

Nom	Apporter un outil informatique d'incitation à la lecture pour les élèves de cycle 3 (CM2)
Auteurs	Karine Meli Chavignaud : fabrice.meli@wanadoo.fr Axelle Champalle : midgard27@gmail.com
Version	6
Résumé	<p>Les élèves de cycle 3 ne lisent pas assez (par manque de motivation ou du fait de difficultés rencontrées lors de l'acte de lire ou par manque d'occasions) et il peut y avoir des répercussions lors de leur scolarité ou dans leur relation avec les autres.</p> <p>C'est pourquoi nous avons choisi de travailler sur un outil informatique ludique utilisable par l'élève en classe qui lui permet de choisir un livre selon ses envies, ses goûts. Cet outil permet de développer la motivation, l'envie de lire chez l'élève et permet de mettre en place au sein de la classe des ateliers autour des livres lus (effet dynamique de classe), un coin lecture.</p>
Situation problématique	<p>Quelques constats : en 2003, environ 15% des élèves à l'entrée en 6ème ne maîtrisaient pas ou mal les compétences de base de la lecture et avaient des difficultés importantes (4%), diverses (8%). Aux Journées d'Appel Pour la Défense (JAPD) en 2001-2002, 13% étaient en grande difficulté de lecture. Ce qui peut entraîner de graves complications dans la poursuite de leur scolarité.</p> <p>De plus, de plus en plus d'élèves ne lisent pas assez, pas plus que le strict nécessaire demandé par les enseignants en lien avec les programmes. Pourtant, c'est par « l'affrontement régulier », répété aux œuvres littéraires que le goût de la lecture se développe.</p> <p>C'est pour tous ces élèves que nous devons améliorer la pédagogie d'apprentissage de la lecture. Ceci passe par l'enseignement de la lecture à proprement parlé tout au long de l'école primaire, activité quotidienne, mais aussi par le développement de la culture littéraire. Celle-ci permet de travailler sur l'interprétation, la compréhension et la culture partagée d'œuvres mises en réseau.</p> <p>Par ailleurs, il existe un réel problème d'orthographe, de vocabulaire et de syntaxe lié à l'utilisation quotidienne des nouvelles technologies (MSN, SMS...) chez ces élèves qui en sont encore à un stade d'apprentissage de la langue. Développer la lecture et l'envie de lire chez ces enfants permettrait de contrebalancer cet effet néfaste.</p>

	<p>Le problème décrit touche plusieurs protagonistes.</p> <p>↳ les enfants en difficulté de lecture : ils n'aiment pas lire, connaissent une forte démotivation par rapport à la lecture car ils ont des difficultés à décoder le texte et à le comprendre. Ils manquent de confiance en eux face aux autres élèves. Ils ne partagent pas les discussions sur les livres lus par les autres et s'excluent du groupe classe. C'est un cercle vicieux car moins ils lisent, plus ils rencontrent de difficultés à lire. Cela se ressent dans leur scolarité et cela peut aller jusqu'au dégoût pour la lecture, des problèmes dans leurs relations sociales.</p> <p>↳ l'enseignant : il connaît certaines difficultés à faire lire ses élèves. Il décide seul des œuvres à lire en classe dans une liste de références d'œuvres de littérature de jeunesse publiée par le Ministère de l'Education Nationale. Il lui est difficile de créer de la motivation sur l'activité lecture, comment inciter ses élèves à lire.</p> <p>↳ les élèves démotivés : certains ne veulent pas lire, ne font pas d'effort pour s'intéresser aux livres que l'enseignant choisit ; ils ne trouvent pas d'œuvres les «touchant» particulièrement. Lire n'est pas un plaisir pour eux.</p> <p>↳ les élèves lecteurs : ils apprécient l'activité de lecture et lisent de leur plein gré mais sans partager leurs avis avec leurs camarades. Or, cela permettrait de lancer une dynamique, motiver les autres en partageant leurs impressions, interprétations.</p> <p>↳ l'institution : elle a mis en place le Socle commun de connaissances et compétences ; pour la maîtrise de ce socle commun, il est attendu les compétences suivantes pour les élèves à la fin de CM2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - compétence 1 : la maîtrise de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> * s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis, * lire seul des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge, * rédiger un texte d'une quinzaine de lignes de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en, grammaire ; - compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication : <ul style="list-style-type: none"> * utiliser l'outil informatique pour communiquer.
<p>Contexte</p>	<p>A l'entrée en 6^{ème}, environ 15% des élèves ne maîtrisaient pas ou mal les compétences de base de la lecture.</p> <p>De plus, un jeune sur cinq a des problèmes pour lire. Voilà ce qui ressort de l'évaluation du ministère de l'Education, réalisée à partir des tests passés lors de la Journée d'appel de préparation à la défense de 2008. Fort de ces constats, les programmes de l'école primaire de 2008 ont priorisé la maîtrise du langage de la</p>

	<p>langue française, indissociable d'une culture littéraire. Cette priorité, c'est aussi prévenir, dès l'école primaire, l'illettrisme.</p> <p>Ainsi, 2 axes de travail co-existent : travailler sur l'apprentissage de la lecture (stratégies de lecture et de compréhension) et développer le goût, le plaisir de lire afin de développer une culture littéraire. Cette culture littéraire se constitue par la fréquentation régulière des œuvres.</p> <p>C'est un contexte d'enseignement primaire. Les protagonistes sont <i>les élèves</i> (beaucoup d'enfants savent lire mais ne lisent pas, n'aiment plus lire ou n'y voient pas ou plus d'intérêt ; d'autres ont des difficultés en lecture à l'entrée en 6^{ème}), <i>les enseignants</i> qui se questionnent sur « Comment développer la lecture plaisir d'une part et améliorer les compétences de lecture, d'autre part ? », <i>l'institution scolaire</i> qui souhaite diminuer le nombre d'enfants ayant des difficultés dans la maîtrise du langage.</p> <p>L'ordinateur- coin lecture, en liant la lecture au plaisir et en rendant la lecture nécessaire pour participer à la dynamique de classe, peut être le moyen de (re)donner le goût de lire tout en perfectionnant les compétences de lecture.</p> <p>L'animation lecture est une activité spécifique, orientée vers la lecture et la découverte des livres.</p> <p>Par ailleurs, il n'existe pas actuellement de logiciel ludique de choix de livre ; ceux existants sont peu attractifs. En effet, la recherche se fait par ordre alphabétique soit du titre de l'ouvrage soit de l'auteur soit par thème général comme le site «mille et une histoires ».</p> <p>Ou alors, c'est le professeur des écoles qui choisit le livre ou l'enfant lui-même souvent au hasard.</p>
<p>But recherché</p>	<p>En général, on constate un manque de motivation chez les élèves pour la lecture, ainsi que des difficultés chez certains. Le but est donc d'inciter les élèves à lire, de les aider à (re)trouver le plaisir de lire et de partager ses lectures avec d'autres, rendre la lecture attractive et plaisante. Grâce à un outil ludique, commun à toute la classe, l'élève devient l'acteur principal dans le choix de son livre et on voit se créer une dynamique de classe animée par l'enseignant autour de la lecture.</p> <p>De plus, l'utilisation de l'outil informatique permet aux élèves de travailler avec un autre support que les supports habituels et leur permet de pratiquer l'informatique (compétences transversales).</p> <p>↳ Pour l'enseignant : inciter les élèves à la lecture/écriture, fournir un autre support que les supports habituels, contrôler la compréhension de texte et les travaux d'écriture des élèves.</p> <p>↳ Pour l'institution : obtenir de meilleurs résultats en maîtrise du langage (lecture, écriture, parler) au cours de la scolarité.</p> <p>↳ Pour les élèves : choisir un livre de façon détournée, drôle par le biais d'un ordinateur (outil apprécié</p>

	<p>des élèves en règle générale) et d'un jeu de questions, prendre plaisir à lire, lire plus et des œuvres diverses, partager ses lectures avec les camarades de classe et d'autres, être motivé par la lecture, utiliser un outil informatique et pratique.</p>
<p>Solution</p>	<p>Environnement : classe de CM2, cycle 3 – matériel informatique (1 ordinateur mis à disposition des élèves et de l'enseignant dans la classe dans le «coin lecture»).</p> <p>Création d'un outil informatique sous exelearning en 2 parties.</p> <p>L'élève se connecte au logiciel dans le but, dans un premier temps, de découvrir un livre à lire puis, dans un deuxième temps, pour faire les exercices relatifs au livre choisi.</p> <p>1ère partie : CHOIX DU LIVRE</p> <p>L'élève choisit un genre qui l'attire plus qu'un autre dans la liste (fantastique, aventure, humour, fiction, les relations). Ce premier pas réalisé, l'élève arrive à une autre question.</p> <p>Au sein de chaque genre, l'élève a le choix entre 2 thèmes qui touchent les enfants (par exemple, les animaux, les copains, les relations entre frères et soeurs...) ; il clique sur le thème choisi et l'ordinateur lui fait alors découvrir la 1^{ère} de couverture d'un livre en rapport avec ses choix, tel un cadeau après un jeu. Une sortie est organisée à la bibliothèque pour récupérer son livre.</p> <p>2^{ème} partie : QUESTIONS SUR LE LIVRE</p> <p>L'élève a lu le livre (activité de lecture) et retourne dans le logiciel pour répondre à des questions de compréhension (QCM, vrai/faux, textes à trous) se rapportant à sa lecture ; la fiche de lecture se termine par un résumé, une question ouverte sur ce qu'il a aimé dans le livre (activité d'écriture). L'élève écrit son résumé après avoir cliqué sur un lien hypertexte qui est en fait l'adresse email de l'enseignant, et n'a plus qu'à l'envoyer.</p> <p>Déroulement sur un mois :</p> <p>Lors de la 1ère semaine, tous les élèves découvrent le livre à lire en allant sur l'ordinateur. A la fin de la semaine, la classe va à la bibliothèque afin de récupérer les livres (recherche de leur livre par eux-mêmes ; ouverture sur le monde de la bibliothèque). Ils ont ensuite 1 à 2 semaines pour les lire. Durant les 3^{ème} et 4^{ème} semaines, les élèves vont sur l'ordinateur pour remplir la 2^{ème} partie «Raconte-moi l'histoire».</p> <p>L'enseignant doit lire les fiches de lecture, mettre en relation les différents résumés d'un même livre afin</p>

	<p>de pouvoir travailler en classe, animer des débats entre élèves sur leurs résumés, leurs interprétations. Cette activité répond au programme scolaire : Lire- Dire- Ecrire.</p> <p>↳ les enfants en difficulté de lecture : cet outil leur permet de choisir un livre qui va les toucher et surtout de faire comme les autres élèves de la classe. Ils ont environ 2 semaines pour le lire.</p> <p>↳ l'enseignant : lire les fiches de lecture, mettre en relation les différents résumés d'un même livre, travailler en classe en réalisant des débats sur les résumés, cet outil permet à l'enseignant de réaliser différentes activités autour du langage comme le préconise les programmes (Lire- Dire- Ecrire).</p> <p>↳ les élèves démotivés : cet outil informatique leur permet de choisir un livre en fonction de thèmes qui les touchent et seront a priori plus enclins à les lire et à raconter l'histoire à leurs camarades de classe.</p> <p>↳ les élèves lecteurs : le coin lecture leur permet d'augmenter leurs références littéraires, leur culture littéraire et de pouvoir mettre en réseau les livres qu'ils ont lus.</p> <p>Actuellement, l'outil présenté est un prototype (nous avons rentré 10 livres et réalisé 3 fiches de lecture) mais cet outil peut être développé à une plus grande échelle (tous les genres, plus de thèmes présentés au sein de chaque genre et donc plus de choix de livres). Les fiches de lecture sont quant à elles similaires (questions puis résumé).</p>
<p>Conditions et pré-requis</p>	<p>Au préalable, l'enseignant doit se procurer un ordinateur avec le logiciel exelearning pour sa classe et le mettre dans un endroit «isolé», que l'on pourra nommer le coin lecture. Des panneaux explicatifs indiquent à l'élève comment utiliser le logiciel.</p> <p>- Afin de mettre en place cet outil, il est important que l'enseignant joue son rôle d'animateur de ce coin lecture informatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ en suivant les «fiches de lecture de ses élèves», ⇒ en animant des discussions, des activités en lien avec les livres lus (confrontation des points de vue de plusieurs élèves ayant lu le même livre, présentation d'un résumé d'une œuvre,...), ⇒ en donnant du temps aux élèves pour aller sur l'ordinateur (donner 5 minutes par élève, par roulement, par semaine, pour choisir son livre ; leur laisser aussi du temps pour remplir la fiche de lecture, environ 15 minutes). <p>- Il est nécessaire que l'enseignant organise une sortie à la bibliothèque (environ tous les mois).</p> <p>- Par ailleurs, l'enseignant doit avoir une boîte email pour recevoir les résumés des élèves, envoyés</p>

	<p>directement depuis un lien hypertexte dans Exelearning.</p> <p>Le concepteur (peut être l'enseignant lui-même) du logiciel aura au préalable inséré les lères de couvertures des livres par genre (fantastique, aventure, policier, humour, merveilleux...) avec des thèmes variés (e .g. l'amitié, les animaux, les chevaliers...). Les livres numérisés appartiendront à différentes formes comme le préconise le MEN (albums, BD, contes et fables, poésie, romans et récits illustrés, théâtre). La forme n'est pas la clé d'entrée du choix du livre ; les élèves choisissent à partir de thèmes plus ludiques (peu d'élèves choisiraient la poésie, le théâtre ou le roman qui suggère un texte trop long ou ennuyeux).</p>
Indicateurs de performance	<p>L'ordinateur- coin lecture permet d'évaluer les acquis des élèves en terme de <u>compréhension d'un texte</u>. Grâce aux fiches de lecture remplies par les élèves en 2ème partie, l'enseignant peut mesurer le degré de compréhension par rapport à un texte précis.</p> <p>Il permet aussi <u>d'évaluer les progrès</u> de ses élèves en compréhension de texte et en écriture (résumés de textes) par comparaison entre les fiches du début de l'année et celles au fur et à mesure de l'année scolaire. De plus, grâce aux ateliers développés en parallèle, l'enseignant peut se rendre compte des évolutions en matière de compétences orales de ses élèves lors des débats organisés autour des livres.</p>
Références	<ul style="list-style-type: none"> ❖ «Littérature de jeunesse pour le cycle 3» : liste de références (2007) du Ministère de l'Education Nationale ❖ Bulletin Officiel Hors-Série n°3 du 19 juin 2008 ❖ Socle commun des connaissances et des compétences ❖ site web «Mille et une histoires» ❖ données du JAPD de 2001/2002 ❖ données du MEN de 2003