

Vernosc-lès-Annonay

Quand les enfants apprennent le numérique grâce à l'entraide

En Ardèche, 12 classes ont adopté l'outil Iota, une plateforme pédagogique ludique, gratuite et en ligne, sur laquelle les enseignants du CE2 au CM2 peuvent s'appuyer pour favoriser l'apprentissage du numérique. C'est le cas de la classe de Christophe Gimel, à l'école publique de Vernosc-lès-Annonay.

Et si la classe était en fait un espace de travail ouvert où chaque collègue (ou plutôt élève) pouvait coopérer ? C'est un peu ce qui se passe lors de l'enseignement numérique à l'école primaire de Vernosc-lès-Annonay, dans cette classe de CMI-CM2 où les élèves travaillent, s'entraident et s'évaluent ensemble. L'enseignant, lui, est toujours là. En retrait, il observe et assiste les enfants en cas de problème technique.

Cette méthode d'enseignement 2.0 est permise grâce au projet Iota (pour Informatique ouverte à tous les apprenants). Il s'agit d'une plateforme expérimentale en ligne et gratuite qui permet aux élèves du CE2 au CM2 de développer leurs compétences numériques. Dans la classe de Christophe Gimel, 14 élèves ont les yeux rivés sur leurs écrans. Ils jouent à des mini-jeux afin de travailler leur esprit critique, la recherche internet, la résolution de problèmes, le codage... Si un enfant rencontre des difficultés, il n'a qu'à appuyer sur un bouton et un camarade au hasard rapplique à son bureau pour le débloquent.

C'est le cas d'Azeline, 11 ans, qui ne parvient pas à colorier



Avec cette plateforme, les enfants vont développer à la fois des compétences numériques, sociales et leur autonomie. Les élèves eux-mêmes vont évaluer le travail de leurs camarades et donner ou recevoir de l'aide. Photo M.D.

son illustration en pixels. La passionnée de basket reçoit les conseils avisés de Kalis, 10 ans : « Arrête de faire des clics droits, il faut double-cliquer. » Pour monter de niveau, l'élève a aussi besoin de ses copains pour se faire évaluer : « Quand on évalue quelqu'un, on regarde s'il fait bien l'exercice. La plupart du temps, c'est bien mais ça peut être mauvais s'il fait trop d'erreurs », explique Alix, 10 ans, qui « adore Iota parce que ça change du travail habituel et qu'il y a plein de jeux différents ».

● « Tout le monde avance ensemble »

À travers cette approche collaborative, l'outil permet l'acquisition de compétences psychosociales : « Ça leur apprend à coopérer, à mieux communiquer, à s'écouter et à être en empathie, explique la directrice de la plateforme fondée par l'École

informatique 42, Taninna Portebos. On change de climat d'apprentissage, avec plus de plaisir et moins de stress. Tout le monde avance ensemble. »

S'il a adopté la plateforme depuis novembre, l'enseignant observe déjà des bienfaits : « Mes élèves sont quasi autonomes ! Iota leur permet d'apprendre à travailler ensemble sans choisir ses partenaires, comme ils le feront, plus tard, sur le marché du travail. »

Comme à Vernosc-lès-Annonay, 11 autres classes expérimentent l'outil qui devrait acquérir un deuxième parcours d'apprentissage dès septembre prochain.

● **Manoa Debande**

► **Sur le web**

Immersion en vidéo à voir sur www.ledauphine.com