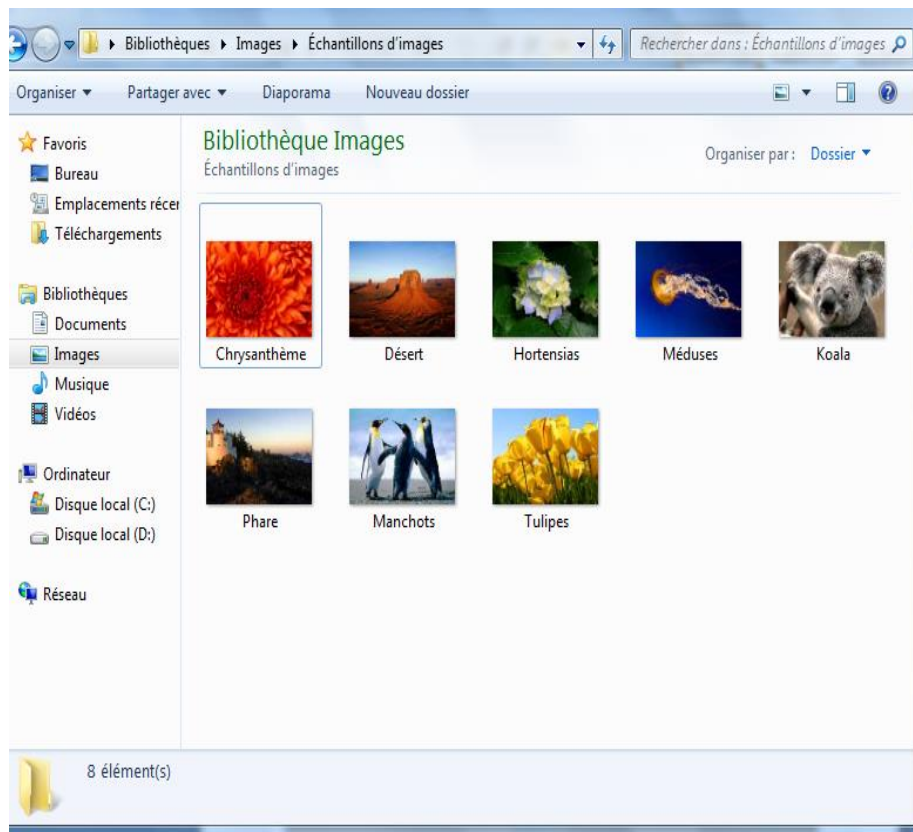
3<sup>ème</sup> étapes\_Quand il a cliqué sur image on a trouvé cette page suivant



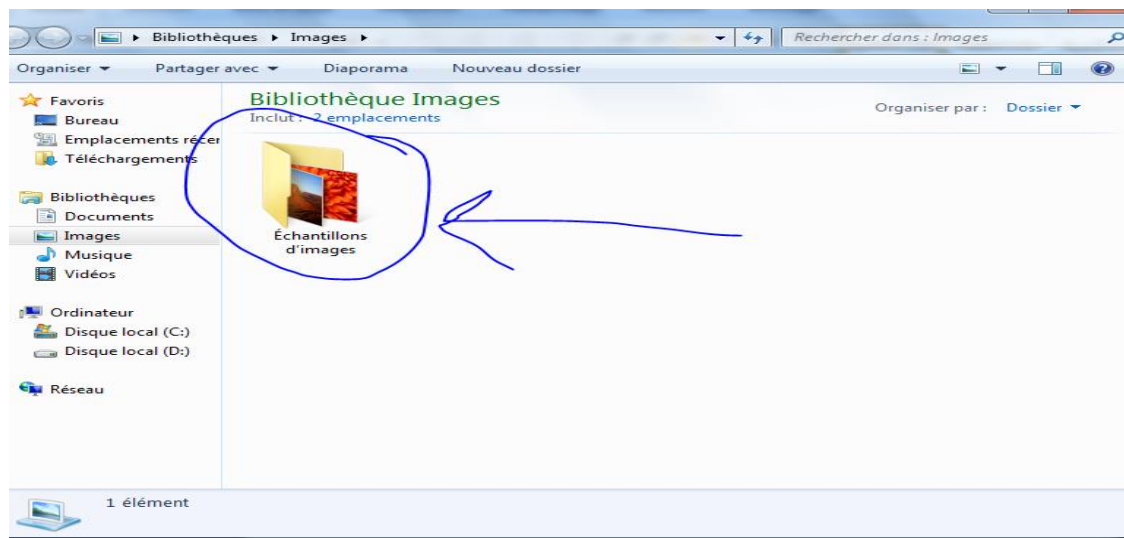
La 4<sup>ème</sup> étapes :

La 4<sup>ème</sup> étapes

Après il a cliqué sur Echantillon D'image



La 5<sup>ème</sup> étapes:



La 4<sup>ème</sup> classe ;

Dans cette classe j'ai leur demandé de travailler sur Google et Youtube

10 élèves sur Google et 10 élèves sur youtube J'ai leur donné a chaque groupe 10 min de chercher sur ce web..

Le 1<sup>er</sup> groupe ;

jeux batman

jeux batman  
jeux bataille navale  
jeux batman x  
jeux bateau

En savoir plus

Signaler des prédictions inappropriées

Batman: Arkham City 2011	Batman: Arkham Asyl... 2009	Batman: Arkham Orig... 2013	Lego Batman, le jeu vidéo 2008	Lego Batman 2: DC Super ... 2012	Batman: Rise of Sin Tzu 2003	Batman: Gotham City 2001

**Rappel concernant les règles de confidentialité de Google**

ME LE RAPPELER PLUS TARD [LIRE](#)

[JEUX DE BATMAN - Joue à des Jeux Gratuits sur JeuxJeuxJeux.fr !](#)

Alors 4 élèves répondent, 06 non.....

Le 2<sup>ème</sup> groupe : concernant le Youtube

Rappel concernant les règles de confidentialité de YouTube, une filiale de Google

Me le rappeli

YouTube FR

disney

Environ 7 060 000 résultats

Filtres

**Walt Disney Cartoon Favorites (Pluto Over 1 Hour Full Episodes)**  
Walt Anime  
il y a 2 ans • 897 897 vues  
Pluto teams up with his pal Mickey for classic doggone fun in this new collection of eight shorts. Mickey travels to South America ...

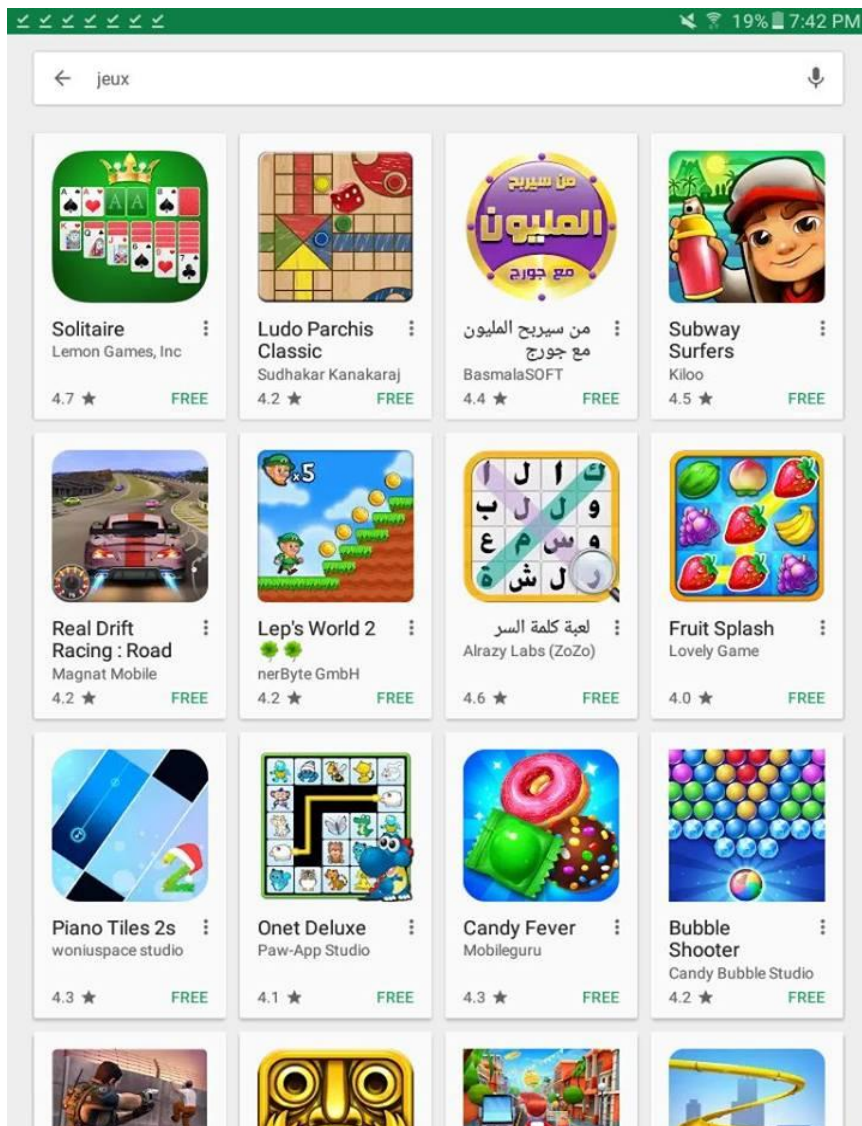
**Chansons des Grands Classiques Disney**  
Disney FR  
La Reine des Neiges - Libérée, délivrée 3:40  
La Reine des Neiges - Je voudrais un bonhomme de neige 3:23  
Afficher la playlist complète (132 vidéos)

**disney cartoons Disney Cartoon, Walt Disney Film, Walt Disney Channel**  
DisneyTeenz  
il y a 3 ans • 221 373 vues  
I created this video with the YouTube Video Editor (<http://www.youtube.com/editor>) Disney Cartoon, Walt Disney Film, Walt Disney ...

Alors dans cette cas l'utilisation du youtube pour les élèves d'aujourd'hui est facile presque un seul élèves qui n'a pas répondu

La 5<sup>ème</sup> et la dernière classe :

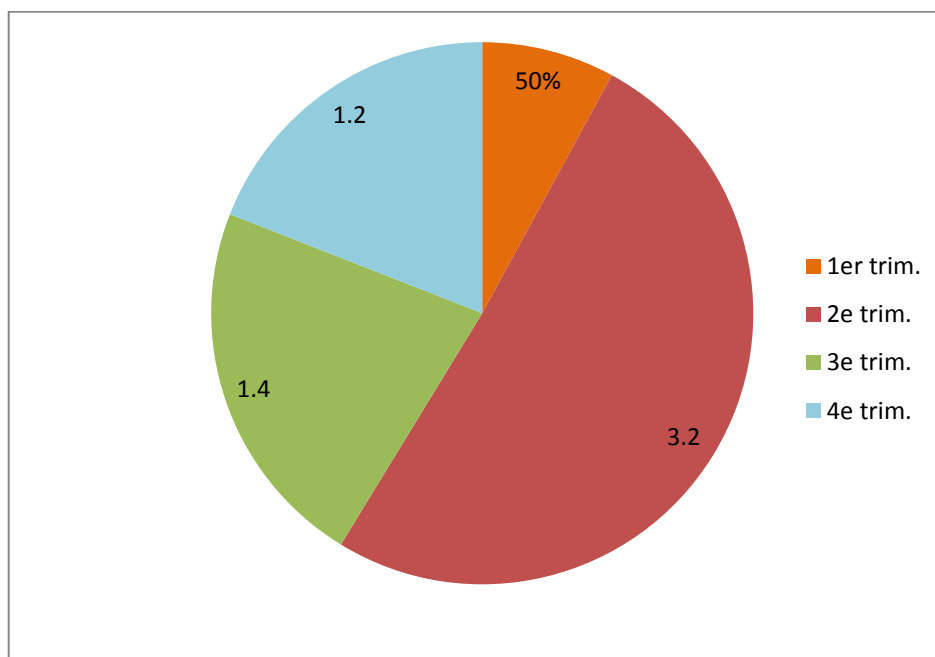
J'ai leur demandé de faire réagir sur un appareil numérique (tablette) :



J'ai trouvé aussi que la pluparts des élèves utilisé le numérique mais pas dans le domaine des connaissances et de la l'information a part des applications des jeux et un le Youtube .

Après cette expérience qui j'ai vécu avec nos élèves du primaire de notre ville, on peut dire que la plupart de nos apprenants ils sont mal intégrés ces outils et l'utiliser correctement.

## Le résultat qui j'ai trouvé après mon expérience :



\*Pour la couleur rouge 50% des écoles en Algérie manque des laboratoires collaboratif de l'informatique et de technologie pour les élèves.

\*pour la couleur vert 30% des élèves manque des ordinateurs a la maison.

\*pour la couleur bleu ciel 10% des élèves utilisent l'informatique mais correctement.

\*pour la couleur orange 10% manque de l'intégration physique et psychologique

### 1/Réflexion sur le résultat d'après cette expérience ;

#### a/\_ Manque d'une communication interne ;

la disponibilité de la technologie influence pour favoriser la fluidité des échanges mise en situation projets ou de groupes de travail et la capacité des enseignants à s'organiser à l'interne autour des élèves a son tour à interagir entre eux des travaux.

#### b/\_ Manque de motivation des élèves :

l'autonomie des élèves est dépend par le scénarios d'enseignement entrent les élèves en relation avec le réel pour créer un raccourci, donc l'ordinateur mise en relation des élèves avec les nouveaux champs de l'action éducative.

#### c/\_ Manque des salles de technologie

Tout ce qui concerne les matériels qui permettant l'utilisation des robots pour la modélisation et la programmation et l'intégration des apprenants envers la technologie, La salle est en outre équipée doté des logiciels les plus utiles pour le montage des films et le traitement des images.

### **Manque un environnement Numérique :**

Imposé comme la clé de l'organisation de l'école réside dans des rapports exploitant les données gérées dans le système.

On peut faire l'hypothèse que les élèves quelque soit leur niveaux ont maintenant a sortie du collège le pratique de l'informatique pourrait apporter a ces enfants quelques connaissance et des données basique qui représentent alors un rôle important dans leurs vie professionnelle avenir.

### **3\_La créativité :**

La sensibilisé les enseignants à la question du rôle de la prise de note dans le développement de la créativité au cours des ateliers de développement professionnel

ne peut par conséquent être pensé sans faire appel très largement à la créativité des enseignant aux élèves.

### **4/ Manque Le feed-back :**

il est nécessaire de disposer d'un retour régulier et d'outils technologiques ouverts sur la collaboration,

Toute activité en classe par conséquent est susceptible d'intégrer une ouverture vers la communication des pratiques appliquées ou des résultats enregistrés.

L'amélioration de leurs pratiques pédagogiques, les enseignants font appel à plusieurs logiciels de gestion de travail en réseau, permettant d'assurer un cours interactif. En plus de la fonctionnalité d'apprentissage, ces logiciels permettent de :

- superviser la classe et suivre les travaux des élèves,
- contrôler l'accès à certains sites ou à certaines applications et données,
- distribuer et récupérer des documents,
- créer et réaliser des évaluations.

Ces fonctionnalités sont permises à celui qui utilise le poste configuré en mode administrateur, qui est généralement l'enseignant.

Après ses résultats on peut dire que l'intégration pédagogique de programme du primaire en Algérie est mise en place une nouvelle façon d'enseigner dans le monde des nouveaux médias donc le cours contribue à une formation d'intégration élémentaire par l'utilisation de l'ordinateur.

L'intégration de l'ordinateur et l'informatique à l'école en Algérie elle peut mettre en évidence :

Utilisation dans un but personnel (communication, distraction) : Utilisation dans un but pédagogique aussi

Pour communiquer, calculer ou se décommettre.

En Algérie l'apprenant a une difficulté de l'intégration envers l'ordinateur à cause du manque de l'ordinateur et l'absence de la connectivité l'éducateur et l'élève pensent que la première chose à faire c'est de doter les établissements en nombre suffisant d'ordinateur afin de réduire la fracture numérique qui existe entre les pays d'Afrique et l'Occident. Le manque d'ordinateurs et les facteurs de connectivité ne facilitent pas l'intégration dans la classe.

#### <sup>10</sup>/**Rester à jour pendant l'ère des ordinateurs**

Les directeurs d'école conviennent en très grand nombre que l'ordinateur permet à l'enseignant d'élargir et d'enrichir le programme d'études et à l'élève, d'aller au-delà de ce qui lui est prescrit comme matière à assimiler et d'approfondir ainsi ses connaissances.

Il reste que l'intégration de l'informatique aux programmes d'enseignement est source de difficultés pour les écoles. Les systèmes scolaires font face à des priorités multiples, et notamment à celle de l'acquisition par les élèves de connaissances et de capacités dans un certain nombre de domaines importants. Étant spécialisés dans des disciplines, les enseignants n'ont pas nécessairement les connaissances ni la formation pour intégrer l'informatique aux programmes d'études. Du fait de l'accès généralisé de l'ordinateur à la maison, les élèves ont peut-être des compétences en informatique supérieures à celles de leurs enseignants. Les écoles elles-mêmes peuvent aussi constater à quel point il est difficile d'avoir un nombre suffisant d'ordinateurs à jour, tant pour le matériel que pour les logiciels dans un contexte de demandes concurrentielles pour les ressources financières.

À certains égards, ces difficultés sont celles que doivent affronter les organismes de tous les secteurs. Ce qui distingue les systèmes scolaires, c'est l'échelle des problèmes à résoudre. En définitive, la question est de trouver un juste équilibre entre les demandes concurrentielles

pour les ressources rares. Une partie de la solution comme la voient bien des directeurs d'école est d'offrir plus de possibilités de formation aux enseignants pour les aider à développer leurs compétences en informatique

### Nouvelle approche pédagogique grâce aux tice :

Nouvelles approches pédagogiques grâce aux TIC		
Outils	Orientations générales	Objectifs spécifiques
Email	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Collaborer à l'apprentissage/enseignement</li> <li>■ Communiquer avec d'autres</li> <li>■ Collaborer à la prise de décision</li> <li>■ Echanger des informations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Collaborer, communiquer et échanger des idées <b>sur</b> le latin et le grec</li> <li>■ Partager opinions et expériences relatives aux lettres classiques</li> </ul>
Liste de diffusion, forum, messagerie instantanée (chat)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Acquérir des connaissances par le biais de la collaboration</li> <li>■ Apprendre avec d'autres</li> <li>■ Résoudre des problèmes communs</li> <li>■ Coopérer <b>sur un</b> projet</li> <li>■ Expérimenter de nouvelles méthodes de communication</li> <li>■ Découvrir de nouveaux outils de communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Collaborer, communiquer et échanger des idées <b>sur</b> l'enseignement du latin et du grec</li> <li>■ Partager opinions et expériences relatives aux lettres classiques</li> <li>■ Rendre plus attrayant l'enseignement des lettres classiques</li> </ul>
Audio ou vidéo conférence	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Distribuer l'information partout <b>dans</b> le monde - ou presque, en temps réel et sans coût excessif</li> <li>■ Interagir à distance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Partager <b>un</b> savoir</li> <li>■ Enseigner à distance, mais comme si vous étiez <b>dans la classe</b></li> </ul>
Utiliser des traitements de texte et des polices de caractère spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ S'entraîner à utiliser plusieurs systèmes d'écriture</li> <li>■ S'entraîner à utiliser différents systèmes d'édition</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconnaître différentes polices de caractères et les variantes épigraphiques</li> <li>■ Apprendre les variantes alphabétiques</li> <li>■ S'entraîner à écrire selon d'anciennes méthodes</li> <li>■ Apprendre toutes les variantes des alphabets grec et latin</li> </ul>

Logiciels de présentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Apprendre à rassembler l'information</li> <li>■ Présenter l'information en utilisant l'imagerie ou tout autre média</li> <li>■ Apprendre à organiser l'information en une séquence linéaire ou hypertextuelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconnaître différentes polices de caractères relatives aux anciennes écritures</li> <li>■ Combiner divers médias lors de la présentation d'<b>un</b> sujet de lettres classiques (l'art, les textes)</li> <li>■ Créer de nouveaux modèles d'enseignement et d'apprentissage des lettres classiques</li> </ul>
Systèmes d'auteurs ou environnements de programmation	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Apprendre à élaborer <b>un</b> chaînage d'informations</li> <li>■ Acquérir de nouveaux langages de communication</li> <li>■ Apprendre à personnaliser l'information</li> <li>■ Stimuler la créativité</li> <li>■ Créer ou étendre de nouvelles méthodes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Utiliser l'hypertexte comme <b>un</b> outil de communication pour un système éducatif moderne au service des lettres classiques</li> </ul>
Jeux de stratégie	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Acquérir des connaissances <b>dans un</b> cadre prédéterminé</li> <li>■ Apprendre à sélectionner l'information</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Atteindre <b>un</b> certain niveau d'éducation</li> </ul>
Entraînement par les exercices	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Exercer ses dons</li> <li>■ Apprendre à partir de petites unités didactiques, souvent en séquence linéaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ S'entraîner <b>sur</b> différents types d'exercices relatifs aux lettres classiques (exercices de vocabulaire, de grammaire, de traduction, exercices de littérature)</li> </ul>
Simulation ou réalité virtuelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Interagir <b>dans un</b> environnement virtuel</li> <li>■ Manipuler des données</li> <li>■ Développer de nouveaux modèles de gestion de l'information</li> <li>■ Acquérir <b>un</b> savoir en fonction de ses intérêts personnels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vivre comme les anciens grâce à la réalité virtuelle</li> <li>■ Créer <b>un</b> monde virtuel inspiré de l'antiquité</li> </ul>
Logiciel pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Acquérir <b>un</b> savoir pas à pas, en suivant divers procédés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Acquérir et entretenir des compétences <b>dans</b> le domaine des lettres classiques, sans</li> </ul>

### Comment structurer les activités

Même si les élèves ont déjà une certaine habitude du travail coopératif, leur expérience et donc leur conception de cette situation d'apprentissage et de leurs responsabilités, ne correspondra pas toujours à la vôtre, surtout au début de l'année. Il faut donc que ces activités soient soigneusement structurées au départ:

- présenter la leçon ou la tâche dans le contexte de l'unité;

- créer un milieu d'interdépendance en distribuant les rôles qu'assumeront les membres du groupe et ne pas oublier ceux qui, tel le moniteur de langue, sont spécifiques à l'apprentissage de la langue seconde;

- décrire les responsabilités du groupe et de ses membres et s'assurer que les élèves ont les connaissances linguistiques pour bien les assumer en français;

- expliquer les objectifs pédagogiques: s'il s'agit de la vérification d'un texte, donner aux élèves la liste des différents points qu'ils doivent vérifier ou la composer avec eux à partir de leurs connaissances de ce type de texte;

- expliquer ses attentes en ce qui concerne les habiletés sociales et vérifier que les élèves comprennent bien en leur demandant de décrire les façons dont ils peuvent s'entraider. S'il s'agit de réviser un texte, par exemple, les partenaires utiliseront la liste de vérification avec l'auteur, lui demanderont comment il pense avoir atteint les objectifs et lui donneront leur opinion mais ne feront pas les modifications pour lui. Il est bon d'avoir modélisé ces habiletés plusieurs fois auparavant dans des situations similaires, au cours d'entretiens avec de petits groupes par exemple. Les habiletés sociales des élèves doivent avant tout démontrer leur respect et leur intérêt pour ce que pensent les autres.

La fonction des d'enseignant évaluer aujourd'hui de manière radicale, vers une fonction multiple et différenciée.

Le professeur que l'on imagine traditionnelles assis par son bureau, face à ses élèves et dos au tableau, se mue peu à peu en un professeur/expert, un entraîneur/répétiteur, un guide/consultant/animateur/. Les nouvelles opportunités qu'offrent les tic dans divers situation pédagogique, jouent un rôle important dans cette évolution.

En planifiant précisément au rôle selon la nature de cours ;

- enseigner en salle classe
- enseigner en salle informatique/laboratoire
- enseigner en salle d'étude

le rôle de l'enseignant et des élèves varie en fonction de l'enseignement dispensé, comme la méthode d'utilisation des tic diffère selon le sujet traité. Les stratégies et méthodologies d'application viennent en compliment du rôle de l'enseignant, de celui des élèves, et influence sur la situation d'enseignement dans sa globalité.

## Enseigner en salle de classe

Enjeux	Caractéristiques	Rôle	TIC
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Présenter de nouveaux sujets</li> <li>■ Diffuser l'information</li> <li>■ Dialoguer sur de nouveaux sujets</li> <li>■ Présenter le travail des élèves</li> <li>■ Communiquer sur les résultats</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Introduire les sujets principaux et préparer à l'exercice de compétences basiques</li> <li>■ Débats pléniers</li> <li>■ Principe de l'enseignant contrôleur</li> <li>■ Lieu du cours : la salle de classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ L'enseignant au centre</li> <li>■ L'enseignant aux commandes</li> <li>■ Les élèves peuvent travailler en petits groupes ou en binômes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Notes rédigées sur ordinateur</li> <li>■ Registre électronique</li> <li>■ Outils de présentation</li> <li>■ Internet ou autres outils technologiques au service de l'enseignant</li> </ul>

## Enseigner en salle informatique

Enjeux	Caractéristiques	Rôle	TIC
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Approfondir les connaissances de base et les compétences acquises en classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Approfondir savoir et compétences en respectant le propre rythme de l'élève et sa façon d'apprendre</li> <li>■ Principe de l'enseignement centré sur les besoins individuels</li> <li>■ Lieu du cours : salle de classe, CDI, salle informatique, poste de travail à domicile ou ailleurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Les élèves travaillent individuellement ou peut-être en groupes</li> <li>■ L'enseignant est un entraîneur/répétiteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Divers logiciels: programmes d'entraînement électroniques (par exemple pour la grammaire), ou tests électroniques</li> <li>■ Bases de données</li> <li>■ Communication avec des experts extérieurs à l'école</li> <li>■ Utilisation d'Internet telle que définie par l'enseignant (recherche dirigée)</li> </ul>

### Elèves en difficultés envers l'ordinateur

Après ses résultats en proposant des pistes de réflexion sur les effets de l'utilisation de l'ordinateur par des élèves en difficultés. Les enfants et les adolescents que nous allons observer ont commun des difficultés scolaires, la plupart présentent diverses difficultés personnelles ; instabilité, immaturité psychoaffective, difficulté identitaire, intellectuelle, inefficience scolaire.

D'autre moins nombreux présentent des pathologies plus sérieuses, qui incluent parfois des atteintes neurologiques avérées. L'éventail de l'âge va des débuts de la scolarisation en maternelle aux premières années du collège.

Les appartenances ethnique et socioculturelles des élèves sont très diverses.

L'usage privé de cette machine est largement centré sur l'interaction avec elle et les logiciels auxquels prêle vie.

L'interactivité ordonnés se l'outil informatique aide l'enfant à mieux maîtriser son corps, ses émotions et ses pensées. L'ordinateur offre à l'enfant un étayage corporel et intellectuel, qui l'amène très vite à un meilleur fonctionnement, ainsi qu'à un choix mieux être souvent très sensible chez des enfants en souffrance. Cet appui immédiat ne reste pas en surface. Il tend à l'inscrit dans le fonctionnement habituel de l'élève se transfère à l'ensemble de ses activités, hors rééducation et hors ordinateur. L'ordinateur constitue un organisateur psycho-corporel doté une capacité de structuration sans aucune commune mesure avec aucun autre support

En rééducation. Ces effets de construction psycho – corporelle relèvent pour l'essentiel de l'effet direct de l'usage de l'ordinateur sur l'élève de l'interactivité directe entre l'élève et la machine, ces capacités d'étayage immédiat du dispositif informatique et de son action structurante à terme.

Ces effets relèvent plus d'une aide au développement psychologique que d'une aide rééducative. Cette aide au développement est souvent présente dans prise en charge, à des degrés très variable. Sa place est évidemment d'autant plus importante que l'enfant est plus handicapé, aux aides pédagogiques et aux élèves en difficulté ou handicapé mentaux.

Ainsi, la rééducation se définit avant tout par ses règles fondatrices. Ces règles qui instituent le cadre rééducatif sont toujours présentées et explicitées à l'enfant et à sa famille au début de la prise en charge.

### **La première règle ;**

Est le caractère contractuel la prise en charge rééducative. Ce contrat lie principalement l'élève et le rééducateur, mais aussi toutes les personnes impliquées, en particulier le pédopsychiatre responsable de l'indication de l'enfant de la famille. Tous les partenaires de ce contrat peuvent, à tout moment, demander, à « mettre fin » à la prise en charge. Pour empêcher toute rupture impulsive du contrat rééducatif, donc pour renforcer son effet d'encadrement la rééducatrice a établi un délai de réflexion avant la mise en œuvre des procédures d'arrêt de la prise en charge.

Pour l'élèves ou l'enfant ce délai de réflexion est une semaine. Au terme de ce délai, si la demande de mettre fin à la prise en charge est maintenant, la rééducation organise les consultations nécessaires avec les différents partenaires du contrat a fin de préparer la fin de

rééducation, en particulier pour envisager d'autres solutions aux éventuelles difficultés persistantes de l'enfant.

### **La deuxième partie :**

Règle garantie à l'enfant le secret, vis-vis de qui que ce soit, sur ce qui se passe durant les séances.

Cette règle impose à l'esprit à tous les partenaires l'idée que la prise en charge rééducative est vouée au besoin subjectifs de l'élève ou l'enfant. Les objectifs de la famille et de l'école, qui sont généralement les mêmes, n'ont le plus souvent qu'un rapport indirecte avec les mêmes besoins intimes de l'enfant. Ils sont presque toujours tourné vers l'exigence une meilleur adaptation de l'enfant à la scolarisation.

Même cette exigence est respectable, il importe qu'Elle ne pèse pas directement sur le cour de la rééducation, mais seulement sur son bilan. C'est la condition pour que puisse se faire dans le cadre ainsi dans le cadre posé un vrai travail rééducatif, et non la suite de l'entreprise éducative de l'école et de la famille, entreprise qui se trouve en échec lorsqu'une rééducatrices 'avère être nécessaire.

Les troisièmes parties ;

Règle stipule que l'enfant peut tout faire et tout dire en rééducation, à la seule condition que ce ne soit pas « pour de vrai ». C'est la règle de faire – semblant. Il s'agit d'inviter l'enfant à s'exprimer librement, sans pour autant mettre en danger sa secrété. Cette règle vise aussi à préserver le matériel mis à la disposition de l'enfant, sauf celui qui a précisément vocation à être détruit si l'enfant en épreuve la nécessité comme le ballons baudruche. Cette règle, en installant une distance une distance minimale entre l'enfant et ses actes ou ses parole, est destinée à orienter l'enfant vers un véritable travail psychique, et non vers une simple décharge émotionnelle.

Les trois règles nous définissent comme espace rééducatif le lieu auquel s'appliquent. Le franchissement de la porte de la salle de rééducation doit signifier pour l'enfant le passage d'un monde a un autre, et d'un système de règle a un autre. L'école est un monde a forte contraintes, dans lequel les actes et les paroles portent a conséquence, parfois douloureusement. C'est aussi un lieu relie au reste du monde, en particulier à l'univers familial. Avec les implications parfois cuisantes de cette communication.

L'espace rééducatif est au contraire un monde à faibles contraintes, clos sur lui-même dès lors qu'il a été institué. C'est cette « anormalité » du monde rééducatif, que l'enfant doit éprouver, qui conditionne son efficacité. Dans cet espace clos, l'élève peut, en toute sécurité,

exprimer ses difficultés, mettre en scène ses préoccupations à travers des supports et des activités librement choisis.

Cet univers secret, voué à l'expression de la subjectivité de l'enfant, institue une scène sur laquelle il va pouvoir rejouer à sa façon son histoire, pour tenter de relancer les dés de sa destinée. Cette scène est en quelque sorte une extension de la scène physique interne de l'enfant, un dispositif provisoire rendu nécessaire par son incapacité à contrôler ou surmonter seules ses difficultés. Tout ce qui se passe sur cette étrange scène doit au fond rester à l'intérieur de l'enfant, ce qui explique l'importance des règles du secret et du faire semblé.

Cependant, l'enfant n'est pas seul. Bien que cette scène soit « privée », il s'y trouve sous le regard du rééducateur. C'est ce regard porté sur les activités de l'enfant qui les maintient hors du commun.

C'est le développement de cette scène par la relation rééducative qui en fait une scène rééducative, vouée à autre chose que les jeux ordinateurs ou le travail scolaire. Cette scène peut être assimilée à ce qu'on appelle un espace potentiel, un espace intermédiaire entre le dedans psychique et le dehors relationnel.<sup>11</sup>

C'est précisément l'étrangeté de cet espace « médiateur » qui permet à la fois l'enfant d'opérer les réaménagements internes nécessaires à l'amélioration de sa relation au monde, et au rééducateur de l'étayer dans ce travail psychique.

Dans les pratiques rééducatives classiques, les activités de l'enfant s'appuient sur divers supports, qui vont du matériel de motricité aux jeux de société, en passant par l'instrument élémentaire habituel de l'expression graphique, plastique et musical.

Dans les rééducations auxquelles nous allons nous référer, un ordinateur a été introduit dans la salle parmi ces supports traditionnels. Lorsque l'élève arrive, l'ordinateur est éteint. Comme pour n'importe quel support, l'élève a toute liberté pour utiliser ou l'abandonner à son gré, dans les limites de l'horaire des séances. S'il le choisit, c'est à lui de l'allumer, et de l'éteindre avant de le quitter. Lorsqu'un enfant allume l'ordinateur, seul le système se lance. L'enfant doit effectuer un second choix parmi les dossiers et les icônes qui présentent les logiciels accessibles. Ce choix est entièrement laissé à l'initiative de l'enfant.

La rééducatrice a organisé l'interface graphique de façon à faciliter les repérages et à clarifier les choix des enfants.

---

<sup>11</sup> WINNICOTT D.W.(1975)

Les icônes qui donnent accès aux principaux outils sont alignées à gauche verticalement et en bas de l'écran ; traitement de texte<sup>12</sup>, logiciel de dessin, un dictionnaire, un atlas, et des CD documentaire.

Sur le côté, à droite verticalement, on trouve deux icônes, en haut celle qui représente le disque dur, et en bas la corbeille. À l'ouverture du disque dur, cinq dossiers se présentent à l'enfant ; le dossier système et le dossier application dont les fonctions sont expliquées à l'élève la 1<sup>er</sup> fois, ainsi que trois autres dossiers. Ces dossiers sont éducatifs ; jeux, éducatif, document.

Le 1<sup>er</sup> ; contient les icônes qui donnent accès des jeux, disponible sur le disque dur ou sur des CD-ROM rangés à portée de main.

Le 2<sup>ème</sup> : très rarement renferme une sélection de logiciel éducatif.

Le 3<sup>ème</sup> ; contient l'ensemble des dossiers personnels des enfants. Chaque élève dispose un dossier informatique dans lequel il conserve toutes les productions qu'il ne veut pas jeter à la poubelle, que les sauvegardes de ses des ses jeux, quand ce rangement est possible. L'organisation de l'écran d'accueil est stable.

L'ordinateur modifie des fois le cadre rééducatif, qu'il renforce, l'espace dans lequel se fait la prise en charge, qu'il déboucle et diversifie, ainsi que les modalités des relations qui forment la trame de la rééducation. Cette réorganisation du dispositif rééducatif renforce sa solidité et son efficacité, contribuant ainsi à précipiter les processus d'évolutions des enfants.

Ces effets de l'ordinateur sur un système relationnel sont certes liés à l'usage spécifique auquel nous référons.

L'interactivité ordonnée de l'outil informatique aide l'enfant à mieux maîtriser son Corps, ses émotions et ses pensées.

L'ordinateur offre à l'enfant un étayage corporel et intellectuel, qui l'amène très vite à meilleur fonctionnement, ainsi qu'à un mieux-être, souvent très sensible chez des enfants en souffrance. Cet appui immédiat ne reste pas surface. Il tend à s'inscrire dans le fonctionnement habituel de l'enfant, à se transférer à l'ensemble de ses activités.

Exemples ; les jeux de vertige sont typiques de l'élève très mal assuré dans leur sentiment d'existence. Quand le tournoi engage le corps propre, ces jeux<sup>13</sup> ont la particularité de stimuler les sensations vestibulaires<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Claris Works et L'auteur en herbe

<sup>13</sup> ces jeux<sup>13</sup> ; de « vertige », sont les jeux d'ilinx de la classification proposée par Roger

En un mot il doit maintenir en état de propreté les quelques ordinateurs que possède l'école, de les réparer en cas de panne. Chez des élèves ou des enfants mieux structurer émotionnellement

On peut dire dans cette partie l'ordinateur est polyvalent et interactif, porteur d'un univers logiciel inépuisable. L'ordinateur est susceptible de constituer, pour tous les enfants et adolescents, un instrument d'appropriation culturelle, rapide et efficace, une fenêtre ouvert pour eux sur notre monde.

Sur l'ordinateur, tous les matériaux culturels, textes, nombres, images, vidéos, sons, graphiques, objets modélisés en 3D, sont a la fois immédiatement accessibles et immédiatement modifiables.

A travers les outils, les enjeux et les bases des données et de documentaires qu'il propose, l'ordinateur facilite l'ensemble des apprentissages culturels que tout enfant doit réaliser pour grandir.

Cet intérêt éducatif de l'ordinateur à déjà été souvent salué.les élèves pris en charge utilisent pour une part l'ordinateur comme outil d'acculturation, même c'est dans le cadre très spécifiques de la rééducation. Avec eux nous tenterons se prendre l'exacte mesure des rapportes de l'informatique dans ce domaine nous plaçant du point de vue de l'élève et de ses activités propre. Ces réflexions sur l'intérêt éducatif de l'ordinateur.

**L**e plan de l'ordinateur dans les institutions scolaire il est alors dommage de constater que même le lycée technique qui est un établissement qui devrait être a la pointe de l'informatique, ne possède aucun plan d'intégration.

La sensibilité et de la délicatesse de l'outil informatique à leur disposition, bénéficient d'un appui technique d'un conseiller/technicien extérieur à l'établissement qui est sollicité généralement par la direction de l'établissement, moyennant un peu d'argent pour les services rendus. Ses taches professionnelles, conformément consiste à assurer la maintenance des ordinateurs à la dépeussière en cas de besoin.

---

<sup>14</sup> Ce sont les sensations produit par les canaux semi – circulaire de l'oreille interne.

# Conclusion

Toute activité en classe par conséquent est susceptible d'intégrer une ouverture vers la communication des pratiques appliquées ou des résultats enregistrés.

Toute activité en classe par conséquent est susceptible d'intégrer une ouverture vers la communication des pratiques appliquées ou des résultats enregistrés.

L'intégration de l'ordinateur entré en vigueur a des enseignants du primaire qu'elles élaborent des situations d'enseignement et d'apprentissage qui permettront aux élèves de développer des compétences dans l'utilisation de l'ordinateur il n'est pas encore claire comment cette matière exigence va se répercuter concrètement sur leurs activités ,mais les résultats préélémentaire de cet recherche l'intégration de l'ordinateur en classe du primaire

Présuppose une conviction de l'enseignant les apprenants de la souplesse de tolérance face a l'incertitude.

On peut dire que l'idée d'utiliser et intégrer la technologie au service de l'enseignement ne date pas des ordinateurs. La télévision éducative, les laboratoires de langue ou ce que l'on a appelé les machines à enseigner participent a tous de cette même intention. Mais par sa puissance et sa plasticité, l'ordinateur s'est très vite imposé comme le support le plus adapté a cette fin, même si nombre d'utilisateur de l'ordinateur dans le rôle d'enseignant ne dépassent pas encore guère, en sophistication, le niveau atteint par les plus performantes des machine a enseigner.

Alors tous les logiciel d'enseignements assisté par ordinateur ne font pas en effet jouer à la machine le même rôle, ni relèvent de la même conception de l'enseignement.

- Les logiciels de répétition ou de consolidation
- les logiciels d'enseignement proprement dits ou didacticiel
- Les logiciels d'apprentissage par la découverte

On peut conclure et mettre en évidence la relation entre l'ordinateur et les apprenants aux besoins spéciaux ; les élèves aux besoins spéciaux fréquentant différent établissements sont considérés au même titre que les autres et reçoivent la même formation en matière quand cette formation existe dans un établissement quelconque. Il n'y a pas de ségrégation a ce niveau.

Les élèves aux besoins spéciaux ne sont pas réellement nombreux, il n'y a pas des salles équipées selon leur handicap. Les élèves aux besoins spéciaux apprennent dans les mêmes conditions que les autres apprenants et reçoivent les mêmes compétences que les autres en matière parce que ils sont capable de d'entrer en contact avec le monde extérieur, de rechercher et d'obtenir des informations voulus. Ils sont capable de naviguer « de chatter », de dialoguer d'utiliser la messagerie instantanée...etc.

La résolution entre l'ordinateur (informatique) et la langue maternelle :

Il n'existe pas réellement de relation entre la langue maternelle des apprenants et l'intégration pédagogique dans le domaine de l'éducation. La langue utilisée dans l'apprentissage le français des technologies de l'informatique se fait également en français. En réalité les élèves perçoivent cette relation comme quelque chose d'incompatible dans la mesure où la langue maternelle n'intervient pas dans l'enseignement ni l'apprentissage de l'informatique.

Mais ces derniers reconnaissances qu'il est possibles de développer des programmes ou de créer des logiciel qui pourraient prendre en compte les langues nationales, mais la compétence à ce niveau sont encore au stade embryonnaire. Nous institutions scolaires sont encore confrontées à d'autres réalités pour se préoccuper aujourd'hui de cette relation.

La solution de cette problématique de recherche est du conseiller un technicien dans une scolaire serait d'éviter la déformation et de développer une attitude positive chez l'ensemble des intervenants de l'école face à l'intégration des ordinateurs.

Il peut aider à dresser l'interventirai des ressources technologiques (équipements et/ou du renouvellement de l'équipement.

Il peut également aider à recenser les besoins personnels et des élèves de l'institution en matière informatisation, d'utilisation, de logiciel, d'équipements, de soutien administratif, pédagogique et technique.

Dés lors que cette fonction n'est pas prise au sérieux dans une institution scolaire, il faut s'attendre inéluctablement à une gestion empirique du matériel et à la dégradation progressive des infrastructures.

Il convient, lors de toute intégration d'informatique dans un établissement, de sensibiliser es les élèves sur le fait de penser au cet outil au travers d'une démarche les responsables de l'établissement doivent donc promouvoir et encourager les apprenant d'intégrée a l'informatique. Grace a l'ordinateur l'apprenant peut parvenir a son gré en situation de

solution de problème l'apprenant est placé dans la situation de solutionner le jeu des concepts de l'ordinateur.

# Bibliographie

**1-L'intégration des TIC? Même pour les élèves en difficultés! ARTICLE P2DAGO TIC.**

**2- L'INTÉGRATION DE L'INFORMATIQUE À L'ENSEIGNEMENT PDF (Janine GOMEL)**

**3- Les TIC et l'enseignement en Algérie [ahmedbensaada.com](http://ahmedbensaada.com) Il y a pire que de ne pas être informé: c'est penser l'être. institution nationale de recherche pédagogique ; association enseignement informatique et publique j- 2470-d**

**04/ Apprendre à l'aide de l'ordinateur page web <https://www.hellofamily.ch/fr/conseils-pour-les-familles/developpement-de-l-enfant/cole-et-education/apprendre-a-l-aide-de-l-ordinateur.html>**

**5//Adaptation du rapport de Joanne Plante et de David Beattie, 2004, Connectivité et intégration des TIC dans les écoles élémentaires et secondaires au Canada : technologies de l'information et des communications dans les écoles, 2003 2004**

**06/ Approches ascendante et descendante wikipédia**

**07/ INTEGRATION DES TIC DANS L'EDUCATION DOUANLA DOUNGTIO Pauline 08 livre**

**08 /frama soft le logiciel libre et l'enseigner (R. Stallman)**

<https://framablog.org/2012/03/06/cole-logiciel-libre/#pnote-12852>

**09/L'ordinateur dans l'enseignement l'auteur (Patrick Mendelsohn )**

**10/L'INTÉGRATION DE L'INFORMATIQUE À L'ENSEIGNEMENT Janine GOMEL INTÉGRATION DES SAVOIRS, INTÉGRATION DE L'ORDINATEUR À**

**11/ Intégrer les TIC dans l'activité enseignante: quelle formation? Quels ...**

Par Jean-François Desbiens livre

**12/ Technologie de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement ...**

Par Sandra Triepke livre pdf

**13/ L'intégration pédagogique des tic livre**

Par Samue

14/Vers l'intégration des TIC dans l'enseignement des langues – ebook [Nicolas Guichon](#) Didier, 1 févr. 2012 - 256 pages Livre blanc des TICE Première édition 2015 Cette oeuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

15/<file:///C:/Users/Pc/Desktop/Technologie%20de%20l'Information%20et%20de%20la%20Communication%20pour%20l'Enseignement%20...%20-%20Sandra%20Triecke%20-%20Google%20Livres.htm> **livre l'intégration de l'ordinateur**

**16/L'enseignement des langues et l'ordinateur : une fondrière sur l'inforoute ? @revue.org**  
Édition électronique URL : <http://alsic.revues.org/1539> ISSN : 1286-4986

Éditeur Adalsic

Référence électronique

Denise Nevo, « L'enseignement des langues et l'ordinateur : une fondrière sur l'inforoute ? », *Alsic* [En ligne], Vol. 1, n° 2 | 1998, document alsic\_n02-poi3, mis en ligne le 15 décembre 1998, Consulté le 03 octobre 2016. URL : <http://alsic.revues.org/1539>

17/Adaptation du rapport de Joanne Plante et de David Beattie, 2004, [Connectivité et intégration des TIC dans les écoles élémentaires et secondaires au Canada : Premiers résultats de l'Enquête sur les technologies de l'information et des communications dans les écoles, 2003 2004](#), document de recherche de Culture, tourisme et Centre de la statistique de l'éducation, produit gratuit numéro 81-595-MIF20040017 au catalogue de Statistique Canada.

1. Voir [Cheminement du Canada vers une société de l'information \(2003\)](#), produit numéro 56-508-XIF au catalogue de Statistique Canada.

**18/ Enseignants et ordinateurs à l'aube de la révolution Internet: Le cas de l ...**

Par Bernard Dimet

19/ page web : <https://www.k12.gov.sk.ca/docs/francais/frlang/inter/dircom.html>

20/ livre par SAMUAL MAWété .page 111.

21/

[Service de Veille scientifique et technologique http://www.inrp.fr/vst](http://www.inrp.fr/vst)

**Dossier d'actualité** (ancien titre : Lettre d'information) **n° 41 – janvier 2009** vous abonner  
consulter le dossier en ligne

**22/ :** l'élève A L'ORDINATEUR: Une pratique d'aide aux enfants en difficulté Par Daniel Calin, Hélène Garrel **livre**

Par Daniel Calin, Hélène Garrel **livre**