

# Des logiciels en usage

Autor(en): [s.n.]

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Erziehungs-Rundschau : Organ für das öffentliche und private Bildungswesen der Schweiz = Revue suisse d'éducation : organe de l'enseignement et de l'éducation publics et privés en Suisse**

Band (Jahr): **63 (1990)**

Heft 10

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-852366>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

sage et de la pratique de la programmation dans l'élaboration d'une proposition pédagogique par thèmes et par projet. Selon l'auteur, la maîtrise de l'espace informatique (cette maîtrise qu'il ne faut pas laisser aux informaticiens) passe par la programmation, pour élémentaire qu'elle soit. On commence par apprendre à marcher: plus tard, on aura la liberté de choisir la voiture ou le bus pour des trajets plus longs: une personne qui est habituée à se servir seulement d'un moyen de transport et qui n'a aucune envie de se servir de ses jambes est une personne handicapée, non seulement au niveau moteur.

Comme premier fruit du travail présenté ici, l'auteur a publié des «considérations générales pour une approche transdisciplinaire». Car la programmation et d'autres formes d'expérience informatique ne pourront jouer un rôle de catalyseur dans l'invention de rapports nouveaux dans la classe qu'à condition que tant les enseignants que les élèves acceptent de sortir de leurs rôles trop figés, pour jouer des rôles plus ouverts: de la curiosité, de la découverte, de la recherche de pertinence dans la construction du savoir. Dans une école figée, l'informatique entrera comme une matière supplémentaire, abstraite et non pertinente, comme les autres. L'intégration de l'informatique rend donc nécessaire la définition concrète et explicite du concept d'interdisciplinarité, et la définition de nouvelles formes de liberté et de créativité dans le rapport enseignant/élève/classe. Cette sorte de réflexions et des tenta-

tives de telles définitions caractérisent le premier cahier; une série d'autres suivront (nombre prévu: 7) qui traiteront des thèmes et des projets d'enseignement en LOGO et LOGOwriter.

### *Chercheurs*

Bruno Vitale, collaborateur au CRPP, chargé de cours à l'Université de Fribourg, chercheur associé à la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation (FPSE) de l'Université de Genève.

### **Etude des discours de concepteurs, d'enseignants et d'élèves à propos de logiciels de mathématique à l'école primaire**

## **Des logiciels en usage**

La recherche présentée ici a été conçue comme une tentative de contribution à une meilleure compréhension de l'usage de quelques didacticiels de mathématiques dans le cadre de l'école primaire genevoise durant l'année scolaire 1986/87. L'auteur a choisi la démarche de l'observation, de la tentative de comprendre, parce qu'il la juge, à l'heure actuelle, la seule scientifiquement et idéologiquement cohérente dans le domaine de la recherche sur le terrain de l'école. Car ce sont les représentations des divers acteurs (ici: concepteurs, enseignants et élèves) qui concourent à déterminer ce qu'est la réalité. Ont été retenus quatre concepteurs (ama-

teurs) ainsi que quatre enseignants, de 5P ou de 6P, et une vingtaine de leurs élèves.

L'auteur démontre la diversité des représentations que se font les différents acteurs de cette aide pédagogique. En pratique, l'importance des activités avec l'ordinateur semble être très marginale. Si, pour les concepteurs, ces logiciels sont faits pour enseigner, pour un apprentissage autonome de toutes sortes de choses, elles sont plutôt, dans les classes, des «outils secondaires», servant à des «exercices terminaux», des «enseignements supplémentaires» etc. (et bien souvent, ils ne sont pas utilisés du tout). Les élèves travaillant avec l'ordinateur, dans le coin qui lui est réservé dans les classes, semblent avoir souvent besoin d'interventions d'appui de la part de l'enseignant. L'apprentissage autonome que devrait permettre l'ordinateur paraît plutôt être un mythe.

En résumant les conclusions de l'auteur (et en généralisant les résultats d'une portée plutôt restreinte, il est vrai) on pourrait dire: les ordinateurs, à l'école primaire, sont rattachés à des contenus scolaires peu substantiels; les élèves dépendent d'interventions du maître; les maîtres souvent n'ont pas le temps ou n'ont pas la compétence de venir au secours. Les «élèves nouveaux», les «élèves informatisés», semblent être encore «loin».

### *Institution*

Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'édu-

cation (FPSE), Psychologie sociale de l'éducation. Didactique des mathématiques, Uni II, 24, rue Général-Dufour, 1211 Genève, téléphone 022/705 71 11.

## **Die 3 Stufen der Informatikausbildung**

*Ernst Hügli*

Wer eine Ausbildung in Informatik anbietet, tut gut daran, sein Angebot an den drei grundlegenden Bereichen auszurichten, in denen ein Ausbildungsangebot benötigt wird:

- Grundausbildung
- Anwenderausbildung
- Spezialistenausbildung

Diese 3 Ausbildungsstufen sollen im folgenden ausgeleuchtet werden:

---

### **Grundausbildung**

---

Der Einstieg in die Informatik erfolgt wie in jedes neue Gebiet über eine Grundausbildung. Dies wird für die kommenden Generationen in einem minimalen Umfang in der Schule geschehen, sei es in der Mittel-, Berufs- oder Volksschule.

Wer die Grundkenntnisse in seiner Schulzeit nicht erhalten hat – und dies ist ein grosser Teil der jetzt beruflich aktiven Bevölkerung –, ist auf die Dienste einer Informatikschule angewiesen. Es herrscht keineswegs Übereinstimmung darüber, was und wieviel eine solche Schule inhaltlich