

Source : L'Alsace.

N° et date de parution : réf. ed200200902050609181- ALSA - 01640353 – 05/02/2009

Informatique Expérience prometteuse au collège de Guebwiller.

Depuis la rentrée 2007, enseignants et personnels administratifs du collège de Guebwiller travaillent avec **ScolaStance**, un espace numérique de travail. Les professeurs d'EPS, eux, ont cherché une solution mobile. « En septembre 2007, on nous a demandé de faire l'appel sur **ScolaStance**. Nous avons refusé car, ne disposant pas d'ordinateur au gymnase, c'était trop compliqué. Nous avons donc continué à utiliser les feuilles d'appel papier », se souvient Richard Skarniak, professeur d'EPS (éducation physique et sportive) au collège Grünewald, à Guebwiller. Le principal a compris, d'autant que ces enseignants se sont mis rapidement en quête d'une solution. « Au départ, nous nous sommes tournés vers les UMPC, ces mini-ordinateurs, uniquement graphiques. Mais on avait un souci : ces appareils coûtaient à l'époque 1000 E pièce et nous sommes 7 professeurs », indique Richard Skarniak. Via Microsoft, l'enseignant est entré en contact avec une association indépendante, Projetice, qui cherche à promouvoir les utilisations pédagogiques des technologies de l'information et de la communication. « L'association a servi d'intermédiaire et de facilitateur » Le responsable de cette structure, lui-même enseignant, a cherché un partenaire industriel qui pourrait prêter le matériel à l'établissement. « Ce genre de solution n'avait encore jamais été mis en œuvre. C'est ce qui a plu à l'association », souligne l'enseignant, qui a reçu les premiers appareils — des Samsung — à la Toussaint 2007.

La contrepartie ?

Les enseignants doivent faire des retours d'expérience. Concrètement, grâce à ces petits ordinateurs, les enseignants ont pu faire l'appel sur **ScolaStance**, directement depuis le gymnase, grâce à une liaison Wifi entre les bâtiments. « C'était du jamais vu ! » s'étonne encore l'enseignant, qui a travaillé sur ce projet avec un de ses collègues, Mathieu Rondepierre. « Sans Projetice, ça n'aurait pas pu se faire, car il n'y a quasiment jamais de liens directs entre les établissements scolaires et les industriels. L'association a servi d'intermédiaire et de facilitateur », assurent de concert les deux hommes. Faire l'appel, ce n'est pas mal, mais l'ambition reste limitée. Les deux hommes ont donc voulu aller plus loin : « Notre but est de développer l'usage de l'informatique dans les gymnases. » Par exemple, ils ont rentré dans la machine les fiches techniques des exercices de gymnastique — les « référentiels » — que les élèves peuvent consulter au cours de la séance. « On y a adjoint la vidéo grâce au concours de deux élèves gymnastes. Ils venaient entre midi et 14 h et nous filmions les exercices. Désormais, les élèves qui cliquent sur le schéma voient aussi la réalisation de la figure. On peut même coupler l'appareil à un vidéo-projecteur », explique Richard Skarniak. « Les élèves se prêtent au jeu car c'est ludique et facile d'utilisation » Mathieu Rondepierre, lui, a eu l'idée de filmer ses élèves en badminton : « Après, je peux leur montrer leur prestation. Si je leur dis qu'ils sont peu mobiles, ils s'en rendent compte immédiatement et ils peuvent évoluer plus facilement. » Rien d'extraordinaire en soi pour les férus d'informatique, mais c'est une petite révolution dans un gymnase scolaire où, finalement, ces enseignants mettent en œuvre les techniques utilisées par les sportifs de haut niveau. Mieux, les enseignants associent les élèves à cette démarche. « Jusqu'à présent, les élèves dispensés faisaient surtout de l'arbitrage et de l'observation. Désormais, ils se chargent du matériel, vont présenter les fiches techniques aux autres élèves ou encore gèrent le tournoi de badminton. En rentrant une performance, les élèves peuvent aussi calculer leur note et voir ce qu'ils doivent améliorer pour progresser », ajoute Richard Skarniak. L'informatique devient donc un support de cours supplémentaire, un outil de progression. « On constate que les élèves se prêtent au jeu car c'est ludique et facile d'utilisation. On est donc en train de voir avec les collègues s'il ne serait pas possible de prendre en compte cette pratique pour valider chez les élèves certains modules du B2I, le brevet informatique et internet », ajoute Mathieu Rondepierre. « Et pour nous, enseignants, l'utilisation de l'informatique devient naturelle », complète Richard Skarniak.