

Kommunikät

La Page des Enfants

Carlo Krier
ISERP

C'est vers la fin des années soixante-dix que sont apparus les premiers ordinateurs personnels. Si au début ces ordinateurs étaient réservés à quelques initiés et qu'ils étaient de faible performance, ils sont devenus depuis des machines courantes, relativement bon marché, simples à utiliser et d'une grande puissance. Ils ont envahi notre domicile et se placent à côté des appareils ménagers, de la chaîne haute fidélité, de la TV, etc.

Au cours des dernières années l'informatique a évolué dans deux directions majeures qui sont:

1. L'extension des possibilités graphiques et acoustiques des ordinateurs (le multimédia) au point que l'ordinateur va devenir la pièce centrale permettant d'intégrer les différents médias auxquels nous sommes confrontés tous les jours.
2. L'extension des réseaux, réservés jusqu'alors aux grandes firmes et au milieu académique, vers le particulier. Il suffit de remarquer l'explosion d'Internet. Et qui n'a pas encore entendu parler du "web", de l'autoroute de l'information ou du "réseau".

Le World Wide Web

L'origine du succès récent d'Internet est son service World Wide Web (WWW). Un ensemble d'informations présenté sur le moniteur forme ce qui est appelé une page. Une telle page est constituée de textes et d'éléments graphiques. Par le moyen de mots-clés, respectivement de boutons ou

d'icônes, elle peut renvoyer à d'autres pages. D'où le nom de "web" puisque l'ensemble de toutes les informations dans le réseau Internet se montre à nous comme une toile de divers documents reliés. Cette manière de lier les informations entre elles est connue sous le terme d'"hypertexte", même si les informations ne sont pas nécessairement des documents du type texte mais peuvent être, le cas échéant, des images, des sons ou des vidéos.

Ted Nelson

Le terme d'hypertexte a été inventé par Ted Nelson dans les années soixante-dix. Nelson a développé déjà à ce moment beaucoup des idées autour du concept d'hypertexte qui ne sont en train de se réaliser qu'aujourd'hui. En 1970 il a notamment publié un article qui s'intitulait: "No more teachers' dirty looks ..." dans lequel il critiquait l'instruction assistée par ordinateur, montrant que l'hypertexte peut être à l'origine d'un apprentissage plus adapté aux besoins de celui qui apprend. Il dit des élèves:

"... If they start soon enough they may even reach adulthood with natural minds: driven by enthusiasm and interest, crippled in no areas, eager to learn more, and far smarter than people ordinarily end up being."

Cette phrase résume tout le programme de la "page des Enfants".

Le projet

La "Page des Enfants" est un projet initié par le LMENFP qui devra permettre aux enfants et élèves de l'enseignement primaire de publier sur Internet et de s'exprimer et de communiquer en se ser-

vant des technologies de l'information et de la communication. *)

La "Page des Enfants" se veut être un espace structuré qui fonctionne en tant qu'environnement d'apprentissage. (Nous retrouvons ici l'idée des micro-mondes de LOGO.)

La métaphore qui est à la base de la "Page des Enfants" est celle d'un village dans lequel l'enfant peut se déplacer. Il peut visiter les différents endroits du village (maisons, place du marché, etc.) et participer aux activités qui s'y réalisent.



Par exemple la bibliothèque le renvoie au rayon de livres où il peut lire les critiques de livres faites par des enfants. S'il n'est pas d'accord avec une critique ou s'il veut rajouter ses propres remarques, il peut envoyer ses propres commentaires qui seront inclus dans la bibliothèque.



Bicher



- [Bicher op lëtzebuergesch](#)
- [Bicher op däitsch](#)
- [Bicher op franséisch](#)



Alfred Hitchcock

Die drei ??? und der unheimliche Drache (Die drei ???)

Frankh'sche

1900

○ Krimi

Ein paar entlaufene Hunde -- naja, das ist normalerweise kein verlockender Auftrag für drei clevere Detektive. Doch kaum beginnen Justus, Bob und Peter mit der Suche, da erzählt ihnen der Hundebesitzer von einem Seeungeheuer. Bei der Erkundigung nach dem Drachen, stoßen sie auf viele Gefahren. Gelingt es ihnen zu entkommen? Werden sie die verschwundene Hunde zurückzubringen? Es ist ein sehr spannendes Buch. Empfehlenswert! (Daniel Haag) Es waren sehr komische Nachbarn. Ein Nachbar hatte die drei Fragezeichen mit einer Schrotflinte bedroht und der andere hat sie erschreckt mit Fledermäuse. Plötzlich ein uheimlicher Anruf... Das Buch ist nicht für die die nicht gerne Bücher lesen. CEDRIC BARTHELS.

*) Merci au SCRIPT, au CTE, à RESTENA et à l'ISERP pour leur collaboration.

Autre exemple, la maison des récits. Ici se réalise une histoire commune, écrite par des enfants qui ne sont pas nécessairement dans la même école, ville ou le même village. Il est également possible de lire ou de publier des histoires plus courtes sur un sujet donné.



Les autres maisons du village renvoient à d'autres activités: le journal donne la possibilité d'écrire des reportages, la maison des mots est un dictionnaire réalisé par les enfants, le musée, le jardin public, la galerie d'art, voilà autant d'autres endroits qu'il est loisible de visiter. Chacun de ces endroits permet de voir, de lire ou d'écouter, mais invite également à participer et à collaborer.

Das tapfere Schneiderlein

7 auf einen Streich.

Pieps, macht der Vogel

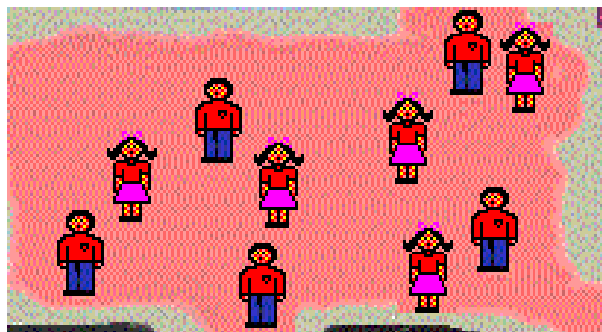


und weckt



das tapfere Schneiderlein.

Un endroit particulier est la place du marché qui représente le forum de discussion. A intervalles réguliers divers sujets de discussion sont proposés. Le premier sujet a comme thème "la vérité".



Il faut souligner un certain nombre d'idées qui guident et orientent la construction de la "Page des Enfants".

- Tout d'abord, elle n'est pas un édifice statique, mais elle a sa propre dynamique et changera au cours du temps en s'adaptant aux nécessités et aux besoins des enfants. Il est également important que ce ne soient pas des sujets isolés, spécifiques aux préoccupations momentanées d'une école ou d'une classe, mais les thèmes doivent rassembler autour d'eux les enfants de différentes classes, âges, etc. (Des sujets particuliers à une classe peuvent être traités à l'intérieur de la maison qui la représente, ceci afin de permettre à chacun de s'exprimer, même s'il ne sait pas contribuer directement à un projet en cours.)

- La “Page des Enfants “ veut dépasser les limites de la salle de classe et cherche à réunir, autour du projet, les enfants de plusieurs écoles et tout autre enfant qui a un accès au réseau. Les adultes ne sont pas exclus, et s’ils ne peuvent pas participer directement à une activité du village, leurs commentaires et idées sont néanmoins les bienvenus.

L’idée de l’interaction et de la collaboration est donc un élément essentiel de la page. C’est la raison pour laquelle la maison “Postes” offre la possibilité d’envoyer des messages électroniques aux divers acteurs du village. D’autre part chaque sujet présenté renvoie à son auteur qui peut ainsi être contacté pour un échange de points de vue.



Un volet moins visible est le fait que cette page peut servir de plate-forme d’échanges et de collaboration non seulement pour les enseignants, mais également pour toute institution et organisme actif dans le domaine éducatif et pédagogique.

Enfin, comme les documents qui sont produits, soit par les enfants, soit par les adultes, sont stockés électroniquement, la “Page des Enfants” peut devenir une source de données pour réaliser une analyse ou une recherche pédagogique.

La filiation

L’utilisation de l’ordinateur en classe a subi une évolution presque aussi rapide que celle que nous pouvons constater dans le domaine du matériel informatique.

Ainsi les premières applications étaient des applications du type tutoriels et exercices. Ils reflétaient notre style d’enseignement d’alors fondé sur une

approche behavioriste et évidemment les influences venues des Etats-Unis. Heureusement cette période ne fut que très brève parce que bien vite l’orientation s’est tournée vers LOGO. LOGO, comme langage de programmation, est un aspect qui reflète la volonté de démythifier l’ordinateur et de l’arracher aux mains des mathématiciens et autres scientifiques pour le rendre à ceux qui s’intéressaient à des problèmes épistémologiques et linguistiques. Plus important cependant est que LOGO n’est pas uniquement un langage de programmation, mais tout un programme pédagogique. Issu des travaux de Papert, élève de Piaget et se situant dans le courant de la pensée constructiviste, LOGO plaçait l’enfant au centre des préoccupations pédagogiques pour valoriser la capacité de l’élève d’explorer par lui-même son environnement et ainsi de construire lui-même son savoir, jugeant les “fautes” non pas comme étant un échec mais comme étant une invitation à repenser un problème. L’enseignant se percevait davantage comme un guide et un tuteur plutôt qu’une machine à débiter un savoir.

L’atelier d’écriture a pris son essor plus ou moins au même moment. Il a eu plus de succès et c’est aujourd’hui probablement l’application de l’ordinateur en classe qui est la mieux connue. Il est vrai qu’il existait un modèle facile à adapter qui est celui de l’atelier Freinet. La trame de fond sont les travaux de Vygotsky qui mettent en évidence l’aspect social de l’apprentissage. Dans les interactions sociales, c’est moins la langue écrite qui intervient, mais bien plus souvent la langue orale. Le traitement de texte oral (TEO) est par conséquent la suite logique dans cette évolution.

Nous pouvons constater aussi qu’au cours des dix dernières années nous sommes ainsi passés d’un apprentissage plus ou moins individualisé vers le travail en groupe qui a gagné de plus en plus en importance, fidèle à Vygotsky qui dit que la vraie direction de la pensée ne va pas de l’individuel au social, mais du social à l’individuel.

La “Page des Enfants” s’inscrit dans cette lignée en ouvrant la salle de classe sur l’extérieur, incitant les enfants au travail en commun sur des sujets qui les préoccupent, avec un média qui met entre leurs mains toutes les possibilités d’expression et de communication dont s’est dotée la société moderne.

URL de la page:

<http://www.restena.lu/kannersait/home.html>

