

DOCUMENTS

CHOIX ET ACQUISITION DES LOGICIELS À USAGE ÉDUCATIF PAR LES LYCÉES ET COLLÈGES

R.L.R. : 177-8

Note de service n° 87-310 du 5 octobre 1987

(Éducation nationale : bureau DLC 15)

Texte adressé aux recteurs.

Le bon usage de l'informatique dans l'enseignement passe par l'utilisation de logiciels de qualité seuls capables de susciter des situations d'apprentissage nouvelles et ainsi de tirer le meilleur parti des matériels.

Soucieux de respecter l'autonomie des enseignants et des établissements dans le domaine des méthodes, des documents et des manuels, le ministère entend également leur reconnaître la liberté du choix des logiciels à usage éducatif.

Cette double considération a conduit le ministère à adopter un ensemble de dispositions relatives à l'acquisition de logiciels.

En premier lieu, il a mis au point une procédure originale d'acquisition du droit d'usage (licences mixtes) d'un certain nombre de logiciels pour l'ensemble des lycées et collèges. Les produits qui sont appelés à faire l'objet de cette procédure sont des logiciels dont le caractère novateur et l'intérêt éducatif sont avérés mais dont le coût risquerait d'être dissuasif. Ce dispositif est destiné à permettre aux établissements d'acquérir dans de bonnes conditions les logiciels correspondant à leurs besoins propres tout en encourageant les éditeurs à diffuser des logiciels éducatifs de qualité sur un marché encore incertain.

Les établissements qui le souhaiteront obtiendront ces logiciels en acquittant auprès des éditeurs une redevance dont le montant sera très inférieur aux prix pratiqués dans le commerce. Cette redevance couvrira essentiellement le coût du support, la diffusion, l'assistance éventuelle et la maintenance du logiciel. Une circulaire donnera la liste

de la première série de ces logiciels ainsi que les modalités de leur acquisition.

Cependant, il convient de remarquer qu'au-delà des logiciels qui ont fait l'objet de ces marchés, il existe d'autres produits qui présentent des caractéristiques et des qualités qui peuvent correspondre aux besoins des élèves et des enseignants.

Il appartient aux établissements de décider quelle part des crédits affectés à l'achat de logiciels ils consacreront chaque année à l'acquisition des logiciels qui ont fait l'objet d'une licence mixte ou aux autres logiciels disponibles (au prix du marché).

Par ailleurs, il a paru nécessaire de procéder au niveau national à un achat groupé d'un petit nombre de logiciels. Il s'agit soit de logiciels utilisés pour des spécialités à faible effectif - l'achat en nombre permet une diminution non négligeable des coûts - soit de logiciels tout à fait nouveaux à propos desquels il a semblé souhaitable de procéder à des expérimentations ou des mises à l'essai avant l'éventuelle acquisition d'une licence.

Le choix et l'acquisition des logiciels à usage éducatif relèvent donc, pour l'essentiel, de l'initiative des établissements scolaires.

Il importe en conséquence qu'ils s'acquittent de cette nouvelle responsabilité avec le plus grand soin, en s'entourant de conseils avisés et en prenant les précautions nécessaires.

Les recommandations suivantes devront notamment être observées.

1) Les acquisitions de logiciels ne doivent pas se faire en ordre dispersé, au coup par coup, mais correspondre, après consultation des conseils d'enseignement, à une politique réfléchie de l'utilisation de l'informatique pédagogique dans l'établissement.

2) Au-delà des descriptifs des divers catalogues disponibles, les enseignants et les chefs d'établissement auront tout intérêt, avant d'arrêter leur choix, à recourir aux informations et aux conseils qui peuvent leur être donnés par l'Inspection générale, les IPR, les IET, les centres de formation et de ressources académiques, le CNDP et le réseau national des CRDP et CDDP.

3) En tout état de cause, le choix des logiciels n'est pas une entreprise aisée ; les produits disponibles sur le marché sont en effet

très divers en nature, en intérêt et en qualité. C'est pourquoi, avant toute décision, il importe de prendre en considération les remarques générales développées ci-après.

On peut schématiquement distinguer plusieurs types de logiciels :

Les Logiciels d'Enseignement Assisté par Ordinateur (EAO) qui comportent essentiellement, avec des variantes multiples, des exercices du type question réponse (questions à choix multiples, exercices à trous,...). Ce type de produits a accompagné la mise en place des ordinateurs et micro-ordinateurs dans le système éducatif.

S'ils ont souvent l'inconvénient de ne pas solliciter suffisamment les capacités d'initiative, de créativité et de raisonnement des élèves, ils ne sont pourtant pas sans intérêt. Utilisés à bon escient, c'est-à-dire intégrés dans une progression pédagogique, ils peuvent, contribuer à l'acquisition, à la consolidation ou à l'évaluation des connaissances. On peut aussi y avoir recours, hors du temps de classe, en libre accès ou à l'occasion d'études dirigées, pour le travail personnel des élèves ou pour des activités de soutien.

Des logiciels permettant toute une gamme d'activités visant non seulement à faire acquérir à l'élève des savoirs et des savoir-faire, mais aussi à développer ses capacités d'attention, de perception, d'analyse, de raisonnement, sa créativité, son aptitude à résoudre des problèmes, à prendre des décisions, en particulier par, des exercices de simulation, de mise en situation ou d'accès à l'information.

Grâce à eux, le professeur peut illustrer des notions abstraites ; enrichir, affiner et piloter des dispositifs expérimentaux ; faire étudier sous forme simulée des phénomènes complexes dont l'étude en temps et grandeur réelle n'est pas possible dans le cadre de la classe ; initier les élèves à la recherche documentaire, etc.

Certains de ces logiciels sont liés aux contenus et aux méthodes spécifiques de telle ou telle discipline. D'autres, tels les traitements de texte, les tableurs, les logiciels de dessin assisté par ordinateur, etc., issus du secteur industriel ou tertiaire, ont étendu leur champ d'application en donnant naissance à des développements pédagogiques.

Quel que soit le logiciel dont l'achat sera envisagé, on prendra soin à :

- la qualité du contenu, son exactitude et sa conformité aux programmes et instructions officielles. Une attention scrupuleuse

sera accordée à la qualité de la langue (orthographe, syntaxe, accentuation, ponctuation) ;

- la pertinence de la démarche pédagogique envisagée par l'auteur et plus encore sa compatibilité avec les utilisations pédagogiques envisagées par les utilisateurs. Dans tous les cas, il faudra veiller à privilégier les produits qui permettent au professeur de bien intégrer leur utilisation dans le déroulement normal du cours, en référence éventuelle avec d'autres documents ou d'autres technologies éducatives ;
- la réalisation proprement dite du logiciel, et notamment :
 - sa fiabilité technique,
 - l'existence d'une documentation complète pour le maître et pour l'élève, dans laquelle en tant que de besoin les Intentions pédagogiques et les possibilités d'applications sont clairement exposées, commentées, illustrées ;
 - la facilité d'emploi propre à éliminer les causes de fatigue ; l'existence de menu, de mode d'emploi, de procédure de guidage et d'assistance ;

Et lorsque le produit le justifie :

- l'existence d'une capacité d'analyse des réponses de l'élève et d'une possibilité d'évaluation de son travail ;
- une bonne utilisation des capacités graphiques ;
- l'utilisation conjuguée et complémentaire d'autres techniques (projecteur, magnétophone, magnétoscope, vidéodisque, etc.).

Pour le ministre et par délégation
Le directeur des Lycées et collèges,
M. LUCIUS