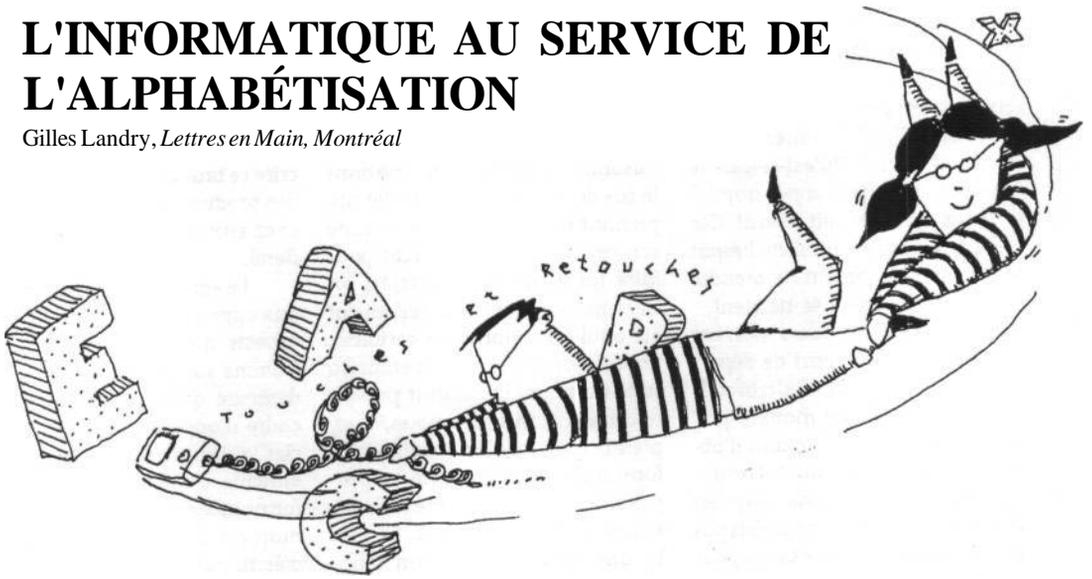


L'INFORMATIQUE AU SERVICE DE L'ALPHABÉTISATION

Gilles Landry, *Lettres en Main*, Montréal



L'alphabétisation populaire est un concept qui dépasse de beaucoup l'enseignement exclusif de la lecture et de l'écriture. C'est une approche qui tient compte du fait que l'analphabétisme est avant tout un problème de société, et qui vise à redonnera toute une tranche de la population les moyens d'agir sur son environnement social. Aussi, l'alphabétisation populaire doit-elle s'adapter aux divers agents de transformation sociale. C'est dans cette optique qu'à *Lettres en Main*, nous avons intégré l'ordinateur dans nos pratiques, à la fois comme objet et comme sujet d'apprentissage.

LES PREMIÈRES EXPÉRIENCES

À *Lettres en Main*, les premières expériences d'utilisation du micro-ordinateur en alphabétisation datent de 1984. Dès cette époque, nous avons expérimenté

auprès des participant-e-s (notamment à La Puce communautaire et à l'Université du Québec) un certain nombre de logiciels pédagogiques conçus pour des enfants du primaire. Malheureusement, à cause de plusieurs facteurs (manque de formation, de matériel, de logiciels, etc.), ces quelques tentatives sont longtemps restées sans suite. Toutefois, elles nous ont permis de constater que l'intérêt pour le micro-ordinateur était bien présent chez les adultes analphabètes, ce qui nous a encouragés à poursuivre notre réflexion.

LE TRAITEMENT DE TEXTE

Ce n'est qu'en 1987 que nous avons pu faire l'acquisition d'un appareil, ce qui nous a permis d'entreprendre une véritable expérimentation. À cause de l'absence de logiciels adaptés aux besoins des adultes, nous avons choisi d'utiliser un logiciel outil, soit un programme de traitement de texte.

L'expérience a duré deux ans et nous a permis de nous rendre compte que le traitement de texte pouvait être un outil privilégié pour développer la motivation et la concentration chez l'adulte analphabète, deux conditions intimement liées au succès de toute démarche d'apprentissage. De plus, les participant-e-s se sont sentis très valorisés par le fait de travailler avec cet outil de pointe qu'est l'ordinateur et, par conséquent, de démystifier une technologie qui leur semblait inaccessible. Les résultats encourageants de cette expérimentation ont d'ailleurs fait l'objet de deux recherches-actions ainsi que de plusieurs articles dans diverses publications. Ces deux années de travail ont également conduit à la parution d'un guide d'utilisation du traitement de texte en alphabétisation, *Touchez et Retouches*, qui est maintenant utilisé par un certain nombre de formateurs et formatrices dans les groupes populaires et les commissions scolaires.

Par ailleurs, nous nous sommes rapidement rendu compte que l'utilisation du traitement de texte présentait certaines limites, surtout pour les personnes complètement analphabètes. En effet, puisqu'un programme de traitement de texte est d'abord et avant tout un outil d'écriture, il permet difficilement de développer des activités de lecture simples et intéressantes. De plus, il suppose que l'utilisateur possède une connaissance minimale du code écrit, ce qui n'est pas le cas pour tous les apprenant-e-s. Évidemment, les animateurs et animatrices peuvent construire des exercices adaptés à cette clientèle; il n'en reste pas moins que, dans ces conditions, le micro-ordinateur reste sous-utilisé. Aussi, dès le début de l'année 1989, nous nous sommes interrogés sur un type de logiciel qui favoriserait la lecture et qui pourrait s'adresser à tous les adultes analphabètes, et plus particulièrement aux personnes complètement analphabètes.

LES HYPERMÉDIAS

Après quelques mois de réflexion, nous avons choisi d'aborder les hypermédiats. Il s'agit de logiciels ouverts dont la structure permet de construire des outils interactifs qui peuvent faire appel à la lecture, à l'écriture, à l'image, à l'animation ainsi qu'au son et à la voix. De plus, ils n'exigent pratiquement aucun apprentissage de la part de l'utilisateur. En fait, ce dernier n'a qu'à se servir d'une souris pour naviguer à son gré (tout en étant limité par les scénarios prévus par le concepteur, naturellement) dans les divers tableaux prédéfinis qui apparaissent à l'écran.

Toutefois, afin de créer des

outils utiles et pertinents, nous nous sommes entendus sur un certain nombre de paramètres qui nous semblaient importants. Tout d'abord, il s'agissait de favoriser des activités de lecture pouvant s'adresser à tous les apprenant-e-s, mais plus particulièrement aux analphabètes complets. Il fallait donc tenir compte des difficultés de lecture des participant-e-s et prévoir des activités axées sur la reconnaissance de mots ou de phrases simples. De plus, nous voulions utiliser toutes les possibilités de ce type de logiciel pour permettre aux adultes analphabètes de développer des habiletés qui leur font souvent défaut : perception spatiale, motricité fine, capacité d'abstraction, discrimination visuelle, etc. En outre, nous voulions favoriser les activités de transfert. En effet, comme les apprenant-e-s (surtout les analphabètes complets) ne se réfèrent pratiquement pas à l'écrit dans leurs activités quotidiennes, l'une des tâches les plus difficiles de l'alphabétiseur-e consiste à trouver des moyens d'amener les participant-e-s à utiliser dans la vie de tous les jours les apprentissages réalisés pendant les ateliers. Il s'agit en fait de modifier les stratégies de fonctionnement des adultes analphabètes et d'induire de nouveaux modes de références qui font appel à la lecture. Enfin, il s'agissait de construire des outils destinés à répondre à des besoins immédiats.

Compte tenu de tous ces paramètres, nous avons d'abord identifié un certain nombre de situations quotidiennes qui exigeaient une bonne compréhension de la lecture et qui, par conséquent, pouvaient être sources de problèmes pour les adultes analphabètes: effectuer des transactions dans

un guichet automatique, se déplacer dans le métro, consulter un plan pour trouver une rue ou une adresse, chercher un emploi dans un centre de main-d'oeuvre, etc. Une fois les situations identifiées, il s'agissait de les simuler sur ordinateur grâce aux hypermédiats.

À la fin du mois de mai 1990, nous avons entrepris, de concert avec la firme Intégration (firme spécialisée dans la conception de matériel pédagogique informatisé), la construction d'un premier outil, le guichet automatique. Nous voulions qu'il respecte le plus possible l'apparence et la suite logique des instructions d'un véritable guichet afin que les apprentissages des participant-e-s soient aisément transférables. Aussi, dans un premier temps, nous avons pris contact avec des responsables des Caisses populaires Desjardins qui ont accepté de nous fournir une copie du protocole de fonctionnement de leurs guichets automatiques. Puis, nous en avons fait une version couleur à partir d'images numérisées, si bien que pour le moment, il ne fonctionne que sur un Macintosh II. (Par ailleurs, nous travaillons présentement à la production d'une version IBM.)

En juillet 1990, l'outil était terminé. Il a été présenté dans plusieurs expositions et congrès sur les nouvelles technologies en pédagogie et a rapidement obtenu un grand succès. Malheureusement, suite à certains problèmes techniques, seuls quelques participant-e-s ont pu l'utiliser, ce qui ne constitue pas une véritable validation de l'outil. Nous l'offrons aux participant-e-s de Lettres en Main depuis la fin de mars et nous devrions être en mesure de le distribuer au début de l'automne 1991.

Malgré toutes les difficultés