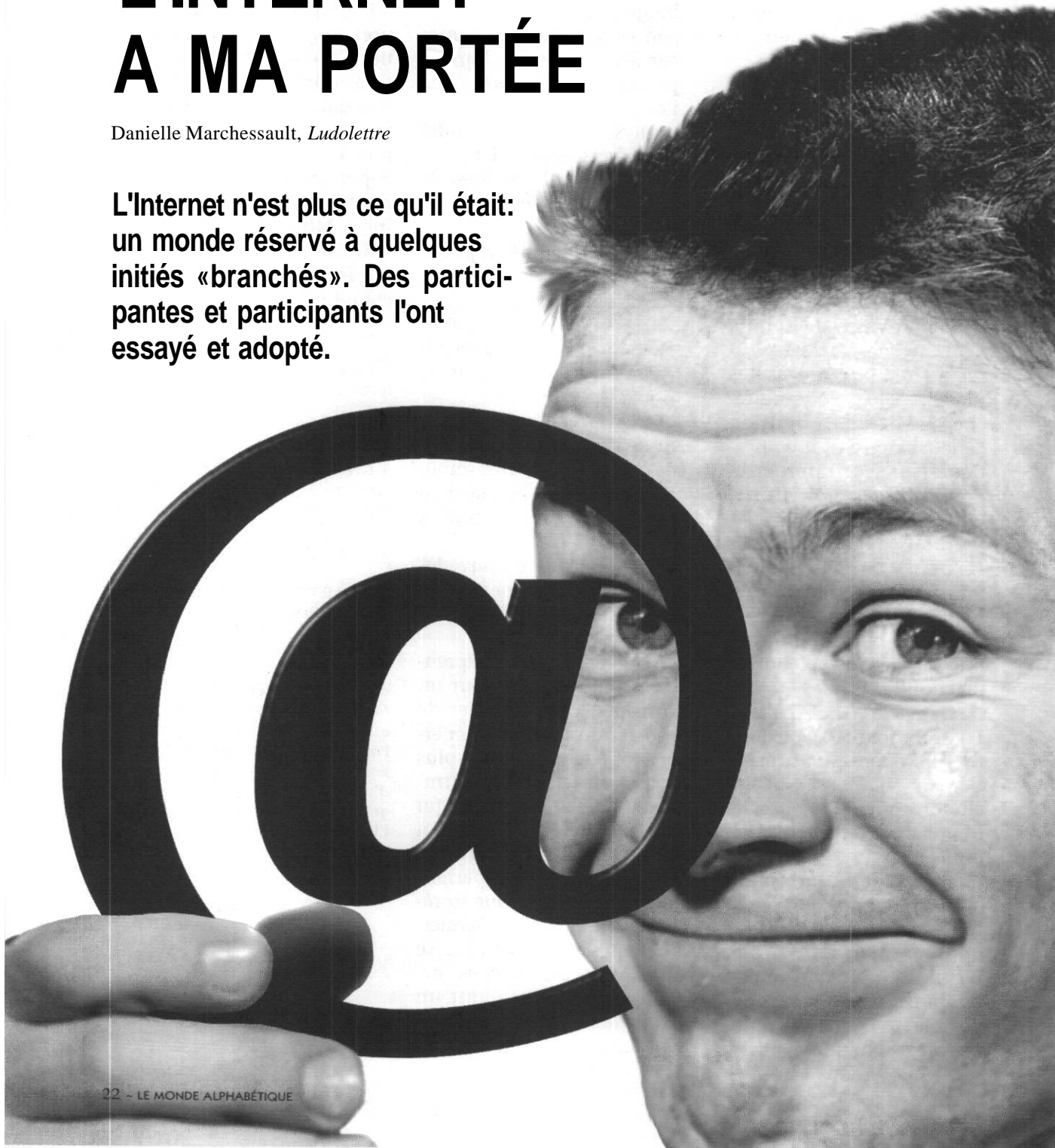


# L'INTERNET A MA PORTÉE

Danielle Marchessault, *Ludolettre*

**L'Internet n'est plus ce qu'il était: un monde réservé à quelques initiés «branchés». Des participantes et participants l'ont essayé et adopté.**



En 1986, l'école primaire de notre village se dotait de dix micro-ordinateurs afin de réaliser un projet de recherche. Cependant, faute de formation, les professeurs ne les utilisaient pas avec leurs élèves.

Nous avons donc eu la chance d'y emmener nos participantes et participants des ateliers d'alphabétisation. Quelle découverte! Pouvoir manipuler un outil d'avant-garde tout en éprouvant du plaisir à apprendre. Graduellement, notre Centre a acquis des ordinateurs et instauré des ateliers hebdomadaires d'informatique. En février 1995, grâce à une subvention d'Industrie Canada<sup>1</sup>, nous prenions le virage Internet. Trois mois plus tard, nos participantes et participants naviguaient à leur tour. Pour eux, est-ce la croisière ou la galère?

Pour faciliter le voyage et éviter le mal de mer, il faut, au départ, que les animatrices connaissent les possibilités et les principaux outils d'Internet, et apprennent à les utiliser. Au fait, quels sont-ils? Le livret «L'Internet à ma portée» que nous avons publié peut vous permettre de visualiser certains sites et donne des explications. Voici quelques exemples d'utilisation et d'introduction à l'Internet que nous avons expérimentés avec nos participantes et participants.

Quelques exemples d'utilisation

@ faire de la recherche (grâce à de multiples bases de données);

@ envoyer des messages écrits presque instantanément à l'aide du courrier électronique;

@ communiquer par la voix, aussi clairement qu'avec un appel téléphonique interurbain, mais sans frais, et partout dans le monde;

@ placer une petite annonce;

@ commander divers produits;

@ échanger des opinions et des informations dans les forums de discussion;

@ trouver des correspondants;

@ diffuser de l'information sur une infinité de sujets (l'alphabétisation, notre organisme, le matériel pédagogique, etc.);

@ et, pour une de nos participantes, trouver l'amour grâce à un site de rencontres virtuelles!

Bref, mille et une possibilités, tant pour les animatrices et animateurs que pour les participantes et participants.

Par où commencer?

Comme pour les autres outils d'apprentissage, il faut partir des intérêts des participantes et participants. Par exemple, s'ils s'intéressent à la musique, on peut explorer des sites sur le sujet, effectuer une recherche sur une ou un artiste en particulier, et le présenter au groupe par la suite.

On peut aussi trouver des correspondants (des rubriques portant sur ce sujet se trouvent sur Internet). Idéalement, écrire à Ludolettre: Ludo@drummond.com ou Ludolettre@drummond.com, ou à un autre groupe alpha. Le courrier élec-

tronique présente beaucoup d'intérêt, car les participantes et participants reçoivent du courrier personnel.

Pour chercher une adresse et un numéro de téléphone inscrits dans l'annuaire partout au Québec, on peut visiter le site 411. Les participantes et participants constateront qu'ils sont déjà présents sur Internet.

On peut aussi leur expliquer le fonctionnement d'une adresse de site ou de courrier électronique: il leur sera ainsi possible, lorsqu'ils auront connaissance d'une adresse intéressante, d'y accéder lors des pratiques Internet. Dès lors, ils deviendront de plus en plus autonomes dans leurs recherches et apprentissages.

La perfection n'est pas de ce monde

L'Internet dépasse les frontières, mais encore faut-il franchir d'abord la nôtre! Un fournisseur nommé «serveur» sert d'intermédiaire entre nous et le monde, lorsqu'on se branche sur Internet, moyennant un coût d'abonnement mensuel.

Mille et un pépins peuvent survenir sur Internet, tels que le débranchement «spontané» avec le serveur, les sites démenagés, la ligne occupée, etc. Il faut donc parfois s'armer de patience et faire preuve d'ingéniosité, car la toile («net» en anglais), nommée ainsi en référence à une toile d'araignée, étend ses ramifications à une vitesse vertigineuse, ce qui provoque des court-circuits.