

Jeux vidéo et Internet

La classe à l'heure technologique

Malgré les encouragements officiels, malgré des crédits généreux souvent méconnus et inutilisés, la classe prend son temps pour se mettre à l'heure technologique. Pourtant, quel meilleur media que le jeu sur ordinateur pour gagner la confiance des élèves ?



Un jeu du site aventuremath.com

L'ordinateur en classe : *Tangente Éducation* a déjà abordé ce thème en 2003, soulignant la timidité de son utilisation. Deux ans plus tard, rien n'a changé. Si certains éditeurs de logiciels se sont organisés, se regroupant en particulier dans le cadre de « l'Espace Numérique des Savoirs », si certains départements (Bouches du Rhône, Landes...) ont pris des initiatives notables pour lancer des expériences dans des établissements pilotes, la majorité du système éducatif reste encore bien en retrait dans ce domaine. Le problème n'est pas exclusivement français puisqu'on le retrouve dans la plupart des pays d'Europe.

Tendance Internet

La principale tendance qui s'est fait jour dans ce laps de temps est le rôle prépondérant qu'Internet semble devoir jouer dans ce domaine. Si l'offre d'alors était principalement axée sur le CD-Rom, l'accélération de la connexion Internet a fait de ce dernier support un passage obligé du logiciel pédagogique. Pourtant, à l'échelle individuelle, ce qu'on appelle e-learning, ce service offert à domicile aux élèves qui veulent apprendre sur ordinateur, est encore loin d'être un succès. De grands groupes comme Hachette ou Atlas peinent à rentabiliser leurs investissements. À l'échelle de la classe, les éditeurs offrant des sites permettant remédiation et suivi personnalisé des élèves sous la conduite de leurs professeurs ne pavoisent pas : seuls deux d'entre eux (Maxicours avec ses QCM et Odile Jacob Multimedia) tirent leur épingle du jeu, et encore !

Certains enseignants déclarent ne pas être encore prêts à assumer les contraintes du suivi personnalisé. Une conclusion pourrait s'imposer : et si la solution était mixte, une offre de manuel scolaire associé à un site Internet des élèves, avec, pour les enseignants, une implication optionnelle ?

C'est en tout cas dans cet esprit que, pour la première fois dans l'histoire des manuels de mathématiques en classe, *Tangente* propose aux collègues, en option, l'abonnement des élèves au site www.aventuremath.com, pour un prix de moins de 5 euros par élève et par année scolaire.

Tendance jeu

La deuxième tendance, à l'instar du thème de ce numéro, consiste, pour faire passer un message éducatif, à aller plus loin dans la rencontre des univers des élèves. L'ordinateur, oui, mais sous la forme du jeu vidéo. Pour les élèves du primaire, cette tendance se développe régulièrement. Ainsi, le Réseau Éducation-Médias a conçu des jeux éducatifs pour aider les enfants à développer des compétences. Le secteur reste encore en friche pour les plus grands. Tout juste peut-on citer des expérimentations pour des disciplines comme l'histoire-géographie, qui se prêtent bien à la scénarisation. Ainsi, dans le cadre du projet européen *Teaching with Games*, né d'une collaboration entre un laboratoire de recherche et l'éditeur de jeux vidéo Electronic Arts, trois groupes d'élèves du Royaume-Uni pourront bientôt s'adonner en classe à des jeux vidéo.

En France, peu de produits. L'éditeur Belin, qui avait proposé des jeux il y a quelques années dans le CD-Rom destiné aux enseignants, n'a pas profité du développement du potentiel informatique pour renouveler l'expérience. Finalement, il n'y a guère, là encore, que POLE qui, après ses CD-Roms de la gamme Logissimo, démarrée il y a quelques années, vient de créer dix jeux éducatifs sur ordinateur associés à son manuel *Aventure Math*. Certains sont sur le CD-Rom pédagogique d'accompagnement, les autres sont ou seront disponibles sur le site des élèves www.aventuremath.com.

G. C.