Catherine KELLNER, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Nouvelles pédagogies, 2007, 144 p.

Naila Amrous

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1950>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.1950

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 juillet 2008

Pagination : 428-429

ISBN : 978-2-86480-952-4

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Naila Amrous, « Catherine KELLNER, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?* », *Questions de communication* [En ligne], 13 | 2008, mis en ligne le 01 juillet 2010, consulté le 08 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1950> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.1950>

Ce document a été généré automatiquement le 8 avril 2021.

Tous droits réservés

Catherine KELLNER, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Nouvelles pédagogies, 2007, 144 p.

Naïla Amrous

RÉFÉRENCE

Catherine KELLNER, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?* Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Nouvelles pédagogies, 2007, 144 p.

- 1 Avec l'arrivée des technologies d'information et de communication (TIC), nous assistons à une évolution et une mutation de l'acte d'apprentissage. De nouveaux environnements d'acquisition des connaissances ont vu le jour, notamment les cédéroms ludo-éducatifs destinés aux enfants. Mais des questions se posent à leur sujet : sont-ils vraiment utiles et en quoi ? C'est la question principale à laquelle Catherine Kellner tente de répondre dans son ouvrage *Les cédéroms pour jouer ou pour apprendre ?* Dans celui-ci, l'approche du cédérom paraît différente de ce qu'elle pourrait être en sciences de l'éducation, l'auteure abordant le sujet sous l'angle des sciences de l'information et de la communication. Aussi n'entre-t-elle pas dans des préoccupations cognitives, mais elle s'intéresse plutôt aux cédéroms en tant que support de médiation des connaissances. C'est plus particulièrement vis-à-vis des cédéroms dits ludo-éducatifs que Catherine Kellner pose la question du ludique. À travers nombre d'exemples, elle montre que des produits s'annonçant comme étant ludo-éducatifs ne sont pas forcément ludiques, alors que le ludique offre pourtant beaucoup de possibilités éducatives. En effet, le jeu est un espace où l'on peut prendre des risques sans conséquences notables. L'enfant peut faire des tentatives et vivre des expériences sans que celles-ci aient un effet direct dans le réel puisqu'il évolue dans un monde simulé. Une particularité déjà utilisée en pédagogie mais dont les potentialités se voient développées par les capacités du support informatique.

- 2 Ce petit livre de 144 pages se révèle donc fort instructif tant par la richesse des enseignements qu'il apporte que par celle des exemples précis qu'il fournit et qui permettent de comprendre aisément les concepts proposés par l'auteure. Aussi constitue-t-il un outil de repérage pour les parents et les enseignants, leur permettant de faire le bon choix entre différents types de cédéroms ludo-éducatifs disponibles sur le marché. Par ailleurs, il vise à stimuler la créativité des concepteurs de ces produits pour exploiter au mieux les ressources du support.
- 3 L'ouvrage se découpe en trois parties. Dans la première - « S'y retrouver dans le ludo-éducatif » (pp. 13-29) -, Catherine Kellner s'interroge sur l'expression « cédéroms ludo-éducatifs » et propose une classification des domaines concernés. Elle distingue cinq catégories : les jeux, les logiciels ludo-éducatifs, ceux de soutien scolaire, les logiciels documentaires et ceux de création numérique. La deuxième partie - « Les apports de la multimodalité et des parcours multiples » (pp. 31-74) - fait le point sur les potentialités techniques du support : bien exploitées, celles-ci constituent un outil précieux prenant en compte l'individu dans sa singularité. Dans ce cadre, l'auteure met l'accent sur la capacité du support à proposer des informations selon des modalités différentes (son, image, texte, etc.) et l'adaptation facilitée aux divers profils pédagogiques des enfants (auditifs, visuels, etc.). Cette pluralité permet à l'enfant de développer toutes ses modalités de perception mais risque aussi, si les concepteurs n'y prennent pas garde, d'entraîner une surcharge cognitive chez l'utilisateur. Mais, la caractéristique la plus significative du multimédia - et son plus grand intérêt aussi - tient à son caractère interactif, un aspect que l'auteure expose dans la dernière partie de l'ouvrage.
- 4 En effet, dans la troisième partie consacrée aux « apports du processus d'action-réaction » (pp. 77-132), Catherine Kellner met l'accent sur l'interactivité du support. Pour ce faire, elle prend le parti de recourir à l'expression « processus d'action-réaction » plutôt qu'à celle d'interactivité, terme fréquemment utilisé dans le domaine des TIC mais souvent galvaudé dans le langage courant. À travers plusieurs exemples, la chercheuse montre que, par ce processus interactif, l'enfant pourra successivement élaborer des hypothèses, les tester, les modifier dans une démarche constructiviste. Mais elle met aussi en évidence les limites ou ambiguïtés de certains cédéroms ludo-éducatifs. Il s'agit notamment de problèmes techniques liés aux difficultés de compréhension et de manipulation de la machine ainsi que l'inadaptation du vocabulaire ou des consignes. Ces obstacles peuvent avoir des conséquences néfastes, dans la mesure où ils sont susceptibles d'entraîner de véritables troubles dans l'esprit des enfants et les conduire à remettre en question leurs propres compétences. Face à des produits plutôt mal conçus, la présence d'un médiateur humain est indispensable : ce dernier accompagne les enfants dans leurs parcours d'apprentissage et les initie aux procédures à mettre en œuvre avant de les laisser agir de façon autonome.
- 5 Dans sa conclusion, Catherine Kellner incite les producteurs des cédéroms ludo-éducatifs, qui se contentent bien souvent de reproduire des situations présentes sur des supports papier, à investir plus encore dans l'observation « des usages réels au-delà de simples tests pour repérer les erreurs de programmation ». Un effort qui permettrait, souvent à peu de frais, d'éviter beaucoup des difficultés que rencontrent les utilisateurs (p. 139). Finalement malgré l'évolution rapide des dispositifs d'apprentissage, le choix des cédéroms ludo-éducatifs comme solution d'acquisition des savoirs reste pertinent, à condition toutefois de bien se repérer dans l'offre pléthorique du marché. Car beaucoup de cédéroms parascolaires trompent les acheteurs en affirmant qu'ils

proposent des jeux éducatifs sans pour autant faire la preuve d'un réel intérêt pédagogique. À n'en pas douter, la diversité des éclairages apportés dans cet ouvrage intéressera tant les enseignants, les éducateurs que les parents, tous soucieux de proposer de nouveaux outils d'apprentissage aux enfants.

AUTEURS

NAÏLA AMROUS

CREM, université Paul Verlaine-Metz, amrousnaila@yahoo.fr