

## Réflexion sur l'intégration des MITIC

A l'heure actuelle, la technologie met à la disposition de l'enseignant un certain nombre d'artefacts, dont l'usage demande toutefois une certaine réflexion. Que pouvons-nous faire avec une animation et sous quelles conditions, c'était là notre point de départ pour cet atelier.

Nous distinguerons tout d'abord 4 usages du MITIC :

- stockage / partage de l'information facilité
- production individuelle et collaborative (expl: le wiki)
- traitement automatisé (expl: une simple calculatrice !)
- et concernant en particulier une animation, la possibilité pour l'élève de construire une représentation par le biais de la visualisation.

Il a été mentionné durant la conférence de Mme Betrancourt qu'une animation utilisée pour comprendre un processus n'est pas aussi efficace que des images statiques, par contre, lorsqu'il s'agit de pouvoir reproduire un mouvement, l'animation serait plus adaptée. Autrement formulé, nous pourrions dire qu'une animation peut faciliter la compréhension de phénomènes dynamiques. Néanmoins, 3 écueils peuvent se présenter lorsque l'on visionne une animation :

- voir ne signifie pas percevoir
- percevoir ne signifie pas comprendre, la simultanéité des événements implique une chaîne causale difficile à percevoir
- les capacités visio-spatiales diffèrent d'un individu à l'autre

A la lumière de ceci, comment aborderions-nous la même séquence ? Tout d'abord de façon générale, notre réflexion devrait plus se focaliser sur l'utilisation même de l'animation, autrement dit, pour l'enseignant, il s'agit d'imaginer des consignes permettant de mieux guider les élèves. La question de savoir quelles consignes donner est d'ailleurs un point clé qui est ressorti lors de toutes les présentations, quel que soit l'artefact. Nous remarquons cependant que les enseignants ont tendance à choisir une médiation technologique assez en retrait dans le tétraèdre didactique; ceci souligne bien l'importance du pilotage par les consignes. De façon globale, il convient également de distinguer l'aspect temporel, lié à la nature d'une animation, de l'aspect de causalité lié à un objectif d'apprentissage. Dans notre séquence, nous pourrions ainsi distinguer clairement 2 phases : une phase de préparation à l'utilisation de l'animation et la phase de travail sur l'animation même. La première phase pourrait consister en une validation par l'enseignant des captures d'écran prévues par les élèves. Lors de cette phase, comme l'a suggéré A. Conti, un story-board de l'animation pourrait être distribué aux élèves pour leur faciliter la tâche du choix. Ceci nous renvoie ici à ce qui a été dit plus haut sur l'avantage que procurent, dans une situation donnée, les images statiques. Durant la deuxième phase, il a été souligné avec F.Lombard qu'il était essentiel, pour faire comprendre aux élèves le mode d'action d'un contraceptif, de leur faire visualiser simultanément un déroulement "normal" ainsi qu'un déroulement avec le contraceptif. Nous pourrions réaliser cela en faisant travailler les élèves en même temps sur 2 différents supports d'affichage : Uniboard et acétates. En procédant de la sorte, notre but est d'éviter aux élèves une surcharge cognitive.

Ainsi lorsque les élèves observent une animation, nous cherchons à développer ses compétences sur 3 niveaux :

- la perception de mouvements simultanés
- la mémorisation de la position, voire du déplacement

- l'intégration des connaissances

Les consignes données (et les tâches qui en découlent) devraient donc être reliées à ces niveaux.