

Informatique en primaire

VIVRE le NUMÉRIQUE

Christian VAN ROMPAEY

Depuis plusieurs années, la Région wallonne équipe de nombreuses écoles en matériel informatique. Mais que convient-il d'enseigner ? L'usage des outils ou un enseignement des premiers rudiments de l'informatique ?



COMPÉTENCES NUMÉRIQUES.
Elle doivent être validées au même titre que les maths et le français.

Le panel de citoyens appelé à se prononcer sur les principaux changements à apporter au système scolaire à l'horizon 2030 affirme, dans ses nombreuses propositions, qu'un « enseignement en phase avec le monde qui l'entoure doit incontestablement s'ouvrir au numérique, qui est devenu une réalité incontournable... »

Dans l'enseignement primaire, les plus jeunes apprennent naturellement par le jeu. Et l'informatique bénéficie de ce côté ludique. Par ailleurs, l'instituteur ou l'institutrice qui a recours aux techniques informatiques bénéficie d'un prestige certain sur ses élèves. Avec les nouvelles technologies, les enfants sont vite capables de développer leurs talents : écrire de petits textes, dessiner, colorier, créer des cartes de vœux animées ou musicales, et même concevoir de petits jeux informatiques grâce à des applications de plus en plus nombreuses sur le marché.

RECOURS AUX TWEETS

L'informatique à l'école primaire permet de progresser dans les apprentissages de base. Des écoles initient les enfants à l'orthographe, par exemple, en recourant aux tweets, ces messages courts qu'ils échangent entre eux dans une classe ou avec des classes à l'extérieur, voire à l'étranger. « Avec la 'tweectée', les enfants sont amenés à réfléchir à ce qu'ils vont envoyer. Ils sont tenus d'être attentifs à ce qu'ils doivent écrire, sur le fond comme sur la forme. Ils sont appelés à écrire sans faute et sont corrigés par leurs correspondants », explique une institutrice. Ce n'est pas seulement un jeu, c'est aussi un apprentissage indispensable au moment où les jeunes manquent de prudence dans les messages qu'ils postent sur les réseaux sociaux.

L'entrée de l'informatique à l'école devrait toutefois aller plus loin que le seul apprentissage de l'usage de logiciels

ou d'outils de formation aux cours classiques de français, d'histoire ou de maths. Le panel des citoyens réunis dans le cadre du « Pacte d'excellence » affirme que l'apprentissage de l'informatique « ne doit pas se limiter à des applications de bureautique, mais favoriser aussi une utilisation active et créative des nouvelles technologies ». Parce que la société numérique « modifie en profondeur le rôle de l'école » par rapport à l'acquisition des savoirs.

RETARD BELGE

En ce domaine, la Belgique n'est malheureusement pas dans le peloton de tête. La demande se fait insistante pour que l'initiation au numérique se fasse dès l'école primaire et que les compétences numériques « soient validées au même titre que les maths et le français ». L'école primaire peut être pour les enfants le temps de la découverte des concepts fondamentaux de l'informatique – avec leurs mots et à partir de leur environnement quotidien.

C'est dans cet esprit que les classes avancées proposent des activités « débranchées », c'est-à-dire sans recourir à l'ordinateur, afin de découvrir les règles de la logique, du tri des informations, des enchaînements d'un raisonnement... Bref de tous éléments logiques présents dans tous les algorithmes du monde.

On sait la difficulté que beaucoup de gens ont de décomposer logiquement un problème et d'y apporter une (ou plusieurs) réponses. Développer les bases de la programmation dès le plus jeune âge est censé encourager la « logique » chez l'adulte.

Il faut donc dépasser la maîtrise de l'outil pour entrer dans la culture du numérique et enseigner la « pensée numérique ». Il ne suffit pas d'équiper les écoles en matériel, il faut encore former des enseignants capables d'accompagner les enfants d'écoles primaires à faire de la « programmation ». ■