

## Des tablettes numériques dans les salles de classes de Normandie : (trop) génial ou (super) risqué ?

Manon Loubet



*En Normandie, les tablettes arrivent dans les salles de classes. Est-ce une bonne idée ? (©Illustration/Adobe Stock)*

Dans le **Calvados**, la rentrée du nouveau **collège Gisèle Guillemot**, à **Mondeville**, près de **Caen**, s'est faite sous le signe du **numérique**. **75 tablettes** ont envahi les salles de classes, auxquelles s'ajoutent également des vidéoprojecteurs et des tableaux numériques. Le tout financé par le rectorat mais aussi le Département du Calvados, à hauteur de 120 000 euros.

### Apprendre autrement

De son côté, la mairie de Mondeville, toujours en partenariat avec le rectorat, a déployé 70 tablettes dans les écoles primaires de la ville. Ces nouveaux équipements permettent aux enseignants de proposer des pédagogies différentes et innovantes.

L'idée est de sortir de l'enseignement ascendant, frontal, précise Denis Rolland, le recteur de la région académique de **Normandie**. L'enseignant devient alors un accompagnant, un acteur, un scénariste.

Plus simplement, il s'agit d'apprendre autrement. « Il y a de nombreuses possibilités sur les tablettes, explique Manuel Rouelle, chargé de missions à la Délégation Académique au Numérique Éducatif (DANE). L'élève peut apprendre sans s'en rendre compte par le biais de jeux. Et on obtient de meilleurs résultats qu'avec des notes. »

Par exemple, en Français, une application permet de faire parler les images. « Imaginez un tableau d'un artiste représentant une reine. L'enseignant peut proposer aux élèves d'imaginer un discours de la reine à la première personne du singulier, pour travailler les conjugaisons. Ensuite, pour travailler l'oral, les collégiens peuvent enregistrer à haute voix leur texte via la tablette. Et avec l'application gratuite, le tableau s'anime et la reine prononce le discours écrit par l'enfant. »

[LIRE AUSSI : Près de Caen, bientôt des œuvres incrustées en réalité augmentée dans le paysage urbain](#)

### **La réalité augmentée pour mieux comprendre le corps humain**



*Une application sur tablette permet de voir le fonctionnement du corps humain en réalité augmentée.  
(©ML/Normandie-actu)*

Autre proposition, utiliser la réalité augmentée en sciences de la vie et de la terre pour apprendre le fonctionnement du corps humain. Il suffit de passer la tablette devant un tee-shirt bleu avec des inscriptions blanches en forme de cage thoracique pour voir tous les organes fonctionner en réalité augmentée. C'est presque magique.

Enfin, dans un second temps, la DANE voudrait proposer des casques de réalité virtuelle pour des exercices ou des projets précis. « Par exemple, on peut faire passer des entretiens d'embauche avec des casques de réalité virtuelle, c'est un bon exercice. Ou alors, avant un voyage scolaire à Rome, on peut faire revivre la Rome Antique aux élèves avec des casques de réalité virtuelle... »

[LIRE AUSSI : Le plus grand parc de réalité virtuelle d'Europe va ouvrir près de Caen : un paradis pour les joueurs](#)

Pour l'heure, les casques de réalité virtuelle ne peuplent pas encore les salles de classe, mais ce n'est qu'une question de temps... et de budget bien entendu. L'installation des tablettes dans les classes est également encore au stade d'expérimentation. « Dans le Calvados, cinq collèves sur 58 sont pilotes », précise

Jean-Baptiste Lesaulnier, chargé de missions au numérique au sein du Département du Calvados. Le but sera ensuite d'étendre le dispositif, s'il est concluant, à toute la **Normandie**.

### **IMAGES. Les installations numériques du collège Gisèle Guillemot à Mondeville :**



1 / 4

Un studio est installé dans le collège Gisèle Guillemot. Le fond vert permet de pouvoir mettre n'importe quel fond derrière sur la tablette. L'élève peut par exemple présenter un journal télévisé. (© ML/Normandie)

### **Des tablettes pour alléger les cartables**

L'arrivée des tablettes dans les classes fait évidemment débat dans une société où l'addiction aux écrans est de plus en plus prégnante. « Nous sommes bien entendu satisfaits de l'arrivée des nouvelles technologies dans le milieu scolaire », assure Agnès Desange, la secrétaire générale de la Fédération des Conseils de Parents d'Élèves (FCPE) de **Seine-Maritime**.

### [LIRE AUSSI : Le nouveau cartable numérique testé dans deux écoles lexoviennes](#)

Agnès Desange met en avant le fait que l'arrivée des tablettes pourrait alléger les cartables des enfants, « qui pèsent jusqu'à 13 kg en 6<sup>e</sup> », déplore-t-elle. Par ailleurs, la secrétaire générale confie ses craintes quant au coût de la tablette, « qui va payer ? » Mais aussi par rapport au temps passé derrière un écran.

Cela va certainement ajouter du temps passé derrière un écran, si on additionne le temps passé à la maison et à l'école, souligne-t-elle. Il faut vraiment que les enseignants puissent paramétrer les tablettes et les utilisent sur des temps précis.

### **De l'humain plutôt que des écrans**

Enfin, cette maman rappelle que les enfants ont avant tout besoin de contact humain pour apprendre le vivre ensemble. « Il n'est pas dit que l'écran apporte tout. Aux États-Unis, où ils utilisent déjà depuis longtemps des tablettes dans les classes, il n'y a pas eu de retours phénoménaux sur les effets des tablettes sur l'apprentissage des enfants. »

Agnès Desange est également sceptique par rapport à l'apprentissage par le jeu. « Aujourd'hui, tout devient ludique. Et pourtant, la vie n'est pas un jeu. On rencontre des difficultés, des obstacles... Les enfants ne peuvent pas être déconnectés de cela. »

[LIRE AUSSI : Enfants : gare aux écrans !](#)

### **Les écrans, un danger avant l'âge de trois ans**

De son côté, Jacques Brouard, pédiatre au centre hospitalier universitaire de Caen, constate que l'utilisation croissante des écrans « peut perturber le développement de l'enfant et provoquer des retards d'apprentissage du langage et de la communication ».

Avec les écrans, les jeux sur tablettes, « les jeunes perdent leur capacité à observer ce qu'il y a autour d'eux », précise le professionnel de santé.

C'est un danger avant l'âge de trois ans, assure-t-il. Entre trois et six ans, il faut être vigilant et après six ans, il faut mettre des repères pour que l'enfant arrive à faire la part des choses. Puis, à l'adolescence, il faut se méfier des réseaux sociaux.

### **« Le risque est surtout en dehors de l'école »**

Cependant, Jacques Brouard valide l'arrivée des tablettes dans les salles de classes. « Ce n'est pas en excluant les outils numériques du monde de l'Éducation nationale qu'on trouvera des solutions. Il faut apprendre à grandir avec les écrans. Et si les enseignants sont bien formés, l'utilisation à l'école pourra être bénéfique. Le risque est surtout en dehors de l'école. »

[LIRE AUSSI : Enfants et ados ne quittent plus leurs écrans](#)

La sénatrice de Seine-Maritime, **Catherine Morin-Desailly** (UDI-UC), veut d'ailleurs rendre obligatoire la formation au numérique des enseignants. « Certains utilisent les tablettes de façon très créative mais ce n'est pas le cas de tous. »

Pour la sénatrice, qui porte un projet de loi visant à lutter contre l'exposition précoce des enfants aux écrans, l'Éducation nationale doit aussi prévoir un chapitre sur les coulisses d'internet : les dangers du darknet mais aussi la réalité économique. « Les jeunes doivent comprendre que quand ils mettent leurs données sur internet, ils sont des cibles pour le marketing. »

Mais elle est sûre que si les enfants apprennent à bien se servir d'une tablette au collège, « cela va les aider à ce qu'ils s'en servent mieux à la maison ». Une idée appuyée par Philippe Jaffré, un inspecteur académique pédagogique pour la Normandie : « En les utilisant à l'école, les élèves vont pouvoir interroger ces nouvelles technologies et acquérir un véritable recul critique », conclut-il.

[LIRE AUSSI : GRAND FORMAT. Violence et mensonges sur les réseaux sociaux : attention, danger en](#)

[Normandie !](#)

**Plus de 15 heures par semaine derrière un écran**

Selon une étude de 2017 Junior Connect', réalisée par l'IPSOS et créée à l'initiative des groupes Bayard, Milan et Disney Hachette Presse, , les 13-19 ans sont connectés en moyenne 15h11 par semaine, soit 1h30 de plus qu'en 2015. Les plus jeunes ne sont pas en reste puisque les 7-12 ans passent en moyenne 6h10 sur le web par semaine (soit 45 minutes supplémentaires par rapport à 2015) et les 1-6 ans 4h37 (soit 55 minutes supplémentaires par rapport à 2015).