

LES NIVEAUX DE DIFFICULTE DANS LA SAISIE D'INFORMATIONS :

D'après Méthodes pour apprendre à l'école, au collège,
B Chevalier, Nathan pédagogie.

Les facteurs qui interviennent pour faciliter ou compliquer la tâche de "l'élève chercheur", se situent :

- au niveau de la question
- au niveau de l'utilisation de l'information
- au niveau des modalités d'extraction des réponses, celles ci correspondant à des niveaux cognitifs plus ou moins complexes.

Prélèvement extractif : (niveau 1)

La réponse est explicitement donnée par le texte (ou le graphique, ou l'image) : les indices sont clairs.

Il existe cependant déjà une gradation selon que le document reprend le (ou les) mêmes terme(s) que la question ou utilise un terme voisin. (utile/ qui rend service, population/nombre d'habitants d'un pays...)

Prélèvement inférentiel :

La réponse n'est pas explicitement fournie par le document. Le lecteur doit, pour la trouver, soit interpréter, soit déduire, soit mettre en relation deux ou plusieurs informations. Ce prélèvement inférentiel nécessite toujours une élaboration, plus ou moins complexe :

- *prélèvement avec interprétation (niveau 2)*

Le lecteur doit associer les données de son expérience antérieure (savoirs scolaires et extra-scolaires) et les données du document, en d'autres termes, relier ce qu'il sait déjà à ce qu'il découvre. (réinvestissement des acquis pour construire de nouvelles connaissances)

Ex : que mange le mulot ? texte de la réponse : *le mulot sort à la tombée de la nuit pour chercher des graines*

- *mise en relation de deux éléments : (niveau 3)*

On observe une progression dans la difficulté selon qu'il s'agit, pour extraire l'information, d'opérer une liaison entre :

- deux éléments rapprochés (ex : situés dans le même paragraphe)
- deux éléments éparpillés dans plusieurs paragraphes, voire dans le texte entier
- deux éléments fournis par deux ou plusieurs documents de même nature.

- Deux éléments fournis par deux ou plusieurs documents de nature différente : un texte et un graphique, ou une carte, un schéma, un dessin.....

- *mise en relation de plusieurs éléments (niveau 4)*

La gradation est la même que dans la mise en relation de deux éléments. A cette gradation, s'ajoute le nombre de données à gérer.

[Note sur l'apprentissage de la lecture :

[...] Les résultats obtenus par les enfants, montrent que le problème ne se situe pas au niveau de la lecture littérale de chaque document, mais au niveau de la mise en relation d'éléments.

Cette mise en relation est d'autant plus importante qu'on touche là au processus même de l'apprentissage. Pour les enfants qui pratiquent une lecture segmentée, séquentielle, le texte documentaire n'est qu'une suite de phrases et d'illustrations juxtaposées, sans véritable lien.

JF Vézin souligne que l'activité d'étude n'est pas seulement une activité interprétative de chaque énoncé mis en relation avec ceux qui sont proches, mais que cette activité suppose aussi l'interprétation de chaque énoncé en fonction de l'ensemble, interprétation qui se modifie au fur et à mesure des interprétations nouvelles. Dans un apprentissage en profondeur, le sujet ne peut se limiter à enregistrer chaque donnée isolément mais doit la saisir dans un réseau plus vaste.

Si la lecture des différents types de supports (textes, illustrations diverses) nécessite un apprentissage spécifique, on retrouve la même gradation dans la saisie et l'utilisation de l'information.

Avoir présente à l'esprit cette gradation permet de moduler le niveau d'exigence aux possibilités des élèves et de prévoir des séquences ménageant une progression.]

EFFECTUER DES RECHERCHES SUR INTERNET

- POUR L'ENSEIGNANT :

- Avoir à l'esprit les compétences à développer et à faire acquérir dans les domaines de la lecture sélective et dans le domaine de l'outil informatique.
- Avoir à l'esprit les difficultés que les enfants peuvent rencontrer :
 - Difficultés relevant du support (écran, pages web, icônes, liens hypertexte, barres de défilement, affichage des infos sur la page...)
 - Difficultés relevant du niveau et du contenu, de la "densité" des documents
 - Difficultés relevant du questionnement (niveaux de difficultés dans la saisie d'information, verbes d'action, vocabulaire spécifique)

QUELQUES COMPETENCES EN LECTURE ET RECHERCHE D'INFORMATION SUR INTERNET:

- développer des attitudes de lecture et des stratégies adaptées au support :
 - sélectionner des informations
 - prélever des informations ponctuelles
 - mettre en relation des informations prélevées dans un texte.
 - Mettre en relation les textes lus avec les images, les tableaux, les graphiques, ou les autres types de documents qui les complètent
 - Consulter avec l'aide de l'adulte les documents de référence (dictionnaires, encyclopédies, grammaire, bases de données, sites sur la toile
 - Se servir des instruments de repérage que ceux-ci comportent (tables des matières, index, notes, moteurs de recherche, liens hypertextes...)
 - Trouver sur la toile des informations historiques, scientifiques, littéraires, artistiques... simples, les apprécier de manière critique et les comprendre.
 - Se servir des catalogues (papier ou informatiques) de la BCD pour trouver un livre.
-
- trouver une information dans un ouvrage documentaire adapté à l'âge des élèves du cycle et l'expliquer à la classe
 - trouver une information sur un support électronique (toile, CD...), adapté à l'âge des élèves du cycle et l'expliquer à la classe.

- **COMPETENCES RELEVANT DE LA MAITRISE DE "L'OUTIL INFORMATIQUE"**

- se connecter et rentrer l'adresse du site recherché :
- repérer dans le sommaire ou les icônes permettant d'accéder aux rubriques qui intéressent
- sélectionner les pages ou l'image qui répond aux recherches et les exporter vers une disquette ou un répertoire en leur donnant un nom
- revenir à la page précédente, aller à la page suivante ou la page d'accueil
- utiliser un moteur de recherche : entrer l'adresse d'un moteur de recherche, taper le ou les mots clefs.
- sélectionner les sites pertinents en lisant les résumés de présentation (avec l'adulte)
- utiliser les liens hypertextes sans s'éloigner de sa recherche
- utiliser barres d'outils et de défilement.

REALISATION DE JEUX, DEFIS, RALLYES ...

1) les jeux : intérêt (réflexion collective). *Distinguer jeux créés par l'enseignant ou par les enfants.*

- Les jeux conçus par les enseignants ou les élèves d'une même classe, offrent l'intérêt de répondre exactement aux objectifs fixés lors des séances. Ils sont adaptés aux contenus abordés, niveau, aux méthodes de travail de la classe.
- Pédagogie différenciée : proposer des activités qui peuvent être effectuées dans le cadre d'ateliers : les élèves sont en autonomie ce qui permet de s'occuper de groupes nécessitant la présence de l'adulte.
- les enfants progressent à leur rythme ; s'auto-évaluent grâce aux pourcentages indiqués sur « Hot potatoes » par exemple ; ils peuvent recommencer les exercices autant de fois qu'ils le souhaitent ; se fixent souvent d'autres contraintes.
- Peuvent accroître l'intérêt et la motivation en donnant une autre image du travail scolaire, souvent plus agréable, en donnant l'envie d'aller plus loin, d'approfondir des connaissances.
- Entrée en matière motivante et agréable pour apprendre le maniement de l'outil informatique (notions de lien hypertexte, icônes, boutons, barres de défilement etc... vocabulaire spécifique (voir compétences spécifiques en annexe)
- Ils offrent un large éventail de supports : textes, images fixes et animées, son...
- Permettent de développer des compétences variées dans tous les champs disciplinaires. (maîtrise de la langue, champs disc spécifiques, traitement de l'image, du texte, utilisation de l'outil informatique...)

2) statut :

- Consolider et réinvestir des acquis ; connaissances et compétences.
- Evaluer : évaluation formative (l'enfant constate ses lacunes, ses réussites et améliore ses performances)
- Evaluer : l'enseignant évalue les acquis des élèves, la pertinence de sa démarche à travers le réinvestissement suscité par la création de jeux.
- Mise en situation : amorcer un travail de recherche, un sujet.jeu = doc inducteur.

Les compétences transversales (réponse à des jeux ou réalisation de jeux) : liste non exhaustive, à compléter.

Maîtrise de la langue :

- lire, comprendre et faire des choix.
- répondre à une question
- reformuler des connaissances, des savoirs.
- Orthographier des mots correctement, être attentif aux règles d'accord et les respecter
- développer des attitudes de lecture et des stratégies adaptées au support
- sélectionner des informations
- prélever des informations ponctuelles
- mettre en relation des informations prélevées dans un texte.
- Mettre en relation les textes lus avec les images, les tableaux, les graphiques, ou les autres types de documents qui les complètent
- Transposer des connaissances en texte prescriptif ou injonctif.
- Consulter avec l'aide de l'adulte les documents de référence (dictionnaires, encyclopédies, bases de données, sites sur la toile)
- Se servir des instruments de repérage que ceux ci comportent (tables des matières, index, notes, moteurs de recherche, liens hypertextes...)
- Trouver sur la toile des informations historiques, scientifiques, littéraires, artistiques... simples, les apprécier de manière critique et les comprendre.

Maîtrise de l'outil informatique

- se repérer dans le sommaire ou les icônes permettant d'accéder aux rubriques qui intéressent
- sélectionner les pages ou l'image qui répond aux recherches et les exporter vers une disquette ou un répertoire en leur donnant un nom
- revenir à la page précédente, aller à la page suivante ou la page d'accueil
- utiliser un moteur de recherche : entrer l'adresse d'un moteur de recherche, taper le ou les mots clefs.
- sélectionner les sites pertinents en lisant les résumés de présentation (avec l'adulte)
- utiliser les liens hypertextes sans s'éloigner de sa recherche
- utiliser barres d'outils et de défilement.

Attitudes :

- connaître et exercer des responsabilités personnelles
- énoncer des règles
- écouter les autres et travailler en groupe
- émettre des hypothèses, faire des choix, contrôler ses réponses
- traduire ou interpréter des situations qui conduisent à l'abstraction
- savoir repérer et représenter les éléments significatifs d'une situation.
- Argumenter
- améliorer une production en tenant compte des conseils d'autrui

Faire preuve de rigueur.