

PIÈCE DIDACTICIEL

Contexte et mise en place

Contexte de l'utilisation

J'enseigne dans une classe de 19 élèves, au collège du Pontet à Ecublens. Ces élèves sont en 7P, et disposent donc de 45 minutes d'informatique par semaine dans une salle spécialisée.

Cette période sera supprimée l'an prochain pour laisser place à l'enseignement de l'anglais.

Logiciel choisi : Tap'touche

Nous avons choisi (mon co-stagiaire et moi) d'utiliser le logiciel Tap'Touche. Il s'agit d'un logiciel en ligne permettant aux élèves d'apprendre et de s'entraîner à taper à dix doigts.

Ce jeu comprend divers niveaux d'apprentissage, suivis à chaque fois d'un test, vérifiant les progrès de l'élève. Certains exercices consistent à automatiser l'utilisation des touches du clavier en faisant des exercices répétitifs (p.ex : « jffj jf fff ») tandis que d'autres permettent d'automatiser des mots courants de la langue française.

Le logiciel est très simple à utiliser pour les élèves et leur permet également de progresser à la maison s'ils le désirent.

Référence du logiciel utilisé

Vous trouverez ce logiciel en ligne à l'adresse « <http://ecole.tap touche.com/info/fr/> ».

Il suffit simplement d'entrer le code de l'établissement, puis de laisser chaque élève s'inscrire. Nous conseillons de leur imposer un nom d'utilisateur que chacun respectera, par exemple : prénom.nom , afin que tout le monde soit reconnaissable.

Si les élèves ont régulièrement du mal avec les mêmes lettres, celles-ci apparaissent sous l'onglet progresser, perfectionnement. Ici, des exercices adaptés aux difficultés de chaque élèves sont construits.

Si les élèves ont besoin d'un peu de défi, ils trouveront des jeux plus attractifs également sous l'onglet progresser.

Enfin, les résultats de chacun peuvent être évalués, sous l'onglet résultat.¹

¹ <http://ecole.tap touche.com/info/fr/> consulté le 11.04.2014

Objectifs disciplinaires et MITIC du PER

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA	
<i>Liens</i> FG 23 – Choix et projets personnels; CT – Stratégies d'apprentissage – Gestion d'une	
Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (<i>appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...</i>)	
Utilisation d'un ordinateur et de ses périphériques (<i>imprimante, scanner, clé USB,...</i>)	
Utilisation autonome ciblée de ressources numériques d'apprentissage (<i>moyens officiels, didacticiels disciplinaires, ludo-éducatifs, outils d'aides en lignes, devoirs électroniques, ...</i>)	
Choix et utilisation autonome de diverses ressources numériques adaptées à la tâche projetée (<i>textes, présentations, dessins, musique,...</i>) jusqu'à la sauvegarde des documents	
Utilisation des menus contextuels à l'aide de la souris	
Exploration des possibilités (<i>synonymes, grammaire, ponctuation,...</i>) et limites du correcteur orthographique	
Utilisation du clavier et des touches spéciales (<i>ctrl, delete, alt, @,...</i>)	Approche dactylographique (<i>poser les 10 doigts, privilégier les touches standards</i>)

Voici une capture d'écran du plan d'études en ligne² (Formation Générale, MITIC)

En rouge, j'ai passé les objectifs disciplinaires travaillés via le logiciel Tap'Touche.

Ce logiciel permet essentiellement des progrès dans le domaine des MITIC pour l'élève. Bien sûr, l'utilisation du clavier.

Mais également, l'utilisation de l'ordinateur : l'allumer, accéder au site est une routine à développer.

Néanmoins, il serait faux de croire que la dactylographie ne sert qu'à elle-même. En effet, combien de fois les élèves doivent-ils écrire des documents à l'ordinateur ?

Certains d'entre eux connaissent à peine le clavier, et le travail devient long et fastidieux. Alors qu'en ayant préalablement entraîné les élèves à taper à dix doigts, sans regarder le clavier, le traitement de texte peut devenir un réel gain de temps.

L'objectif disciplinaire centré sur les MITIC devient alors transversal, d'où l'intérêt de travailler dès le plus jeune âge avec les élèves.

Dispositif de gestion de classe mis en oeuvre

Nous avons la chance de disposer d'une salle d'informatique. Chaque élève a un poste à sa disposition, et l'enseignant peut montrer ses gestes via un Beamer connecté à son propre ordinateur.

Nous avons décidé de mettre en place une sorte de rituel dans la classe : avant de débiter chaque cours à proprement dit, les élèves s'installent et lancent Tap'Touche. Les élèves arrivant de la gym, ils sont parfois très rapides, comme d'autres plutôt lent. Cela permet de « perdre » un peu de temps.

Les élèves font les exercices, chacun à son rythme, le principal étant d'être précis et non rapide. Lorsque le dernier arrive, les élèves ont encore 10 minutes pour travailler, puis ils passent à l'activité centrale de la leçon.

² <http://www.plandetudes.ch>, consulté le 13.04.2014

Mise en oeuvre de l'activité et analyse

Objectifs d'apprentissage et critères d'évaluation

- L'élève sera capable d'allumer un ordinateur et de se connecter à sa session personnelle

Vérification : l'ordinateur est allumé

- L'élève sera capable de lancer Safari ou Mozilla Firefox, puis de se connecter sur le site de Tap'Touche

Vérification : l'élève a lancé le programme

- L'élève sera capable de taper à dix doigts, sans regarder le clavier.

Vérification : l'enseignant passe dans les rangs, et observe les élèves. S'il remarque que quelqu'un « triche », l'enseignant lui donne un « pont », un objet en bois qui recouvre les mains et le clavier, empêchant l'élève de regarder ses doigts, sans cacher l'écran.

- L'élève sera capable de taper à dix doigts en se concentrant sur la précision (et non la vitesse)

Vérification : à la fin de chaque moment d'entraînement, on demande aux élèves d'aller sous résultats > journal, puis de chercher le dernier test qu'ils ont passé. Les élèves qui ont plus de 95% de précision ont atteint le but.

Planification

	Activités de l'enseignant	Activités de l'élève	Mode social de travail	Matériel	Temps
Avant le début de la leçon		Les élèves ont la gym ou la piscine (une semaine sur deux.)			
Début de la leçon		Les arrivent arrivent les uns après les autres (en fonction du temps qu'ils mettent à se changer)	Individuel		
		Chaque élève prend une place, allume son ordinateur, et lance Tap'touche	Individuel	Ordinateurs : chaque élève a un poste à disposition « pont » cachant le clavier aux E	
	Lorsque tous les élèves sont arrivés, l'enseignant laisse encore un peu de temps aux derniers pour travailler un moment sur				

	Tap'touche (5-10 min)				
Fin de Tap'touche	L'enseignant signale le changement d'activité	Les élèves vont dans l'onglet résultats > journal. Ceux qui ont 95% au dernier test ou plus lèvent la main.	Frontal		
		Les élèves ferment Tap'touche	Indivi.		
Activité principale	L'ens. présente la nouvelle activité. Celle-ci varie en fonction du programme prévu ce jour-là.				

Analyse de la mise en oeuvre

Atteinte des objectifs

Les objectifs ne sont pas « atteints » au sens où tous les élèves ne maîtrisent pas encore le clavier. Néanmoins, on constate chez les élèves via l'onglet « résultats » qu'ils font de réels progrès. De plus, nous avons introduit une forme de défi en vérifiant les résultats des tests : nous demandons à chaque fois qui a réussi à faire 100% de réussite. Les élèves montrent une réelle motivation et une grande fierté lorsqu'ils y parviennent.

Concernant nos objectifs d'apprentissage, déterminés selon la terminologie d'Anderson et Krathwohl³ (2001), ceux-ci sont atteints pour la plupart des élèves.

Certains ont du mal avec le dernier : privilégier la précision à la vitesse. En discutant avec une élève, celle-ci m'a confié qu'elle essayait de faire le plus vite possible, « parce que c'est plus rigolo. » Mais elle ne parvient toujours pas à s'empêcher de regarder son clavier.

Gestion de la classe

Avoir une salle d'informatique simplifie grandement la gestion, puisqu'aucun élève ne doit être occupé autrement qu'avec son ordinateur. Ainsi, pas besoin de mettre en place de système de roulement ou de plan de travail⁴.

D'autre part, le logiciel est en lui-même un outil de gestion de classe ! Puisqu'il permet aux élèves qui se sont changés rapidement d'être occupés en attendant les autres, sans que les plus lents n'y perdent en apprentissages nouveaux.

Pourtant, on pourrait souligner l'effet du retard des derniers élèves : en effet, ceux-ci ont bien sûr moins de temps à passer sur Tap'Touche que les autres, et apprennent donc naturellement moins vite. On pourrait tout simplement proposer aux élèves de s'entraîner en fin de leçon plutôt qu'en début, afin que chacun ait le même temps imparti ; ou encore, demander aux premiers arrivés de plutôt faire les jeux que les entraînements tant que tout le monde n'est pas présent.

Enfin, certains élèves se concentrent essentiellement sur leur rapidité et non sur leur précision ; De toute évidence, leur expliquer que la vitesse viendra plus tard grâce à leur précision n'est pas un moteur suffisant.

3 ANDERSON, L W, & KRATHWOHL D R (eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman

4 MAGOS, O. (1997) Le plan de travail, in www.pmev.fr

Plus value de l'utilisation de ce dispositif

Le choix de cette activité s'adaptait particulièrement bien à notre contexte, aussi bien celui de la classe que celui des horaires.

En effet, du point de vue de la disposition de la salle, le nombre d'ordinateur rend le travail de groupe peu intelligent : en effet, pourquoi se mettre à plusieurs sur le même ordinateur quand chacun peut apprendre à l'utiliser ? D'autre part, si chacun doit travailler à son poste, alors il faut que chaque élève ait à atteindre un objectif propre, et ici, purement lié aux MITICS, puisqu'il s'agit d'un cours d'informatique, et donc la plupart du temps, décontextualisé des autres objectifs disciplinaires.

Du point de vue des horaires, le temps relativement cours à disposition des élèves était à optimiser. Il est dommage de faire attendre les élèves qui sont rapide à se changer. Pourtant, on ne peut pas commencer le cours sans que toute la classe soit présente. D'où l'intérêt d'un enseignement où les élèves peuvent progresser librement, chacun à son rythme et sans l'intervention permanente d'un enseignant.

Tap'touch permettant à la fois à tous les élèves de travailler en autonomie à la fois en fonction de leur rythme personnel et du moment de leur arrivée, ce choix était donc judicieux.

Limites du dispositif

Ce dispositif est clairement adapté à un cours dédié à l'informatique, dans une salle bien équipée. Malheureusement, peu d'établissements ont la chance d'avoir à leur disposition une salle aussi pratique.

Mais cette tâche demandant peu d'organisation et permettant l'autonomie de l'élève peut facilement être adaptée.

Par exemple, on pourrait très bien imaginer que, dans un collège ne possédant que quelques postes par classe, le travail sur Tap'Touche soit une tâche faisant partie du plan de travail de la semaine (par exemple, faire la série d'exercice jusqu'au test 1).