

Différenciation pédagogique et TICE

En utilisant l'outil informatique en classe, on fait rapidement le constat de savoirs des élèves très différents (tant au niveau des savoir-faire que des connaissances théoriques). On peut déjà regrouper les élèves en trois premières grandes familles, à savoir :

- ✚ Ceux qui découvrent et utilisent le matériel de TICE uniquement à l'école (donc des débutants).
- ✚ Ceux qui savent faire beaucoup de choses sans toujours comprendre le pourquoi et qui ont des connaissances partielles, non structurées voir fausses.
- ✚ Ceux qui savent faire des choses en s'appuyant sur des connaissances structurées (assez rares).

De ce simple constat, la question de la différenciation pédagogique se pose naturellement pour permettre à chaque élève de progresser, de structurer ses savoirs, à son rythme et en fonction de son niveau.

Cette fiche a pour but de décrire quatre modes de différenciations pédagogiques en proposant pour chacun un bref résumé de projets testés en classe.

1- Différencier par les méthodes

Projet : "Le calque, premiers pas en traitement de texte"

L'objectif est la maîtrise du changement de police, de taille, de forme ... des caractères. Il peut s'étendre à la maîtrise de la mise en page, du couper/copier/coller ...

Après évaluation des connaissances des élèves sur ces compétences, on fait deux groupes : débutants et confirmés.

Dans un premier temps, les débutants bénéficient d'un apprentissage pas à pas des techniques (avec une phase courte de recherche seul puis un apport de l'enseignant).

Pendant ce temps, les confirmés ont un transparent avec quelques phrases tapées au traitement de texte dans des tailles, styles, polices... différents (ils peuvent aussi disposer d'une feuille d'explications). Ils doivent réaliser au traitement de texte une production identique au transparent qu'ils impriment. Le transparent sert alors d'outil d'autocorrection.

Par la suite, les élèves du groupe débutant qui auront gagné en autonomie pourront faire l'exercice du calque (en le simplifiant au besoin).

2- Différencier par les relations

projet : "fiches de résumés"

Ce projet peut être mis en place pour tout apprentissage d'utilisation d'un logiciel. Prenons le cas de l'apprentissage de l'utilisation du traitement de texte et par exemple d'apprendre à enregistrer ou à ouvrir un fichier.

L'objectif est d'apprendre et de s'entraîner à enregistrer et à ouvrir un fichier en traitement de texte.

Certains élèves savent déjà le faire aisément, donc, pendant que le groupe de débutants apprend et s'entraîne, le groupe de confirmés réalise une fiche explicative (comme un mode d'emploi) qui servira d'aide mémoire aux élèves du premier groupe.

Pour cela, ils devront écrire un texte synthétique et clair, faire et apprendre à faire des captures d'écrans* et les intégrer à leur page de texte avec des flèches ou des légendes.

Cette organisation pourra se répéter plusieurs fois et permettre ainsi de réaliser un glossaire de classe de fiches techniques consultables à volonté par les élèves débutants pour les rendre plus autonomes.

*La capture d'écran se fait de la manière suivante :

Appuyer sur le bouton "Impr. écran" du clavier (ou sur les boutons "Alt" + "Impr. écran" pour n'obtenir que la fenêtre active).

L'image capture d'écran se trouve alors dans le presse papier (comme pour un copier). Il suffit alors de la coller dans le traitement de texte (ou dans paint pour la modifier).

3- Différencier par l'organisation

Projet « livre numérique »

Un « livre numérique » est une sorte de petit film racontant une histoire avec des voix enregistrées et illustrée d'images fixes défilantes et de musique.

Le but de ce projet est la réalisation d'un livre numérique par des élèves de cycle III pour des élèves de cycle I. Le rôle de l'enseignant est d'apporter ponctuellement des connaissances théoriques ou techniques lorsqu'elles deviennent nécessaires, d'être le coordinateur du projet tout en permettant aux élèves une implication active dans le projet.

L'organisation :

- *Présentation* : Après une présentation succincte du projet, on liste les différentes étapes de conception du livre (sous forme de brainstorming) que l'on ordonne par la suite. Cela permet à tous les élèves d'avoir une vue globale du projet.
- *Choix de l'histoire* : choix d'une histoire (reprise ou écriture) par les élèves après que le maître ait fixé les contraintes (histoire adaptée aux enfants de cycle I, longueur adaptée, histoire réalisable, contrainte du personnage récurrent...)
- *Réalisation du personnage récurrent* : faire trouver aux élèves les 3 façons de réaliser le personnage (dessiner avec un petit logiciel de DAO*, dessiner sur feuille puis scanner, chercher un dessin sur internet). De là, trois groupes « fabriquent » individuellement leurs personnages. Chaque groupe présente ses personnages et explique leur fabrication. Ensuite tous les élèves s'essaient aux deux autres méthodes puis votent pour leur personnage préféré.
- *Elaboration collective du story-board* (genre de bande dessinée schématique accompagnée d'explications et de textes)
- *Répartition du travail* : L'enseignant présente succinctement les quatre ateliers (montage son – montage image – réalisation des décors – enregistrement des voix). Pour chacun, il montre l'utilisation du logiciel et les contraintes techniques. Les élèves déjà à l'aise avec un ordinateur seront sur les ateliers montage son et montage image. Les élèves débutants iront vers la réalisation des décors ou l'enregistrement des voix.
- *Travail de groupe* : réalisation des décors
réalisation des enregistrements.
entraînement pour les monteurs son puis montage.
entraînement pour les monteurs image puis montage.
- 1ère Projection et critiques
- *Finalisation* : présentation par les élèves des ateliers de montage des logiciels utilisés puis entraînement des élèves débutants en améliorant le montage ou en corrigeant les erreurs.

Les élèves confirmés font donc la majeure partie du travail de montage. Les élèves débutants n'ont pas la lourdeur du montage complet à réaliser mais réalisent seulement des petites modifications, ce qui permet de se familiariser avec le logiciel sans avoir la contrainte d'un travail trop difficile.

En parallèle du projet :

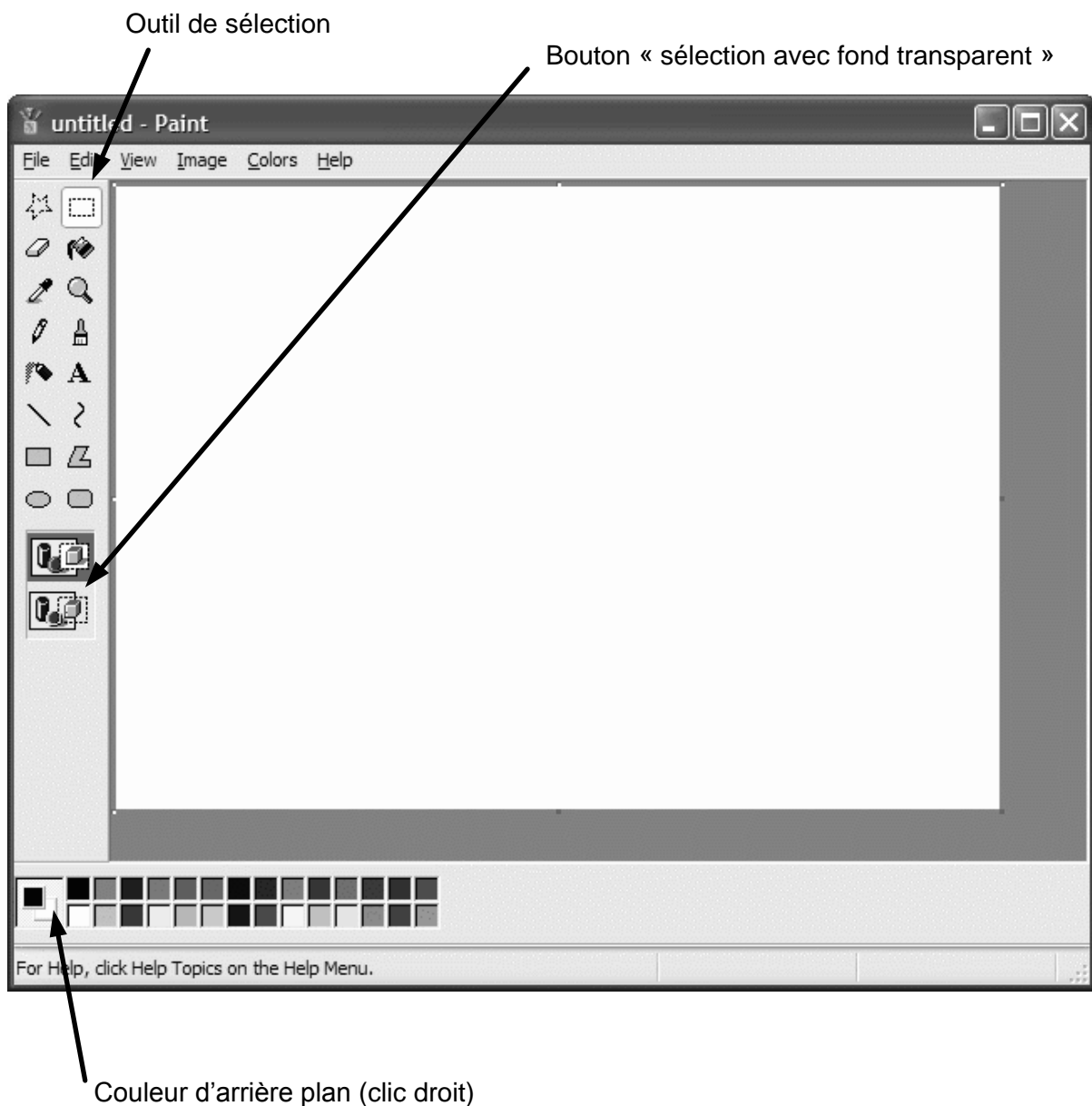
- Lors de la réalisation du personnage récurrent, l'enseignant profite des trois types de réalisations pour faire relativiser la pertinence de l'ordinateur pour ce type de travail (l'ordinateur n'est pas nécessairement l'outil le plus adapté).
- Lors de la présentation du logiciel de montage son, l'enseignant montre des trucages simples pour faire prendre conscience aux élèves que tout ce qu'on entend (ou voit) n'est pas toujours vrai (notamment sur internet).

Logiciels utilisés pour ce projet :

Les trois logiciels proposés ont l'avantage d'être simple à utiliser, suffisamment performants pour nos besoins et gratuits.

A- Pour la DAO (dessin assisté par ordinateur) : *paint*

Paint est un logiciel très simple d'utilisation, déjà fourni avec windows.



Il possède une fonction très utile : la sélection d'objets avec fond transparent.

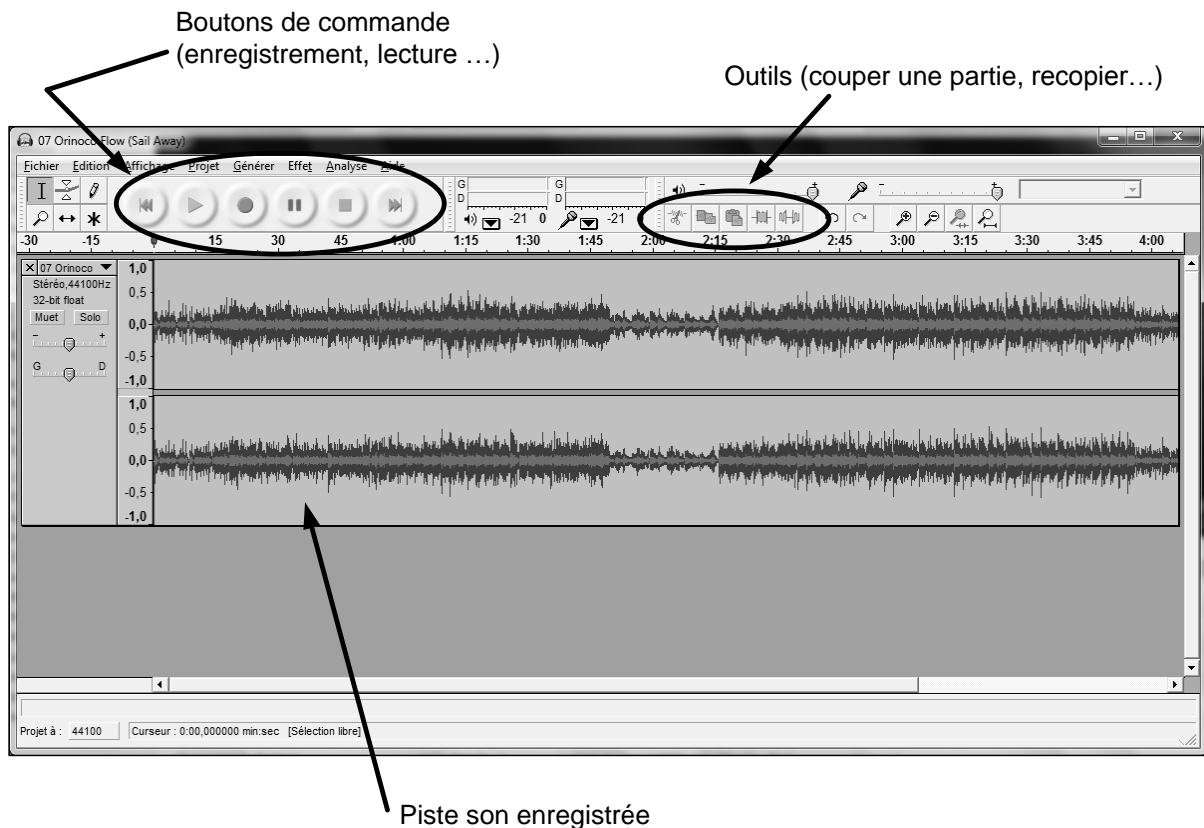
Pour l'utiliser, il suffit de mettre la couleur de fond comme couleur d'arrière plan et de cliquer sur le bouton "sélection avec fond transparent". Ensuite, il ne reste plus qu'à faire la sélection.

Pour ce projet, cela permet de sélectionner l'image du personnage récurrent sans fond et donc de l'intégrer dans les différents décors.

B- Pour l'enregistrement et le montage son : *Audacity*

Une adresse de téléchargement :

http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/edition_audio/fiches/19762.html



Pour s'enregistrer, il suffit de cliquer sur le bouton d'enregistrement, de parler dans le micro et de cliquer sur le bouton stop, comme avec un magnétophone.

A ce moment là, une piste audio apparaîtra et c'est elle que l'on pourra travailler.

L'utilisation de ce logiciel s'apparente à celle du traitement de texte. Par exemple, on sélectionne avec la souris la partie indésirable et on la coupe.

Une fois la bande son prête, il ne reste plus qu'à l'exporter (Fichier → Exporter comme Mp3)

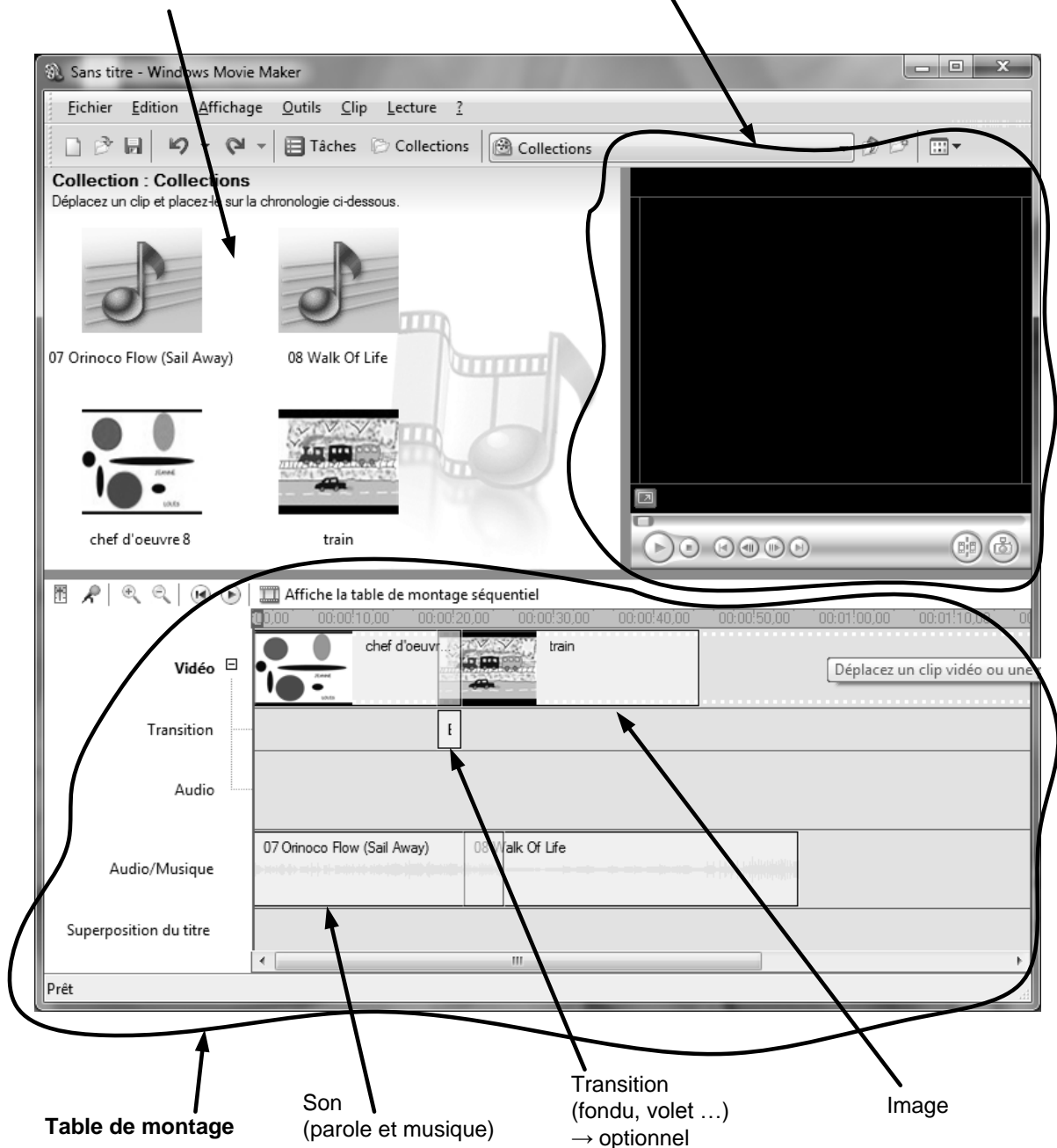
C- Pour le montage image : *Windows movie maker*

Une adresse de téléchargement :

http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/edition_video/fiches/26136.html

Collections
(fichiers sons et images utilisés)

Ecran de contrôle



Il faut d'abord importer tous les fichiers sons et images nécessaires
(Fichier → Importer dans les collections)

Une fois les fichiers importés dans les collections, il suffit de les glisser avec la souris sur la table de montage.

On peut si on le souhaite ajouter des transitions pour les images ou des fondus pour le son. L'écran de contrôle permet à tout moment de visualiser le montage en temps réel.

Une fois le montage terminé, il faut générer le fichier "film"
(Fichier → enregistrer le fichier video).

4- Différencier par les contenus

La différenciation par le contenu consiste à moduler la quantité de travail et/ou le degré de difficulté d'un travail selon les compétences des élèves.

Ce mode de différenciation apparaît implicitement dans les trois autres modes précédemment décrits.

On peut toutefois le mettre en place dans le cadre d'un **projet d'exposé** par binôme.

Les élèves, groupés par deux, ont à réaliser un exposé et doivent le rédiger au traitement de texte.

On cherchera à former des binômes débutant/confirmé

Cet exposé nécessitera de la saisie de texte, de l'intégration d'images (photos, schémas, dessins...) et de la mise en page.

L'élève débutant aura une saisie de texte moins importante que l'élève confirmé.

La phase d'insertion d'image sera laissée au débutant et le confirmé aura les tâches de modification, redimension... de ces images.

Le débutant effectuera la mise en forme des caractères (type, taille, style de police) et le confirmé la mise en page globale du document.