



HAL
open science

La motivation et l'estime de soi à l'épreuve de la production d'écrit : l'apport du numérique au cycle 2

Florence Louvard

► **To cite this version:**

Florence Louvard. La motivation et l'estime de soi à l'épreuve de la production d'écrit : l'apport du numérique au cycle 2. Education. 2017. dumas-01699832

HAL Id: dumas-01699832

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01699832>

Submitted on 2 Feb 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ DE ROUEN NORMANDIE
ESPE – ACADÉMIE DE ROUEN
Master « Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la
formation »
Mention 1
Année 2016-2017

LOUVARD FLORENCE

*La motivation et l'estime de soi à l'épreuve de la production d'écrit :
l'apport du numérique au cycle 2*

Sous la direction de :
BUHOT ERIC (Directeur de mémoire)
DAGUET HERVE (Co-encadrant)

UNIVERSITE DE ROUEN NORMANDIE
ESPE-ACADEMIE DE ROUEN
**Master « Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la
formation »**
Mention 1
Année 2016-2017

LOUVARD FLORENCE

*La motivation et l'estime de soi à l'épreuve de la production d'écrit :
l'apport du numérique au cycle 2*

Sous la direction de :
BUHOT ERIC (Directeur de mémoire)
DAGUET HERVE (Co-encadrant)

MASTER MEEF : CHARTE DE NON PLAGIAT

Je soussigné(e),

Nom, Prénom : Louvard Florence

Régulièrement inscrit à l'Université de Rouen

Numéro étudiant : 20902476

Année universitaire : 2016-2017

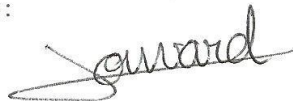
Certifie que le document joint à la présente déclaration est un travail original, que je n'ai ni recopié ni utilisé des idées ou des formulations tirées d'un ouvrage, article ou mémoire, en version imprimée ou électronique, sans mentionner précisément leur origine et que les citations intégrales sont signalées entre guillemets.

Conformément à la charte des examens de l'université de Rouen, le non-respect de ces dispositions me rend passible de sanctions disciplinaires.

Fait à : Rouen

Le : 04/05/2017

Signature :



Remerciements

Je tiens à remercier, tout d'abord, Monsieur Eric Buhot et Monsieur Hervé Daguet pour leurs conseils avisés qui m'ont permis de mener à bien cette recherche.

Je remercie également l'école dans laquelle j'ai effectué mon année de stage et les parents qui m'ont accordé leur confiance et leur consentement pour effectuer cette recherche.

Sommaire

Introduction.....	8
PARTIE I : Revue de littérature.....	8
1. Qu'est-ce qui motive l'élève à apprendre ?.....	8
1.1. Définition de la motivation.	8
1.2. Synthèse des différentes théories sur la motivation.	10
1.2.1. Besoins et sentiment d'efficacité.	10
1.2.2. La motivation intrinsèque et extrinsèque et l'autodétermination.....	11
1.2.3. L'attribution.....	12
1.2.4. La théorie des buts et compétences :	12
1.3. La motivation selon Viau.....	13
1.4. Le lien avec l'estime de soi.	17
2. Le numérique et l'écriture à l'école ?	19
2.1. Le numérique	19
2.1.1. Définition et historique	19
2.1.2. Quels impacts ?	20
2.1.3. Quelles pratiques enseignantes pour l'usage des TIC ?	23
2.2. L'écriture	24
2.2.1. L'écriture dans les programmes au cycle 2.....	24
2.2.2. Le genre du conte : quels intérêts ?.....	24
2.2.3. De la démarche de projet.....	25
2.2.4. Au projet d'écriture numérique.	26
PARTIE 2 : Dispositif de recherche	27
2.1. Rappel de la problématique et des hypothèses	27

2.2. Population d'étude.....	28
2.3. Présentation de la grille d'observation.....	28
2.4. L'entretien.....	29
2.5 La séquence d'écriture numérique.....	30
2.6 La séquence d'écriture sans numérique.....	32
2.7. La présentation des outils numériques utilisés.....	33
PARTIE 3 : Résultats.....	35
3.1. Présentation des résultats.....	35
3.1.1. <i>L'activité d'écriture sans numérique.</i>	35
3.1.2. <i>L'activité d'écriture numérique.</i>	38
3.1.3. <i>Entretien de l'activité d'écriture avec numérique.</i>	41
3.2. Analyse des résultats.....	42
3.2.1 <i>Analyse du comportement.</i>	42
3.2.2 <i>Analyse des entretiens.</i>	43
PARTIE 4 : Discussion :.....	43
Conclusion :.....	46

Introduction

Ma problématique de recherche traite du développement du plaisir d'écrire et plus précisément de la motivation à écrire en lien avec l'estime de soi des élèves en classe élémentaire à travers l'utilisation du numérique. Dans cette étude il s'agira de savoir si l'outil numérique permet de renforcer la motivation et l'estime de soi.

Ce thème me paraît important car cette recherche a pour but de mettre en lumière les facteurs permettant de développer le plaisir d'écrire et plus largement le plaisir d'agir : acte essentiel chez l'élève apprenant afin de prévenir les futurs échecs scolaires. En effet, produire des écrits est une activité complexe permettant de mettre en application de nombreuses compétences travaillées simultanément. Et écrire est une finalité de l'apprentissage scolaire, nous cherchons à ce que chaque enfant sache lire et écrire pour qu'ils puissent s'épanouir et s'intégrer dans la société à l'âge adulte. Or, l'école primaire est fondamentale dans l'acquisition de compétences de base. Comment donc aider les élèves qui se trouvent en situation d'échec dès l'école primaire ?

J'ai également choisi ce sujet car j'ai pu constater cette année que mes élèves de CE1 présentaient de nombreuses difficultés concernant la production d'écrit. Ceux qui étaient les plus en difficultés préféraient ne pas entrer dans ses activités. Ils refusaient d'écrire. Je me suis donc interrogée. Pourquoi présentaient-ils ce type de comportement et comment les aider ?

J'ai donc commencé à me documenter et à m'intéresser aux avantages de l'utilisation du numérique et à leurs effets. En première partie, je présenterai donc le cheminement effectué au fil des lectures en commençant par définir la motivation scolaire et son lien avec l'estime de soi. Puis dans une seconde partie, le numérique et l'écriture à l'école.

PARTIE I : Revue de littérature.

1. Qu'est-ce qui motive l'élève à apprendre ?

1.1. Définition de la motivation.

On peut également comprendre les motifs qui poussent les élèves à rentrer dans un processus d'apprentissage scolaire à travers la notion de motivation. Etymologiquement, la motivation provient du latin *movere* signifiant se déplacer. C'est donc l'idée de mouvement, d'énergie à la base de tout apprentissage.

A l'aide de l'ouvrage de Vianin¹, nous tenterons de définir précisément ce terme.

Pour certains auteurs, les images de mouvement et de force sont des métaphores qui permettent de définir la motivation. En effet, Pantarella (1992, cité par Vianin.P 2006), la définit en tant qu'« *énergie qui nous fait courir*² ». Decker (1988, cité par Vianin.P 2006) quant à lui parle de « *source d'énergie nécessaire à l'action*³ ». Pour d'autres auteurs, c'est la recherche de satisfaction qui permet de créer la motivation : « *La motivation, c'est la recherche préférentielle de certain types de satisfactions.*¹ ».

Dans une perspective béhavioriste, des auteurs définissent cette notion comme « *le fait d'utiliser et de renforcer les impulsions propres de la personne à éduquer pour se rapprocher d'un objectif éducatif ou pédagogique concret*⁴ » (Perrez, Minsel&Wimmer 1990, cité par Vianin.P 2006).

Cette approche met en avant l'importance de stimuli extérieurs qui influencent la motivation. La vision cognitiviste parle plutôt d'« *engagement du sujet dans le processus motivationnel*¹ »

Essayons désormais de définir la motivation dans le contexte scolaire. Pour Tardif (1992, cité par Vianin.P 2006) « *la motivation scolaire est essentiellement définie comme l'engagement, la participation et la persistance de l'élève dans une tâche*⁵ ». Viau (1997) nous offre une définition plus complète en incluant des facteurs personnels, comportementaux et environnementaux. Il indique que :

*La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but*⁶. (Viau, 1997, cité par Chekour, M 2015).

Nous nous appuyerons sur cette définition pour ce mémoire puisque cet auteur intègre dans sa définition l'importance des perceptions des élèves ce qui dans ce mémoire est une notion qui sera mis au travail.

¹ Vianin, Pierre. (2006). *La motivation scolaire, comment susciter le désir d'apprendre ?*. Bruxelles : Edition De Boeck Université, 23-25

² *Ibid*

³ *Ibid*

⁴ *Ibid*

⁵ *Ibid*

⁶ Chekour, M (2015). Impact des théories de la motivation sur l'apprentissage dans le contexte scolaire. *EpiNet*, n° 174.

Après avoir défini la motivation et plus précisément scolaire, je présenterai ici les grandes théories sur la motivation de manière synthétique puisque c'est une notion riche qui a beaucoup été étudiée.

1.2. Synthèse des différentes théories sur la motivation.

1.2.1. Besoins et sentiment d'efficacité.

Maslow propose **la pyramide des besoins**⁷ qui hiérarchise les besoins d'un individu. Il pense que pour que la motivation advienne, l'individu doit d'abord satisfaire des besoins physiologiques, puis les besoins de sécurité, de relations, de reconnaissance, cognitifs, esthétiques et, enfin, de réalisation de soi.

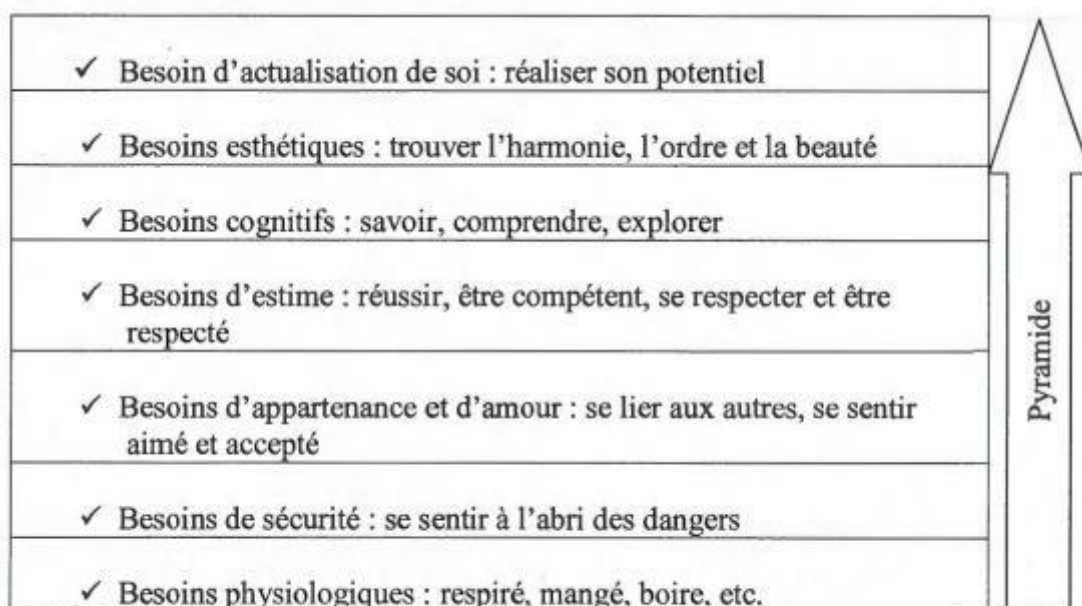


Figure 2.1 La hiérarchie des besoins de Maslow (Papalia et Olds, 1989, p. 23)

(Schéma cité par Bouzelata, R 2013⁸)

Bandura (1980, cité par Meunier-Carus 2015) quant à lui, a mis en avant l'importance de la **présence du sentiment d'efficacité personnelle**⁹ concernant les compétences cognitives, sociales, comportementales et émotionnelles afin de réaliser un projet. Ce sentiment

⁷Bouzelata, R (2013). *Etude des conditions favorisant la motivation pour la pratique du volleyball dans les cours d'éducation physique au secondaire*. Kinanthropologie. Montréal : Université du Québec.

⁸ Ibid

⁹ Meunier-Carus.M (2015). *L'impact de l'utilisation des TICE sur la motivation des élèves en classe de langue dans l'enseignement professionnel*. Sciences du langage et FLE. Grenoble : Université de Stendhal Grenoble 3

d'efficacité est influencé par des représentations mentales de buts et de compétences. Autrement dit, l'individu se motive à travers deux types d'espérance:

-L'espérance de résultat qui est la représentation que possède un sujet sur les comportements qui vont amener à améliorer ses performances.

-Et l'espérance d'efficacité qui est le regard que porte un individu sur sa capacité à mettre en place ses comportements.

Ces représentations sont influencées par quatre variables que sont les performances réalisées précédemment, les feedback verbaux reçus par l'entourage de la personne, l'appétence qu'il possède à apprendre et les réactions émotionnelles et physiologiques face à une situation.

1.2.2. La motivation intrinsèque et extrinsèque et l'autodétermination.

Deci et Ryan (1985-2000, cité par Chekour, Mohammed 2015)¹⁰ ont proposé différents types de motivation : **la motivation intrinsèque et extrinsèque**. La première est le fait d'effectuer une activité pour le plaisir, alors que la seconde est le fait d'effectuer une tâche sous la contrainte. Plusieurs auteurs ont contesté cette théorie en expliquant que les deux types de motivation étaient liés puisque l'environnement influence la motivation.

Ils ont abordé ces notions à travers la théorie de l'autodétermination qui met en avant l'existence d'un continuum d'autodétermination. Ainsi, ils présentent différents degrés entre la motivation intrinsèque et extrinsèque jusqu'à l'amotivation qui est l'absence de motivation s'illustrant par un comportement d'inertie et de résignation. Plusieurs recherches ont mis en lumière le lien entre cette notion et le taux de réussite comme Métrailler (2005)¹¹. Il a montré que plus les notes étaient basses, plus les résultats concernant la résignation et l'amotivation étaient élevés. A l'inverse, plus les notes étaient élevées et plus les résultats qui concernent la motivation intrinsèque étaient élevés.

Revenons à ces deux auteurs, ils classent différents types de degré de la motivation externe. Le plus proche de l'amotivation est la régulation externe qui concerne les individus qui accomplissent des actions afin d'obtenir une récompense. Puis, nous avons l'introjection qui concerne plutôt les sujets qui réalisent des actions afin d'obtenir un besoin de reconnaissance et d'approbation. Ensuite, nous avons l'identification qui concerne les individus qui cherchent l'approbation d'eux-mêmes. Pour finir, nous avons l'intégration qui

¹⁰ Chekour, M (2015). Impact des théories de la motivation sur l'apprentissage dans le contexte scolaire. *EpiNet*, n° 174.

¹¹ *Ibid*

est le dernier degré avant d'atteindre la motivation interne. L'individu cherche à hiérarchiser ses actions en fonction de ses compétences.

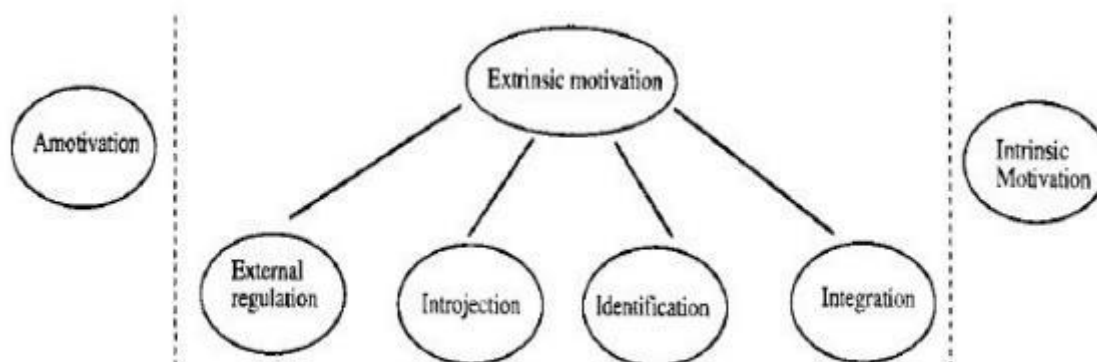


Illustration 1 : A taxonomy of human motivation (Deci & Ryan, 2000, p. 61)

(Schéma cité par Meunier-Carus 2015¹²)

1.2.3. L'attribution

Weiner (1985, cité par Meunier-Carus 2015)¹³ a mis en lumière la notion d'**attribution**. Il existe deux formes : l'hétéro-attribution qui est le fait d'attribuer les conséquences d'un résultat à des facteurs externes et l'auto-attribution qui est le contraire. Lieury et Fenouillet¹⁴ (2013, cité par Meunier-Carus 2015) ont constaté que les attributions en cas de succès sont souvent internes alors que les attributions en cas d'échec sont plus souvent externes. L'attribution causale que s'octroie un individu doit être analysée selon sa stabilité et la contrôlabilité que le sujet pense avoir sur cette attribution.

1.2.4. La théorie des buts et compétences :

La motivation peut également s'entendre avec **la théorie des buts de compétences** développée notamment par Locke et Latham (1975, 1990, cité par Meunier-Carus 2015¹⁵). En effet, on est motivé pour accomplir une tâche car on y perçoit un but.

Différents buts ont été exposés :

¹² Meunier-Carus.M (2015). *L'impact de l'utilisation des TICE sur la motivation des élèves en classe de langue dans l'enseignement professionnel*. Sciences du langage et FLE. Grenoble : Université de Stendhal Grenoble 3

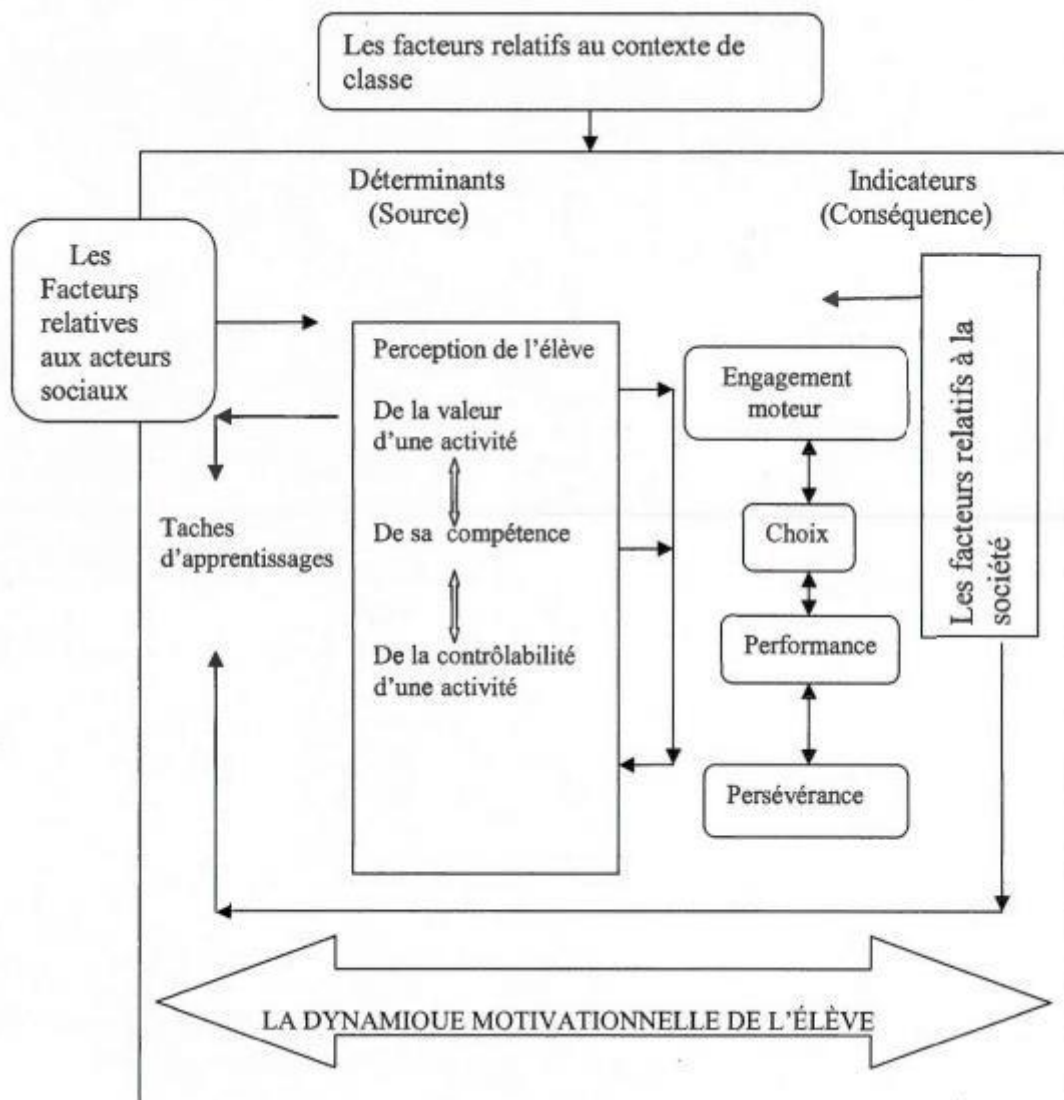
¹³ *Ibid*

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ *Ibid*

- les buts de maîtrise ou d'apprentissage afin de progresser en apprenant de nouvelles choses ;
 - les buts de performance où l'objectif est de progresser en faisant mieux que les autres ;
 - les buts d'évitement de l'échec où la personne apprend pour éviter de paraître moins compétent que les autres ;
 - les buts d'évitement où la personne souhaite maintenir un même niveau.
- Les buts de maîtrise développent l'autonomie et la motivation alors que les buts d'évitement et de performance ne permettent pas de développer une réelle motivation.

1.3. La motivation selon Viau



(Schéma de Viau cité par Bouzelata, R 2013) ¹⁶

¹⁶ Bouzelata, R (2013). *Etude des conditions favorisant la motivation pour la pratique du volleyball dans les cours d'éducation physique au secondaire*. Kinanthropologie. Montréal : Université du Québec

Nous avons choisi de sélectionner ce modèle de représentation de la motivation scolaire puisqu'il est très complet et prend en compte les facteurs extérieurs ce qui me semble pertinent puisque ce travail porte sur la motivation mais également l'estime de soi qui est un concept qui enveloppe la globalité de la vie de l'élève.

Ainsi, Rolland Viau a construit un schéma que vous retrouvez ci-dessus, qui présente la dynamique motivationnelle de l'élève. Il met en lumière les déterminants ou sources de cette motivation. Elle proviendrait de trois facteurs : la perception de la valeur d'une activité (son utilité), la perception de sa compétence à accomplir une activité et la perception de la contrôlabilité d'une activité.

Il met également en lumière des indicateurs de la motivation en lien avec ses déterminants. Les voici (1994, p.32)¹⁷.

- Le choix de s'engager dans la tâche : un élève motivé choisit de s'engager dans une activité d'apprentissage. Un élève démotivé aura tendance à l'éviter et attendra d'être sollicité par l'enseignante pour entreprendre.

- L'engagement cognitif : un élève motivé et engagé utilisera des stratégies d'apprentissage lui permettant d'acquérir, d'intégrer et de se remémorer les connaissances enseignées. Un élève motivé travaillera sur l'optimisation et l'efficacité de ses méthodes : il pourra donc les faire évoluer. Ce sera donc un élève actif dans son apprentissage et prenant beaucoup de plaisir.

- La persévérance : elle s'évalue en termes de temps : plus on passe du temps, plus on a de chances de réussir. L'élève qui s'efforcera de réaliser son travail jusqu'au bout sans abandonner à la première difficulté aura donc un indicateur de performance élevé.

- La performance : elle correspond aux résultats visibles et observables des apprentissages de l'élève ou d'une tâche de l'apprentissage. La perception de ses performances permet à l'élève de développer la motivation car elle nourrit l'estime de soi de l'élève. (Viau, 1994¹⁸).

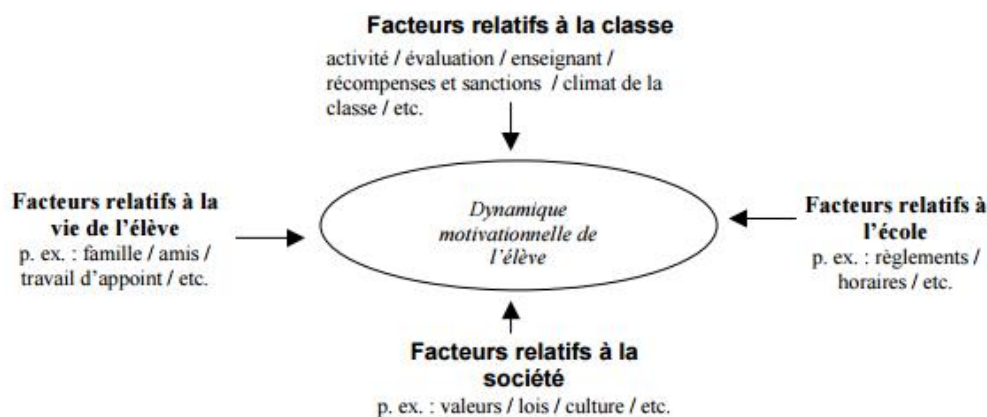
Viau nous dit que l'élève possédant une faible motivation et qui présente par conséquence des indicateurs de motivation bas, développe ce qu'il appelle des stratégies d'évitement afin de ne pas se mettre au travail. Il en cite des exemples : retarder le moment d'entrée dans l'activité, comportements d'agacement ou des commentaires négatifs concernant ses

¹⁷ Viau, R (1994). *La motivation en contexte scolaire*. Saint-Laurent (Québec) : Éditions du Renouveau Pédagogique Inc., p32

¹⁸ *ibid* p 75-94

compétences pour effectuer la tâche demandée, faire autre chose par exemple tailler son crayon, ranger sa case, faire son lacet, poser des questions inutiles à l'enseignante, se déplacer dans la classe, déranger les autres camarades (bavarder).

FIGURE 2 : LES FACTEURS QUI INFLUENT SUR LA DYNAMIQUE MOTIVATIONNELLE DE L'ÉLÈVE



(Schéma de Viau, 2004¹⁹)

Viau dans son schéma de compréhension de la motivation indique que d'autres facteurs influent sur cette dynamique représentée par le schéma ci-dessus. Nous avons les facteurs relatifs au contexte de la classe et de l'école, ceux relatifs à la société et ceux relatifs à la vie de l'élève. Commençons par les facteurs relatifs à la vie de l'élève.

Les parents jouent un rôle primordial dans le développement de l'enfant : ils influencent l'acquisition de comportements et d'attitudes correspondant aux valeurs de la famille. Beek et al. (1988, cité par Bouzeleta.R 2013)²⁰ ont montré que l'élève qui est motivé à la maison a plus de chance de l'être à l'école. Néanmoins, cette dynamique motivationnelle peut être contrée par une peur d'apprendre car cet accès au savoir est un véritable engagement qui bouleverse les repères, les annule quelques fois pour les remplacer par d'autres représentations. Ainsi, ce désir d'apprendre est également lié à l'histoire de l'enfant, à son vécu interne, à sa capacité à supporter la perte et l'absence. C'est ce qu'explique Cifali (1998, cité par Delamarre.P 2007)

Apprendre concerne un sujet dans son entier [...]. Chacun y construit des repères indispensables pour sérier la réalité, la nommer, faire qu'elle ne soit plus [...] inconnue. C'est à la fois accéder à un savoir déjà là, et également se forger des

¹⁹ Ibid

²⁰ Bouzelata, R (2013) *Etude des conditions favorisant la motivation pour la pratique du volleyball dans les cours d'éducation physique au secondaire*. Kinanthropologie. Montréal : université du Québec.

*repères sans lesquels tout serait possible, extérieur et intérieur étant menaçants parce qu'insaisissables.*²¹

Pour l'élève, il s'agit donc d'une volonté de dépasser ses acquis afin de les modifier en fonction de ses nouveaux questionnements et observations sur son environnement.

Concernant les facteurs relatifs à la vie de l'élève, les pairs sont également très importants pour le développement social de l'enfant, puisque c'est avec eux, et à travers des processus identificatoires qu'ils vont se construire et grandir. Ces expériences avec des personnes de même âge lui permettront d'intégrer certaines valeurs et habilités notamment sociales.

L'école, autre facteur présenté par Viau, représente à une moindre échelle les contraintes de la vie en société où des règles sont à intérioriser et à respecter pour que nous puissions vivre ensemble.

L'enseignant occupe aussi une place importante auprès de l'enfant. Il doit donc veiller à construire un climat propice aux apprentissages et adapté au niveau des élèves ainsi qu'à adopter une attitude bienveillante envers les enfants afin qu'ils puissent s'épanouir « *en mettant en œuvre des pratiques évaluatives centrées sur le processus d'apprentissage plutôt que sur les performances seulement*²² ». C'est à travers, « *son sens d'honnêteté et d'équité, son humour, son respect des différences individuelles et culturelles et son empathie*²³ » nous dit Rolland Viau que l'enseignant pourra influencer sur la motivation de ses élèves.

Nous avons vu précédemment ce qui motive l'élève selon Rolland Viau. Lors du 3^{ème} congrès des chercheurs en éducation de 2004 à Bruxelles, il liste dix conditions pour qu'une activité soit potentiellement motivante pour l'élève²⁴

- être signifiante aux yeux de l'élève
- être diversifiée et s'intégrer aux autres activités
- représenter un défi pour l'élève
- avoir un caractère authentique à ses yeux
- exiger de sa part un engagement cognitif
- le responsabiliser en lui permettant de faire des choix
- lui permettre d'interagir et de collaborer avec les autres

²¹Delamarre.P (2007). La mobilisation des élèves ? Une passerelle entre le désir de savoir et la volonté d'apprendre. *Enfances & Psy*, 34(1), 134-143. 10.3917/ep.034.0134

²²Viau,R. (2004). *La motivation : condition au plaisir d'apprendre et d'enseigner en contexte scolaire*. Communication ou Affiche présentée au 3e congrès des chercheurs en Éducation, Bruxelles.

²³*ibid*

²⁴*ibid*

- avoir un caractère interdisciplinaire
- comporter des consignes claires
- se dérouler sur une période de temps suffisante

Il est certain que les facteurs relatifs aux acteurs sociaux et sociétaux sont difficilement influençables par l'enseignant. Néanmoins, en tant qu'enseignant, il est possible d'influer sur la dynamique motivationnelle d'un élève en s'attachant aux cinq facteurs suivants :

*(1) les activités pédagogiques proposées en classe, (2) les modes d'évaluation utilisés par l'enseignant, (3) l'enseignant lui-même, (4) les systèmes de récompenses et de sanctions que ce dernier utilise pour susciter la motivation de ses élèves et (5) le climat de travail et de collaboration qui règne entre eux.*²⁵

Mais pourquoi influencer sur la motivation ? Dans sa recherche, Chappaz (1992, cité par Vianin. P 2007) confirme le lien entre la réussite et le degré de motivation, il affirme que :

*Les pourcentages de réussite augmentent avec la force de la motivation, et l'influence de la motivation scolaire est encore plus forte chez des sujets faibles (plus ils sont motivés, plus ils réussissent au Bac malgré leur handicap).*²⁶

Nous avons vu l'importance que la motivation avait dans l'engagement de l'élève dans un processus d'apprentissage, nous allons voir maintenant son lien avec l'estime de soi.

1.4. Le lien avec l'estime de soi.

On a pu voir précédemment que la motivation pour une tâche et la persévérance dans celle-ci sont déterminées par trois facteurs selon Viau dont ces deux facteurs : la perception qu'un élève a de lui-même dans cette tâche (ses compétences et sa contrôlabilité). Ce qui est en jeu dans ce dernier facteur renvoie à la notion d'estime de soi. Elle peut être définie en tant que degré de mérite, de valeur, de respect et d'amour que l'individu peut adopter vis à vis de lui-même²⁷ (Johson 1997). On peut le résumer comme l'évaluation globale de soi.

²⁵ *ibid*

²⁶ Vianin, Pierre. (2006). *La motivation scolaire, comment susciter le désir d'apprendre ?*. Bruxelles : Edition De Boeck Université, 23-25

²⁷ Famose.J-P, Bertsch.J (2009). Une clarification conceptuelle nécessaire. Sous la direction de Puf. *L'estime de soi : une controverse éducative*, 13-22

Delphine Martinot (2006) déclare qu' « à compétence égale, pour améliorer ses performances, ce que l'élève croit être capable de faire semble aussi important que les compétences qu'il possède réellement.²⁸ »

Cette auteure explique que pour protéger son niveau d'estime de soi, dimension importante pour le développement de l'enfant, il va mettre en place des conduites de protection de l'estime de soi qui contribuent à une diminution, voire à une disparition, de la motivation scolaire.

Les voici :

-protection contre la comparaison ascendante : un élève a de meilleures performances qu'un élève, ce dernier va donc le considérer comme une personne inintéressante pour lui.

-comparaison descendante : afin de ne pas abimer son estime de soi, il va préférer comparer ses résultats à des élèves moins bons que lui.

-biais d'auto-complaisance : l'élève va attribuer son échec à des facteurs externes et non internes.

-L'auto-handicap : l'élève met en place des obstacles afin de ne pas réussir.

-La désidentification psychologique : l'élève se désidentifie de l'école qu'il ne juge plus important et bénéfique pour lui.

Christophe André nous dit que l'estime de soi est construite sur cinq dimensions :

La réussite scolaire (« suis-je bon élève ? »)

L'aspect physique (« est-ce que je plais aux autres ? »)

Les compétences athlétiques (« est-ce que je suis fort(e), rapide, etc ? »)

La conformité comportementale (« les adultes m'apprécient-ils ? »)

*La popularité (« est-ce qu'on m'aime bien ? »).*²⁹

Ces représentations de soi ont été étudiées par Jean-Pierre Famose et Jean Bertsch(2009)³⁰. Ils concluent après analyse des différentes conceptions de l'estime de soi que l'évaluation de soi se forme à partir de facettes cognitives et affectives. En effet, les cognitions négatives produisent des sentiments négatifs de soi et les sentiments négatifs produisent des cognitions négatives de soi. Ainsi pour s'évaluer, les sentiments et les cognitions qu'un individu possède, vont avoir une influence mutuelle.

²⁸ Martinot, D (2006). Connaissance de soi, estime de soi et motivation scolaire. Benoît Galand et Étienne Bourgeois. *(Se) motiver à apprendre*. 27-39.

²⁹ Christophe, A (2005). L'estime de soi. *Recherche en soins infirmiers*, 2005/3, (N° 82), p 26-30.

³⁰ Famose.J-P, Bertsch.J (2009).Une clarification conceptuelle nécessaire. Sous la direction de Puf. *L'estime de soi : une controverse éducative*, 13-22

Mais à quoi sert d'avoir de l'estime pour soi-même ? Christophe André déclare que la première fonction de l'estime de soi est la « *capacité à s'engager dans l'action* ³¹ ». Nous voyons bien le lien que cette notion entretient avec la dynamique motivationnelle. Nous pouvons également faire le lien avec les constats faits par Bandura concernant l'importance des représentations que porte un individu sur ses performances, représentations influées par son vécu et servant la dynamique motivationnelle.

En fait, l'estime de soi entretient une forte relation avec l'effort et la persistance dans l'apprentissage et face aux difficultés.

A partir des conclusions faites dans cette première partie, nous pouvons partir du postulat que l'estime de soi joue un rôle majeur sur la motivation.

2. Le numérique et l'écriture à l'école ?

2.1. Le numérique

2.1.1. Définition et historique

L'acronyme TICE signifie Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement. Il s'agit, selon Y.BERTRAND (cité par Kafi.B 2012) :

*L'ensemble des supports, d'outils, d'instruments, d'appareils, de machines, de procédés, de méthodes ou des programmes résultant de l'application systématique des connaissances scientifique dans le but de résoudre des problèmes pratiques.*³²

Bideau (2006, cité par Kafi.B 2012) apporte une définition plus complète :

Les ressources numériques pour l'éducation correspondent à l'ensemble des services en ligne, des logiciels de gestion, d'édition et de communication (portails, logiciels, outils, plates-formes de formation, moteurs de recherche, applications éducatives, portfolios) ainsi qu'aux données (statistiques, géographiques, sociologiques, démographiques, etc.), aux informations (articles de journaux, émissions de télévision, séquences audio, etc.) utiles à l'enseignant ou à l'apprenant dans le cadre

³¹ Christophe, A (2005). L'estime de soi. *Recherche en soins infirmiers*, 2005/3, (N° 82), p 26-30.

³² Kafi, B (2012) *Les nouvelles technologies comme outils de motivation de l'enseignement apprentissage*. FLE et didactique des langues-cultures. Biskara : Université Mohamed KHIDER, 2012,67.

*d'une activité d'enseignement ou d'apprentissage utilisant les TIC, activité ou projet pouvant être présenté dans le cadre d'un scénario pédagogique*³³.

Ce terme est apparu dans les années 1990. Dès 1997, un plan est lancé sur tout le territoire pour équiper les écoles de postes informatiques et de connexion. Cette dynamique est relancée par le plan RE/SO 2007 présenté par Mr Raffarin, premier ministre de l'époque afin d'offrir « *une République numérique, fidèle à la devise qui est au fronton de nos institutions* »³⁴. En 2003, les premières mesures sont mises en place avec la création des Espaces Numériques de Travail (ENT) et du Brevet Informatique et Internet (B2I), pour relancer le numérique à l'école. En 2009, un plan nommé le Plan Ecoles numériques Rurales (ENR) a été créé pour équiper les classes. Il comporte l'équipement en matériels informatiques (ordinateurs et accès à internet), de tableaux numériques interactifs (TNI) notamment.

Malgré la volonté de l'Etat d'équiper les classes en matériel numérique, l'utilisation des TICE en classe reste faible.

2.1.2. Quels impacts ?

De nombreuses études montrent une différence significative entre la réussite scolaire et le numérique à l'école. D'ailleurs, l'impact pédagogique des TICE a été reconnu par l'UNESCO dans son rapport en 2004 (cité par Groleau, N 2014)³⁵. Cette organisation liste les résultats de cet impact :

<p style="text-align: center;"><i>-Motivation</i> <i>-plaisir d'apprendre</i> <i>-estime de soi,</i> <i>-compétences techniques</i> <i>-aptitudes au travail en collaboration,</i> <i>-connaissances multidisciplinaires,</i> <i>-aptitudes à traiter des données et compétences méta-cognitives.</i></p>

Concernant la réussite scolaire, une étude de Jean Heutte (2008, cité par Ministère de l'éducation) expose également des résultats positifs concernant l'utilisation du numérique

³³ *Ibid*

³⁴ Aquitaine numérique. *Tice, de quoi parle-t-on ?* repéré à <http://numerique.aquitaine.fr/-TICE-de-quoi-parle-t-on-> le 01/05/2017

³⁵ Groleau, N (2014). *Usages des TICE dans la lecture à l'école primaire : apports, pratiques et réflexions.* Université de Nantes.

dans l'apprentissage scolaire en concluant que son étude *met donc bien en évidence que l'usage du numérique en classe participe à une amélioration des résultats scolaires des élèves de l'école primaire.*³⁶

D'autres, au contraire, ont montré qu'il n'y avait pas de différence significative. Barette (2004, cité par Beliveau.G 2011), chercheur québécois, déclare «à ce jour, aucune étude n'a clairement démontré de lien direct entre l'utilisation des TIC et l'amélioration de la réussite scolaire.³⁷ » De même que Loisier (2011, cité par Beliveau.G 2011) affirme en ayant effectué une synthèse des méta-analyses et des méta-recherches sur l'usage des TIC entre les années 1995 et 2010 qu' « il est difficile de cerner réellement les avantages et les inconvénients des TIC à partir de ces différents travaux.³⁸ »

Néanmoins, beaucoup d'auteurs s'accordent à dire que le numérique à l'école permet aux élèves de favoriser la motivation, le plaisir d'apprendre, l'estime de soi et développe la persévérance des élèves dans une tâche allant dans le sens du rapport de l'UNESCO (2004, cité par Groleau, N 2014).

Plus précisément, Bialo et Sivin (cité par Beliveau.G 2011) ont démontré que *l'attitude des élèves envers l'école est plus positive [...] et leur concept de soi est amélioré*³⁹. Loisel ajoute que les TIC améliorent les connaissances et les compétences transversales. On observe le même constat chez Payet Françoise (cité par Beliveau.G 2011). En effet, elle déclare que l'estime de soi et la motivation sont développées grâce au numérique et ajoutent que des stratégies méta-cognitives sont également développées⁴⁰.

Pelgrum et al (2004, cité par Beliveau.G2011) parlent aussi de développement de stratégies cognitives et de compétences concernant la maîtrise des TICE⁴¹. Ce rapport ajoute que ces technologies permettent le développement des aspects sociaux : les élèves collaborent entre eux.

De plus, Bracewell, Breuleux, Laferrière en 1996 et Desgent et Forcier en 2004 (cité par Beliveau.G 2011) ont clairement démontré dans leurs études une augmentation de la motivation et de la persévérance dans une tâche grâce à l'utilisation du numérique. Rolland Viau reconnaît l'impact positif que peut avoir les TICE en déclarant qu'elles participent à

³⁶ Ministère de l'éducation nationale et de l'enseignement supérieur et de la recherche. *Enjeux du numérique*. Enseigner avec le numérique. Eduscol.

³⁷ Beliveau, G (2011). *Impacts de l'usage des TICE au collégial*. Trois-Rivières, Québec : Université du Québec à Trois-Rivières

³⁸ *Ibid*

³⁹ *Ibid*

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ *Ibid*

offrir « un environnement souple dans lequel l'étudiant percevra qu'il peut se reprendre après avoir fait une erreur, sans pour autant être jugé et critiqué par un humain. » (Viau, 2009, cité par Desrosiers.C 2013⁴²)

Une étude québécoise faite par Jean Chouinard, Denis Bouffard et Andrée Boutin (1998, cité par Poyet. F 2009⁴³) font le bilan de l'utilisation des TICE par les élèves en difficulté. Ils mettent en avant que les TICE sont efficaces au niveau de la motivation, de la revalorisation sociale et cognitive en travaillant sur le développement d'habiletés mentales. Thierry Karsenti et al. (2005), confirme les avantages des TICE à travers non seulement l'accessibilité, et la flexibilité et la variété des modes de communication et d'interactions qu'offrent les outils numériques mais aussi la pluralité des enseignements et des apprentissages et l'augmentation d'utilisation de stratégies métacognitives.

D'ailleurs Tremblay et Torris (2004, cité par Poyet. F 2009) déclarent que :

Les TIC permettent aux élèves de vivre des réussites dans des activités variées et de différencier les structures de travail dans la classe en offrant de nouvelles situations d'apprentissage; elles procurent également à la classe un environnement stimulant qui évolue rapidement⁴⁴.

Cependant, Barette (2004, cité par Beliveau.G 2011) nuance les propos de ces auteurs en déclarant qu'« il ne s'agit donc pas réellement d'évaluer l'impact de l'utilisation des TIC, mais plutôt l'impact d'une stratégie pédagogique qui a recours à telle ou telle technologie adaptée à ses intentions ».⁴⁵ Il insiste sur la pédagogie à appliquer. Viau. R (cité par Beliveau.G 2011) rejoint cet auteur en disant que *pour que les Tic suscitent la motivation de l'élève, il faut que ce dernier soit constamment invité à faire des choix et avoir son « mot à dire » dans sa façon d'apprendre »*.⁴⁶

On peut donc se demander quelle pédagogie préconisent ces auteurs pour que les effets positifs avancés soient développés ?

⁴² Desrosiers.C (2013). *Analyse de pratiques pédagogiques d'enseignantes et d'enseignants du réseau collégial recourant à des environnements numériques d'apprentissage en enseignement hybride et propositions de stratégies optimales d'utilisation*. Université de Sherbrooke. P27-37

⁴³ Poyet.F (2009). Impact des TIC dans l'enseignement : une alternative pour l'individualisation ? *Institut Français de l'Education*, n°41.

⁴⁴ *Ibid*

⁴⁵ *Ibid*

⁴⁶ *Ibid*

2.1.3. Quelles pratiques enseignantes pour l'usage des TIC ?

Trois modèles théoriques se dégagent dans l'utilisation des TICES : le béhaviorisme, le cognitivisme et le constructivisme. (Dieuzeide, 1994 ;Meziani, 2008 ; Bibeau, 2007, cité par Najjar.N 2015)⁴⁷. L'approche béhavioriste se base sur le principe d'essai-erreur avec feedback positif afin de motiver l'élève. Des logiciels éducatifs sont créés pour s'adapter à chaque niveau des élèves. Les élèves s'exercent à l'aide de modèle et accèdent à des niveaux supérieurs quand ils réussissent le palier.

L'approche cognitiviste permet de mettre au travail la métacognition de l'élève. L'élève doit intégrer une modification de ses processus mentaux afin de résoudre les problèmes présentés par les outils.

L'approche constructiviste est en lien avec l'approche cognitive. Il se base sur les mêmes principes en ajoutant l'importance de l'apprentissage entre pairs pour réaliser une tâche. L'élève construit son savoir en relation avec les autres. Cette théorie se base sur une pédagogie active centrée sur l'élève en apportant des situations d'apprentissages réelles ou bien des projets qui se résolvent grâce aux interactions produits avec les autres élèves. Les outils collaboratifs comme les blogs, forums ou plateformes collaboratives sont adaptés à cette pédagogie.

Quel est donc la meilleure approche à adopter pour utiliser les TICE ? Plusieurs avis s'opposent. Selon Linard (1996), l'approche constructiviste paraît la plus pertinente car il pense que la technologie la rend possible⁴⁸. Au contraire Barrette (2007) déclare qu'il est important de diversifier les approches ainsi que les méthodes et outils numériques⁴⁹. D'ailleurs, Bibeau⁵⁰ affirme que « *les TICES peuvent servir les approches transmissives représentées par le courant béhaviorisme et la maitrise cognitive.* »

Après avoir défini la motivation et son intrication avec l'estime de soi puis l'usage et l'impact des TICE, nous allons continuer sur une des dimensions de cette recherche : la production d'écrit. Nous souhaitons savoir si le plaisir d'écrire peut être amélioré grâce à l'utilisation du numérique. Nous allons donc traiter dans ce chapitre de l'écriture et de la réflexion qui nous a amené à proposer un projet d'écriture de conte.

⁴⁷Najjar, N (2015). *L'impact de l'usage des Tice sur l'apprentissage des enfants et jeunes dyslexiques, dysorthographiques et dyscalculiques : l'autonomie et l'estime de soi*. Université de Toulouse ; p69

⁴⁸Najjar, N (2015). *L'impact de l'usage des Tice sur l'apprentissage des enfants et jeunes dyslexiques, dysorthographiques et dyscalculiques : l'autonomie et l'estime de soi*. Université de Toulouse ; p69

⁴⁹Ibid

⁵⁰Ibid

2.2. L'écriture

2.2.1. L'écriture dans les programmes au cycle 2

Les programmes de 2015 expliquent que les élèves sont :

Confrontés à des tâches de production d'écrits : [...] d'une portion de texte ou d'un texte entier. Ils commencent à identifier les particularités de différents genres de textes à partir de plusieurs textes appartenant à un même genre. Ils apprennent à écrire des textes de genres divers⁵¹.

En amont les programmes préconisent d' « établir les caractéristiques du texte à produire et ses enjeux⁵² » en passant par l'étude du vocabulaire, du thème et de l'organisation de textes variés.

Les programmes invitent les enseignants à familiariser les élèves à la relecture et l'amélioration de leurs écrits.

La production d'écrits revêt une dimension sociale qui permet aux élèves de se représenter la finalité de l'écriture à travers l'existence bien souvent d'un destinataire.

C'est également une activité qui permet de travailler plusieurs compétences dans de nombreux domaines. Il permet aux élèves de réinvestir les compétences en étude de la langue.

Plusieurs études ont également montré l'importance de l'écriture afin d'augmenter les compétences en lecture.

Elle admet aussi une dimension de construction de soi selon Baptiste. L (2005)⁵³. En effet, on met par écrit ce qui se joue pour nous intérieurement. Bruner (cité par Baptiste. L 2005) parle de « *scripturalisation* » de l'identité : « *cela évoquerait l'idée que l'écriture est le matériau, le moyen et le champ de ce travail de découverte et de construction de soi, en lesquelles se joue [...] l'estime de soi* »⁵⁴. L'écriture semble donc être également un vecteur de développement de l'estime de soi.

2.2.2. Le genre du conte : quels intérêts ?

⁵¹ Ministère de l'Éducation Nationale et de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. *Bulletin officiel : Annexe 1 Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2)* (Publication n°11 le 26 novembre 2015).

⁵² *Ibid*

⁵³ Baptiste. L (2005). Chronique « histoire de l'enseignement » pratique littéraire de l'écriture à l'école primaire, qu'est-ce qui est en jeu ? *Le français aujourd'hui*, n° 149, p111-116

⁵⁴ *Ibid*

- Maitrise de la langue et apport culturel:

Le conte est un genre littéraire riche du point de vue lexical et syntaxique. A l'origine, c'est un genre qui était destiné aux adultes ce qui explique la difficulté des textes. L'aspect magique de ce type de texte permet aux enfants de dépasser les difficultés syntaxiques grâce à l'émerveillement qu'il engendre. L'enfant, plongé dans un monde imaginaire, accède plus facilement à la compréhension de l'histoire et dépasse les difficultés qu'il possède en maîtrise de la langue.

Le conte fait également parti de la culture littéraire française. C'est donc un des genres à étudier à l'école primaire afin que l'enfant puisse se construire une réelle culture littéraire.

- Psychologique et personnel

Le conte à travers des processus identificatoires, permet de ressentir et de partager l'histoire d'un personnage, ses émotions et de pouvoir les évacuer : on parle de catharsis. C'est à travers les thématiques des contes traitant d'histoires familiales complexes que l'enfant s'identifie aux différents personnages. Ainsi, le conte vient stimuler l'imaginaire de l'enfant et devient support de projection de ses peurs. Winnicott nous rappelle que l'enfant en développement « *doit être capable d'avoir peur afin d'être soulagé de ce qui est mauvais pour lui. Il a besoin de voir le mal en d'autres personnes, d'autres choses, d'autres situations*⁵⁵. ». C'est donc à travers les émotions des personnages que l'enfant peut représenter et symboliser ses différents affects. Freud (cité par Blouindu.C et Landel.C 2014) soutient cette idée. Pour lui, le conte est un support d'identification : il ne sent pas de différence entre l'animal et lui-même. D'ailleurs, Bettelheim (cité par Blouindu.C et Landel.C 2014) affirme également que les contes permettent à l'enfant de découvrir le sens profond de la vie à travers la morale que véhiculent certains contes et l'aident à trouver des solutions aux obstacles qu'il peut rencontrer.

2.2.3. De la démarche de projet....

En mettant en lien ce que nous venons de voir, il semble que la démarche de projet soit bénéfique pour stimuler l'apprentissage. La pédagogie de projet s'est construite à travers les théories de l'apprentissage du 19ème et 20ème siècle. En effet, c'est à travers Dewey (cité

⁵⁵Blouindu.C, Landel.C. (2014). L'importance du conte dans une situation pédagogique. *Empan*. Erès, 100(4), 183-188

par Garnier.C 2005)⁵⁶ et l'idée que l'enfant apprend par l'action mais aussi à travers Decroly (cité par Garnier.C 2005)⁵⁷ qui participa au mouvement de l'éducation nouvelle, qu'une autre vision pédagogique fut apportée : l'enseignant doit partir des intérêts de l'enfant et doit s'appuyer de l'environnement. Roger Cousinet (cité par Garnier.C 2005)⁵⁸, un des pédagogues français qui impulsa ce mouvement de l'éducation nouvelle, insiste sur l'importance du rôle social permettant l'autonomisation de l'élève à travers la mise en place d'activités groupales afin qu'ils « apprennent à apprendre ».

Célestin Freinet (cité par Garnier.C 2005)⁵⁹ partage également cette vision de l'importance de la dimension sociale dans l'apprentissage en insistant sur la nécessité de s'appuyer de situation réelle. Il parle de l'importance de présenter aux élèves des situations problèmes qui permettent d'impulser l'envie de chercher et ainsi de construire son savoir.

Pour Perrenoud (2002), une démarche de projet se définit en tant « qu'entreprise » composée par un groupe d'élèves jouant chacun un rôle dans la construction d'une « production concrète »⁶⁰. Il s'agit d'apprendre ensemble et en faisant. Cela permet, selon lui de construire de nouvelles compétences et de leur donner du sens, de développer des pratiques sociales comme la coopération en apportant un aspect motivationnel à l'apprentissage. Il affirme également que cela favorise la confiance en soi mais aussi participe à la construction d'une identité personnelle et collective en accroissant l'autonomie de l'élève et sa capacité à agir et à faire des choix. C'est pour toutes ses raisons que nous avons choisi de proposer un projet d'écriture de conte.

2.2.4. *Au projet d'écriture numérique.*

Le projet d'écriture s'inscrit dans les propos ci-dessus concernant la démarche de projet. Nous avons vu aussi précédemment que l'outil numérique était source de motivation. Deux études ont également montré que lors de productions d'écrits communs, cela développait de l'interactivité et des compétences sociales (Collins, Simon & all, 2010).⁶¹. Ces chercheurs ont également constaté une quantité plus importante et une meilleure qualité des productions écrites avec l'utilisation des TIC. De plus, l'outil numérique permet de créer

⁵⁶ Garnier.C (2005). *Donner du sens aux apprentissages : La pédagogie de projet*. Université de Bourgogne.

⁵⁷ *ibid*

⁵⁸ *Ibid*

⁵⁹ *Ibid*

⁶⁰ Perrenoud.P (2002). Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? Comment ? *Educateur*, n°14, p6-11..

⁶¹ Collins.S & all (2010). *Apport des tic pour la compétence et la motivation à écrire des élèves du primaire en contexte hors classe*.

des écrits non linéaires ce qui correspond au processus d'écriture. L'ordinateur notamment permet non seulement de corriger en temps réel, l'erreur n'étant plus source d'anxiété, mais aussi d'améliorer son écrit grâce aux correcteurs orthographiques⁶². L'outil numérique permet aussi de venir en aide aux élèves en difficulté en proposant des logiciels variés mais aussi de permettre à l'enseignant d'être plus disponible pour chaque élève puisqu'il assure un rôle d'accompagnement et non de maître transmettant uniquement un savoir.

Après avoir présenté les principales notions que comporte cette recherche, nous allons maintenant présenter la problématique ainsi que les hypothèses et le dispositif de recherche mis en place.

PARTIE 2 : Dispositif de recherche

2.1. Rappel de la problématique et des hypothèses

Problématique : En quoi l'utilisation des TICES dans une situation de projet d'écriture permet-il d'améliorer la motivation de l'élève et l'estime de soi pour écrire?

J'é mets l'hypothèse que l'outil numérique, grâce aux différents outils d'aide qu'il possède, permet à chaque élève de pouvoir produire un écrit en « lissant » ses difficultés. Cela participe à améliorer davantage la motivation et de donner une meilleure image de soi dans le domaine scolaire, deux indicateurs essentiels pour la réussite scolaire des élèves.

Hypothèse générale : L'utilisation des TICE dans une situation de projet d'écriture permet de renforcer la motivation de l'élève et l'estime de soi.

Hypothèse opérationnelle 1 : En utilisant le traitement de texte et un logiciel d'écriture, les indicateurs de motivation seront plus importants dans la situation de projet d'écriture avec numérique que dans la situation de projet d'écriture sans utilisation du numérique.

Hypothèse opérationnelle 2 : Lors de l'entretien, le discours de l'élève contiendra plus de marqueurs positifs dans la situation de projet d'écriture avec le numérique que dans la situation de projet d'écriture sans numérique, montrant une meilleure estime de soi vis-à-vis de la tâche.

⁶² *Ibid*

Plus précisément, dans le discours de l'élève on constatera la multiplication de l'utilisation de mots renvoyant une image positive de l'élève (exemple : je suis content de mon travail, j'aimerais le lire à d'autres, j'ai surmonté mes difficultés, j'ai aimé le faire).

2.2. Population d'étude.

Premièrement, la population étudiée sera celle d'une classe de CE1 composée de 22 élèves : 13 garçons et 9 filles. L'école se situe dans une zone urbaine, dans le centre-ville d'une ville de moins de 10000 habitants. La recherche s'effectuera en deux phases : une première phase où une situation de projet d'écriture sera proposée à la moitié de la classe sans utilisation du numérique puis une seconde phase où une situation de projet d'écriture avec utilisation du numérique sera proposée. La méthodologie choisie se basera sur une démarche qualitative puisque cette recherche se base sur l'analyse de la motivation qui s'observe à partir d'indicateurs. Ainsi, deux élèves de profil identique seront observés durant plusieurs séances à partir d'une grille d'analyse de la motivation basée sur les indicateurs de la motivation de Viau : choix, engagement cognitif, persévérance, performance. Nous avons donc choisi de retenir 2 élèves en situation de difficultés vis-à-vis de l'écriture et plus globalement de leurs résultats scolaires. Deux garçons que nous appellerons : Marin et Martin, âgés de 8ans, ont tous les deux été maintenus : le premier en CE1, le second en GS. Ils seront chacun dans un des deux groupes de classe. Marin commencera par l'activité d'écriture sans numérique puis avec numérique et Martin commencera avec l'activité d'écriture avec numérique puis sans numérique.

L'objectif est de mettre en lumière les conditions d'apparition des indicateurs de la motivation chez des élèves présentant déjà des difficultés afin de pouvoir agir sur eux. Ce choix m'a paru judicieux puisque l'objectif de tous enseignants est d'arriver à générer une dynamique motivationnelle chez les élèves présentant des difficultés et qui sont potentiellement amenés à manifester des comportements d'abandon et de résignation.

2.3. Présentation de la grille d'observation.

Pour réaliser cette étude, j'ai choisi d'utiliser le modèle de motivation en contexte scolaire de Viau (1994, p.32). Nous avons donc utilisé les indicateurs de la motivation suivants, vus précédemment dans la revue de littérature. :

- **Le choix** de s'engager dans la tâche
- **L'engagement cognitif**
- **La persévérance**

- La performance

Nous avons donc décidé dans la grille de référer tous ses comportements sous le nom de stratégie d'évitement⁶³.

Tous ces indicateurs ont donc été adaptés à chaque phase de notre activité d'écriture. Pour pouvoir les observer tout au long de la séance, la grille a été construite en 3 phases : Présentation du projet, réalisation (activité d'apprentissage) et résultat obtenu (l'écrit final). Les quatre catégories d'indicateurs du modèle de Viau (1994) vues précédemment ne sont pas toujours présentes. En effet, durant la **phase de présentation**, seul l'indicateur choix d'entreprendre est présent, les autres indicateurs n'étant pas présents lors de cette phase. Par exemple, la persévérance ne peut être présente dans la présentation l'élève étant inactif lors de ce temps. Ainsi, un faible niveau de choix d'entreprendre se manifestera par les stratégies d'évitement énumérées précédemment. Au contraire, un haut niveau se manifestera par l'attention que porte l'élève à la présentation de l'activité et la présence de questions posées par l'élève. Pour la phase **réalisation de l'activité**, les indicateurs choix d'entreprendre, engagement cognitif, et persévérance seront observés. Pour le premier indicateur, on notera le choix d'entreprendre de l'élève si ce dernier se met au travail ou bien s'il met en place des stratégies d'évitement. Pour le second indicateur, on pourra dire que l'élève s'est engagé cognitivement dans l'activité si ce dernier est concentré et respecte les consignes sinon on observera des stratégies d'évitement. Pour le troisième indicateur, l'élève sera dit persévérant s'il est toujours en train d'effectuer la tâche avant la fin de l'activité et s'il sollicite l'aide de l'enseignant pour remédier à ses difficultés. Au contraire, l'absence de persévérance s'observera à travers des stratégies d'évitement ou bien un abandon de la tâche. Et pour la dernière phase nommée **résultat**, seule la performance est évaluée puisque c'est uniquement le rendu qui sera analysé (réussite ou non réussite) et la perception que l'élève peut en avoir à travers notamment l'envie de lire son histoire à d'autres ou le contraire (refus de s'exprimer).

2.4. L'entretien.

Nous avons choisi d'ajouter une phase d'entretien avec l'élève après l'exécution de la tâche afin d'obtenir plus d'informations sur les comportements observés. Les trois premières questions ont pour objectif de compléter les comportements observés durant la séquence et les trois dernières permettent de mesurer l'estime de soi scolaire. Je me suis donc inspirée

⁶³ Cf annexe 1 : Grille d'observation p52

de l'Instrument de Mesure de l'Estime de Soi adaptation du SPP de Susan Harter (1982⁶⁴). Cet outil contient 6 items : école, sociale, conduite, valeur propre, physique, apparence. Pour cette étude, j'ai retenu la dimension d'estime de soi représentée dans le test par la lettre E mesurant la perception qu'a l'élève sur son travail et ses compétences scolaires. L'objectif est de pouvoir évaluer à travers le discours de l'élève les marqueurs de la motivation en lien avec l'estime de soi dans les deux situations. En somme, nous souhaitons repérer si le changement d'environnement et d'outils permettent de jouer significativement sur ces indices. Voici les 6 questions qui seront posées aux élèves et ce qu'elles permettent d'évaluer pour chacune d'entre elle.

As-tu aimé faire ce travail ? pourquoi ?	Evaluer le degré d'intérêt de l'élève pour la tâche
Penses-tu que c'était un travail difficile ? Pourquoi ?	Evaluer l'engagement cognitif et d'en comprendre les raisons en cas de non investissement
As-tu rencontré des difficultés ? Lesquelles ?	Comprendre les difficultés, et la résistance si l'élève a su les dépasser.
Penses-tu avoir travaillé suffisamment par rapport aux autres ?	Evaluer le degré d'estime de soi par rapport au groupe et de potentiellement interpréter les résultats d'un échec par exemple.
Que penses-tu de ton travail ?	Evaluer le regard qu'a l'élève de son travail (en lien avec l'évaluation de l'estime de soi)
Pourrais-tu le lire à tes amis, ou à d'autres élèves ?	

A la fin des deux passations, nous rajouterons une question afin d'évaluer la perception de l'élève concernant les deux activités (entre l'écrit numérique et non numérique de l'élève). Nous demanderons donc à l'élève s' « il préfère son conte numérique ou l'autre conte ? Pourquoi ? ».

Passons maintenant à la présentation du déroulement de la séquence.

2.5 La séquence d'écriture numérique⁶⁵

Pré-requis : la structure du conte et les différentes caractéristiques ont été étudiées en amont.

- Compétences :

⁶⁴ Cf annexe 2 : Grille d'évaluation de l'estime de soi de S. Harter p 54.

⁶⁵ Cf annexe 4 : fiche préparation projet d'écriture numérique p61

- Mise en œuvre d'une démarche d'écriture de conte : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases. Mobilisation des connaissances portant sur le genre d'écrit à produire : le conte.
- Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.
- Utilisation d'outils aidant à la correction : correcteur orthographique, guide de relecture.

▪ Socle commun:

- Les méthodes, outils pour apprendre:
- Utiliser l'ordinateur.
- Se familiariser avec quelques logiciels aidant à rédiger et à se relire.

▪ Objectifs :

-Utiliser le logiciel « Story write » afin de produire un conte et aider les élèves en difficulté avec les aides apportées par ce logiciel (traitement de texte intégré, images, lexique, structure du conte pré-écrite)

Le déroulement.

Afin d'expliquer le déroulement de chaque séance, nous avons construit un plan de séquence. Le voici.

Activité numérique :

Séance 1 :	Présentation du logiciel et des phases d'écriture avec utilisation d'un projecteur. -fiche outil sur l'utilisation du logiciel est distribuée aux élèves.
Séance 2	-rappel des étapes d'un conte -les élèves choisissent des cartes numériques qui guideront leur écriture (pour les élèves en difficulté, la structure d'écriture est pré-écrite) -titre à inventer -puis ils passent à la première étape de l'écriture : l'état de départ (présentation du héros : physique, caractère, lieu de vie) -enregistrement de leur projet
Séance 3 :	-Ouverture du logiciel -Rappel de ce qui a été fait la séance précédente -Ecriture de l'étape 2 et 3 : le problème du héros et l'aventure qu'il va vivre pour résoudre le problème.

Séance 4 :	<ul style="list-style-type: none"> -Ouverture du logiciel -Rappel de ce qui a été fait la séance précédente -Ecriture de l'étape 4 : la résolution du problème -relecture de son texte avec grille de relecture
Séance 5 :	<p><i>-préalable : leur texte a été transféré vers un logiciel de traitement de texte.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Rappel de ce qui a été fait la séance précédente -amélioration de son texte avec grille d'écriture. <p>(vérification et impression des textes format livre sur un temps ultérieur).</p>

2.6 La séquence d'écriture sans numérique⁶⁶

- Objectifs : Ecriture d'un conte
- Compétences :

-Identifier les caractéristiques du conte.

-Mettre en œuvre une démarche de production de texte : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence.

-Respecter les règles d'accords simples, la ponctuation, le système d'organisation du discours. -Orthographier correctement les mots connus.

-Mobiliser les outils mis à disposition liés à l'étude de la langue.

-Réviser et améliorer son écrit à l'aide d'outils aidant à la correction (référents didactiques, dictionnaire, liste de mots, grille de relecture).

- Socle commun:

Les méthodes, outils pour apprendre:

Déroulement

Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les premières étapes d'un conte (la situation initiale et le problème).
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les étapes 3 et 4 d'un conte (les aventures et la résolution).
Séance 3	<ul style="list-style-type: none"> -relire son histoire pour vérifier le sens -améliorer son texte à l'aide d'un code couleur (mots soulignés en vert peuvent être retrouvés dans leurs outils)

⁶⁶ Cf annexe 3 : fiche préparation projet d'écriture sans numérique p 57

	<p>mots soulignés en rouge doivent être recherchés dans le dictionnaire</p> <p>mots soulignés en noirs sont réécrits par l'enseignante et les mots entre parenthèse sont ceux que l'enfant avait écrits au départ</p> <p>-mots écrits en bleu sont à accorder avec le nom et/ou le déterminant)</p>
Séance 4	<p>Ecrire son texte sur un support livre</p> <p>Illustrer son livre.</p>

2.7. La présentation des outils numériques utilisés

Outils numériques choisis	Avantages
<p><u>Story write 32 :</u></p> <p><i>-Structurer le schéma narratif de l'histoire</i></p> <p><i>-Aide à l'écriture (vocabulaire, phrases, sens)</i></p>	<p><i>Nous avons choisi d'utiliser Story Write qui est un logiciel de construction de récit de fiction à l'aide de tirage de 10 cartes correspondant aux 10 étapes du récit (présentation du héros, problème, rencontres, péripéties jusqu'à la résolution du problème).</i></p> <p>Cette structuration visuelle permettra aux élèves ayant eu des difficultés spatiales d'avoir des appuis visuels et de structurer le schéma narratif à suivre pour écrire ce conte. Ce qui est intéressant c'est que nous pouvons réduire ces 10 étapes en 4 étapes, afin de réduire la tâche de travail et éviter la surcharge cognitive.</p> <p>A chaque étape, l'élève possède des outils pour l'aider dans son écriture :</p> <ul style="list-style-type: none"> -une liste de vocabulaire par thème lui est proposée : en cliquant sur un des mots de la liste de vocabulaire par exemple « animaux sauvages » une liste de mots lui est proposée en lien avec ce thème. Ce lexique peut être modifié, par l'enseignant. -Un double clic sur un terme des mots écrits par l'élève déclenche une proposition de liste de mots en lien avec celui-ci afin de faciliter l'écriture. -les phrases écrites peuvent être lues en cliquant sur l'icône représentant une bouche donnant la possibilité à l'élève de vérifier le sens de chaque phrase écrite. Il en est de même pour le lexique choisi par l'élève. En effet, en cliquant sur le mot choisi, il peut ensuite cliquer sur l'icône « bouche » pour que le mot

	<p>soit lu.</p> <p>-une icône représentant une ampoule lui permet d'aider encore plus l'élève en lui suggérant des phrases et des mots en fonction des cartes qu'il a choisi. Par ailleurs, l'élève peut s'appuyer sur un lexique organisé par thèmes ; par exemple, l'entrée « pays » fournit une liste des pays par ordre alphabétique, l'entrée « petit » fournit des synonymes et des termes du même champ lexical.</p>
<p><u>Traitement de texte :</u></p> <p><i>Aide pour améliorer son texte.</i></p>	<p>Le traitement de texte permet à l'élève grâce à son correcteur orthographique de repérer facilement les erreurs et de les corriger. Cela permet à l'élève d'avoir également un texte propre et clair plus facile à relire qu'à l'écrit. Ceci permet d'éviter aux élèves présentant des difficultés spatiales de se perdre dans les annotations de l'enseignant par exemple.</p> <p>Il permet également pour l'enseignant de modifier la police en l'agrandissant pour les élèves en difficulté de lecture.</p>

PARTIE 3 : Résultats

3.1. Présentation des résultats.

3.1.1. L'activité d'écriture sans numérique.

Observation du comportement l'activité d'écriture sans numérique

			Séance 1		Séance 2		Séance 3		Séance 4	
Temps d'observation	Concept théorique	Comportements	Marin	Martin						
Présentation de la tâche	Choix d'entreprendre	Attentif	x	x	x	x	x	x	x	x
		Pose des questions								
		inattentif	x	x	x	x	x	x	x	x
		Comportement d'agacements (souffle...)							x	
		Comportement de résignation (discours : je ne sais pas faire)								
		Comportement d'agitation (bavardages)	x	x	x	x	x	x		
Réalisation de la tâche	Choix d'entreprendre	Se met au travail	x	x	x	x	x	x		
		Comportement d'attente	x		x		x			x
		Comportement d'agitation (bavarde)	x	x	x	x	x	x		
		Comportement de résignation (discours : je ne sais pas faire)				x				
		Comportement occupationnel (taille crayon, se lève)		X joue gomme					x	
	Engagement cognitif	Respect des consignes	x	x	x	x	x	x	x	x
		concentration								
		Comportement d'agitation (bavarde)	x	x	x	x	x	x		

		Copie sur son voisin							
		Comportement d'attente voir de refus			x		x	x	x
	persévérance	Sollicitations							
		Travail toujours à la fin de la tâche/ concentration							
		Travail rapide sans modification du travail		x		x		x	x
		Travail lent	x		x		x		x
		abandon							
Résultat	performance	Réussite de la tâche	x	x	x	x		x	x x
		Intérêt pour son écrit	x	x	x	x			x x
		Désintéressé par son écrit					x	x	
		Non réussite de la tâche					x		

	<u>Séance 1</u>	<u>Séance 2</u>	<u>Séance 3</u>	<u>Séance 4</u>
<u>Présentation de la tâche</u>	Les élèves oscillent entre des phases d'attention et d'inattention. Ils bavardent.	Les élèves oscillent entre des phases d'attention et d'inattention. Ils bavardent.	Les élèves oscillent entre des phases d'attention et d'inattention. Ils bavardent entre eux. Martin présente un comportement d'agacement : il souffle quand il comprend qu'il doit recopier son texte	Les élèves oscillent entre des phases d'attention et d'inattention. Ils bavardent.
<u>Réalisation de la tâche</u>	Les élèves se mettent au travail mais sont parasités par des comportements de bavardages. Marin présente des comportements d'attente où il semble perdu dans son écriture. Martin présente des comportements d'agitations: il bavarde et joue avec une gomme. Malgré tout ils réussissent à faire leur écriture : Marin est très lent et Martin semble pressé de terminer, il écrit vite et ne se relit pas.	Les élèves se mettent au travail mais sont parasités par des comportements de bavardages. Marin présente des comportements d'attente où il semble perdu dans son écriture. Martin présente des comportements d'agitations et de résignations : il bavarde et exprime sa difficulté (« je n'y arrive pas »). Malgré tout ils réussissent à faire leur écriture : Marin est très lent et Martin semble pressé de terminer, il écrit vite et ne se relit pas.	Les élèves se mettent au travail mais sont parasités par des comportements de bavardages. Marin présente des comportements d'attente où il semble perdu dans sa réécriture : il a des difficultés à relire son texte et à le modifier. Martin présente des comportements d'agitations et de résignations : il bavarde, touche le dictionnaire pour regarder des images et exprime sa difficulté (« je n'y arrive pas »). Martin semble pressé de terminer, il écrit vite et n'améliore que très peu son écrit. Marin est très lent et la copie est laborieuse : il se perd spatialement dans son texte.	Les élèves se mettent au travail mais sont parasités par des comportements de bavardages. Marin présente encore des comportements d'attente où il semble perdu dans sa réécriture : la copie est lente et laborieuse : il se perd spatialement dans son texte. Pour illustrer son dessin, il semble plus impliqué, et se déconcentre moins. Martin présente des comportements d'agitations. Martin semble toujours aussi pressé de terminer, il écrit vite et dessine rapidement, ne représentant pas complètement la situation qu'il illustre.
<u>Résultat</u>	A la fin, ils lisent leur production et semblent content de leur écrit.	A la fin, ils lisent leur production et semblent contents de leur écrit.	A la fin, Martin finit sa réécriture mais Marin n'a pas terminé. Ils ne montrent aucun intérêt pour leur écrit.	A la fin, Martin demande s'il a réellement finit et Marin semble content de son livre : il le feuillette.

3.1.2. L'activité d'écriture numérique.

			Séance 1		Séance 2		Séance 3		Séance 4	
Temps d'observation	Concept théorique	Comportements	Marin	Martin						
Présentation de la tâche	Choix d'entreprendre	Attentif	x	x	x	x	x	x	x	x
		Pose des questions								
		Inattentif								
		Comportement d'agacements (souffle...)								
		Comportement de résignation (discours : je ne sais pas faire)								
		Comportement d'agitation (bavardages)								
Réalisation de la tâche	Choix d'entreprendre	Se met au travail	x	x		x		x	x	x
		Comportement d'attente								
		Comportement d'agitation (bavarde)								
		Comportement de résignation (discours : je ne sais pas faire)								
		Comportement occupationnel (taille crayon, se lève)								
	Engagement cognitif	Respect des consignes	x	x	x	x	x	x	x	x
		Concentration	x	x	x	x	x	x	x	x
		Comportement d'agitation (bavarde)								
		Copie sur son voisin								
		Comportement d'attente voir de refus								

	persévérance	Sollicitations	x	x	x	x	x	x	x	x	
		Travail toujours à la fin de la tâche/ Concentration	x		x		x		x		
		Travail rapide sans modification du travail									
		Travail lent	x		x		x		x		
		Abandon									
Résultat	performance	Réussite de la tâche	x	x	x	x	x	x	x	x	
		Intérêt pour son écrit	x	x	x	x	x	x	x	x	x
		Désintéressé par son écrit									
		Non réussite de la tâche									

	<u>Séance 1</u>	<u>Séance 2</u>	<u>Séance 3</u>	<u>Séance 4</u>
<u>Présentation de la tâche</u>	Les élèves sont très attentifs et posent des questions. Ils ont un comportement investi, Martin a même dit : super, on va faire de l'ordinateur.	Les élèves sont très attentifs et posent des questions.	Les élèves sont très attentifs et posent des questions.	Les élèves sont très attentifs et posent des questions.
<u>Réalisation de la tâche</u>	Les élèves se mettent au travail. Ils sont très concentrés et restent rivés sur leur écran à part pour poser des questions quand ils se trouvaient bloqués par des problèmes d'ordre technique. Quand sonne la fin de la séance, les deux élèves continuent à écrire.	Les élèves se mettent au travail. Ils sont très concentrés. Martin enrichit spontanément son texte grâce aux listes de lexique. Je lui montre qu'il peut insérer directement le mot dans son texte, il me répond qu'il sait mais qu'il veut écrire. Marin écrit plus lentement, mais reste concentré. Quand sonne la fin de la séance, les deux élèves continuent à écrire.	Les élèves se mettent au travail. Ils sont très concentrés. Martin enrichit spontanément son texte grâce aux listes de lexique. Quand sonne la fin de la séance, les deux élèves continuent à écrire. Marin écrit plus lentement, mais reste concentré.	Les élèves se mettent au travail. Ils sont très concentrés. Ils corrigent leur texte et le relie spontanément.
<u>Résultat</u>	A la fin, ils ont tous réussi leur tâche pour cette séance.	A la fin, ils lisent leur production et semblent content de leur écrit.	A la fin, ils ont tous réussi leur tâche pour cette séance.	A la fin, ils ont tous réussi leur tâche pour cette séance. Ils racontent leur histoire.

3.1.3. Entretien de l'activité d'écriture avec numérique.

	Marin		Martin	
	Activité d'écriture sans numérique	Activité d'écriture avec numérique	Activité d'écriture sans numérique	Activité d'écriture avec numérique
<i>As-tu aimé faire ce travail ? pourquoi ?</i>	Oui Parce que le roi pouvait faire de la vitesse (pour l'histoire)	Oui Parce qu'il y avait un roi qui était riche et qui a acheté une moto.	Oui Parce qu'il y a un roi et un trésor	Oui Je ne sais pas
<i>Penses-tu que c'était un travail difficile ? Pourquoi ?</i>	Non Parce qu'il n'y avait pas beaucoup de truc à écrire	Non.	Non L'écriture et le dessin étaient faciles.	Non, Rien n'a été difficile
<i>As-tu rencontré des difficultés ? Lesquelles ?</i>	Non (hésitations) Je me suis trompé la semaine dernière.	J'ai eu du mal avec le « un » et le « dans » et la majuscule	Un peu, Pour dessiner le vélo, et quelques mots.	Un peu, La majuscule
<i>Penses-tu avoir travaillé suffisamment par rapport aux autres ?</i>	Oui J'ai corrigé mes erreurs.	Je ne sais pas	Oui	Oui
<i>Que penses-tu de ton travail ?</i>	Bien, J'aime bien mon histoire	Bien	C'est bien Je ne sais pas pourquoi	Bien
<i>Pourrais-tu le lire à tes amis, ou à d'autres élèves ?</i>	Oui	Oui	Oui	Oui
<i>As-tu préféré écrire avec un stylo ou l'ordinateur ?</i>	A l'ordinateur. Quand j'ai choisi les images et quand j'ai choisi le prénom. J'ai trouvé ça plus facile, car on donnait des mots et c'était plus facile de se corriger.		A l'ordinateur C'était plus facile avec les mots donnés.	

3.2. Analyse des résultats.

3.2.1 Analyse du comportement.

De manière globale, nous avons constaté en analysant les différents grilles que les deux élèves ont montré moins de motivation dans la situation sans numérique qu'avec le numérique. En effet, dans la situation d'écriture avec numérique, les élèves ont été plus concentrés durant la présentation de la tâche et pendant la réalisation alors que dans l'autre situation, les élèves ont manifesté plus de comportements parasites et de stratégies d'évitement. Les élèves à la fin de la séquence avec numérique étaient plus intéressés par leur production que dans la situation sans numérique. Même si la tâche a été réussie dans les deux situations.

Dans la situation sans numérique, les deux élèves ont manifesté de nombreuses difficultés spatiales. Il a été difficile pour eux de comprendre et d'intégrer la logique attendue concernant les étapes à suivre et l'utilisation des outils de grille. La copie également pour se corriger et recopier a été laborieuse, les élèves se perdaient et leur attention était faible. Nous pensons que cette difficulté est liée au fait de ne pas maîtriser suffisamment le schéma narratif d'un conte et à leur capacité de concentration limitée qui ne leur permettaient pas de suivre réellement ce qu'ils étaient en train de faire.

Malgré la mise à disposition de cartes-conte, de vocabulaire, et d'une trame d'écriture, l'écriture a posé problème. Ce qui a engendré des comportements de blocage pour les deux élèves et d'attente pour Marin, manifestant leur incapacité à écrire. La non maîtrise du schéma narratif a été une difficulté supplémentaire dans leur processus créatif, ils ont pu écrire des phrases sans lien avec les autres ayant du mal à comprendre la logique d'une histoire.

Dans la situation d'écriture numérique, les deux élèves ont été très investis, l'attention était meilleure et le travail final est plus complet que dans la première situation. Ils ont utilisé des phrases complexes ce qu'ils n'ont pas fait lors de l'activité d'écriture sans numérique. Ils ont bien saisi la logique du schéma narratif grâce à l'étayage du logiciel et ont amélioré leur texte plus facilement et sans manifester de difficultés spatiales comme dans l'activité sans numérique.

Pour conclure sur cette analyse de la motivation, nous pouvons dire que la première hypothèse a été validée puisque dans la situation d'écriture numérique, l'aide du logiciel

de conte et l'utilisation du traitement de texte, les indicateurs de motivation ont bien été plus importants que dans la situation d'écriture sans utilisation du numérique.

3.2.2 Analyse des entretiens.

Concernant les entretiens, les élèves ont eu des difficultés à justifier leurs réponses. Leur attitude durant l'entretien n'a pas permis d'obtenir plus d'informations sur la perception des élèves concernant les deux activités qu'ils avaient réalisées. Ils répondaient très brièvement, hésitaient à répondre, comme s'il y avait une bonne ou mauvaise réponse à apporter.

Pour l'activité d'écriture sans numérique, tous les deux ont aimé faire ce travail qu'ils jugent faciles et n'ont pas eu ou peu de difficultés. Ils pensent avoir travaillé suffisamment par rapport aux autres.

Pour l'activité d'écriture avec numérique, ils ont eu les mêmes réponses : ils ont eu peu de difficultés ou quelquefois aucunes et ils ont aimé l'activité.

Concernant leur préférence entre l'activité numérique et sans numérique, ils ont tous les deux préféré l'ordinateur pour plusieurs raisons :

- C'est plus facile d'écrire grâce aux aides (lexique).
- C'est plus facile de se corriger.
- Pouvoir faire des choix pour Marin.

Pour conclure, les entretiens n'ont pas permis de mesurer l'estime de soi scolaire. La deuxième hypothèse n'est donc pas validée. En effet, le discours de l'élève durant l'entretien a contenu autant de marqueurs positifs dans les deux situations.

PARTIE 4 : Discussion :

Au vu des résultats obtenus, nous avons validé une de nos deux hypothèses. En effet, les TICE ont permis de renforcer la motivation en situation d'écriture. Les indicateurs de la motivation ont été plus nombreux dans la situation d'écriture numérique. Cependant, nous n'avons pas pu valider la seconde hypothèse. En effet, les entretiens effectués ont été trop pauvres d'un point de vue quantitatif. Ce qui n'a pas permis de réellement mesurer l'estime de soi scolaire des élèves. De plus, le discours des élèves durant l'entretien contient autant de marqueurs positifs dans les deux situations. Cependant, ils ont préféré écrire avec l'ordinateur.

De manière globale, les élèves ont eu moins de difficultés à écrire leur histoire sur ordinateur et leur texte est de meilleure qualité dans l'activité avec numérique. Les élèves n'ont donc pas su percevoir leurs difficultés. Comment expliquer ses résultats ? Barriot et Bourcet (1998, cité par Baptiste, A 2011⁶⁷) ont expliqué que les élèves développent plusieurs stratégies d'évitement face aux difficultés qu'ils peuvent avoir. Ils ont constaté que les élèves ayant une faible estime d'eux-mêmes développent des stratégies dont le déni. Nous pouvons émettre cette hypothèse explicative vis-à-vis de ces résultats : les élèves développent une stratégie de déni pour affronter leurs difficultés. De plus, Martinot (2006)⁶⁸ déclare que les enfants développent une estime de soi qu'ils préfèrent juger bonne dans un processus de protection. Ils ont « *le désir de se percevoir comme quelqu'un de bien pour leur bien-être personnel* » (Martinot, 2001, cité par Baptiste, A 2011⁶⁹). On peut également avancer l'hypothèse d'un biais de désirabilité sociale qui est le fait de se présenter sous son meilleur jour à son interlocuteur. C'est peut-être ce que ces deux élèves ont inconsciemment fait en me répondant puisque j'ai le statut d' « enseignante ».

Cependant, l'échantillon n'est pas représentatif au vu de la taille. Il faudrait réaliser cette étude avec un échantillon plus important pour pouvoir valider ses hypothèses et sur une longue période pour mesurer les effets à long terme. En effet, l'objet ordinateur représente pour l'élève un outil très attractif et ludique. Afin de mesurer la motivation des élèves, il faudrait que s'estompe cet attrait face à la nouveauté que représente cet objet. Il serait donc intéressant de faire cette étude dans une classe qui travaille avec le numérique.

De plus, Thierry Karsenti et al. (2006), ont montré qu'il était difficile d'établir un lien entre la réussite des élèves et l'utilisation des TICE. Ils déclarent :

Même si un nombre important d'études, tant européennes que nord-américaines, montrent que les TIC favorisent de meilleurs enseignements et apprentissages, une vaste littérature souligne qu'il n'existe pas de différences significatives sur le plan de l'apprentissage ». Ces auteurs expliquent ce constat à travers deux variables que sont : le type et le contexte d'intégration pédagogique des TIC en éducation.

⁶⁷ Baptiste.A (2011). *Estime de soi et élèves en difficulté scolaire*. Université d'Orléans.

⁶⁸ Martinot, D (2006). *Connaissance de soi, estime de soi et motivation scolaire*. Benoît Galand et Étienne Bourgeois. *(Se) motiver à apprendre*. 27-39

⁶⁹ Baptiste.A (2011). *Estime de soi et élèves en difficulté scolaire*. Université d'Orléans.

Selon eux, « *le type et le contexte d'intégration pédagogique des TIC en éducation auront un impact ou non sur la réussite éducative des apprenants*⁷⁰ .

Viau partage cette idée en affirmant que « *ce qui est important à comprendre, c'est que, pour que les élèves soient motivés à apprendre à l'aide des TIC, il existe des conditions d'ordre pédagogique à remplir qui ne dépendent pas directement des TIC.* » (Viau 2005, p. 3)

Mais de quelles conditions pédagogiques parle-t-il ?

Selon lui, il faut que l'élève soit en capacité de faire des choix et que ces démarches soient encouragées par des commentaires positifs et utiles pour avancer dans son apprentissage. Il met également en avant l'importance que les élèves fassent des erreurs sans être jugés et critiqués. « *Enfin, il faut que l'environnement soit convivial et attirant sans pour autant être à l'image des jeux-vidéos.* » (Viau 2005⁷¹). Pour lui, il faut

*Offrir à l'élève une activité qui est signifiante à ses yeux, lui accorder le temps nécessaire pour l'accomplir et lui proposer un défi à relever font partis des conditions pédagogiques à respecter si l'on désire susciter sa motivation à apprendre*⁷² .

Or, les outils numériques permettent d'offrir ces conditions à l'élève. Donc, ce sont les TICE alliées à une pédagogie décrite ci-dessus qui favorise la motivation. Et ce sont les méthodes socioconstructivistes qui accordent beaucoup d'importance à l'interaction des élèves et à la liberté de décisions qu'ils ont à prendre et qui sont plébiscités par Barrette et ses collaborateurs⁷³ (2011, cité par Beliveau.G 2011).

Dans tous les cas, l'utilisation des TICE à l'école modifie en profondeur les modèles pédagogiques et surtout la relation des enseignants-élèves vis-à-vis du savoir. En effet, cela modifie la perception qu'ont les élèves de l'enseignante qui devient plutôt un guide, un étayant dans la construction de leur savoir. Cela est un avantage puisque Thérèse Laferrière en collaboration avec Alain Breuleux et Robert Bracewell (1999, cité par Beliveau.G 2011) déclarent que :

⁷⁰ Viau, R. (2005). *12 questions sur l'état de la recherche scientifique sur l'impact des TIC sur la motivation à apprendre*. Université de Sherbrooke.

⁷¹ *Ibid* p6

⁷² *Ibid*

⁷³ Beliveau, G (2011). *Impacts de l'usage des TICE au collégial*. Trois-Rivières, Québec : Université du Québec à Trois-Rivières

Libéré de l'obligation d'être la "seule et unique" source d'information, l'enseignant peut diriger son attention vers les besoins et les capacités des équipes d'apprentissage et de chacun des élèves. Par exemple, les communications électroniques personnalisées avec l'enseignant font ressortir les difficultés d'apprentissage des élèves⁷⁴.

C'est ce que j'ai pu remarquer, lors de cette étude. J'ai pu être plus disponible pour les élèves. L'outil informatique aidant déjà les élèves, j'ai pu instaurer une différenciation efficace. C'est d'ailleurs une des raisons qu'ont avancé les élèves face à leur préférence concernant la situation numérique : l'aide que les outils numériques apportaient.

Conclusion :

Mon travail s'intéressait à répondre à la question suivante : « En quoi l'utilisation des TICES dans une situation de projet d'écriture permet-il d'améliorer la motivation de l'élève et l'estime de soi pour écrire? ». J'ai émis l'hypothèse que les TICE permettaient d'améliorer cette motivation en plaçant l'élève dans une situation de réussite scolaire concernant la production d'écrit, qui est une activité complexe. Et cette réussite aurait permis d'améliorer également l'estime scolaire des élèves. Même si mon échantillon n'est pas significatif, j'ai pu constater que la motivation des élèves était meilleure ainsi que la qualité de la rédaction. Néanmoins, je n'ai pas pu mesurer réellement l'estime de soi scolaire au vu d'une faible quantité de propos d'élèves recueillis mais également de la présence de marqueurs positifs dans les deux situations d'écriture de conte (avec et sans numérique). J'ai donc émis deux hypothèses explicatives : l'une concernant la potentielle présence d'un biais de désirabilité sociale et de l'autre, la non conscience des élèves de leurs difficultés dans un processus de déni ayant pour but la protection de leur estime de soi. Il est d'ailleurs difficile d'accéder aux perceptions des élèves sur un thème sensible et confidentiel comme celui-ci. De plus, l'estime que nous avons de nous-mêmes, ne peut varier avec une expérience, c'est la répétition de réussites qui pourra la faire évoluer.

Il serait intéressant de prolonger cette étude afin de mesurer sur un plus grand échantillon, l'effet réel de la motivation avec l'utilisation du numérique. En effet, j'ai pu voir qu'il permettait de mettre en place une différenciation efficace en situation de

⁷⁴ Beliveau, G (2011). *Impacts de l'usage des TICE au collégial*. Trois-Rivières, Québec : Université du Québec à Trois-Rivières

production d'écrit. Mais est-ce un simple outil ou bien un activateur de nouvelles pratiques pédagogiques ?

Beaucoup d'auteurs s'accordent à dire que le numérique s'accorde avec les pratiques pédagogiques socioconstructivistes puisqu'elles permettent à l'élève d'avancer en se nourrissant de ses pairs à travers la collaboration et à travers l'utilisation du numérique et de plateformes interactives. Il serait donc intéressant en prolongement de mettre en place un projet collaboratif autour de l'écriture d'un conte dans une classe travaillant avec le numérique pour effacer l'engouement des élèves vis-à-vis de l'objet numérique. Cela permettrait de mesurer la motivation et l'estime de soi sur le long terme.

Bibliographie

- Aquitaine numérique. *Tice, de quoi parle-t-on ?* Repéré à <http://numerique.aquitaine.fr/-TICE-de-quoi-parle-t-on-> le 01/05/2017
- Baptiste.A (2011). *Estime de soi et élèves en difficulté scolaire*. Université d'Orléans.
- Baptiste. L (2005).Chronique « histoire de l'enseignement » pratique littéraire de l'écriture à l'école primaire, qu'est-ce qui est en jeu ?.*Le français aujourd'hui*, n° 149, p111-116. Repéré à <http://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2005-2-page-111.htm> le 01/05/2017
- Beliveau, G (2011). *Impacts de l'usage des TICE au collégial*. Trois-Rivières, Québec : Université du Québec à Trois-Rivières. Repéré à <https://philosophie.cegeptr.qc.ca/2011/08/analyse-des-recherches-sur-les-tice/> le 01/05/2017
- Blouindu.C, Landel.C. (2014). L'importance du conte dans une situation pédagogique. *Empan*. Erès, 100(4), 183-188. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-empan-2015-4-page-183.htm> le 01/05/2017
- Bouzelata, R (2013). *Etude des conditions favorisant la motivation pour la pratique du volleyball dans les cours d'éducation physique au secondaire*. Kinanthropologie. Montréal : université du Québec. Repéré à <http://www.archipel.uqam.ca/5468/1/M12702.pdf> le 01/05/2017
- Chekour, M (2015). Impact des théories de la motivation sur l'apprentissage dans le contexte scolaire, *EpiNet*, n° 174. Repéré à <https://www.epi.asso.fr/revue/articles/a1504c.htm> le 01/05/2017
- Christophe, A (2005). L'estime de soi. *Recherche en soins infirmiers*, 2005/3, (N° 82), p 26-30. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-recherche-en-soins-infirmiers-2005-3-page-26.htm> le 01/05/2017
- Collins.S & all (2010). Apport des tic pour la compétence et la motivation à écrire des élèves du primaire en contexte hors classe. Repéré à [<http://www.karsenti.com/pdf/scholar/OUV-karsenti-55-2012.pdf>] le 01/05/2017.
- Delamarre.P (2007). La mobilisation des élèves ? Une passerelle entre le désir de savoir et la volonté d'apprendre. *Enfances & Psy*, 34(1), 134-143. Repéré à <http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2007-1-page-134.htm> le 01/05/2017
- Desrosiers.C (2013). *Analyse de pratiques pédagogiques d'enseignantes et d'enseignants du réseau collégial recourant à des environnements numériques d'apprentissage en enseignement hybride et propositions de stratégies optimales d'utilisation*. Université de Sherbrooke. P27-37
- Famose.J-P, Bertsch.J (2009).Une clarification conceptuelle nécessaire. Sous la direction de Puf. *L'estime de soi : une controverse éducative*, 13-22. Repéré à

<https://www.cairn.info/l-estime-de-soi-une-controverse-educative--9782130554240-p-13.htm> le 01/05/2017

- Garnier.C (2005). *Donner du sens aux apprentissages : La pédagogie de projet*. Université de Bourgogne. Repéré à https://www2.espe.u-bourgogne.fr/doc/memoire/mem2005/05_0361787X.pdf le 01/05/2017

- Groleau, N (2014). *Usages des TICE dans la lecture à l'école primaire : apports, pratiques et réflexions*. Université de Nantes. Repéré à <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00938745/document> le 01/05/2017

-Kafi, B (2012) *Les nouvelles technologies comme outils de motivation de l'enseignement apprentissage*. FLE et didactique des langues-cultures. Biskara : Université Mohamed KHIDER, 2012,67. Repéré à <http://dspace.univ-biskra.dz:8080/jspui/bitstream/123456789/5145/1/sf146.pdf> le 01/05/2017

- Martinot, D (2006). *Connaissance de soi, estime de soi et motivation scolaire*. Benoît Galand et Étienne Bourgeois.(Se) motiver à apprendre. 27-39. Repéré à <https://www.cairn.info/se-motiver-a-apprendre--9782130558637.htm> le 01/05/2017

-Meunier-Carus.M (2015). *L'impact de l'utilisation des TICE sur la motivation des élèves en classe de langue dans l'enseignement professionnel*. Sciences du langage et FLE. Grenoble : Université de Stendhal grenoble 3. Repéré à <https://core.ac.uk/download/pdf/51940534.pdf> le 01/05/2017

- Ministère de l'Education Nationale et de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. *Enjeux du numérique. Enseigner avec le numérique*. Eduscol.

-Ministère de l'Education Nationale et de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. *Bulletin officiel : Annexe 1 Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2)* (Publication n°11 le 26 novembre 2015). Repéré à http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=94753 le 01/05/2017

- Najjar, N (2015). *L'impact de l'usage des Tice sur l'apprentissage des enfants et jeunes dyslexiques, dysorthographiques et dyscalculiques : l'autonomie et l'estime de soi*. Université de Toulouse ; p69

-Perrenoud.P (2002). *Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? Comment ?* *Educateur*, n°14, p6-11. Repéré à https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1999/1999_17.html le 01/05/2017

- Poyet.F (2009). *Impact des TIC dans l'enseignement : une alternative pour l'individualisation ?* *Institut Français de l'Education*, n°41.

-Vianin, Pierre. (2006). *La motivation scolaire, comment susciter le désir d'apprendre ?* Bruxelles : Edition De Boeck Université, 23-25

-Viau,R. (2004). *La motivation : condition au plaisir d'apprendre et d'enseigner en contexte scolaire*. Communication ou Affiche présentée au 3e congrès des chercheurs en

Éducation, Bruxelles. Repéré à
https://projetadef.files.wordpress.com/2011/12/la_motivation.pdf le 01/05/2017

-Viau, R. (2005). *12 questions sur l'état de la recherche scientifique sur l'impact des TIC sur la motivation à apprendre.* Université de Sherbrooke. Repéré à [http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/lombard/motivation/viau-motivation-tic.htm] le 01/05/2017

-Viau.R (1994). *La motivation en contexte scolaire.* Saint-Laurent (Québec) : Éditions du Renouveau Pédagogique Inc.

Annexes

Annexe 1 : grille d'observation.....	52
Annexe 2 : grille de l'évaluation de l'estime de soi de Harter	54
Annexe 3 : fiche préparation projet d'écriture sans numérique	57
Annexe 4 : fiche préparation projet d'écriture avec numérique	61
Annexe 5 : : La structure narrative du conte plus détaillée (sur vidéoprojecteur)	66
Partie sans numérique.....	67
Annexe 6 : les cartes pour activité sans numérique	67
Annexe 7 :Trame d'écriture sans numérique et grille de relecture proposées aux élèves	70
Annexe 8 : Grille de réécriture : fiche-outil.....	71
Annexe 9. Grille pour l'écriture finale du conte	71
Annexe 10 : Marin - Premier jet	72
Annexe 11: Martin- premier jet	74
Annexe 12: Auto correction avec aide de la grille de relecture	76
Annexe 13 : Ecriture finale sous forme de livre de Martin	77
Annexe 14 : Ecriture finale sous forme de livre de Marin	78
Partie avec numérique.....	79
Annexe 15 : Explication du logiciel « Story write »	79
Annexe 16: Fiche outil pour l'utilisation de « Story write ».....	80
Annexe 17: Grille de réécriture : fiche-outil.....	81
Annexe 18. Grille pour l'écriture finale du conte	81
Annexe 19 : Production numérique de Marin.....	82
Annexe20 : Production numérique de Martin	82
Annexe 21 : Production finale de Martin	83
Annexe 22: Production finale de Marin	83
Annexe 23: Production finale sous forme de livre - Marin	84
Annexe 24: Production finale sous forme de livre - Martin	85
Annexe 25: Formulaire de consentement éclairé pour la participation a une recherche.....	86

Annexe 1 : grille d'observation

			Séance 1		Séance 2		Séance 3		Séance 4	
Temps d'observation	Concept théorique	Comportements	Marin	Martin						
Présentation de la tâche	Choix d'entreprendre	Attentif								
		Pose des questions								
		inattentif								
		Comportement d'agacements (souffle...)								
		Comportement de résignation (discours : je ne sais pas faire)								
		Comportement d'agitation (bavardages)								
Réalisation de la tâche	Choix d'entreprendre	Se met au travail								
		Comportement d'attente								
		Comportement d'agitation (bavarde)								
		Comportement de résignation (discours : je ne sais pas faire)								
		Comportement occupationnel (taille crayon, se lève)								
	Engagement cognitif	Respect des consignes								
		concentration								
		Comportement d'agitation (bavarde)								
		Copie sur son								

		voisin							
		Comportement d'attente voir de refus							
	persévérance	Sollicitations							
		Travail toujours à la fin de la tâche/ concentration							
		Travail rapide sans modification du travail							
		Travail lent							
	abandon								
Résultat	performance	Réussite de la tâche							
		Intérêt pour son écrit							
		Désintéressé par son écrit							
		Non réussite de la tâche							

Annexe 2 : grille de l'évaluation de l'estime de soi de Harter

Présentation du SPPC (Harter, 1982)

Item	Code	Intitulé
1. -	E	Certains enfants ont l'impression de bien travailler à l'école, mais d'autres se demandent s'ils travaillent suffisamment
2. -	S	Certains enfants trouvent difficile de se faire des amis, mais d'autres trouvent que c'est facile
3. +	P	Certains enfants se sentent doués pour toutes sortes de sports, mais d'autres ne se sentent pas tellement doués pour le sport
4. +	A	Certains enfants sont satisfaits de leur taille et de leur poids, mais d'autres enfants aimeraient bien que leur taille et leur poids soient différents
5. -	C	Des enfants sont souvent peu satisfaits de leur conduite, mais d'autres sont plutôt satisfaits de leur conduite
6. -	V	Il y a des enfants qui ne sont pas satisfaits de leur vie, mais d'autres enfants sont satisfaits de leur vie
7. -	E	Certains enfants travaillent lentement à l'école, mais d'autres font leur travail rapidement
8. +	S	Certains enfants ont un tas de copains, mais d'autres enfants n'ont pas tellement de copains
9. -	P	Certains enfants voudraient bien être meilleurs en sport, mais d'autres se sentent assez bons comme ça
10. -	A	Des enfants aimeraient que leur corps soit un peu différent, mais d'autres enfants aiment bien le corps qu'ils ont
11. +	C	Certains enfants font toujours les choses bien comme il faut, mais d'autres, la plupart du temps, ne font pas les choses comme il faut
12. +	V	Certains enfants sont, la plupart du temps, contents d'eux-mêmes, mais d'autres ne sont souvent pas contents d'eux-mêmes

13. -	E	Des enfants oublient souvent ce qu'ils ont appris, mais d'autres enfants peuvent se rappeler facilement les choses
14. -	S	Il y a des enfants qui ont de la peine à se faire aimer, mais il y en a d'autres qui savent bien se faire aimer
15. +	P	Certains enfants pensent qu'ils arriveraient à faire n'importe quel exercice de gymnastique, mais d'autres craignent un peu de ne pas réussir les nouveaux exercices
16. -	A	Des enfants voudraient bien avoir une apparence un peu différente, mais d'autres aiment bien leur apparence
17. +	C	Certains enfants font d'habitude les choses comme on leur demande, mais d'autres enfants ne font pas toujours comme on leur demande
18. +	V	Certains aiment bien le genre d'enfants qu'ils sont, mais d'autres aimeraient souvent être quelqu'un d'autre
19. +	E	Des enfants font très bien leur travail en classe, mais d'autres enfants ne font pas très bien leur travail en classe
20. -	S	Certains voudraient qu'il y ait plus d'enfants qui les aiment, mais d'autres pensent que la plupart des enfants les aiment bien
21. +	P	Certains enfants trouvent qu'ils sont meilleurs en sport que leurs copains, mais d'autres se sentent moins bons qu'eux
22. -	A	Des enfants voudraient bien que leur visage ou leurs cheveux soient un peu différents, mais d'autres enfants aiment bien leur visage et leurs cheveux comme ils sont
23. -	C	Certains enfants font des choses en sachant qu'ils ne devraient pas les faire, mais d'autres ne font pratiquement jamais des choses qu'ils ne
24. +	V	Des enfants sont très contents d'être ce qu'ils sont, mais d'autres voudraient bien être différents
25. -	E	À l'école, certains enfants ont de la peine à imaginer des réponses aux questions, mais d'autres enfants parviennent presque toujours à imaginer

		des réponses
26. +	S	Certains enfants sont bien appréciés par leurs copains, mais d'autres ne sont pas tellement appréciés
27. -	P	Aux jeux ou aux sports, certains enfants préfèrent regarder plutôt que jouer, mais d'autres enfants préfèrent jouer plutôt que regarder
28. +	A	Certains enfants pensent qu'ils présentent bien, mais d'autres pensent qu'ils ne présentent pas tellement bien.
29. +	C	Certains enfants sont d'habitude très agréables avec les autres, mais d'autres pensent qu'ils pourraient parfois être plus agréables
30. -	V	Certains enfants sont souvent mécontents de ce qu'ils font, mais d'autres sont plutôt contents de ce qu'ils font

Légende : Le SPPC comporte 6 échelles. Après le n° de l'item, la lettre E signifie que l'item appartient à l'échelle « école »; idem pour S « social »; P « physique »; A « apparence »; C « conduite » et V « valeur propre ». Le sens de chaque phrase amène une pondération de 1 point (un peu) à 4 points (vraiment) pour les items positifs et inversement pour les items négatifs. On obtient ainsi la moyenne de chaque échelle.

Les différentes échelles comprennent les items suivants :

École (perception des compétences) : items 1, 7, 13, 19, 25

Social: items 2, 8, 14, 20, 26

Physique: items 3, 9, 15, 21, 27

Apparence: items 4, 10, 16, 22, 28

Conduite : items 5, 11, 17, 23, 29

Valeur de soi (estime de soi globale) : items 6, 12, 18, 24, 30

Annexe 3 : fiche préparation projet d'écriture sans numérique

Séance 1 : Ecriture d'un conte

<p><u>Compétences :</u></p> <p>-Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les premières étapes d'un conte (la situation initiale et le problème).</p>	<p><u>Objectifs :</u></p> <p>Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche.</p> <p><i>-Identification de caractéristiques propres au conte.</i> <i>-Mise en œuvre (guidée puis autonome) d'une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases.</i> <i>-Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...)</i> <i>-Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue.</i></p>
--	---

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<p><u>Phase 1 : Réactivation</u> Rappel des connaissances sur le conte. <i>Qu'est-ce qu'un conte ? Que contient-il ? Pouvez-vous me rappeler le schéma d'une histoire ? (aider les élèves en se rappelant des contes vus)</i> <i>Reformulation du schéma narratif à l'aide du vidéo projecteur.</i></p>	<p>Réponses attendues : C'est une histoire qui parle de princesse de prince etc... Il commence par : Il était une fois. Des animaux peuvent parler, il y a des objets magiques. Il arrive quelque chose à un personnage, il peut rencontrer des méchants ou être aidé et à la fin il gagne.</p>	Coll
2min		<p><u>Phase 2 : présentation du projet.</u></p> <p><i>Nous allons sur trois séances écrire un conte. Aujourd'hui nous allons inventer et écrire les deux premières étapes d'un conte : la situation de départ du héros ou héroïne et son problème.</i></p>	Etre attentif.	Coll
10min		<p><u>Phase 3 : Présentation guide d'écriture et sa boîte à outils.</u></p> <p>Distribuer la feuille. Lire la feuille à haute voix. Demander aux élèves ce qui est attendu. Lire les mots de la boîte à outils. <i>Demander aux élèves à quoi sert-elle ? Vous allez maintenant venir tour à tour piocher un personnage, un lieu et son problème.</i></p>	Etre attentif et poser des questions en cas d'incompréhension. Etre capable de répondre aux questions de l'enseignante.	Coll
5min		<p><u>Phase 4 : Tirage au sort.</u></p> <p><i>Vous allez maintenant venir tour à tour piocher un personnage, un lieu et son problème.</i></p>	Etre capable d'attendre son tour.	Coll
10min		<p><u>Phase 5 : Phase d'écriture.</u></p>	Ecrire son conte en	Ind

		Ecrire le début du conte en respectant les étapes <i>Quand vous avez fini, cocher la grille des étapes à suivre et lire à son voisin son écrit.</i>	respectant les étapes Utiliser les outils Relire à l'aide de la grille Lire à son voisin son récit.	
--	--	--	--	--

Séance 2 : Ecriture d'un conte

<p><u>Compétences :</u></p> <p>-Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les premières étapes d'un conte (la situation initiale et le problème).</p>	<p><u>Objectifs :</u></p> <p>Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche. -<i>Identification de caractéristiques propres au conte.</i> -<i>Mise en oeuvre (guidée puis autonome) d'une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases.</i> -<i>Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...)</i> -<i>Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue.</i></p>
--	---

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<u>Phase 1 : Réactivation</u> Rappel de ce qui a été fait la séance précédente.	Réponses attendues : Ecriture sur le héros de l'histoire et son problème	Coll
10min		<u>Phase 2 : Présentation de la suite de l'écriture</u> Distribuer la feuille. Lire la feuille à haute voix. Demander aux élèves ce qui est attendu. Lire les mots de la boîte à outils. <i>Demander aux élèves à quoi sert-elle ?</i> <i>Vous allez maintenant venir tour à tour piocher un ami et un ennemi.</i>	Etre attentif et poser des questions en cas d'incompréhension. Etre capable de répondre aux questions de l'enseignante.	Coll
15min		<u>Phase 3 : Phase d'écriture.</u> Ecrire la suite du conte en respectant les étapes <i>Quand vous avez fini, cocher la</i>	Ecrire son conte en respectant les étapes Utiliser les outils Relire à l'aide de la grille Lire à son voisin son récit	Ind

grille des étapes à suivre et lire à son voisin son écrit.

Séance 3 : Réécriture du conte

<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour améliorer son écrit 	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. -Utilisation d'outils aidant à la correction : code couleur, utilisation du dictionnaire ou d'outil lexical -Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. -Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...) -Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue.
--	--

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	Phase 1 : Réactivation Rappel de ce qui a été fait la séance précédente.	Réponses attendues : Ecriture des aventures et résolution du problème du héros.	Coll
10min		Phase 2 : Présentation de leur conte et outils Distribuer leur conte. <u>Explication</u> : aujourd'hui vous allez améliorer votre écrit. J'ai réécrit votre histoire et j'ai souligné certains mots : - mots soulignés en vert : retrouve les dans le tableau des mots. -mots soulignés en rouge doivent être recherché dans le dictionnaire -mots soulignés en noir et entre parenthèse : les mots soulignés en noirs sont réécrits et les mots entre parenthèse sont ceux que tu avais écrits au départ Est-ce que l'on comprend bien ton histoire ? Le héros a-t-il résolu son problème ?	Etre attentif et poser des questions en cas d'incompréhension. Etre capable de répondre aux questions de l'enseignante.	Coll
15min		Phase 3 : Phase d'écriture. Vous allez maintenant réécrire ce conte en améliorant ce texte.	Réécrire son conte en l'améliorant.	Ind

Séance 4 : Ecriture finale du conte

<p><u>Objectifs :</u></p> <p>-écrire son histoire sur un objet livre -illustrer son histoire.</p>	<p><u>Compétences :</u></p> <p><i>Copier de manière experte. Maîtrise des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissante. Correspondance entre diverses écritures des lettres pour transcrire un texte (donné en script et copié en cursive, ou l'inverse pour une copie au clavier.) Stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou de groupes de mots. Lecture (relire pour vérifier la conformité)</i></p>
--	--

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<p><u>Phase 1 : Réactivation</u> Rappel de ce qui a été fait la séance précédente.</p>	<p>Réponses attendues : Améliorer son histoire</p>	Coll
10min		<p><u>Phase 2 : Présentation de leur conte et outils</u></p> <p>Distribuer leur conte avec la correction finale <u>Explication</u> : aujourd'hui vous allez écrire au propre votre histoire sur un livre. Sur la première page : écriture de la phase 1 Sur la deuxième page : le problème jusqu'à l'apparition de l'ennemi Sur la troisième page : l'ami et la résolution du problème Une fois avoir réécrit l'histoire vous allez sur chaque page illustrer ce que vous avez écrit.</p>	<p>Etre attentif et poser des questions en cas d'incompréhension. Etre capable de répondre aux questions de l'enseignante.</p>	Coll
10min		<p><u>Phase 3 : Phase d'écriture.</u></p> <p>Vous allez maintenant réécrire ce conte en améliorant ce texte.</p>	<p>Ecrire son histoire sur l'objet livre</p>	Ind
10 min		<p><u>Phase 4 : Phase d'illustration</u></p> <p>Après vérification de l'écriture par l'enseignante, les élèves illustrent chaque page.</p>	<p>Illustrer son histoire</p>	Ind

Annexe 4 : fiche préparation projet d'écriture avec numérique

Séance 1 : Présentation du logiciel Story write

<p>Objectifs :</p> <p>-Réinvestir les caractéristiques du conte. -découvrir le logiciel d'écriture story write et commencer à se l'approprier.</p>	<p>Compétences :</p> <p><u>Français :</u> Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche. <u>Questionner le monde :</u> Commencer à s'approprier un environnement numérique</p> <p><i>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre la familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...) aide à rédiger et à se relire.</i></p>
---	--

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
10min	Vidéo	<p>Phase 1 : Réactivation</p> <p>Rappel des connaissances sur le conte. <i>Qu'est-ce qu'un conte ? Que contient-il ? Pouvez-vous me rappeler le schéma d'une histoire ? (aider les élèves en se rappelant des contes vus) Reformulation du schéma narratif à l'aide du vidéo projecteur.</i></p>	<p>Réponses attendues :</p> <p>C'est une histoire qui parle de princesse de prince etc... Il commence par : Il était une fois. Des animaux peuvent parler, il y a des objets magiques. Il arrive quelque chose à un personnage, il peut rencontrer des méchants ou être aidé et à la fin il gagne.</p>	Coll
5min		<p>Phase 2 : présentation du projet.</p> <p><i>Nous allons sur trois séances, écrire un conte. Aujourd'hui je vais vous présenter le logiciel qui vous aidera à écrire votre conte.</i></p>	Etre attentif.	Coll
15min	Fiches outils	<p>Phase 3 : Présentation du logiciel</p> <p>Présentation du logiciel et des phases d'écriture avec utilisation d'un projecteur. -fiche outil sur l'utilisation du logiciel est distribuée aux élèves</p>	Etre attentif et poser des questions en cas d'incompréhension. Etre capable de répondre aux questions de l'enseignante.	Coll
10min		<p>Phase 4 : Manipulation du logiciel</p> <p><i>A partir d'un exemple, laisser les élèves observer, manipuler et essayer de modifier le conte.</i></p>	Comprendre les fonctions du logiciel	Coll

Séance 2 : Ecriture d'un conte

<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les premières étapes d'un conte (la situation initiale et le problème). 	<p>Compétences :</p> <p>Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche.</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Identification de caractéristiques propres au conte.</i> -<i>Mise en oeuvre (guidée puis autonome) d'une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases.</i> -<i>Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...)</i> -<i>Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue.</i>
<p>Socle commun:</p> <p><u>Domaine 1</u> : les langages pour penser et communiquer : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p><u>Domaine 2</u> : Les méthodes et les outils pour apprendre: -Développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et la réussite de tous les élèves. -la familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...) aide à rédiger et à se relire.</p>	

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<p><u>Phase 1 : Réactivation</u></p> <p>Rappel des connaissances sur le conte. <i>Qu'est-ce qu'un conte ? Que contient-il ? Pouvez-vous me rappeler le schéma d'une histoire ? (sortir l'outil d'aide du schéma narratif d'un conte</i></p>	<p>Réponses attendues :</p> <p>C'est une histoire qui parle de princesse de prince etc... Il commence par : Il était une fois. Des animaux peuvent parler, il y a des objets magiques. Il arrive quelque chose à un personnage, il peut rencontrer des méchants ou être aidé et à la fin il gagne.</p>	Coll
2min		<p><u>Phase 2 : présentation du projet.</u></p> <p><i>Nous allons sur deux séances écrire un conte. Aujourd'hui nous allons inventer et écrire la première étape d'un conte : la situation de départ du héros ou héroïne</i></p>	<p>Etre attentif.</p>	Coll
5min		<p><u>Phase 3 : choix des cartes conte</u></p> <p>les élèves choisissent leurs cartes numériques qui guideront leur écriture (pour les élèves en difficultés, la structure d'écriture est pré-écrite) -titre à inventer <i>Demander aux élèves à quoi sert-elle ? Vous allez maintenant venir tour à tour piocher un personnage, un lieu et son problème.</i></p>	<p>Choisir des cartes pertinentes pour inventer un conte.</p>	Ind
10min		<p><u>Phase 4 : Phase d'écriture.</u></p>	<p>Ecrire son conte à partir</p>	Ind

		Les élèves écrivent l'état de départ (présentation du héros : physique, caractère, lieu de vie)	d'un logiciel d'écriture en respectant les étapes Utiliser les outils d'aide numérique	
3min		<u>Phase 5 : Enregistrer son projet</u> <u>consigne :</u> -Vous allez cliquer sur la croix en haut à droite de la fenêtre -L'ordinateur va vous demander d'enregistrer votre projet : cliquer sur oui -Ecrivez votre prénom dans la case où est écrit nom puis cliquer sur enregistrer	Ecouter les consignes pour enregistrer son projet	Coll

Séance 3 : Ecriture d'un conte

<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les premières étapes d'un conte (la situation initiale et le problème). 	<p><u>Compétences :</u></p> <p>Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche.</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Identification de caractéristiques propres au conte.</i> -<i>Mise en œuvre (guidée puis autonome) d'une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases.</i> -<i>Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...)</i> -<i>Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue.</i>
<p><u>Socle commun:</u></p> <p><i>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer :</i> Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p><i>Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre:</i> -Développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et la réussite de tous les élèves. -la familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...) aide à rédiger et à se relire.</p>	


Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<u>Phase 1 : Réactivation et objectif de la séance</u> Rappel de ce qui a été fait la séance précédente. Aujourd'hui vous allez écrire le problème de votre héros, le lieu où il va résoudre son problème	Réponses attendues : Ecriture sur le héros de l'histoire	Coll
10min		<u>Phase 2 : ouvrir son projet</u> <u>consigne :</u> -Cliquez sur le logiciel story write -cliquez sur l'icône (l'image) dossier : votre document doit apparaître : il porte votre nom.	Ecouter les consignes	Coll

		<i>Double cliquer dessus et il doit s'ouvrir. -aller à l'étape 2.</i>		
15min		<u>Phase 3 : Phase d'écriture.</u> <i>Les élèves écrivent l'étape 2 et 3 : le problème du héros et l'aventure qu'il va vivre pour résoudre le problème.</i>	Ecrire son conte à partir d'un logiciel d'écriture en respectant les étapes Utiliser les outils d'aide numérique	Ind
3min		<u>Phase 4 : Enregistrer son projet</u> Demander aux élèves d'enregistrer leur projet.	Ecouter les consignes pour enregistrer son projet	Coll

Séance 4 : Ecriture d'un conte

<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour écrire les premières étapes d'un conte (la situation initiale et le problème). 	<p><u>Compétences :</u></p> <p>Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche.</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Identification de caractéristiques propres au conte.</i> -<i>Mise en oeuvre (guidée puis autonome) d'une démarche de production de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases.</i> -<i>Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...)</i> -<i>Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue.</i>
<p><u>Socle commun:</u></p> <p><i>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer :</i> Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p><i>Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre:</i> -<i>Développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et la réussite de tous les élèves.</i> -<i>la familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...) aide à rédiger et à se relire.</i></p>	

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<u>Phase 1 : Réactivation et objectif de la séance</u> Rappel de ce qui a été fait la séance précédente. Aujourd'hui vous allez écrire la résolution du problème du héros et la fin.	Réponses attendues : Ecriture sur le problème du héros et les aventures qu'il va vivre pour résoudre son problème	Coll
5min		<u>Phase 2 : ouvrir son projet</u> <u>consigne :</u> - <i>Cliquer sur le logiciel story write</i> - <i>cliquer sur l'icône (l'image) dossier : votre document doit apparaître : il porte votre nom.</i>	Ecouter les consignes	Coll

		<i>Double cliquer dessus et il doit s'ouvrir.</i> <i>-aller à l'étape 2.</i>		
8min		<u>Phase 3 : Phase d'écriture.</u> <i>Les élèves écrivent l'étape 4: la résolution du problème du héros et la fin.</i>	Ecrire son conte à partir d'un logiciel d'écriture en respectant les étapes Utiliser les outils d'aide numérique	Ind
10min		<u>Phase 4 : relecture</u> Relire son texte en cliquant sur l'icone 	Lire son texte pour vérifier son sens	Ind
2min		<u>Phase 5 : Enregistrer son projet</u> Demander aux élèves d'enregistrer leur projet.	Ecouter les consignes pour enregistrer son projet	Coll

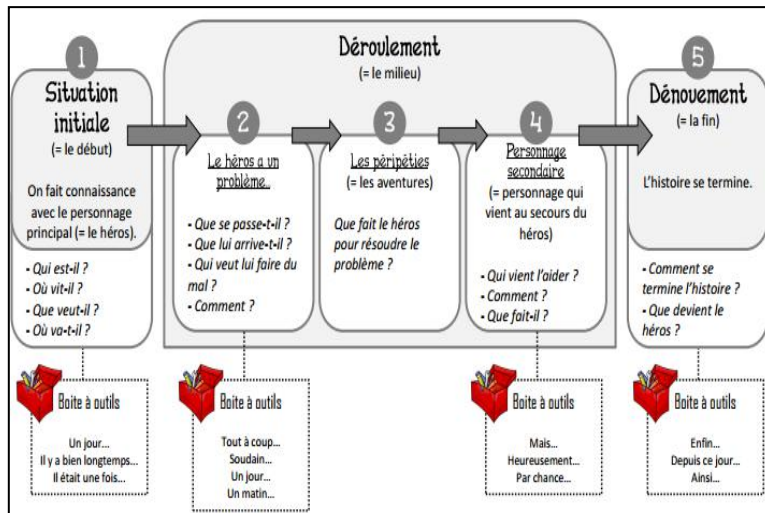
Séance 5 : Réécriture du conte

<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Réinvestir les caractéristiques du conte. -Utilisation des outils pour améliorer son écrit 	<p><u>Compétences :</u></p> <p><u>Français :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. -Utilisation d'outils aidant à la correction : code couleur, utilisation du correcteur orthographique, et logiciel de relecture -Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. -Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisation de discours...) -Mobilisation des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue. <p><u>Questionner le monde :</u></p> <p>Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel</p>
<p><u>Socle commun:</u></p> <p><u>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer :</u> Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p><u>Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre:</u> -Développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et la réussite de tous les élèves. -la familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...) aide à rédiger et à se relire.</p>	

Temps	Mat	Déroulement	Compétences et attendu de l'élève.	Dispo
5min	Vidéo	<u>Phase 1 : Réactivation</u> Rappel de ce qui a été fait la séance précédente.	Réponses attendues : Ecriture de la résolution du problème	Coll

			du héros.	
10min		<p><u>Phase 2 : ouverture de leur conte sous traitement de texte</u></p> <p><u>Consigne :</u> <i>-cliquer sur l'icône de texte qui porte votre prénom sur l'écran d'ordinateur</i> Distribuer leur conte. -vous allez devoir améliorer votre conte. Pour cela je vous présente la grille de relecture : -mots soulignés en rouge : clic droit sur le mot : c'est un problème d'orthographe. une liste de mot t'es proposée, choisis en un en cliquant dessus. -les mots soulignés en noir et entre parenthèse : ce sont des mots changés et les mots entre parenthèse sont ceux que tu avais écrits. réécrivez ces mots dans votre phrase en enlevant ceux soulignés. -mots soulignés en vert : clic droit sur le mot : tu as du oublié de mettre une majuscule ou tu as mis trop d'espace entre deux mots ou bien c'est un problème d'accord. -mots soulignés en bleu : clic droit sur le mot : tu as confondu un mot qui se ressemble avec un autre. -améliore ton texte en vérifiant son sens et en ajoutant des mots.</p> <p>Pour les élèves en difficulté, ils utilisent le logiciel de relecture.</p>	Etre attentif et poser des questions en cas d'incompréhension. Etre capable de répondre aux questions de l'enseignante.	Coll
15min	Grille de relecture	<p><u>Phase 3 : Phase d'amélioration</u></p> <p>Les élèves améliorent leur écrit en s'aidant de la grille de relecture.</p>	Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.	Ind
5min		<p><u>Phase 4 :</u> -Vous allez maintenant enregistrer votre conte en cliquant sur la disquette en haut à gauche. -Expliquer aux élèves que leur production seront imprimer sous forme de livre.</p>	Ecoutez les consignes	Coll

Annexe 5 : : La structure narrative du conte plus détaillée (sur vidéoprojecteur)



Partie sans numérique.

Annexe 6 : les cartes pour activité sans numérique

Les héros/héroïnes :



la reine



le roi



le prince



la princesse

Les cartes problème

a été
ensorcelé(e)

a un super-
pouvoir

veut
connaître la
vérité

a cassé
quelque
chose

a reçu un
objet
mystérieux

a trouvé une
carte au
trésor

a un secret

veut voyager
dans le
temps

a besoin
d'aide

Les cartes opposants/ amis :



ateliers d'écriture

Des opposants



un géant

Classroom Decole

ateliers d'écriture

Des opposants



un diable

Classroom Decole

ateliers d'écriture

Des opposants



un dragon

Classroom Decole

ateliers d'écriture

Des opposants



un monstre

Classroom Decole

ateliers d'écriture

Des opposants



une sorcière

Classroom Decole

ateliers d'écriture

Des opposants



un loup

Classroom Decole

Annexe 7 : Trame d'écriture sans numérique et grille de relecture proposées aux élèves

⇒ **Niveau 1 : pour les élèves en difficulté : Description de la situation initiale et du problème :**

<u>Les étapes d'écriture : Situation de départ</u>	Coche la case si tu as écrit cette étape.	
Etape 1. Je décris physiquement mon personnage.	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 1</u> : Il était une fois,qui était
Etape 2. Je décris le caractère de mon personnage	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 2</u> : Il / Elle (entoure le bon pronom) était
Etape 3. Je décris le lieu où vit mon personnage.	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 3</u> : Il / Elle (entoure le bon pronom) vivait dans
<u>Les étapes d'écriture : le problème du personnage.</u>		
Etape 4. Je décris le problème du personnage	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 4</u> : Un jour,

Description des aventures et de l'épilogue :

LES AVENTURES	Coche la case si tu as écrit cette étape	
Etape 1 : Décrire le lieu où arrive le héros	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 1</u> :
Etape 2. Un ennemi empêche le héros de résoudre son problème	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 2</u> : Mais tout à coup.....
Etape 3 : Un personnage aide le héros	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 3</u> : Heureusement,
LA RESOLUTION		
Etape 4. Le héros résout son problème	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 4</u> :

⇒ **Niveau 2 : pour les élèves plus autonomes : Description de la situation initiale et du problème :**

<u>Les étapes d'écriture : Situation de départ</u>	Coche la case si tu as fait cette étape.	
Etape 1. Je décris physiquement mon personnage.	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 1, 2, 3</u> : Il était une fois,
Etape 2. Je décris le caractère de mon personnage	<input type="checkbox"/>	
Etape 3. Je décris le lieu où vit mon personnage.	<input type="checkbox"/>	
<u>Les étapes d'écriture : le problème du personnage.</u>		
Etape 4. Je décris le problème du personnage	<input type="checkbox"/>	<u>Etape 4</u> : Un jour,

Description des aventures et de l'épilogue :

LES AVENTURES	Coche la case si tu as écrit cette étape	Etape 1 :
Etape 1 : Décrire le lieu où arrive le héros		Etape 2 :
Etape 2. Un ennemi empêche le héros de résoudre son problème	
Etape 3 : Un personnage aide le héros		Etape 3 :
	
LA RESOLUTION		Etape 4 :
Etape 4. Le héros résout son problème	

Annexe 8 : Grille de réécriture : fiche-outil



Code couleurs	Coche la case si tu as fait cette étape.
- mots soulignés en vert : retrouve les dans le tableau des mots.	
-mots soulignés en rouge : cherche les dans le dictionnaire	
-mots soulignés en noir et entre parenthèse sont des mots modifiés et entre parenthèse ceux que tu avais écrit.	
-mots écrits en bleu sont à accorder avec le nom et/ou le déterminant	
-relis ton texte pour vérifier le sens Est-ce que l'on comprend bien ton histoire ? Le héros a-t-il résolu son problème ?	

Annexe 9. Grille pour l'écriture finale du conte

Les étapes à suivre	Coche la case si tu as fait cette étape.
Ecris avec des majuscules en début de phrase et des points en fin de phrase	
Première page : écriture de l'état de départ : (le héros, son physique, son caractère)	
Deuxième page : le problème du héros et le lieu où il va résoudre son problème	
Troisième page : la résolution du problème et la fin de l'histoire	
Illustre chaque page en lien avec ce que tu as écrit	

Annexe 10 : Marin - Premier jet

Carmin

	<u>Les étapes d'écriture : Situation de départ</u>		Coche si tu as écrit cette étape.
	Etape 1. Je décris physiquement mon personnage. <u>Outils</u> : Petit, grand, maigre, gros, énorme, musclé, costaud, beau, laid, jeune, vieux, barbu, ridé, brun, blond, roux.		
	Etape 2. Je décris le caractère de mon personnage <u>Outils</u> : <u>Gentil</u> : Gentil, sympathique, poli, serviable, courageux, sage, bon, généreux, joyeux. <u>Méchant</u> : féroce, bavard, têtu, mauvais joueur, colérique, horrible, jaloux.		
	Etape 3. Je décris le lieu où vit mon personnage.		
	<u>Les étapes d'écriture : le problème du personnage.</u>		
	Etape 4. Je décris le problème du personnage		

Etape 1, 2, 3 : Il était une fois,

*il était une fois un roi qui était grand
 et il a été élu courageux et il était musclé
 et il vivait dans un château qui était
 énorme*

Etape 4 : Un jour,

*Un jour le diable dans un repaire
 prit la reine*

En 7117

LES AVENTURES	Coche la case si tu as écrit cette étape
Etape1 : décrire le lieu où arrive le héros	
Etape2. Un ennemi empêche le héros de résoudre son problème	
Etape 3 : Un personnage aide le héros	
LA RESOLUTION	
Etape 4. Le héros résout son problème	



Etape 1 : Il arrive à Paris.....

Etape 2 : Mais tout à coup un loup arrive. Il ne sait que
le roi mangera le loup qui fera de lui
d'un roi à son nouveau.....

Etape 3 : Heureusement, une fée a gâté un roi au loup
elle le transforme en pizza.....
mais le roi mange le loup qui se transforme
en pizza.....

Etape 4 : Il fée de la pizza de la royauté
Il dit à son nouveau.....

Annexe 11: Martin- premier jet

	<u>Les étapes d'écriture : Situation de départ</u>	 Coche si tu as écrit cette étape.
Etape 1. Je décris physiquement mon personnage. <u>Outils</u> : Petit, grand, maigre, gros, énorme, musclé, costaud, beau, laid, jeune, vieux, barbu, ridé, brun, blond, roux.		
Etape 2. Je décris le caractère de mon personnage <u>Outils</u> : <u>Gentil</u> : Gentil, sympathique, poli, serviable, courageux, sage, bon, généreux, joyeux. <u>Méchant</u> : féroce, bavard, têtu, mauvais joueur, colérique, horrible, jaloux.		
Etape 3. Je décris le lieu où vit mon personnage.		
<u>Les étapes d'écriture : le problème du personnage.</u>		
Etape 4. Je décris le problème du personnage		

Etape 1, 2, 3 : Il était une fois,

un roi qui était grand beau et
 cheve brun. il était gentil,
 poli il était vieux. il vivait dans un
 château beau et petit.

Etape 4 : Un jour,

un faucon a trouvé une petite
 brousse il l'a caché dans son

7/12/21

LES AVENTURES	Coche la case si tu as écrit cette étape
Etape 1 : décrire le lieu où arrive le héros	
Etape 2. Un ennemi empêche le héros de résoudre son problème	
Etape 3 : Un personnage aide le héros	
LA RESOLUTION	
Etape 4. Le héros résout son problème	

Etape 1 : Il arrive à la montagne

Etape 2 : Mais tout à coup la neige tombe de la montagne sur le roi

Etape 3 : Heureusement, la vieille femme arrive pour défendre le roi. La Palomais de la vieille dame

Etape 4 : le roi arrive à traverser le désert de traverser tout le désert. le préparé à de son. et le roi il les riches

Annexe 12: Auto correction avec aide de la grille de relecture

Il était une fois, un roi qui était grand, beau, les cheve brun.

Il était gentil, ^{poli} et vieux. Il vivait dans un château beau petit.

Un jour, le roi a trouvé une carte au trésor. Il va chercher le trésor.

Il arrive à la montagne.

Mais tout à coup, une marâtre se jette (gète) sur le roi.

Heureusement, la vieille dame arrive pour défendre (défantre) le roi.

Le roi remercie (remairsi) la vieille dame.

Finalement, le roi arrive à trouver le trésor. ^{Se} trouve sous la terre.

Le trésor à de lor. Et le roi est riche.

*Et le roi est riche
Dans le trésor, il y a de l'or.*

Il était une fois, un roi qui était grand et il avait du courageux et il était musclé.

Il vivait dans un château qui était énorme.

Un jour, le diable donne (deune) un super pouvoir. C'est la vitesse.

Il arrive (arive) à Paris

Mais tout à coup un loup surgit (surji). Il veut attaquer (ve ataque) le roi mais le roi lui fonce (fonse) dessus (desu) grâce à son pouvoir.

Heureusement, une fée gète (jette) un sort au loup. Elle le transforme (trén forme) en pizza.


Mais le roi mange le loup qui s'est fait transformé (séfé trétransformé) en pizza.

Finalement, il fait (fée) le tour de la tere grâce à ses (sé) super pouvoir.

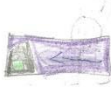
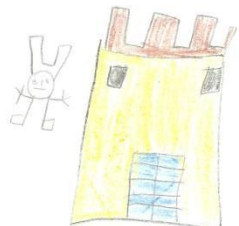
Annexe 13 : Ecriture finale sous forme de livre de Martin .

maquis


Le roi et le crétin






Il était une fois, un roi et un crétin
 Sans les chercher ils se trouvèrent
 Le roi et le crétin se marièrent
 Un jour se fit une grande fête
 Pour servir on donna une carte au crétin
 Il alla chercher le trésor

Il avait une plus d'une main
 Il avait une et une main
 De la main de la main
 Il avait une main de la main
 dans un petit sac de la main
 de la main







Le roi permit à la vache
 de la main de la main
 de la main de la main
 de la main de la main
 de la main de la main
 de la main de la main

Le roi et le crétin
 d'un tel tel crétin
 un jour une carte au crétin

Annexe 14 : Ecriture finale sous forme de livre de Marin .

<p>marin</p> <p>Le roi et le chéren</p> 	<p>Il était une fois un roi qui était grand et qui avait des courages Il était méchant. Il avait dans un château qui était énorme. Un jour le diable lui donna un super pouvoir. Le feu le vit</p> 
---	---

<p>Il arriva à Paris. Mais sous à sous un lapin surgit l'indut attaque de roi mais le roi lui fonga des engins à son pouvoir.</p> 	<p>Heureusement une fois jete un sort au laquelle se transforma en pizza. Le roi mangea le lapin si son fait transformer en pizza également, il fit le sort de la terre grâce à son super pouvoir</p> 
--	--

C'est l'histoire
d'un roi méchant
qui

Partie avec numérique

Annexe 15 : Explication du logiciel « Story write »

Le logiciel Story Write 32

1. Choisir tes images pour construire ton histoire
Image 1: ton héros
Image 2: son problème
Image 3: le lieu où il va résoudre son problème
Image 4: la résolution du problème et la fin.

2. Titre; Ecris le titre de ton histoire
Auteur; Ecris ton nom et ton prénom
Nom du héros; Ecris le nom de ton héros.

3. Pour commencer une nouvelle histoire, clique sur la liasse de feuilles blanches

4. Décris Sofia : ses habits, sa maison, son caractère etc...
Il était une fois...
Et c'est l'endroit où tu écris les étapes de ton histoire...

5. Pour trouver des mots qui vont avec un mot que tu as écrit : Double-clique sur ton mot. Une liste de mots t'est proposée.

6. Si tu as envie de prendre un mot, double-clique dessus. Par exemple, ici le mot « château ».

7. Il apparaît ici

8. Appuis ici

9. Il apparaît maintenant dans ton texte

Annexe 16: Fiche outil pour l'utilisation de « Story write »

Pour trouver des mots qui vont avec un mot que tu as écrit :

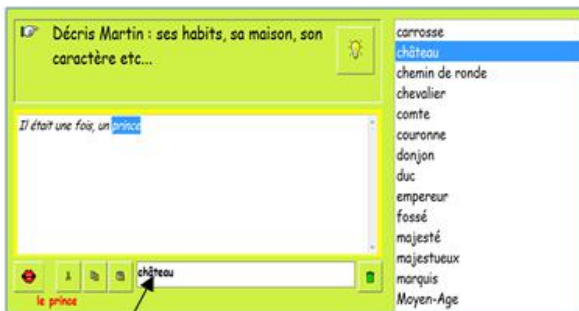
1. Double-clique sur ton mot



2. Une liste de mots est proposée

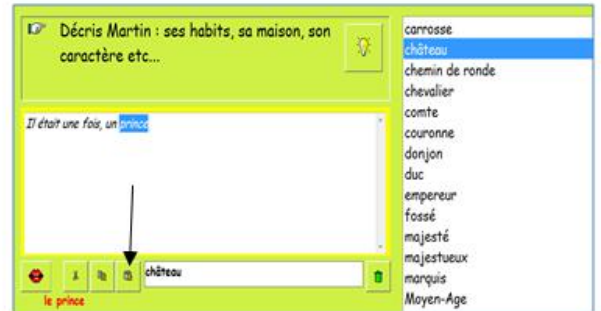


3. Pour choisir un mot, double-clique dessus Par exemple, ici le mot « château ».

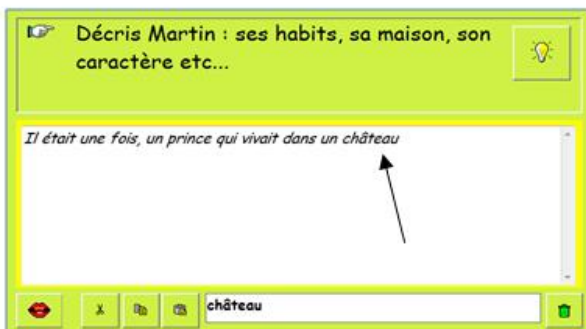


Il apparaît ici.

4. Clique sur cette touche



5. Maintenant, il apparaît dans ton texte



6. Pour lire ta phrase, clique sur la bouche



Annexe 17: Grille de réécriture : fiche-outil

Code couleurs	Coche la case si tu as fait cette étape.
- mots soulignés en rouge : clic droit sur le mot : c'est un problème d'orthographe. une liste de mot t'es proposée, choisis en un en cliquant dessus.	
- mots soulignés en bleu : clic droit sur le mot : tu as confondu un mot qui se ressemble avec un autre.	
- mots soulignés en vert : clic droit sur le mot : tu as du oublié de mettre une majuscule ou tu as mis trop d'espace entre deux mots ou bien c'est un problème d'accord.	
- <u>mots soulignés en noir et entre parenthèse</u> : ce sont des mots changés et les mots entre parenthèse sont ceux que tu avais écrits.	
-relis ton texte pour vérifier le sens Est-ce que l'on comprend bien ton histoire ? Le héros a-t '-il résolu son problème ?	

Annexe 18. Grille pour l'écriture finale du conte

Les étapes à suivre	Coche la case si tu as fait cette étape.
Ecris avec des majuscules en début de phrase et des points en fin de phrase	
Première page : écriture de l'état de départ : (le héros, son physique, son caractère)	
Deuxième page : le problème du héros et le lieu où il va résoudre son problème	
Troisième page : la résolution du problème et la fin de l'histoire	
Illustre chaque page en lien avec ce que tu as écrit	

Annexe 19 : Production numérique de Marin.

Il était une fois, un roi qui sappelai olivier. il était très gentil é très courageux. il habitait dens un château.

Mais un jour, le roi se mit à chercher (cherche) un trésor pour éte riche pasque il voulait ahcheter une moto.

il trouva (a trouvé) une carte au trésor dens son jardin. Elle était enterré dens son jardin. il déterra (entrin de derterré) le traisore et il trouva (a trouver) des billets.

il acheta (acherte) la moto. é dens le jour nal le roi vit une annonce pour (sémarqué) une course de moto. il partit(par) avec sa moto pour feré la cours. il termina(est) preaumier er il gagna(ganier) la goupe an nore

Annexe20 : Production numérique de Martin

Il était une fois, un roi qui s'appelait (sapéll) nicola. il été calme doux, moche. il habitait (habite) dens un chateau avec un ami.

Mais un jour, quél gun à ti à nicola qu'un trésor existait.

il partit (et parti) ton le désert. il trouva (trouve) un trésor dens une colline. il fut attaqué par (avé attaquer) un lion parce que lion voulut (avoulu) le manger. le lion partit (par) en courant car il eut (avé) peur. quon il ouvrit (ouvre) le trésor, il y avait (avé) de lor .

il retourna (retoune) ché lui il à pél c est amis pour ver une fête.

Annexe 21 : Production finale de Martin

Il était une fois, un roi qui s'appelait Nicolas. Il était calme doux, moche. Il habitait dans un château avec un ami.

Mais un jour, quelqu'un dit à Nicolas qu'un trésor existait.

Il partit dans le désert. Il trouva un trésor dans une colline. Mais il fut attaqué par un lion parce que l'animal voulait le manger. Le lion partit en courant car il eut peur. Quand il ouvrit le trésor, il y avait de l'or.

Il retourna chez lui et il appela ses amis pour faire une fête.

Annexe 22: Production finale de Marin




Il était une fois, un roi qui s'appelait Olivier. Il était très gentil et très courageux. Il habitait dans un château.

Mais un jour, le roi se mit à chercher un trésor pour être riche parce qu'il voulait acheter une moto.





Il trouva une carte au trésor dans son jardin. Le trésor était enterré dans son jardin. Il le déterra et il y avait des billets à l'intérieur

Il acheta une moto. Et dans le journal, Olivier vit qu'il y avait une course de motos. Il partit avec sa moto pour faire la course. Il termina premier et il gagna la coupe en or.

Annexe 23: Production finale sous forme de livre - Marin

<p style="text-align: center;"><u>La moto du Roi</u></p>	<p><u>Résumé :</u></p> <p>Il était une fois un roi qui trouva une carte au trésor.</p>
<p>Il était une fois, un roi qui s'appelait Olivier. Il était très gentil et très courageux. Il habitait dans un château.</p>	
<p>Mais un jour, le roi se mit à chercher un trésor pour être riche parce qu'il voulait acheter une moto. Il trouva une carte au trésor dans son jardin.</p>	
<p>Le trésor était enterré dans son jardin. Il le déterra et il y avait des billets à l'intérieur. Il acheta une moto.</p>	
<p>Et dans le journal, Olivier vit qu'il y avait une course de motos. Il partit avec sa moto pour faire la course. Il termina premier et il gagna la coupe en or.</p>	

Annexe 24: Production finale sous forme de livre - Martin

<p><u>Le trésor dans le désert</u></p>	<p><u>Résumé :</u></p> <p>Il était une fois, un roi qui partit dans le désert pour trouver un trésor.</p>
<p>Il était une fois, un roi qui s'appelait Nicolas. Il était calme doux, moche. Il habitait dans un château avec un ami.</p>	 A small illustration of a king wearing a yellow and red crown and a blue tunic, riding a brown horse. The illustration is set within a yellow rectangular border.
<p>Mais un jour, quelqu'un lui dit à Nicolas qu'un trésor existait.</p>	 A small illustration of a brown treasure chest with a gold handle and lock, sitting on a surface with some gold coins scattered nearby. The illustration is set within a yellow rectangular border.
<p>Il partit dans le désert. Il trouva un trésor dans une colline. Mais il fut attaqué par un lion parce que l'animal voulait le manger. Le lion partit en courant car il eut peur. Quand il ouvrit le trésor, il y avait de l'or. une fête.</p>	 A small illustration of a desert landscape with yellow and orange hills under a blue sky. The illustration is set within a yellow rectangular border.
<p>Il retourna chez lui et il appela ses amis pour faire</p>	 A small illustration of five stylized figures in various colors (purple, blue, green, red, yellow) with their arms raised in celebration. Above them are three balloons in red, yellow, and blue. The illustration is set within a yellow rectangular border.

Annexe 25: Formulaire de consentement éclairé pour la participation à une recherche

**FORMULAIRE DE CONSENTEMENT ECLAIRE
POUR LA PARTICIPATION A UNE RECHERCHE :**

Bonjour,

Je participe actuellement à une recherche en collaboration avec Eric Buhot, professeur chercheur à l'Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education de Mont Saint Aignan. Cette recherche consiste à étudier la « *motivation chez l'élève au sein d'un projet d'écriture avec et sans numérique.* »

Ce projet se déroule de la manière suivante : je demande aux élèves de produire un écrit sur papier et un autre sur ordinateur durant le temps de classe. Si vous acceptez que votre enfant participe, je l'observerais puis à la fin de l'exercice je le rencontrerais pour lui poser quelques questions sur sa production d'écrit.

Je précise que les données recueillies seront rendues **anonymes** tout comme l'identité de votre enfant sur le rapport rendu: ni le nom, ni le prénom ni la date de naissance ou tout élément qui pourraient permettre de le reconnaître, ne seront mentionnés. Vous avez la possibilité de vous rétracter à tout moment.

Je vous remercie de votre précieuse collaboration et participation à cette recherche.

Je me tiens à votre disposition pour répondre à toutes vos questions, et interrogations sur cette recherche par **rendez-vous**.

Cordialement,
Florence Louvard.

Je, soussigné (e).....
autorise mon enfant..... à
participer à la recherche de Madame Florence Louvard. J'ai pris connaissance du
formulaire et je comprends le but et la nature, du projet de recherche.

Fait à, le.....

Signature

Résumé :

Cette recherche traite du développement du plaisir d'écrire et plus précisément de la motivation à écrire en lien avec l'estime de soi des élèves en classe élémentaire à travers l'utilisation du numérique. Dans cette étude, l'hypothèse générale est que l'utilisation des TICE dans une situation de projet d'écriture permet de renforcer la motivation de l'élève et l'estime de soi. En effet, deux projets seront présentés aux élèves : deux projets d'écriture de conte avec numérique et sans numérique.

La méthodologie choisie se base sur une démarche qualitative. Ainsi, deux élèves de profil identique ont été observés durant plusieurs séances à partir d'une grille d'analyse de la motivation basée sur les indicateurs de la motivation de Viau : choix, engagement cognitif, persévérance, performance. Puis un entretien a été effectué à chaque fin de projet afin de mesurer l'estime de soi et d'obtenir plus d'informations sur les comportements observés.

Même si l'échantillon n'est pas significatif, nous avons pu constater que la motivation des élèves des productions. Néanmoins, l'estime de soi n'a pas pu être réellement mesurée au vu d'une faible quantité de propos recueillis mais également de la présence de marqueurs positifs dans les deux situations d'écriture de conte (avec et sans numérique). Deux hypothèses explicatives ont été avancées : l'une concernant la potentielle présence d'un biais de désirabilité sociale et de l'autre, la non conscience des élèves de leurs difficultés dans un processus de déni ayant pour but la protection de leur estime de soi.

Mots clés : TICE - Motivation - Estime de soi - Production d'écrit - Projet au cycle 2.