



Le journal des animateurs

des Centres de Ressources Multimédia de la Moselle
N°1- Décembre 1999

Sommaire

Editorial

En direct des Centres

Zoom Actu :

Les fournisseurs d'accès Internet : conseils, accès gratuits

Espace technique :

Les appareils photos numériques

En direct des écoles :

Un site Internet à l'école de Jussy : Et si..... ?

Le cédérom :

BIBLIOROM Larousse

Le dossier :

Typologie des cédéroms

En direct du CDDP :

Ouvrages sur les nouvelles technologies (T.I.C.E.)
Le livre : Internet mode d'emploi pour l'enseignant

Pour contacter l'équipe, donner vos avis, proposer des contributions au journal : animinfo57

Pour télécharger ou consulter <http://www.ac-nancy-metz.fr/ia57/ia/animinfo57>.



ANIMINFO57 : le trimestriel des animateurs à destination des enseignants de Moselle

Trimestriel, @niminfo se décline sous deux formes complémentaires : une version téléchargeable qui peut être imprimée (format PDF) et une version consultable en ligne sur le site web de l'IA : <http://www.ac-nancy-metz.fr/ia57/ia/animinfo57>.

Il propose des chroniques rédigées par l'équipe TICE 1° degré (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) ainsi que des articles de terrain (compte rendu d'expériences, point de vue d'utilisateurs,...).

Qui sommes nous ?

L'équipe TICE 1° degré est composée de 8 instituteurs et professeurs des écoles placés sous la responsabilité pédagogique de l'IEN de la circonscription de Château-Salins. Cela représente six animateurs répartis dans les centres de ressources multimédia qui sont chargés de l'accompagnement des pédagogues TICE (organisation d'ateliers, conseils techniques et pédagogiques, suivi de projet,...) plus deux permanents à l'inspection académique (Paul GERBER chargé de mission Internet et projets et Pierre MORELLI chargé de mission NTIC 1° degré).

Chaque animateur dispose d'ordinateurs et de logiciels éducatifs, d'un accès à l'Internet et d'ouvrages de référence et peut recevoir les enseignants dans ses locaux ou dans les salles de formation de l'IA (Metz, Créhange).

Nous espérons grâce à cette publication compléter le dispositif d'accompagnement des TICE et répondre en partie à la demande d'édition de documents récapitulatifs, de fiches synthétiques formulée par de nombreux stagiaires de formation continue.

Cette publication a l'ambition d'être plus qu'un recueil de recettes ou un catalogue de solutions «clés en main ». Elle souhaite synthétiser et sérier différents types d'utilisations pédagogiques des TICE afin de permettre à chacun de trouver une manière propre de se les approprier.

Deux grands axes gouvernent notre travail : l'utilisation de CD Rom « éducatifs » et l'utilisation d'Internet en classe. Sur le premier point, nous vous informons que le ministère de l'éducation a fourni à chaque circonscription un lot de 13 CD Rom Reconnus d'Intérêt Pédagogique (RIP), afin que ces produits puissent être mis à disposition des écoles. Ces CD Rom feront l'objet cette année de la production de fiches d'analyse descriptive ainsi que d'une procédure de recueil d'usages pédagogiques c'est-à-dire, des fiches d'usages prochainement consultables sur le Web.

Toutes les écoles développant un projet utilisant les TICE sont invitées à contacter l'animateur du centre de ressources multimédia de leur secteur pour que leurs expériences alimentent un répertoire de ressources accessibles sur le Web.



EN DIRECT DES CENTRES

(La vraie fausse histoire des Centres)

CENTRE DE RESSOURCES MULTIMEDIA DE YUTZ

Circonscriptions de Florange, Hayange, Rombas, Thionville, Uckange, Yutz.

Coordinateur : MICHELON Christian c.michelon@ac-nancy-metz.fr

Vous souhaitez inclure des illustrations originales dans votre journal, vos affiches, vos recueils, le Centre de Ressources Multimédia de Yutz met ses deux scanners à votre disposition.

Internet, c'est à la mode...

Mais quelles utilisations en classe ou à la maison ? A quel prix ?

Les catalogues regorgent de cédéroms...

Quels sont ceux qui répondent le mieux aux besoins de la classe ?

CRM YUTZ 53 rue de la République 57970 YUTZ tél : 03 82 56 66 60

CENTRE DE RESSOURCES MULTIMEDIA DE FREYMING-MERLEBACH

Circonscriptions de Forbach, Freyming-Merlebach, Saint-Avold Nord et Sud.

FICHE D'IDENTITE :

Nom : Centre de Ressources Multimédia

Surnom : C.R.M

Adresse : 11, avenue des alliés
57 800 Freyming-Merlebach

Tél : 03.87.29.87.06

E mail : chri.muller@ac-nancy-metz.fr

Locataire : Christophe Muller

COMPETENCES :

Sensibilisation des enseignants à l'utilisation des TICE dans les classes.

Guide dans la mise en œuvre des projets pédagogiques (choix du matériel, pratiques pédagogiques) et suivi des projets.

Intervention lors des stages de formation continue, des conférences pédagogiques, ou de formation d'enseignants dans les écoles.

Mise en place d'ateliers les mardis soirs, ou formation « à la carte ».

Consultation de Cd rom au centre, et possibilité de prêt de matériel (appareil photo numérique, scanner)

A bientôt.

CENTRE DE RESSOURCES MULTIMEDIA DE FAULQUEMONT

Circonscriptions de Boulay, Château-Salins.

Centre de Ressources Multimédia de Faulquemont
Collège Verlaine
57380 FAULQUEMONT
Tel : 03 87 90 78 49
Mail : ph.aubert@ac-nancy-metz.fr

Créé depuis la rentrée 1999, le CRM de Faulquemont est un des 2 premiers à s'installer dans un collège, avec le CRM de Lemberg.

Le collège Paul Verlaine fait partie des 23 collèges prochainement dotés d'ordinateurs par le Conseil Général cette année.

L'animateur du CRM n'est pas l'animateur TICE du collège. Mais il existe des travaux et des projets menés entre le premier et le second degré, qui seront appelés à se développer dans le futur.

Le CRM peut mettre à disposition des enseignants et des classes des logiciels pédagogiques, un appareil photo numérique. L'animateur peut vous aider et vous conseiller dans la rédaction de projets, de demande de financement, d'achat de matériel.

Le premier atelier hors temps scolaire débute le 4/01/2000 et aura lieu au centre de formation, situé à l'école Mouzaïa de Créhange (salle 9).

Le centre de formation est le 2^{ème} de la Moselle, après celui créé à Metz, rue des mirabelles. Inauguré le 10 décembre 1999, il est équipé de 12 ordinateurs Pentium III, de scanners, imprimantes et appareils photo numériques. Il accueille les enseignants du premier degré pour des stages de formation, animations pédagogiques et ateliers hors temps scolaire.

CENTRE DE RESSOURCES MULTIMEDIA DE SARREBOURG

Circonscriptions de Sarrebourg Est et Sarrebourg Ouest

Situé au 2ème étage de l'Inspection de l'Education Nationale de Sarrebourg-Est, 9 rue Erckmann-Chatrion à SARREBOURG, à deux pas de la gare SNCF, le centre offre un espace convivial pour initier aux nouvelles technologies de l'Informatique et de la communication.

Un équipement rénové.

3 ordinateurs multimédias de type Pentium partagés en réseau, 1 ordinateur portable , 2 scanners,

1 appareil photo-numérique, 1 modem Numéris, 1 modem RTC, 1 imprimante Couleur

Des activités variées

Le Centre est plus particulièrement dédié à Internet, en permettant un accès rapide au Réseau mondial par une connexion Numéris ainsi qu'une connexion RTC .

Des ateliers spécifiques vous permettront de vous initier à la pratique de la recherche documentaire, à la consultation des banques de données.

Une logithèque bien fournie vous fera découvrir (sur rendez-vous) les nouvelles productions multimédias comme:

- des encyclopédies,
- des logiciels éducatifs (dont ceux *reconnus d'intérêt pédagogique* par le Ministère de l'Education Nationale),
- des logiciels outils comme la publication assistée par ordinateur

La conception de pages Web publiables sur Internet.

Le responsable du Centre : **Gilbert BRUCKER** g.brucker@ac-nancy-metz.fr

Tél : 03.87.25.71.61 Fax 03.87.23.06.76 c/o IEN Sarrebourg-Est

CENTRE DE RESSOURCES MULTIMEDIA DE METZ

Circonscriptions de Metz Bellecroix, Metz AIS, Metz Est, Metz ST-Vincent, Metz Sud, Montigny-lès-Metz.

Après plus d'un an de service dans les locaux du CDDP, le CRM de Metz déménage dans un verger gorgé de fruits dorés comme le soleil. Le centre (le déménagement aura eu lieu au moment où vos yeux parcourent ces lignes) se situe à présent à l'école Château Aumiot II, près de la salle de formation multimédia de Metz : la bien nommée "salle des Mirabelles". L'implantation du centre était prévue à la Barbade ou Antigua mais l'avion cargo prévu pour le déménagement a été victime d'un détournement...

Vous trouverez ci-dessous les coordonnées du Centre :

Centre de Ressources multimédia 1^{er} degré
20, rue des mirabelles
57050 Metz

Tél : 03-87-18-50-53

Fax : 03-87-33-68-00 c/o IEN Bellecroix

MAIL : m.behr@ac-nancy-metz.fr

Interview d'un des responsables de l'échec du déménagement vers les tropiques



Quelle organisation représentez-vous ?



Je suis officiellement mandaté par la Trésorerie Internationale des Composants Electroniques, la TICE.



Quid ?



Un organisme non-officiel de comptabilisation des matériels intégrant des nouvelles technologies.



Quelle noble cause ! Mais quelles sont les raisons de votre acte ?



C'est simple. Le centre de Ressources de Metz DOIT pour des raisons évidentes rester à Metz. Il y sera très bien, à côté d'une salle de formation équipée de toute la technologie dernier cri en matière de numérisation. Les ordinateurs en réseau disposent d'un accès collectif à l'Internet et favorisent la mise en place d'un travail collaboratif. Le ménage à besoin d'être fait, sur les disques durs, mais tout est en place pour que mon collègue Linux (pseudonyme) commence ses expérimentations...



Rappelons également que les cédéroms et les appareils de numérisation n'ont pas souffert du déménagement. B@i B@i

CENTRE DE RESSOURCES MULTIMEDIA DE LEMBERG

Circonscriptions de Sarreguemines Est et Sarreguemines Ouest

Sur l'axe Paris-New-York, borne kilométrique 430, sied le Docteur Schweitzer du Bitcherland, radio-amateur et chevalier blanc du Multimédia ; défenseur des valeurs pédagogiques dans les pratiques TICE, conseiller habile rompu à l'art de la négociation, mobile à bord de son car régie équipé Hi-Tech, il interviendra en temps et vitesse réels. Un clic (c.[scheffer](mailto:c.scheffer)) un coup de fil (03 87 06 52 48) ou un fax (03 87 06 85 73) et à vos questions il donne réponse.

Et à partir de janvier des ateliers volants seront organisés. Tentez de contacter Claude Schaeffer les 100 premières interventions sont gratuites...

Pour les plus téméraires boussoles et GPS vous seront bien utiles.



LES FOURNISSEURS D'ACCES INTERNET (FAI)

Nous vous suggérons de suivre ces quelques conseils avant de faire le choix de votre fournisseur d'accès qui vous ouvrira la porte du Cyberspace, aventure passionnante certes mais semée d'embûches.

CHOIX DU TYPE DE CONNEXION :

Il faut tenir compte du débit (temps d'accès influant dans le coût des connexions) et de la fiabilité de la connexion (encombrement, trafic, source d'échec) . Le plus souvent les fournisseurs d'accès vous propose deux types de connexion :

RTC :

La connexion par le Réseau Téléphonique Commuté (RTC) est la plus répandue. Elle est la plus lente et la moins fiable. Ces lignes sont analogiques. La vitesse maximale théorique est à l'heure actuelle de 56 000 bauds (norme la plus répandue à l'heure actuelle)

NUMERIS :

La connexion par Numéris (ou ISDN) est numérique. Une carte spécifique 'Numéris' est nécessaire ainsi que l'option numéris de France Télécom Duo qui donne droit à une ligne ISDN et une (voire deux) RTC. Si bien que vous pouvez recevoir, à l'inverse de la connexion RTC, des appels pendant que vous naviguez. Et surtout la liaison est beaucoup plus fiable. Le débit théorique est de 64 000 bauds

Cependant il faudra prévoir un surcoût non négligeable, à savoir les frais de mise en service qui s'élèvent à 595F TTC ainsi que l'abonnement Numéris 64 kbit/s de 165F TTC par mois.

Vous pourrez résilier votre abonnement RTC puisqu'une ligne analogique est déjà comprise dans un abonnement Numéris de type Duo.

ASSISTANCE

Elle peut être de deux types :

HotLine par téléphone :

Elle est payante par le service de prélèvement sans douleur de France Télécom, c'est à dire votre facture téléphonique. Ces numéros sont facturés de 0,99F à 2,23 F par minute par les fournisseurs gratuits. Au final, cette assistance est très souvent coûteuse.

LES TARIFS

Opter systématiquement pour une tarification Locale

Vérifiez avant tout que le fournisseur choisi dispose bien d'une connexion en tarification locale pour vous. Il faut savoir que tous les providers ne couvrent pas toute la France

TRAVAUX PRATIQUES

Les kits de connexions et les paramètres de connexions

Il existe plusieurs façons de se connecter à Internet. Les fournisseurs proposent une ou plusieurs de ces méthodes.

Kit de connexion qui impose un navigateur :

Pour une personne peu expérimentée, cette solution est facile. Il suffit de se fournir chez le fournisseur d'accès, ou le plus souvent au kiosque et un magasin associé au Fournisseur d'accès (Fnac, Conforama, But, Camif, ...) d'un kit de connexion gratuit. La procédure d'installation est automatique. Cette option est toutefois contraignante. En effet, elle impose le navigateur.

Kit de connexion qui laisse le choix du navigateur

Si un navigateur est installé ce kit propose d'installer un script de configuration (fichier de type *.ins). Mageos (fnac) et WorldOnLine proposent ce type de kit.

Edition des paramètres de connexions :

Cette option est réservée aux utilisateurs avertis. Les paramètres de connexion sont accessibles en ligne sur le site des fournisseurs d'accès ou bien peuvent être envoyés par courrier.

INTERNET : FOURNISSEURS D'ACCES (ou PROVIDER) GRATUITS

Il est possible maintenant, en France de s'abonner a Internet gratuitement.

Vous n'avez que l'embaras du choix. Dans cette jungle de proposition, il vous faut quelques repères afin de ne pas tomber dans certains pièges.

Ces abonnements bien qu'étant gratuits présentes quelques inconvénients qui peuvent ne pas être négligeables et entraîner des coups supplémentaires.

TABLEAU RECAPITULATIF DES FOURNISSEURS D'ACCES INTERNET						
	Durée	Hot Line	Tarif Hot Line	Boîte à lettres	Kit de connexion	Tarif local
Lokace Online	1 an	du lundi au vendredi de 10 h à 18 h	0,99 F/mm	illimitée Par Internet	Configuration à télécharger Kit de connexion	Oui
Free	Non limitée dans le temps	6j/7 de 10 h à 22 h	2,23 F/mm	Illimitée Pop3	Inscription en ligne ou Minitel Retour des paramètres par poste sous 48 heures	Oui
Liberty Surf	1 an Renouvelable	7 j /7 de 10 h à 22 h	2,23 F/mm	Illimitée Pop3	CD Rom fourni par Darty But ou envoyé par courrier (délai 2 à 3 semaines) ou configuration automatique en ligne	Oui
VNUnet Online	Illimitée	Echange par e-mail	Gratuit par e-mail	1 adresse par compte créé	en ligne	Oui
Mageos	1 an Renouvelable	7 j /7 de 10 h à 22 h	0,99 F/mm Numéro Indigo En cas de problème Forfait de 20 F par tranche de 5 mn (Paiement CB)	Illimitée Pop3	Abonnement en ligne avec configuration automatique ou téléchargement d'un fichier de configuration (mageos.ins)	Oui
World Online	Sans limitation dans la durée	7 j /7 de 10 h à 22 h	Appel téléphonique grâce à un Numéro Audiotel.	Illimitée Pop3	Abonnement en ligne avec configuration automatique	Oui
Freesbee	Illimitée	7 j /7 de 8 h à 24 h Guide et aide téléchargement sur le site en format PDF	2,23 F/mm	5 adresses Pop3	Appel téléphonique Envoi CD Rom de connexion	Oui



LA PHOTO NUMERIQUE.

Depuis leur apparition, les appareils photos numériques sont en constante évolution. Ils permettent de numériser des images et de les insérer dans des documents multimédias. La résolution des capteurs, la qualité des imprimantes couleurs permettent à ces appareils numériques de rivaliser petit à petit avec les appareils traditionnels (appareils photo argentiques).

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT DE L'APPAREIL NUMERIQUE :

L'image est focalisée sur les capteurs qui transforment la lumière en signaux électriques traités par l'appareil de manière à la coder en une suite de 0 et de 1 pour la transformer ensuite en un fichier directement intelligible et exploitable par l'ordinateur.

L'objectif :

Formé de lentilles, il envoie l'image sur le capteur. Il permet de la focaliser, c'est-à-dire de la rendre nette. Deux options sont offertes : soit la focale fixe, en général un semi-grand angle correspondant à un 35 mm en photo traditionnelle, soit un zoom. Le zoom optique, le plus performant, peut aller jusqu'à 3 fois.

Les capteurs :

La qualité de l'image dépend directement des capteurs. La principale caractéristique du capteur est sa définition, c'est-à-dire le nombre maximal de points qui composent l'image. Un capteur de 307 000 pixels (ou points) est capable de restituer une image de 640 x 480 pixels. C'est une image de faible définition. Les capteurs récents peuvent atteindre plus de 2 millions de pixels soit une définition de 1800 x 1200.

Le viseur :

Il permet de faire le cadrage. Deux possibilités sont offertes : le viseur optique traditionnel ou l'écran de visualisation intégré appelé écran LCD, implanté au dos de l'appareil.

L'écran LCD permet non seulement de cadrer l'image, mais aussi de la visualiser directement après la prise de vue. Cet écran, gros consommateur d'électricité, doit être utilisé avec précaution. Il devient difficile à lire dans des lumières très fortes (exemple : plein soleil).

LE STOCKAGE :

L'appareil photo numérique transforme l'image en fichier qu'il faudra sauvegarder dans une mémoire de masse. Elle se présente sous forme de cartes amovibles de 2 Mo jusqu'à 32 Mo. Il existe deux formats de cartes mémoires :

- Compact Flash : carte choisie par beaucoup de constructeurs : Kodak, Nikon, Minolta, Canon.....
- Smart-Média : format préféré par Olympus, Fuji, Agfa.
- Enfin, Sony a choisi pour stocker ses photos une mémoire originale qui est la disquette qui est directement utilisable dans un ordinateur.

Pour occuper le moins de place possible dans la mémoire, ces fichiers sont sauvegardés sous un format compressé : jpeg.

Exemple : cas d'une mémoire de 2 Mo :

- une photo de 640x480 pixels aura une taille de 60 ko soit environ 30 photos
- une photo de 1000x780 pixels aura une taille de 120 ko soit environ 15 photos
- une photo de 1800x1200 pixels aura une taille de 480 ko soit environ 4 photos

Ainsi, le choix d'une haute définition de l'image réduira proportionnellement le nombre de photos stockées la mémoire.

TRANSFERT DES IMAGES :

Les images stockées dans l'appareil photo peuvent être consultées sur l'écran de visualisation, mais il est plus intéressant de les transférer dans la mémoire de l'ordinateur, ce qui permet de vider la mémoire de l'appareil photo.

Plusieurs méthodes :

- Brancher l'appareil photo sur le port série de l'ordinateur à l'aide d'un câble spécifique. Un petit logiciel fourni avec l'appareil transfère les fichiers sur le disque dur. Le chargement est très lent pour les images en haute définition.
- Extraire la carte de l'appareil contenant les images pour la brancher directement sur l'ordinateur : c'est le cas pour les cartes Compact Flash.
- Introduire la carte mémoire dans un lecteur de cartes spécialisé.
- Placer la carte mémoire dans un dispositif qui fonctionnera comme un lecteur de disquette que l'on utilisera directement dans l'ordinateur.

LES PIEGES :

- Les appareils photos numériques consomment beaucoup d'énergie : certains sont livrés avec des **batteries rechargeables**, d'autres avec plusieurs piles de 1,5V. Il faut rapidement les remplacer par des batteries rechargeables si l'on ne veut pas se ruiner ! Ne pas oublier que les écrans LCD consomment beaucoup d'énergie. Pour un usage intensif, utiliser de préférence le viseur traditionnel.
- De nombreux appareils sont à présent équipés d'un zoom : ces zooms numériques donnent des résultats décevants, donner une préférence aux zooms optiques.
- Prévoir des cartes mémoires de taille suffisante (cf. la rubrique " Stockage ").

QUEL USAGE :

Le principal avantage de ces appareils est la **rapidité d'utilisation** : l'exploitation d'un cliché est immédiatement possible (**pas de délai de développement** de photo). On préférera l'appareil photo numérique pour des applications qui ne demandent pas une trop haute définition : illustration d'un **site Internet**, transmission rapide par **courrier électronique**, documents multimédias sur **cdéroms**...

Autre avantage : on peut **modifier à loisir** une image numérique à l'aide d'un programme de retouche d'images fréquemment fourni avec l'appareil : réaliser des trucages, modifier l'apparence d'une photo (couleur, contraste, luminosité, ajout ou retrait d'éléments...).

Les nouvelles générations d'appareil photo numérique ont une qualité d'image qui tend à se rapprocher de l'argentique.



Et si l'on n'avait plus Internet ?

(Internet à l'école de Jussy). Guy Bergé

Qui d'entre-nous s'interroge encore sur tous les apports de la fée électricité ? A moins d'une panne !

Internet est arrivé dans notre école voici deux ans et demi. Au fil des mois cet outil a été progressivement intégré aux pratiques de la classe et peu à peu il a pris sa place. Oui mais laquelle ? D'où l'idée de poser la question qui sert de titre, à mes élèves de CM1-CM2.

Voici les réponses :

- On n'aurait plus de contact avec le Québec.
- On n'aurait plus que les logiciels.
- On perdrait notre travail (référence à ce qui se trouve sur notre site).
- Nos exposés seraient peu géniaux car on n'aurait pas beaucoup d'illustrations.
- On ne pourrait plus entrer en contact avec d'autres écoles.
- Nos projets tomberaient à l'eau .
- Ça ne servirait presque à rien de faire des textes, juste pour le journal.
- Quand on a Internet, c'est comme si on découvrait le monde..... et si on ne l'a plus on ne peut pas découvrir le monde. (Laura CM1)
- Si on peutmais il faut voyageret ça coûte cher ! (Arnaud CM2)

Avec leur mots ils ont mis en exergue les apports majeurs de ce nouveau média.

UNE MOTEUR POUR L'EXPRESSION ECRITE

C'est un des plus importants. L'écrit prend pleinement son rôle d'outil de communication. Le nombre de visites comptabilisées sur le site, les messages reçus, la possibilité de montrer son travail à des parents éloignés connectés au web, tout cela amène les jeunes auteurs à penser qu'ils ont été lus ou qu'ils vont l'être. Il en découle un goût pour écrire et le souci d'une production de qualité. La nécessaire concision imposée par le support conduit à une approche différente des autres domaines de la langue. Les subordonnées relatives, la transformation verbe/nom ou adjectif/nom deviennent les instruments d'une langue plus efficace.

UN IMMENSE ESPACE DOCUMENTAIRE

Au fil des mois les pages disponibles sur le réseau francophone ont connu une croissance étonnante tant en nombre qu'en qualité. Les enseignants et universitaires prennent une part importante à ce développement, de sorte que l'on est quasiment assuré de trouver l'information dont on a besoin.... pour peu que l'on sache organiser sa recherche.

UNE NOUVELLE APPROCHE DE LA CORRESPONDANCE SCOLAIRE

Plus rapide, bien moins coûteuse, moins contraignante, une plus grande facilité pour trouver des correspondants, la correspondance électronique permet de redynamiser une activité, mise à mal par la suppression de la franchise postale, qui est pourtant d'un grand intérêt pédagogique.

UNE RELATION MAITRE-ELEVE MODIFIEE

Mettre en oeuvre un projet de publication pour Internet implique un partage des tâches, chaque groupe étant responsable d'une partie, l'enseignant devient le coordonnateur. De la qualité du travail de chacun dépendra la qualité de la réalisation finale; le mot responsabilité prend une autre dimension. Dans la classe des outils ont été créés pour visualiser l'avancement du travail de chacun.

UNE RAISON SUPPLEMENTAIRE

Les nouveaux programmes en projet indiquent : *l'élève doit écrire au moins 1 h par jour dont 60% du temps consacré à des productions originales.*

L'utilisation de ce nouvel outil permet d'atteindre cet objectif en gommant une grande partie du caractère fastidieux, tant pour l'enseignant que les élèves, que peut parfois présenter l'expression écrite. Et, cerise sur le gâteau, les correcteurs intégrés aux traitements de texte soulagent grandement du pénible « toilettage orthographique ».

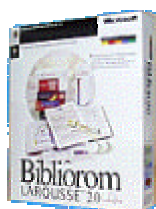


LE BIBLIOROM LAROUSSE 2.0

Conception : Microsoft

Edition : Havas Interactive

Prix : 690 francs



Configuration minimale requise :

Pentium 60, 16 Mo de Ram, 15 Mo sur le disque dur, lecteur CD quadruple vitesse.

Descriptif :

Le Bibliorom est une bibliothèque multimédia comprenant 6 ouvrages de référence :

- le **petit Larousse illustré** (87700 articles)
- le **Thésaurus Larousse**,
- le **dictionnaire des citations françaises et étrangères**
- **3 dictionnaires bilingues** : français/anglais, français/allemand, français/espagnol.

3000 liens Internet sont également proposés pour obtenir des renseignements complémentaires.

Ce n'est pas une encyclopédie, mais un dictionnaire accompagné d'une très bonne documentation multimédia. (photos, sons, vidéos et animations, cartes géographiques).

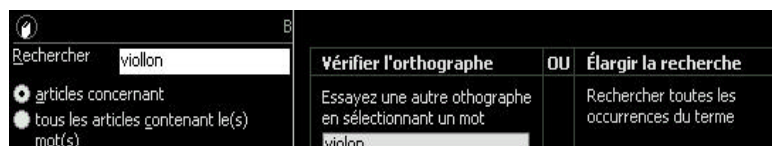
Facile à installer, le Bibliorom adopte une interface soignée, claire et fonctionnelle. Il est possible d'installer le petit Larousse et le dictionnaire français/anglais sur le disque dur afin de pouvoir y accéder à tous les instants sans recourir au CD-Rom.

Le Bibliorom est également accessible directement dans Word et Excel
(dans le menu *Outils, chercher la référence ...*)



Utilisation :

La recherche peut se faire sur un ou plusieurs mots, dans tous les ouvrages disponibles ou seulement dans un ou plusieurs en particuliers.



En cas de saisie d'un mot erroné ou inexistant, le Bibliorom propose d'effectuer la recherche sur des mots d'orthographe voisine.

De même on peut choisir d'effectuer une recherche par média, afin de n'afficher que les réponses proposant un des média sélectionnés

Les résultats des recherches s'affichent (pour tous les ouvrages du Bibliorom ou seulement pour ceux sélectionnés) dans une arborescence où il est possible de passer d'un ouvrage à l'autre en un seul clic.

La navigation est simple, car l'interface est conçue comme un navigateur Internet : flèches *précédent* et *suivant*, création et gestion de favoris, création de raccourcis sur le bureau.

Exploitation en classe :

Disciplines

Le Bibliorom est un ouvrage qui trouve naturellement sa place dans une classe de cycle 3. Sa richesse et sa diversité font de lui une ressource utilisable dans de nombreuses disciplines :

En français, par sa fonction de dictionnaire et surtout en expression écrite grâce au thésaurus. De plus, tous les mots des articles sont en hyperlien, un double-clic permet d'accéder à leur définition à tout moment. Il est possible également d'accéder à la conjugaison des verbes français à plusieurs temps des différents modes.

En histoire, géographie, sciences, par ses références historiques, ses chronologies, cartes géographiques, tableaux, hymnes nationaux, animations et vidéos, les atouts multimédia du Bibliorom enrichissent l'illustration des notions vues en classe. Dans certains articles, un encart *Biblioplus* apporte une note à caractère encyclopédique.

En langues vivantes, grâce à la présence des 3 dictionnaires bilingues. Ils sont consultables à tout moment pour obtenir la traduction d'un mot, d'une expression. Le Bibliorom propose également de nombreuses écritures phonétiques et prononciations dans les 4 langues.

Préparation de la recherche :

Il y a **3 façons** d'aborder une recherche dans le Bibliorom avec des élèves.

- **Recherche autonome**, l'élève démarre le Bibliorom, saisit le(s) mot(s) à rechercher et trie les résultats. Cette méthode est la plus difficile et est à réserver à des élèves de CM ayant des notions en informatique et connaissant le logiciel.
- **Recherche préparée**, l'élève démarre le Bibliorom et va chercher dans les favoris les articles retenus à l'avance par l'enseignant. Il y accède et n'a plus qu'à trier les articles et leur contenu.
- **Recherche guidée**, l'enseignant a préparé la recherche, sélectionné des articles et choisi la partie intéressante de chaque article. Il place sur le bureau les raccourcis vers les parties intéressantes de chaque article. L'élève clique sur les raccourcis placés sur le bureau, le Bibliorom se lance automatiquement, ouvrant l'article à l'endroit précis voulu par l'enseignant.

Pour chaque type de recherche, l'élève peut lire, imprimer ou copier les réponses afin de les exporter vers une autre application (traitement de texte ou PAO.)



TYOLOGIE DES CEDEROMS

Ce dossier vise à donner aux enseignants une vue d'ensemble sur tous les types de cédéroms susceptibles d'être utilisés dans la classe. En fin de chaque partie vous trouverez les produits que le Ministère a reconnus d'intérêt pédagogique pour le primaire (13 d'entre eux ont été envoyés à chaque IEN). La version sur le site de l'IA 57 sera régulièrement mise à jour.

PLAN DU DOSSIER

SOUTIEN PEDAGOGIQUE

- Accompagnement des apprentissages
- Ludo-éducatifs
- Logiciels d'apprentissage ou de sensibilisations aux langues

RESSOURCE DOCUMENTAIRE

PRODUITS CULTURELS ET CREATIFS

- Ressources, découvertes, créativité.
- Livres interactifs
 - Livres Multimédia*
 - Ouvrages intégraux*
 - Magazines*

LES LOGICIELS DE FORMATION

LES LOGICIELS DE CAPITALISATION

LES LOGICIELS DE PRODUCTION ET DE MAÎTRISE DU MULTIMEDIA

- Pour l'enseignant
- Pour l'élève

LES JEUX

- Les jeux de simulation, de réflexe.
- Les jeux de rôle.
- Les jeux de réflexion.
- Les créateurs de jeux

SOUTIEN PEDAGOGIQUE

On peut distinguer 2 grandes intentions éditoriales autour de ce type de cédérom :

- les produits destinés **prioritairement aux enseignants** et à la mise en œuvre au sein de la classe
- les produits plus destinés aux enfants dans le cadre d'une **utilisation familiale** mais qui n'exclut pas un usage scolaire. (Produits **ludo-éducatifs**)

Accompagnement des apprentissages

Les logiciels venant en **accompagnement des apprentissages** mis en œuvre par le maître dans sa classe, proposent en général plusieurs de ces ressources :

- des banques d'exercices qui peuvent parfois être **imprimées** ou réalisés sur l'écran avec des **aides** éventuelles.
- des situations d'entraînement ou de découvertes intégrant les **plus-values du multimédia**
- un **suivi** possible par l'enseignant. (Mémorisation des résultats élèves)
- la possibilité de **créer** ces propres exercices (éditeur d'exercice).
- une navigation qui repose souvent sur 2 entrées : découpage par objectifs (ou thèmes) et progression dans la difficulté permettant à l'enseignant de **différencier** les activités en fonction du niveau des élèves, l'accès direct à une activité étant souvent possible.
- un **historique** qui permet à l'enseignant (ou à l'élève) de visualiser son parcours ou de retourner à une situation déjà réalisée.
- un partage sur Internet de nouvelles situations
- des séquences d'utilisation en classe mises en ligne et partager sur Internet

Produits Reconnus d'Intérêts Pédagogiques (label du Ministère)

LIREBEL PLUS ECOLE	CHRYSIS	Cycle 3 : langue écrite, lecture
Outil de lecture (exercices d'entraînement à la lecture favorisant le travail en autonomie. Parcours libres ou imposés. Particulièrement adapté pour la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée.		
OPERATIONS ET CALCUL	CLUB POMME	Cycle 2 et 3 : mathématiques
Logiciel d'entraînement au calcul mental, à la maîtrise des techniques opératoires. Adaptation au niveau des élèves et suivi et impression des résultats. Possibilité de générer ses propres exercices.		
J'APPRENDS A LIRE AVEC TIBILI	MAGNARD	Cycle 2 : maîtrise de la langue
Logiciel d'entraînement avec exercices s'appuyant sur une histoire. Bien adapté à une pédagogie différenciée, dans un contexte multiculturel. Facilité d'intégration dans des séquences pédagogiques (seul, en groupes, classe)		
LAPIN MATERNELLE 2 VERSION 1	TLC-EDUSOFT	Cycles 1 et 2 : langue écrite, math. , repérages dans l'espace
Logiciel d'entraînement : reconnaître, trier, créer autour des lettres des nombres et des sons. Bonne découverte des possibilités du multimédia.		
101 EXERCICES POUR DECOUVRIR LE MONDE	?	Cycle 1 : mathématiques et compétences transversales
Logiciel d'entraînement autour d'activités nombreuses et variées utilisant les apports du multimédia (manipulation, exercices sonores... . Outil de découverte du Multimédia.		
20/20 EN ORTHOGRAPHE	CLUB POMME	Cycle 2 (fin) et 3 : langue écrite, orthographe
Etude et révision de l'orthographe autour d'un jeu de type Trivial Poursuite. Possibilité de générer ses exercices. Plus-value du multimédia.		
L'ATELIER DES TOUT PETITS (T1)	CLUB POMME	Cycle 1 et 2 Maîtrise de la langue
Logiciel de création et d'entraînement avec progression (formes, dominos, couleurs, puzzle)		
L'ATELIER DES TOUT PETITS (T2)	CLUB POMME	Cycle 1 et 2 Maîtrise de la langue
Logiciel de création et d'entraînement avec progression autour des activités de lecture d'écriture et de reconnaissances de nombres.		
VOYAGE INTERACTIF AU PAYS DES MATHS	TLC EDUSOFT	Cycles 2 et 3 : mathématiques, construction de l'espace.
Parcours progressif autour des notions suivantes : formes, opérations, mesures,...		

Logiciels ludo-éducatifs

Certains logiciels d'accompagnement scolaire sont appelés ludo – éducatif car une scénarisation fortement ludique est au service d'un contenu scolaire qui peut être de la découverte de notions (notamment en maternel) ou de la simple évaluation. (exerciseurs)

Ces logiciels privilégient souvent la forme : interface très chargée, animations nombreuses, sonorisation conséquente, identification et personnalisation de l'ordinateur comme interlocuteur (anthropomorphisme et prosopopée). Souvent appréciés par les enfants pour la découverte des potentialités du MM et la découverte d'univers, ils sont conçus le plus souvent pour un usage familial. Leur intégration dans des séquences pédagogiques est souvent délicate mais ils sont de bons supports pour la découverte de l'outil informatique (motivation, esthétique...)

Produits Reconnus d'Intérêts Pédagogiques (label du Ministère)

GALSWIN : LES AVENTURES CREATIVES	INTEGRAL MEDIA	Pluridisciplinaire et compétences transversales
Par niveaux de nombreuses aventures qui couvrent le programme scolaire. Outils de création de situations (QCM, Memory,...) et d'environnements. Echange sur Internet des créations. (Réseau d'usage)		

AVENTURES DANS L'HISTOIRE	GENERATION 5	Cycle 3 : histoire, recherche documentaire
Résolution d'énigmes de la préhistoire au moyen-âge avec l'aide de fiches, d'animations ou de commentaires. Prolongements nombreux possibles en classe.		

Logiciels d'apprentissage ou de sensibilisations aux langues

Les logiciels de langues peuvent proposer :

- une confrontation avec l'univers culturel d'une langue étrangère. (iconographie)
- un accompagnement des apprentissages sur le mode de la découverte et de l'appropriation d'un vocabulaire de base et d'une prononciation de référence.
- des situations d'écoute (avec répétition) et des possibilités d'enregistrement (écoute personnalisée et comparaison).

Ne pas oublier les cédéroms en langue étrangère (jeux et cédéroms de découvertes pour les petits) qui deviennent des documents authentiques pour les enfants, mais leur commercialisation est encore très rare.

Produits Reconnus d'Intérêts Pédagogiques (label du Ministère)

MARIE ET MAX FONT LES COURSES MAX ET LA FORMULE SECRETE	EMME-JERICHO	Cycles 2 et 3 : anglais, allemands...
Livres interactifs qui viennent en accompagnement des apprentissages. Ecoute et initiation à la langue écrite.		

LET'S GO 1,2,3,4	Dyned International	Cycles 2 et 3 : anglais
Logiciels d'apprentissage en complément de toute autre méthode. Sauvegarde et exportation du travail (impression)		

RESSOURCE DOCUMENTAIRE

Ces outils (encyclopédies, dictionnaires, atlas, ouvrages de référence en matière documentaire, banques de données) proposent des ressources en grande quantité et les potentiels du multimédia en facilitent énormément l'usage et l'exploitation.

- La capacité de stockage d'un cédérom facilite grandement la manipulation (une encyclopédie comme l'Universalis tient aisément sur un cédérom)
- Variation des présentations (chronologiques, thématiques, alphabétiques, par médias,...)
- Les moteurs de recherche facilitent le repérage des ressources
- Les liens hypermédia améliorent la navigation
- L'extraction aisée de données numériques (textuelles et iconographiques) favorise une réintégration sur d'autres supports (exposés, journaux, diffusion sur Internet...)
- Possibilité d'intégrer de l'image animée (simulation, expériences...)
- Possibilité de créer des dossiers consultables par d'autres
- Création de plus en plus fréquente par les éditeurs de dossiers pédagogiques facilitant la mise en œuvre de séquences. (Hachette 99)
- Il existe souvent un site Internet ou des liens Internet associés qui offre d'autres avantages
 - Mises à jour des données
 - Dossiers en ligne
 - Echange de pratiques

- Aide à la recherche en ligne à partir d'une analyse des documents que vous consultez (syntaxe et mots clés transférer sur un moteur de recherche (Universalis))

Produits Reconnus d'Intérêts Pédagogiques (label du Ministère)

LE ROBERT JUNIOR	HAVAS INTERACTIVE	Cycle 3 : maîtrise de la langue
Bon exemple des plus values de l'outil informatique : outils de recherche, exportation, annotation d'articles		
MON PREMIER ATLAS SUPER GENIAL NATHAN	HAVAS INTERACTIVE	Cycles 2 et 3 : géographie
Première approche au travers de jeux de notions d'espace, de temps et d'échelle. Export de données.		
MON PREMIER DICTIONNAIRE SUPER GENIAL NATHAN	TLC EDUSOFT	Cycles 2 et 3 : maîtrise de la langue
Richesse des contenus et facilité d'exploitation		
L'ENCYCLOPEDIE DES ANIMAUX	HACHETTE	Tous cycles
Utilisation de tous les médias pour mieux connaître et identifier les animaux à l'aide d'un moteur de recherche. Favorise l'autonomie en classe ou en BCD		
MON PREMIER CORPS HUMAIN	TLC EDUSOFT	Cycles 2 et 3
Initiation au corps humain par le biais de jeux interactifs et de simulations. Evaluation. Outil de recherche.		

PRODUITS CULTURELS ET CREATIFS

Ressources, découvertes, créativité.

Les grandes dominantes :

- Des banques de ressource (textuelles, iconographiques ou sonores) fortement scénarisés et interfacées
- Aspect esthétique très fort
- La navigation est souvent prétexte aux déplacements (musées virtuelles). Parfois complexe nécessite une appropriation avec l'adulte.
- Les ressources peuvent être exportées vers d'autres supports
- Le jeu y est souvent moyen d'acquisition de connaissances
- Des possibilités de création y sont souvent intégrés
- Développement fort de l'imagination et de la créativité.
- Découverte pour les petits des fonctions de l'outil informatique par le biais d'activités stimulantes.

Ces produits peuvent aussi bien servir de ressources aux enseignants que de découvertes aux élèves.

Produits Reconnus d'Intérêts Pédagogiques (label du Ministère)

MUSIQUE, VOYAGE AU COEUR DES INSTRUMENTS	GALLIMARD	Cycles 2 et 3 : éducation au monde musical
Présentation historique d'instruments et de règles d'acoustique, utilisant tous les médias.		
MATTEO RICCI	?	Cycle 3 : découverte de la culture chinoise
Approche de la culture chinoise (notamment de l'écriture) par le biais d'un voyage. Initiation pratique.		
LES ANIMAL'INS	IONA SOFTWARE	Cycles 1 et 2
Développement de la créativité musicale par une approche intuitive		
LE THEATRE DE MINUIT	SYRINX	Cycle 1
Stimulation du sens artistique par la découverte libre de tableaux. Découverte d'animations et de musiques par maniement simple de la souris.		

Livres interactifs

Les livres interactifs sont complémentaires de l'édition papier. Ils reprennent en général les principes narratifs du support papier en y intégrant les plus-values du multimédia.

- des animations sur pages qui motivent les jeunes lecteurs ou théâtralisent les transitions d'une « page » à l'autre.
- le son qui permet l'écoute de dialogues (lien lecture-écoute) ou la création d'environnement sonore
- l'accès multilingue qui permet une sensibilisation aux sonorités d'une langue ou à une initiation à l'apprentissage des langues vivantes.
- L'interactivité qui permet des scénarios ou des parcours différents
- Les hyperliens qui permettent des accès à des infos complémentaires (notamment dans les livres à forte entrée historique) Va et vient entre fiction et information. Ainsi qu'à des explications de termes difficiles
- Intégration d'activités permettant de prolonger voire d'évaluer l'appropriation et la compréhension.

Il existe aussi tout un pan éditorial où l'on peut trouver **l'intégralité d'ouvrages** classiques voire d'œuvres complètes. Cette ressource peut-être très utile aux enseignants pour la préparation de cours (extraction d'extraits, ... Associés à un moteur de recherche cela permet une exploration intéressante des ouvrages (recherche sur les personnages, recherche sémantique, recherche d'extraits,...). Ces produits associent souvent une documentation importante sur l'auteur et le contexte historique et culturel.

Dernier aspect enfin c'est la lente émergence de **magazines** (mensuels) sur cédérom. (Mobiclic). L'intérêt majeur de ce type de diffusion est la périodicité qui favorise la fidélisation et l'exploitation régulière. (attente, exploitation...). De plus cette forme d'édition permet une forte proximité avec l'actualité (événementiel ou contextuel (saisons, vacances,...))

Tous ces facteurs font du livre interactif un important vecteur de motivation à la lecture.

UN PRINCE A L'ECOLE	BAYARD	Cycles 2 et 3 : lecture, initiation à l'anglais
Version interactive d'une version papier utilisant les plus-values du Multimédia : écoute, explication, activités annexes.		
LA PRINCESSE DRAGONNE	BAYARD	Cycles 2 et 3 : lecture, initiation à l'anglais
Version interactive d'une version papier utilisant les plus-values du Multimédia : écoute, explication, activités annexes.		
LE PETIT PRINCE	GALLIMARD JERICHO	Cycles 2 et 3 : lecture
Version interactive du livre de ST-Exupery. Informations documentaires sur l'auteur. Jeux de création.		

LES LOGICIELS DE FORMATION

Ce type de logiciels reflète bien l'évolution éditoriale en matière de cédéroms pédagogiques.

Dans un premier temps ont émergé des cédéroms d'**auto formation** (qui ont déjà vu le jour du temps des vidéodisques) où l'on conférait à la machine toute la conduite de séquences d'apprentissages de manière assez systématique : une leçon avec différents modules et une évaluation normative sous forme de QCM et une guidance en fonction des résultats (retour à la leçon, retour à une partie de la leçon ou évolution dans la leçon. Cette auto formation a fortement été utilisée justement dans la découverte de l'informatique (apprendre Windows, Excel, ...)

Dans un deuxième temps le cédérom venait en appui du document livresque (banque de situations, données à modifier ou à créer à partir d'un fichier donné ...) qui paradoxalement prenait mieux en compte les démarches (procédures) de l'apprenant (situations constructives) mais nécessite souvent la présence d'un médiateur en cas de difficultés.

Enfin on s'oriente vers des compilations (banques de ressources) de données théoriques et de situations pédagogiques dans lesquelles l'enseignant peut rechercher de l'information et des mises en pratiques en fonction de ces propres besoins. Information et formation devenant fortement complémentaires, laissant à l'enseignant toute marge sur la transférabilité. Ces cédéroms sont très souvent initiés par l'institution en liaison avec des priorités ou des projets reconnus (valorisation et mémorisation de travaux). Ces produits peuvent trouver une large place en formation initiale et continue.

ENSEIGNER LES SCIENCES A L'ECOLE PRIMAIRE	JEULIN	Cycles 2 : sciences
Présentation du projet « Main à la pâte ». (Présentation, biblio, enjeux). Amorce des cédéroms thématiques qui suivent.		

L'EAU DANS LA VIE QUOTIDIENNE	JEULIN	Cycles 2 : sciences
Mise en œuvre de « la main à la pâte » autour du thème de l'eau. Séances d'illustration autour d'aspects théoriques et de mise en œuvre dans une classe.		

Pédagogie de la lecture CNDP Banque de ressources autour de la lecture (théories, pratiques pédagogiques, base d'ouvrages pour la jeunesse, biblio.) autour de documents textuels, sonores ou vidéo...
--

LES LOGICIELS DE CAPITALISATION

(Définition donnée par le Ministère pour la marque « Reconnue d'Intérêt Pédagogique »)

« Logiciels à l'initiative d'écoles, de classes, d'enseignants sur des thèmes divers qui expriment un fort engagement en faveur d'une pédagogie du projet appuyée sur le développement des usages des technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement. Ces logiciels sont réalisés par les maîtres les plus convaincus de l'intérêt du multimédia dans leur pratique quotidienne. Ils font de la réalisation de ces produits un objectif final qui inscrit dans la durée un projet accompli avec leurs élèves, une démarche de rénovation de leur pratique enseignante et une démonstration de ce qui peut être fait dans le domaine, visant à offrir des pistes à leurs collègues et à mutualiser leurs propres avancées. Ces produits à caractère artisanal présentent un intérêt fondé sur un investissement important d'individus ou d'équipes et sur une réelle authenticité mais aussi des limites liées à des expériences qui ne sont pas toujours facilement transposables, dans une perspective de généralisation des usages des technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement ».

Ces produits sont donc souvent la finalisation (diffusion) d'un travail important en amont. Soit expérience collaborative (création d'un cédérom avec collaboration « planétaire » sur l'eau à Picquecos) soit compte-rendu d'expérience d'une classe (classe de découverte à la Petite Pierre) ou mémoire tout au long de l'année d'une classe (stockage de données), ce type d'édition demande de l'investissement et un minimum de compétences techniques. L'arrivée d'Internet tend à faire évoluer ce type de production vers la mise en ligne permettant ainsi une plus grande diffusion de ces travaux ainsi qu'un éventuel échange.

LES LOGICIELS DE PRODUCTION ET DE MAÎTRISE DU MULTIMEDIA

LE PETIT LEONARD	GENERATION5	Cycles 2 et 3 : image, arts plastiques
Création graphique, assistée d'une bibliothèque. Transversalité maîtrise de la langue écrite et orale. Créativité		

J'APPRENDS A DECOUVRIR LA SOURIS	GENERATION5	Cycles 1
Découverte de la souris. Jeux, manipulations.		

LES JEUX

« Les technologies facilitent la simulation et l'interaction mais elles peuvent faire oublier les aspects essentiels du ludique et notamment l'aspect social »

Les jeux représentent la première utilisation des ordinateurs familiaux. Essentiellement conçus autour d'un usage individuel (ou réseau : joueurs distants via Internet) ils sont le reflet d'une forte motivation et un outil d'appropriation de l'outil informatique pour les enfants.

Pour les mêmes raisons ils sont à juste titre de bons exemples de dérives quant à l'utilisation de l'ordinateur (isolement, individualisation, transformation des relations sociales (particulièrement dans l'humanisation des interactions de la machine (prévisibilité, affectivité...)).

Pour toutes ces raisons le jeu est considéré à part dans l'univers des cédéroms pédagogiques. Ils fournissent néanmoins une mine considérable de ressources s'ils ne sont pas dissociés des pratiques quotidiennes de la classe et se situent dans un projet où l'activité ne se résume pas à une occupation individualisée.

Typologie de jeux (d'après « AC-TICE n°4 ») :

Les jeux de simulation, de réflexe.

Ils prennent en compte les hypothèses ou les comportements du joueur. Les simulations de courses, de matchs... sont les plus répandus. Ils intègrent non seulement l'habileté mais les choix « tactiques », la machine présentant deux compétences : l'intégration des hypothèses ou des actions et leur évaluation. Les jeux de stratégie ont largement récupéré ces potentialités, notamment les jeux de gestion de territoire mêlant stratégie et opposition (combat, hasard...). Des contextes particuliers peuvent être sources de découverte et d'appropriation d'environnement. (Périodes historiques (Caesar), écologie et urbanisme (Sim City), univers fantastiques...). Les jeux de réflexes développent certaines compétences logiques et leur automatisation.

Les jeux de rôle.

Ils mettent le joueur dans la peau d'un personnage et sa compétence (ou son agilité) lui permettent d'évoluer dans un univers donné. Fortement individualisés.

Les jeux de réflexion.

Les jeux de stratégie (échec, dames, reversi...) ou de société (jeux de lettres, de nombres, de cartes, de plateaux...) fournissent de nombreuses perspectives d'utilisation : résolution de problèmes par groupes puis confrontation pour proposition de solution, résolution collective, ... Peuvent être utilisés comme support d'initiation ou de consolidation. Certaines plus-values du multimédia (comme le facteur temps) permettent de stimuler les stratégies de réponses. Un marché de logiciels gratuits ou à prix modérés (freewares, sharewares) souvent réalisés par des enseignants fournissent des solutions pour un premier équipement logiciel sans frais.

Les créateurs de jeux

Ces logiciels permettent de créer ses propres jeux (Klik and Play). Intéressant dans la démarche et la méthodologie utilisée. Certains logiciels ludo-éducatifs permettent également de créer de nouvelles situations dans un logiciel donné en entrant ses propres paramètres et son propre scénario (Galswin). L'appropriation et le développement demandent souvent un investissement important en temps.

Pas de produits reconnus d'intérêt pédagogique



EN DIRECT DU CDDP

(bibliographie et coup de projecteur sur un ouvrage)

SELECTION EFFECTUEE PAR **LE C.D.D.P. DE LA MOSELLE - MONTIGNY-LES-METZ**

Tous ces ouvrages sont en consultation ou en prêt au CDDP de la Moselle

La Passardière, Brigitte de Coord./Bruillard, Eric Coord.

Le livre électronique .- Hermès, 1999 .- 424 p. .- (Sciences et techniques éducatives)

Résumé : Réflexions sur le passage du livre traditionnel au support de cours informatisé. Va-t-on vers des manuels scolaires électroniques? Quelles sont les implications intellectuelles de l'édition électronique?

Kodsi, Rolande

Apprendre avec l'écran : qu'est-ce que cela change pour nos enfants? .- Milan, 1999 .- 128 p.; 11 cm .- (Les essentiels Milan)

Résumé : Comment utiliser, dans une juste mesure, l'ordinateur avec un enfant? Relations écran et écrit. Jeux et travail scolaire. Les utilisations d'Internet. Le rôle des parents. Lecture et télévision. La lecture de l'image. Une sélection de cédéroms conseillés. Bibliographie.

Künzi, Carole

Culture Web : recherche exploratoire sur les représentations d'Internet chez les écoliers .- IRDP, 06/1998 .- 53 p. .-

Résumé : Etude des représentations du réseau et de l'ordinateur. Etude des interactions des élèves face à la machine. Enquête menée auprès d'élèves suisses romands de 7 à 16 ans.

Martin, Ludovic

50 activités pour apprivoiser Internet à l'école et au collège .- CNDP, 1998 .- 305 p. .- (Pédagogie dans le 1er degré)

Résumé : 50 fiches autour de l'usage d'Internet à l'école et au collège.

Moreau, Yves / Tounon, Michel

L'Informatique à l'école .- Bertrand-Lacoste, 1999 .- 283 p. .- (Parcours didactiques à l'école)

Résumé : Propose une synthèse des différentes activités scolaires liées à l'usage de l'ordinateur. Comment s'équiper en matériel, en logiciel. Organiser la classe. Comment marche un ordinateur. Le traitement de texte, la gestion de l'école, la gestion de la BCD. La PAO, les livres électroniques. Imprimantes. Créations multimédias à l'école. Internet. Créer un site Web. Un club informatique. Glossaire.

Pouts Lajus, Serge/Riché-Magnier, M.

L'école à l'heure d'Internet .- Nathan, 15/03/1998 .- (Repères pédagogiques)

Vettraino-Soulard, Marie-Claude

Les enjeux culturels d'Internet .- Hachette Education, 25/11/1998 .- 160 p. ; 19 x 14 cm .- (Communication, nouveaux lieux, nouveaux rôles)

Résumé : Les transformations introduites par Internet et le numérique ont, semble-t-il, généré de nouvelles formes de connaissances et d'expressions. Mais l'ampleur du phénomène conduit à s'interroger sur le nouveau rapport qui lie l'information au savoir, sur les conditions d'acquisition de cette information et surtout, sur les modifications des comportements sociaux et culturels que ces bouleversements ne manqueront pas d'engendrer

Vuillemin, Alain / Lenoble, Michèle /

Littérature, informatique, lecture : de la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive .- PULIM, 28/06/1999 .- VIII-294 p. ; 24 x 16 cm .-

Résumé : La lecture se transforme-t-elle avec l'édition électronique aussitôt que la littérature accède à d'autres modes d'existence par l'intermédiaire de l'informatique et des ordinateurs ? Comment évoluent les conditions de l'accès aux textes ? Qu'advient-il des habitudes de lecture ? Littéraires, linguistes ou informaticiens échangent sur les changements de la lecture érudite, critique ou esthétique. Préface de J. Fontanille.

Bernard, Michel

Introduction aux études littéraires assistées par ordinateur .- PUF, 14/04/1999 .- 224 p. ; 22 x 14 cm .-

(Ecritures électroniques)

Résumé : Propose une initiation à toutes les applications littéraires des nouvelles technologies numériques, ainsi qu'une réflexion sur cette moderne synthèse de l'esprit de géométrie et de l'esprit de finesse. Traitement du texte numérisé, analyse textuelle avec ordinateur. Dictionnaires et encyclopédies électroniques, banques de données, bibliographies informatisées. Publication assistée par ordinateur. Sélection bibliographique. Index.

LA SELECTION

Ruhlmann, Dominique. Internet, mode d'emploi pour l'enseignant : initiation, perfectionnement .- CRDP Rennes, 1998 .- 190 p.+ un cédérom gratuit à commander sur le Net.- ISBN 2-86634-283-6
Prix : 125 F

Ecrit par un enseignant et non par un technicien, voici un ouvrage qui rappelle opportunément qu'Internet est un outil et qu'aucun outil n'est a priori éducatif. A l'enseignant d'intégrer Internet dans des scénarios éducatifs à destination des élèves.

Aucune information technique ne manque cependant : comment se connecter, à quel prix, comment communiquer par courrier électronique, comment créer un document à partir du Web, comment créer un site et le mettre en ligne. L'installation et la configuration des logiciels d'exploration et de courrier, l'archivage et le désarchivage avec Winzip, sont également détaillés.

Mais l'originalité de l'ouvrage est de présenter l'utilité d'Internet du point de vue du documentaliste, de l'enseignant, dans sa formation personnelle et dans sa relation avec les élèves. Internet permet d'accéder à une immense bibliothèque virtuelle, d'entrer en relation avec ses collègues, de rechercher du matériel pour préparer un cours ou un voyage. On peut aussi télécharger des textes administratifs (programmes d'enseignement notamment), créer un site, participer à des forums de discussion. La possibilité de capturer des sites pour les élèves et de les graver sur un cédérom est également présentée, dans ses aspects techniques et pédagogiques. Une bibliographie détaillée, un glossaire et un index complètent l'ouvrage.

<http://www.ac-rennes.fr/crdp/testIME>. : Un site web consacré au livre où vous trouverez mises à jour, nouveaux chapitres, remarques et suggestions des lecteurs. Le cédérom reprenant le contenu du livre, assorti de vidéos explicatives et de questionnaires d'évaluation, est distribué gratuitement par Microsoft. Vous pourrez vous le procurer sur ce même site.

Aucune connaissance d'Internet n'est pré requise pour tirer parti de l'ouvrage ; seule une connaissance des fonctions de base d'un ordinateur et des fenêtres Windows est nécessaire.