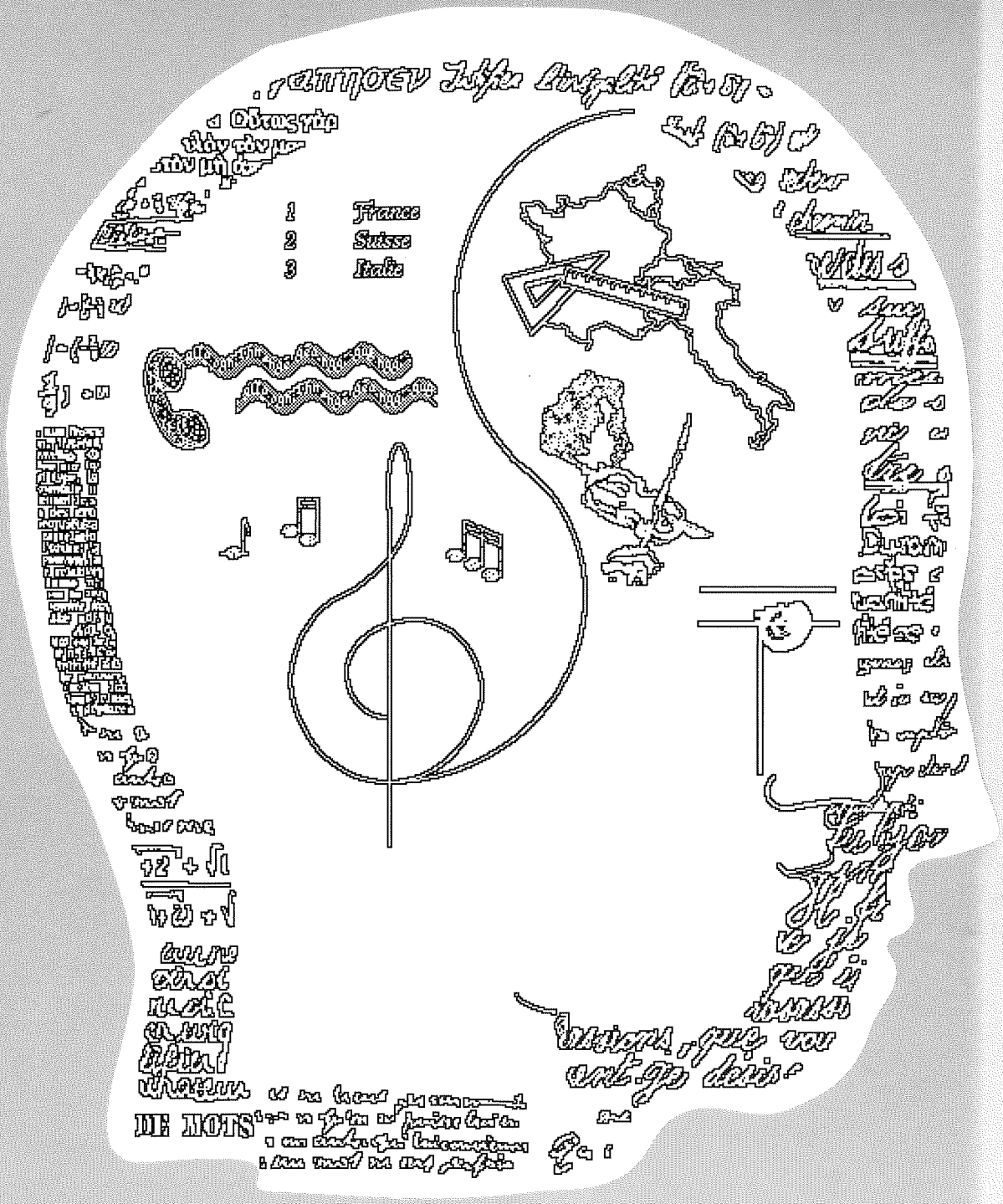


Méthodes de travail

par

Anne-Marie FELKEL

Genève 1992

COLLÈGE DE STAËL

COLLÈGE DE STAËL

DISPOSITIF DE RECHERCHE DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE POSTOBLIGATOIRE

© 1992 Département de l'Instruction publique de Genève
Collège de Staël
Dispositif de recherche de l'enseignement secondaire postobligatoire
16, av. du Bouchet - 1209 GENEVE

Méthodes de travail

1 . GENÈSE

A l'origine, il y eut la convergence de plusieurs démarches et découvertes:

- **La découverte des travaux d'Antoine de La Garanderie sur la «Gestion Mentale»**, au cours des séminaires donnés à Genève, dès 1986, par Michelle Jacquet et André Cesmat, puis par Michèle Verneyre sous le titre : "Méthodes de travail des élèves".
  Les thèses de la Gestion Mentale, basées sur une approche essentiellement pédagogique, ont suscité chez bien des enseignants un regain d'intérêt pour les domaines et théories liés plus ou moins directement à la notion d'apprentissage (fonctionnement du cerveau, processus d'apprentissage, communication, organisation du travail, etc.).

- **Le besoin de disposer d'une documentation** synthétique dans les domaines en relation avec l'apprentissage, qui soit adaptée à l'enseignement et qui permette aux intéressés (étudiants et enseignants) d'accéder facilement à une information utilisable sur le terrain. Il n'existait effectivement rien de tel à l'époque et chaque enseignant devait créer ou rassembler son propre matériel au gré de sa formation, de ses lectures et de son imagination.

- **La recherche d'un enseignement plus thématique** (en physique, en particulier) dans le sens des programmes-cadres de l'ORM et des thèses de Bâle, et ici également le problème de moyens d'enseignements adaptés.

- **L'influence de la théorie des systèmes**, et la lecture des ouvrages d'Henri Laborit, de Gregory Bateson, d'Edward T. Hall...

- **La découverte des schémas heuristiques** de Tony Buzan;

- **L'apparition**, presque au même moment, **d'Hypercard**, logiciel adapté à une structure en réseau et permettant aisément la réalisation d'une documentation qui évolue au fur et à mesure des besoins et des compétences des auteurs.

Conçu à l'origine comme un système de fiches, outil de travail utile à quelques enseignants, ce didacticiel s'est développé rapidement. Nourri des expériences personnelles, des encouragements, suggestions et critiques d'utilisateurs, des collaborations de collègues, il a frayé son chemin à travers les versions successives d'Hypercard, pour prendre des proportions insoupçonnées au départ.

La **version initiale** des piles du dossier «**Documents de travail**» était largement inspirée par les exercices faits lors des séminaires : "Méthodes de travail des élèves", et par les documents reçus d'André Cesmat, de Michelle Jacquet et de Michèle Verneyre.
Elle répondait à la demande de quelques maîtres à la recherche de documents synthétiques sur les idées développées dans les ouvrages d'A. de la Garanderie, ainsi que d'outils leur permettant de travailler avec les élèves.

La **version actuelle** des piles du dossier «**Documents de travail**» a été profondément remaniée par rapport à la version initiale.

Les possibilités offertes par Hypercard, les suggestions de collègues, les encouragements et le soutien précieux du Centre Informatique Pédagogique (ancien Centre EAO), puis du Dispositif de recherche, sont à l'origine d'un **didacticiel interactif :**

> «**Méthodes de travail**», destiné à sensibiliser des maîtres ou des élèves aux processus d'apprentissage, par une première approche des gestes mentaux (attention, mémorisation, réflexion, imagination) tels que les décrit A. de La Garanderie.

L'intervention du Dispositif de recherche et les collaborations précieuses qu'il a suscitées ont conduit à développer largement ce volet interactif en incluant des exercices ainsi qu'un **parcours individualisé à travers la gestion du travail scolaire**, parcours sortant du cadre strict de la Gestion Mentale.

Ce didacticiel devrait contribuer à développer chez l'élève des méthodes de travail efficaces compte tenu des modes de fonctionnement qui lui sont propres.

2 . COLLABORATIONS

Dans un travail de ce genre, il est extrêmement difficile de distinguer ce qui vient de soi et ce qui vient des autres, sauf lorsqu'il s'agit de documents matériels. La personne qui a rédigé ou tapé un texte, celle qui a fait un dessin ou relu des documents a sans conteste collaboré. Mais qu'en est-il de celle dont une remarque vous a permis de développer une idée nouvelle, de celle qui vous a fait évoluer, de l'élève dont les difficultés vous éclairent soudain ?

Ce didacticiel est essentiellement inspiré des ouvrages et de la pensée d'**Antoine de la Garanderie**. Depuis quatre ans, de nombreuses discussions, au cours de séminaires et autres rencontres ont permis de suivre l'évolution de la pensée de ce pédagogue, d'approfondir sa démarche, de clarifier certains points théoriques.

Les «Documents de travail» sont largement influencés par le contenu et la documentation des séminaires donnés par **Michelle Jacquet** et **André Cesmat**, tragiquement disparu en 1987, et par **Michèle Verneyre** qui a bien voulu lire et critiquer les documents sur la Gestion mentale.

L'influence d'**Hélène Catroux**, qui dispense, à l'Institut Supérieur de Pédagogie de Paris, une formation avancée (profil pédagogique) en collaboration avec Antoine de la Garanderie, se fait plus particulièrement sentir dans le «Parcours» individualisé, la partie la plus récente des «Méthodes de travail» . Elle a également relu une partie des documents, mais ce sont surtout les longues discussions sur des cas concrets, lors de rencontres à Paris et à Genève qui m'ont fait progresser dans ma démarche.

Le contenu du didacticiel est également nourri des séminaires d'**Alain Taurisson**, de **Jean Berbaum**, de **Pierre Vermersch**, de **Britt-Mari Barth**, d'**Hélène Trocmé-Fabre**, de **Cyrille Cahen**, de **Reuven Feuerstein**, de **Claudine Augier** et d'**Alain Moal.**

Au sein du Collège de Staël, nous avons la chance d'avoir pu créer puis élargir, une équipe pluridisciplinaire, engagée depuis 1986 dans un processus de développement des "Méthodes de travail des élèves". Grâce à l'appui de son Directeur, JEAN JACQUES STREULI, nous avons eu les moyens d'animer des séminaires et des entretiens pédagogiques pour les élèves en combinaison avec la formation des maîtres en gestion mentale, et nous avons disposé de précieux temps de rencontres pour échanger nos expériences.
C'est au sein de cette équipe que l'idée du logiciel a germé, que les documents ont été utilisés, critiqués, modifiés, rejetés, adoptés.
Ce sont également les membres de l'équipe qui ont testé la «Visite guidée» avec l'ensemble des élèves de deux volées de première année.

Je devrais citer tous les maîtres (ou presque) de l'établissement, car nombreux sont ceux qui pourraient revendiquer la paternité de certaines idées semées lors de discussions "à bâtons rompus" que ce soit à la salle des maîtres ou à la cafétéria.
Je devrais citer les élèves, car c'est en les interrogeant, en les écoutant, en les observant que les concepts de la gestion mentale ont vraiment pris corps.

Je me bornerai à citer quelques noms :

JEAN-LUC ZIMMERMANN, premier complice des tâtonnements pédagogiques en gestion mentale, toujours prêt à vous inoculer un virus pédagogique et à vous lancer dans une aventure pour observer votre comportement d'un oeil d'expérimentateur, mais également prêt à vous soutenir lorsque les versions successives des logiciels, des systèmes et des machines s'emmêlent et que la dépression vous guette.
"Tiens, ça devrait t'intéresser, me dit-il, en 1986, en me tendant quelques disquettes. C'était la première version d'Hypercard..."

CLAIRE DESCOMBES sans laquelle tant de livres et d'articles me seraient restés inconnus et qui a toujours été prête à relire et à discuter le contenu des fiches.

MAURICE REUSSE, très attentif à l'élève, dont j'ai repris des idées et emprunté quelques dessins illustrant remarquablement nos propos.

CATHERINE LAPOINTE qui est a l'origine des exercices de "Lecture" et de "Recherche et organisation des idées". Cette collaboration étroite et particulièrement efficace a été à l'origine du développement de la pile « Parcours».

ALDA BURKI ET MARIE HÉLÈNE BOURIGAULT, biologistes qui ont plus particulièrement collaboré à la partie sur la physiologie du cerveau.

MARION BAUER dont l'imagination a largement contribué à développer la partie sur l'apprentissage du vocabulaire.

Les collaborations ne se sont pas limitées au Collège de Staël :

SANDRA PELLANDA ET YVONNE BORLOZ de l'Ecole de Commerce de St-Jean ont accepté de jouer le rôle de "naïves en informatique" et de tester ce logiciel dans leur école. Je leur dois non seulement une relecture attentive, mais également un fourmillement merveilleux d'idées et de suggestions qui ont conduit à modifier profondément la pile "Méthodes de travail" et à la diviser en deux parties : une "Visite guidée" et un "Parcours individuel".

RODOLPHE BIJLENGA méthodologue et enseignant à l'Ecole d'Ingénieurs de Genève, a suivi les diverses versions du logiciel, les a présentées et m'a fait part des remarques d'utilisateurs.

ANNE-LISE ROBERT-NICOUD du Collège Rousseau est une des premières personnes à avoir testé le logiciel et à m'en avoir transmis une correction détaillée.

LISE CLAIRE INAEBNIT, Professeur au Séminaire pédagogique vaudois, qui a lu et critiqué les premiers documents.

YVES GERMANIER auquel j'ai emprunté plusieurs schémas et dont les avis me sont particulièrement précieux.

RAYMOND MOREL, Directeur du **Centre informatique du DIP** qui m'a vivement encouragée et m'a donné les moyens de développer ce logiciel en m'accueillant dans son service, pour quelques heures, pendant 2 ans.

FRANÇOIS BERTRAND ainsi que BERNARD GYGI, Directeur des **Etudes pédagogiques secondaires** qui m'ont donné l'occasion de présenter le logiciel aux formateurs et aux candidats.

FRANÇOIS BUGNIET, Responsable du **Dispositif de recherche** et FRANÇOIS CABEZAS enfin dont les encouragements, les conseils, et le support matériel m'ont permis de mener à bien ce travail.

Je suis reconnaissante à tous ceux, cités ou omis, qui m'ont inspirée, encouragée, secondée, soutenue.

Il serait regrettable que l'Ecole genevoise, qui a tant investi dans la formation continue des enseignants et qui a suscité de tels enthousiasmes pour les méthodes centrées sur l'apprenant, se replie sur elle-même dans une vision à court terme.
Pour être efficaces, élèves, maîtres et Ecole ont besoin d'un projet porteur d'espoir.

3 . ESSAIS

En 1990 et en 1991, une information sur la gestion mentale a été donnée à tous les élèves de première année du Collège de Staël, soit environ 400 élèves au total, à raison de deux heures en demi-groupes. Une heure était consacrée à la découverte du didacticiel par les élèves qui disposaient d'un ordinateur pour deux.

Les horaires des maîtres et de la salle d'informatique nous ont obligé à étaler la présentation sur plusieurs semaines, ce qui a permis de tenir compte des observations pour modifier le logiciel presque "en continu".

Les premières observations ont montré que la plupart des élèves utilisaient la souris comme la commande d'un téléviseur, c'est-à-dire pour "zapper", et consommer de l'image, ils avaient tout vu , mais pratiquement rien retenu.
Pour remédier à ce comportement, nous avons introduit des tests dès le début. Effectivement, les élèves se sont piqués au jeu, le rythme de consultation des cartes a fortement ralenti et l'intérêt des élèves pour le contenu s'est nettement accru. De nombreux élèves ayant émis le désir de pouvoir reprendre le logiciel depuis le début, cette possibilité a été rajoutée.

L'observation d'un grand nombre d'utilisateurs a permis d'explorer les possibilités de blocage dues à de fausses manipulations !

Au cours de la seconde année, le changement d'un certain nombre d'ordinateurs et des versions du système a donné l'occasion d'agrémenter la présentation d'un exercice d'analyse combinatoire :

"Trouver les combinaisons compatibles des Mac LC, II, SE, SE/30, avec les systèmes 6.03, 6.05, 6.07 et les versions 1.2.2, 1.2.5, 2.0 d'Hypercard".

La mise à disposition d'un Macintosh à l'Ecole de commerce de St-Jean a été une autre expérience riche d'enseignement : Quelles sont les difficultés éprouvées par des maîtres n'ayant jamais touché à un ordinateur de ce type pour installer le logiciel et pour informer collègues ou élèves !

1 . LA GESTION MENTALE

Les théories d'A. de La Garanderie ont suscité un très vif intérêt, tant auprès du grand public que des enseignants qui ont été (et sont) très nombreux à suivre les séminaires organisés par les Collèges ou les Etudes pédagogiques.

L'enthousiasme des enseignants pour cette approche relève de plusieurs causes :

- Elle est centrée sur l'élève et suppose que chacun a des ressources qu'il s'agit de découvrir pour en tirer parti.

- Elle est l'oeuvre d'un pédagogue qui s'est intéressé aux méthodes d'apprentissage dans le but de lutter contre l'échec scolaire et dont l'originalité est d'avoir étudié, pour cela, les comportements et méthodes des élèves brillants.

- Elle donne des outils immédiats et simples pour accomplir les "gestes" pédagogiques essentiels.

- Ses règles empiriques trouvent une explication dans les connaissances actuelles du fonctionnement du cerveau.

- Elle a permis en outre de prendre conscience de l'intérêt pédagogique considérable qu'une compréhension et qu'un approfondissement des nouvelles approches physiologiques et neurobiologiques du cerveau pouvaient revêtir, par les implications méthodologiques et didactiques qu'elles apportent.

C'est en dialoguant avec ses étudiants que, d'une grande diversité de fonctionnements, A. de La Garanderie a pu dégager certaines constantes liées à la réussite.

- L'attention, l'évocation, la compréhension, la réflexion, la mémorisation sont des gestes mentaux que l'on peut apprendre comme les gestes d'une danse.
  Pour pouvoir apprendre et comprendre, il faut faire sienne la perception. Le geste mental de cette appropriation est l'évocation qui peut être de nature auditive ou visuelle.

- Pour réussir à apprendre, il faut un projet. Le projet permet à l'élève de se projeter dans l'avenir au moment où il devra restituer ce qu'il a appris. L'absence du projet de restitution est une cause fréquente d'échec scolaire.

- Nous utilisons plusieurs "paramètres" pour gérer nos évocations (gestion du concret, de l'apprentissage-imitation, du raisonnement, de l'imagination).

- En général, nous privilégions une forme d'évocation et un ou deux paramètres, ce qui constitue notre "profil pédagogique". C'est en nous appuyant sur ces procédures efficaces que nous pouvons évoluer.

2 . ENSEIGNER A APPRENDRE

Lorsqu'on consulte les plans d'étude et l'horaire des élèves, on constate que l'on enseigne la langue maternelle, les mathématiques, l'anglais et le dessin, mais où enseigne-t-on à apprendre?
C'est le rôle du maître dans sa classe, bien sûr, mais nulle part, le "sacro-saint" programme ne mentionne ce chapitre.

D'ailleurs, où le maître a-t-il appris à apprendre ?

Il a probablement suivi des conseils qui correspondaient à son mode de fonctionnement ou découvert tout seul une méthode qui lui a convenu, et risque de rester persuadé que c'est **la** bonne méthode.

Il est notoire que les élèves ne savent plus être attentifs, mémoriser, réfléchir..., les maîtres (ou les programmes) précédents en sont responsables !

Les divers établissements scolaires ont tout de même mis diverses stratégies sur pied :

- **formation des maîtres à la gestion mentale ou à d'autres approches pédagogiques centrées sur l'élève.**

Entrer dans la démarche de la «gestion mentale» exige du maître, non qu'il remette en cause son propre fonctionnement qui lui a permis de réussir, mais qu'il s'ouvre à la diversité des modes individuels et, par comparaison, à une meilleure connaissance de sa propre démarche :

«Mes exigences relèvent-elles de la matière enseignée ou de mon propre fonctionnement? Mon enseignement, mes méthodes, permettent-elles à divers types d'élèves de s'approprier non seulement le savoir, mais encore la méthode pour y parvenir ?»

Lors des séminaires de formation, l'introspection : "Que se passe-t-il en détail dans ma tête, comment les choses me viennent-elles ?", la formulation de ces processus et l'écoute attentive de l'autre : "Comment peut-on fonctionner aussi différemment et pourtant être performant...?" sont essentielles.

- **organisation de séminaires de "Méthodes de travail" pour les élèves.**

<u>Découverte du fonctionnement propre</u>

Le séminaire vise à faire découvrir à l'élève son fonctionnement personnel face à l'apprentissage. Il lui permet de découvrir ses points forts et ses procédures efficaces, de comprendre le fonctionnement du cerveau, de situer ses préférences cérébrales, d'entrevoir les mécanismes des blocages. Ces connaissances sont autant de clés pour utiliser efficacement ses propres ressources.

Découverte et respect de la différence

Lors des séminaires, les élèves sont confrontés à diverses activités d'apprentissage, la consigne étant de s'observer et d'expliciter la façon dont on a procédé.

Les modes privilégiés (ou préférés) de fonctionnement peuvent être classés selon divers critères :

visuel/auditif, cerveau droit/cerveau gauche, actif/réfléchi, expérimentation/théorie, imitation/raisonnement.

Leur confrontation amène à la découverte de l'immense variété des processus et au respect des différences.

- remédiations pédagogiques individuelles

De nombreux élèves éprouvent le besoin d'un entretien individuel pour mieux cerner les origines de leurs difficultés. Cet entretien peut être demandé à la suite d'un séminaire ou en être indépendant.
Il peut s'agir d'un entretien unique provoquant une prise de conscience suffisante pour que l'élève en tire profit, il peut s'agir d'entretiens suivis pour aider l'élève à faire des transferts de compétences et à modifier d'anciennes habitudes contre-performantes, compte tenu de son mode de fonctionnement.

La démarche de la Gestion Mentale, qu'il s'agisse d'un formateur ou d'un apprenant, ne peut s'acquérir dans un livre, elle exige une relation et un échange.
Mais alors, quel rôle un logiciel peut-il jouer ?

3 . DIALOGUE OU ORDINATEUR ANTINOMIE OU COMPLEMENTARITE ?

Pour les maîtres comme pour les élèves, sortir des ornières, modifier des habitudes, découvrir d'autres démarches possibles **exige la rencontre et l'écoute des autres**; un didacticiel peut cependant jouer un rôle utile lorsqu'il s'agit de donner à l'élève les clés de sa réussite par la description des gestes mentaux que sont l'attention, la mémorisation, la réflexion et l'imagination.

L'ordinateur à l'école est-il considéré comme un jouet à la mode, un outil à maîtriser ou un facteur de déshumanisation ?
La crainte d'une déshumanisation de l'enseignement est vivace et légitime.
Le danger ne réside cependant pas dans l'outil, mais à l'intérieur même de l'esprit humain, lié à la persistance du principe d'exclusion, c'est à dire du «ou/ou».
En rejetant, par peur, la maîtrise de l'outil, le pédagogue en abandonne le contrôle au serviteur de la machine (spécialiste).

«Les êtres humains perçoivent, parlent, symbolisent et traitent des informations selon des modèles à deux modalités, alors que les jugements moraux tentent de nous fixer de façon obsessionnelle sur l'un des deux modes... Le choix ne se situe pas entre les pôles extrêmes, mais entre une écologie du «à la fois...et...», et la catastrophe du «soit/soit» [1].

Il y aurait antinomie s'il s'agissait de remplacer le maître ou le séminaire par un logiciel, dans un domaine où la découverte de la différence et la relation avec l'autre sont essentielles.
Il y a complémentarité lorsque l'enseignant maîtrise un nouveau moyen d'aider l'élève à accéder à l'autonomie.

Un ordinateur peut être disponible en permanence, il ne juge pas la valeur de l'élève qui peut consulter le logiciel sans que la timidité constitue une barrière.

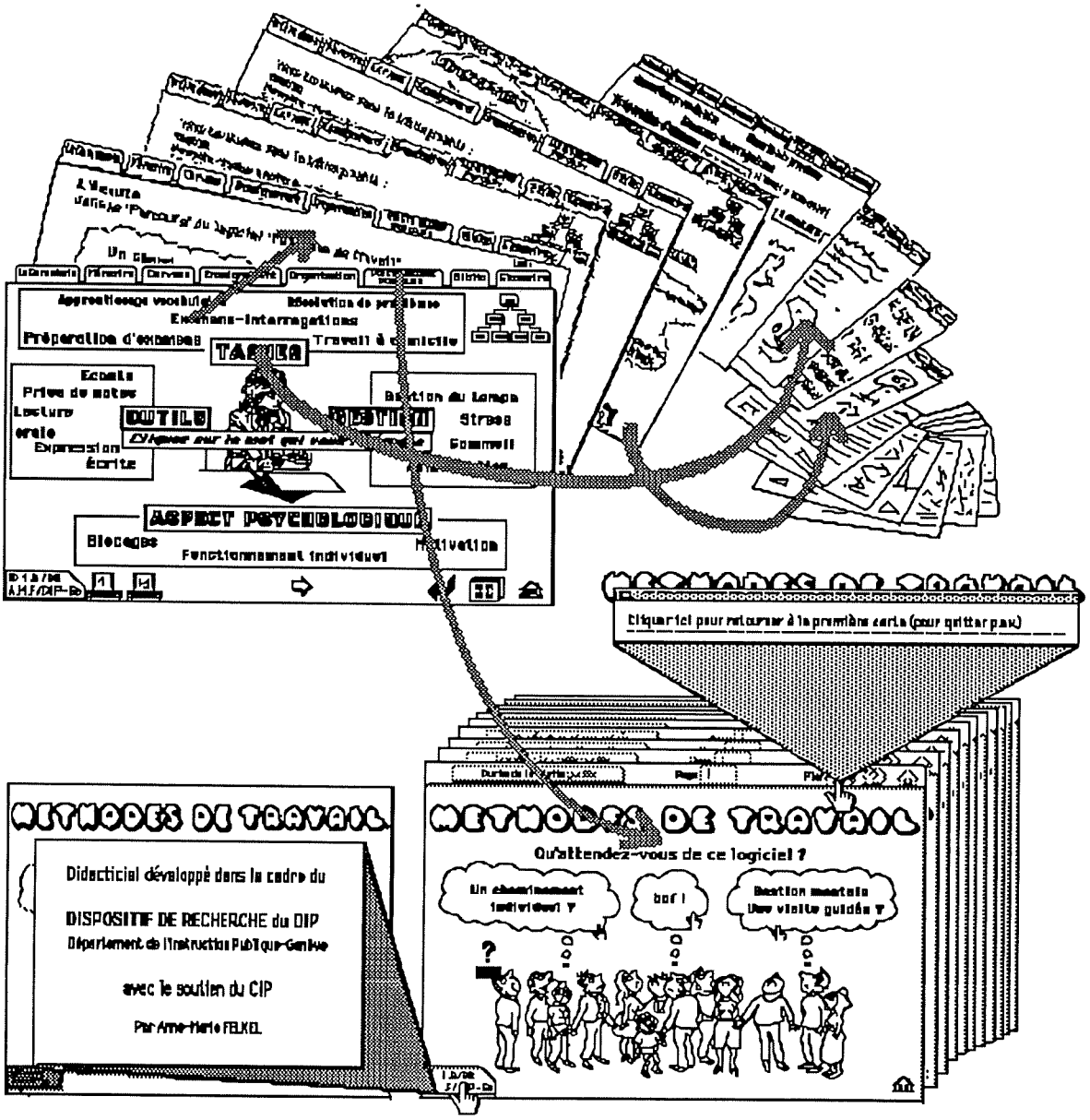
---

1 Charles Hampden-Turner , Atlas de notre cerveau , Les éditions d'organisation

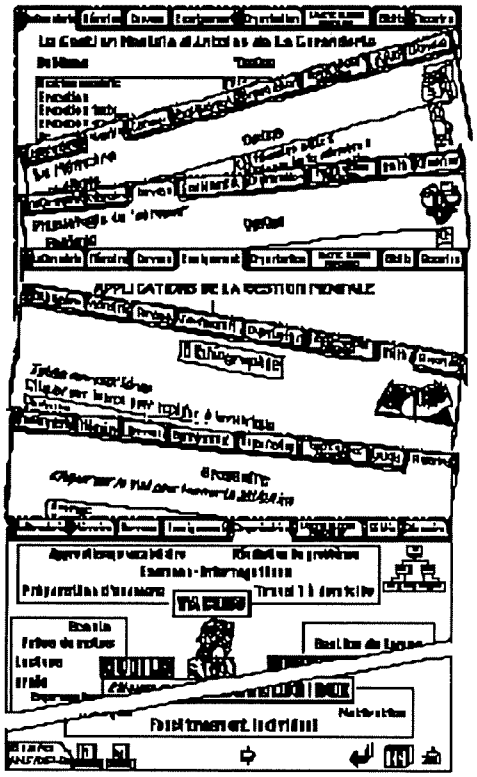
1. LE LOGICIEL HYPERCARD

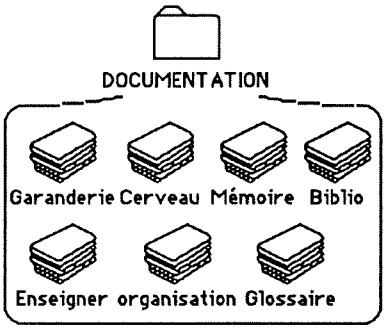
Hypercard est un logiciel aussi puissant que polyvalent, il permet aussi bien d'organiser l'information, que de l'animer. On peut le programmer pour qu'il devienne interactif, c'est-à-dire qu'il réagisse en fonction des réponses qu'il reçoit à des questions posées.
Il se présente comme un ensemble de cartes (une carte correspondant à la partie visible sur l'écran), qui sont rassemblées en piles comme dans une cartothèque.

la richesse d'Hypercard est liée à la possibilité de créer des liens entre les cartes ou les piles :



2. DESCRIPTION DU DIDACTICIEL





DOCUMENTATION

Les sept piles de cette partie rassemblent une documentation théorique sur la «Gestion Mentale», la physiologie et les modèles du cerveau, la mémoire et les lois de mémorisation, des réflexions sur les applications de la Gestion Mentale ainsi qu'une bibliographie et un glossaire.
Elles ne sont pas, à priori, prévues pour une première approche des travaux d'Antoine de La Garanderie.
Conçues pour être imprimées elles sont destinées aux maîtres formés à la Gestion mentale qui cherchent des références ou des documents.

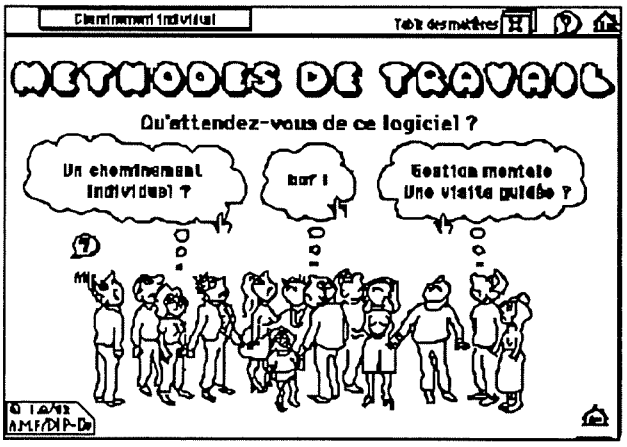
METHODES DE TRAVAIL

Parcours

Visite guidée

Les deux piles :

"Visite guidée" et **"Parcours"** sont plus particulièrement destinées aux élèves mais également à toute personne désirant avoir une première approche de la "Gestion Mentale".



- La **"Visite guidée"** est une introduction à la démarche d'Antoine de la Garanderie, destinée à faire prendre conscience de ce qui se passe dans la tête lorsqu'on lit, écoute, regarde ... et qui explique comment faire pour être attentif, mémoriser, comprendre et réfléchir efficacement.

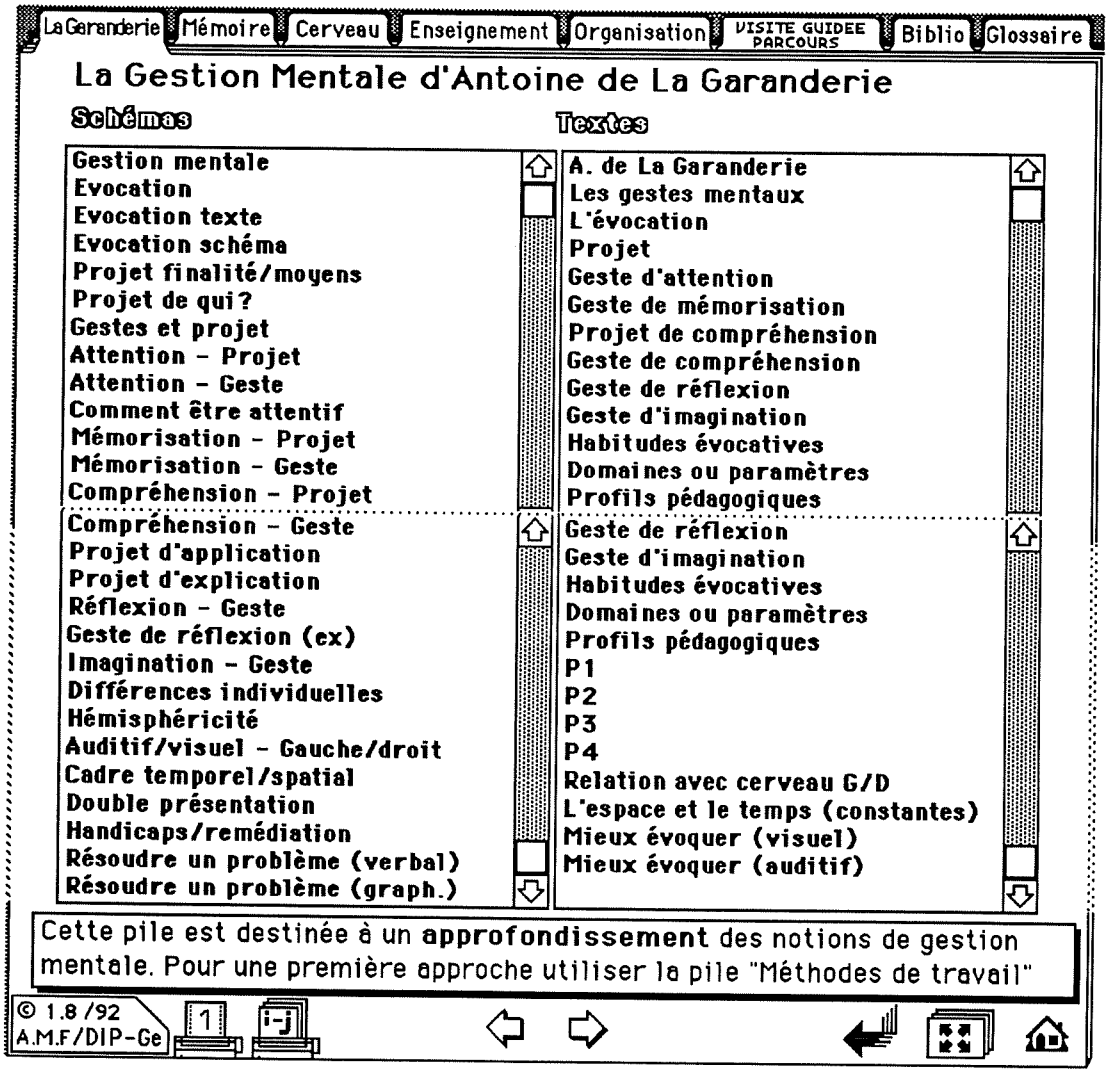
- Le **"Parcours"** permet un cheminement individuel à travers de nombreuses méthodes et règles d'apprentissage, souvent classiques, mais toujours éclairées par la démarche de la Gestion Mentale.

3. PILES DE DOCUMENTATION

3.1 La Garanderie

Cette pile est destinée à des personnes formées à la gestion mentale, qui cherchent des idées de présentation et des documents à photocopier.

Contenu :



Pour atteindre la carte, cliquer sur la ligne.

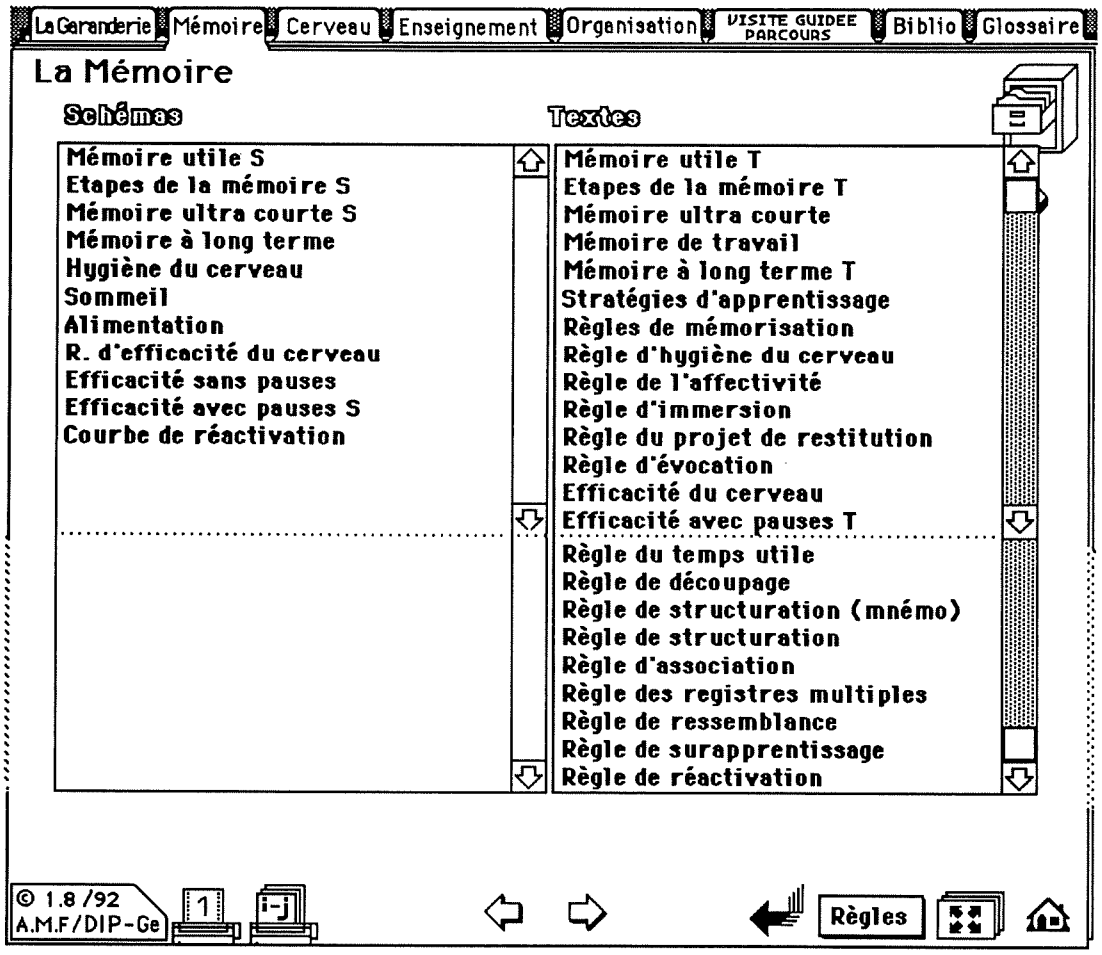
3.2 Mémoire

Cette pile comporte une présentation des étapes de la mémoire principalement inspirée des ouvrages de Frédéric Vester.

Les stratégies d'apprentissage et règles de mémorisation sont tirées de sources très diverses, allant de notes manuscrites d'origine inconnue aux travaux de T. Buzan, M.T. Couchaère, A. Lieury, H. Trocmé-Fabre, pour ne citer que les principales.

Les règles de mémorisation se retouvent pour la plupart dans la pile "Parcours" des "Méthodes de travail", mais sous une forme qui se prête mal à l'impression.

Contenu :



Pour atteindre la carte, cliquer sur la ligne.

3.3 Cerveau

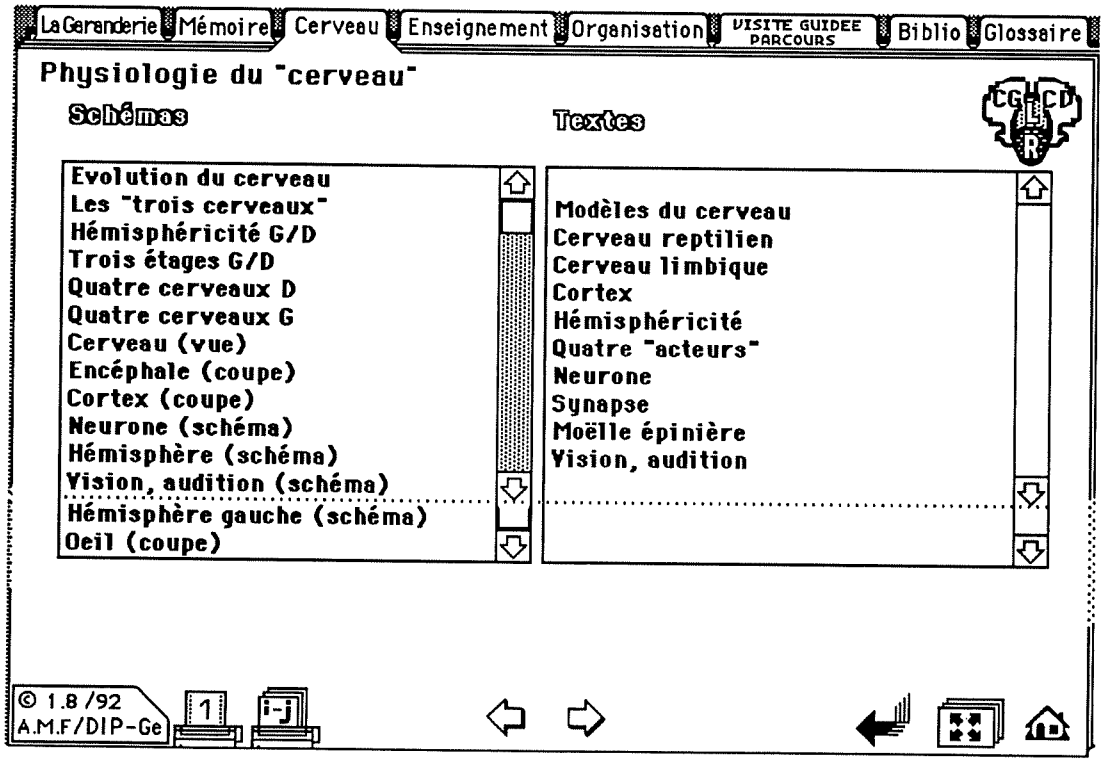
La première partie de cette pile présente différents **modèles du fonctionnement cérébral** : le modèle vertical des "trois cerveaux", élaboré par Paul MacLean dès les années 1960, et développé par les biologistes français H. Laborit, M. Auroux et P.M. Changeux, est largement basé sur l'expérience médicale, physiologique et psychologique.

La latéralisation des hémisphères du cortex est reconnue, en particulier, depuis les travaux de R. Sperry (Prix Nobel 81). Le modèle des "quatre cerveaux" de Ned Hermann qui suppose que l'hémisphéricité se retrouve dans les parties corticales et limbiques, a des bases expérimentales plus fragiles, il est cependant très utile et révélateur.

Un modèle n'exprime pas toute la réalité, cependant l'approche verticale des "trois cerveaux" et l'approche horizontale de l'hémisphéricité facilitent la compréhension du fonctionnement du cerveau.

La seconde partie donne quelques notions de physiologie (neurones, mécanisme de la vision ...) pouvant être utiles lorsqu'on parle du fonctionnement du cerveau.

Contenu :



Pour atteindre la carte, cliquer sur la ligne.

3.4 Enseignement

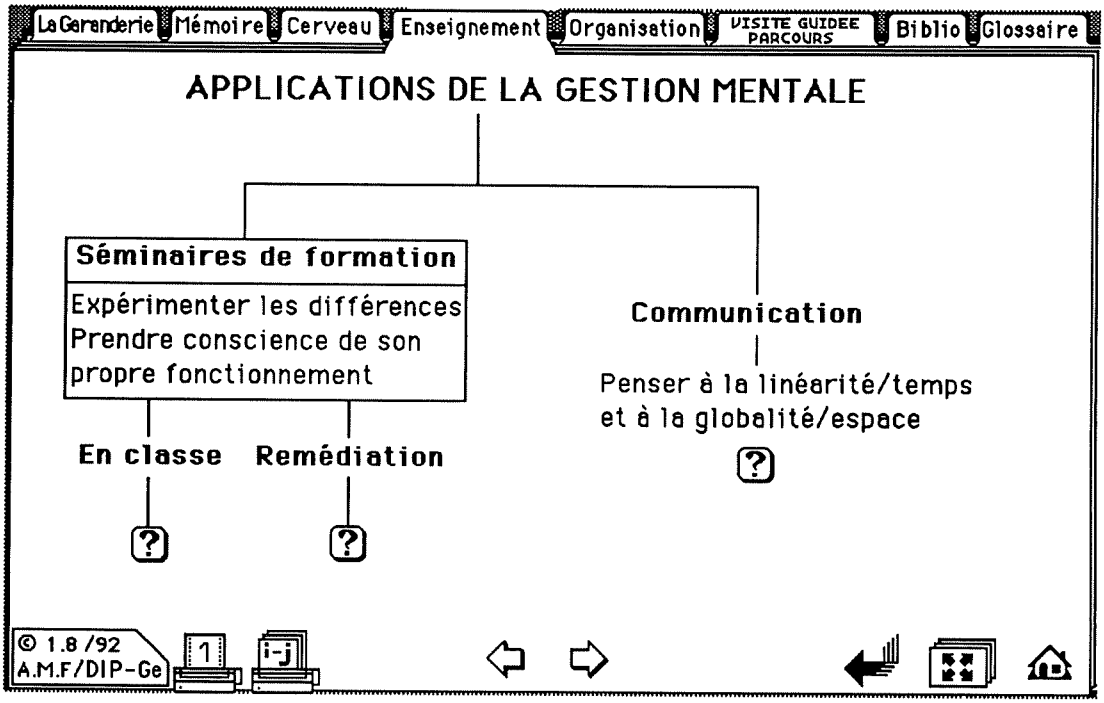
On trouvera dans cette pile quelques réflexions sur les applications de la Gestion Mentale :

- Que peut faire un maître, formé en gestion mentale, dans sa classe ?
  (Attitude, information, dialogue pédagogique, présentation, restitution)

- Quels sont les points à garder en mémoire lors d'une remédiation?
  (Dialogue pédagogique en petits groupes ou individuel)

- En quoi la connaissance de la Gestion Mentale peut-elle faciliter la communication ?
  L'importance de tenir compte de la globalité et de la disposition spatiale pour les uns et de la linéarité et du déroulement temporel pour les autres.

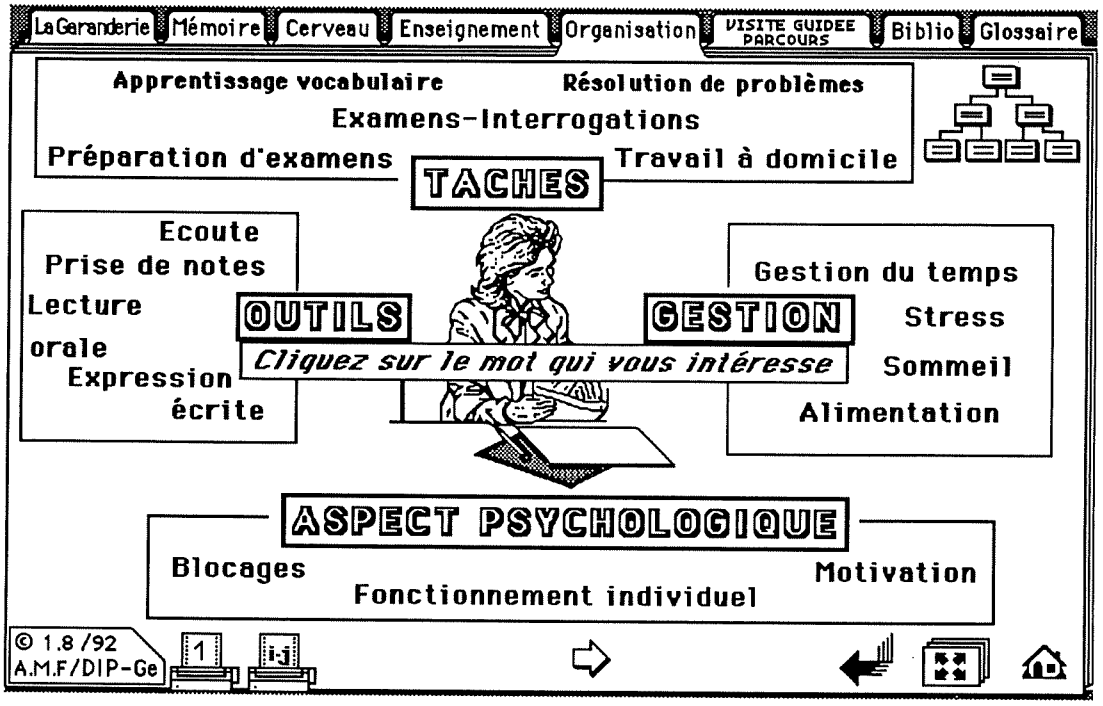
Contenu :



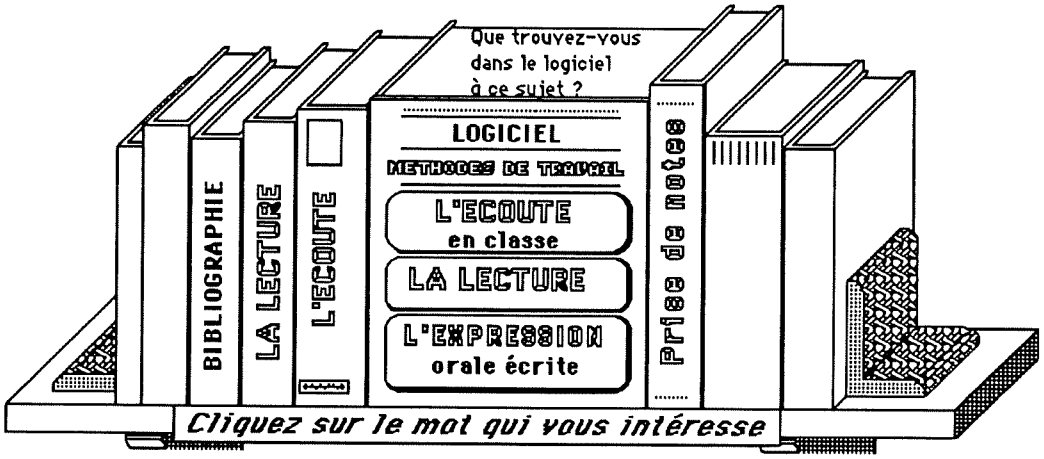
3.5 Organisation

On trouvera dans cette pile :

- des schémas conceptuels sur : la lecture, l'écoute, la prise de notes,
- des références bibliographiques classées selon les différents volets des activités d'apprentissage ,
- le cheminement à suivre pour trouver le sujet dans la pile "Parcours" des "Méthodes de travail".

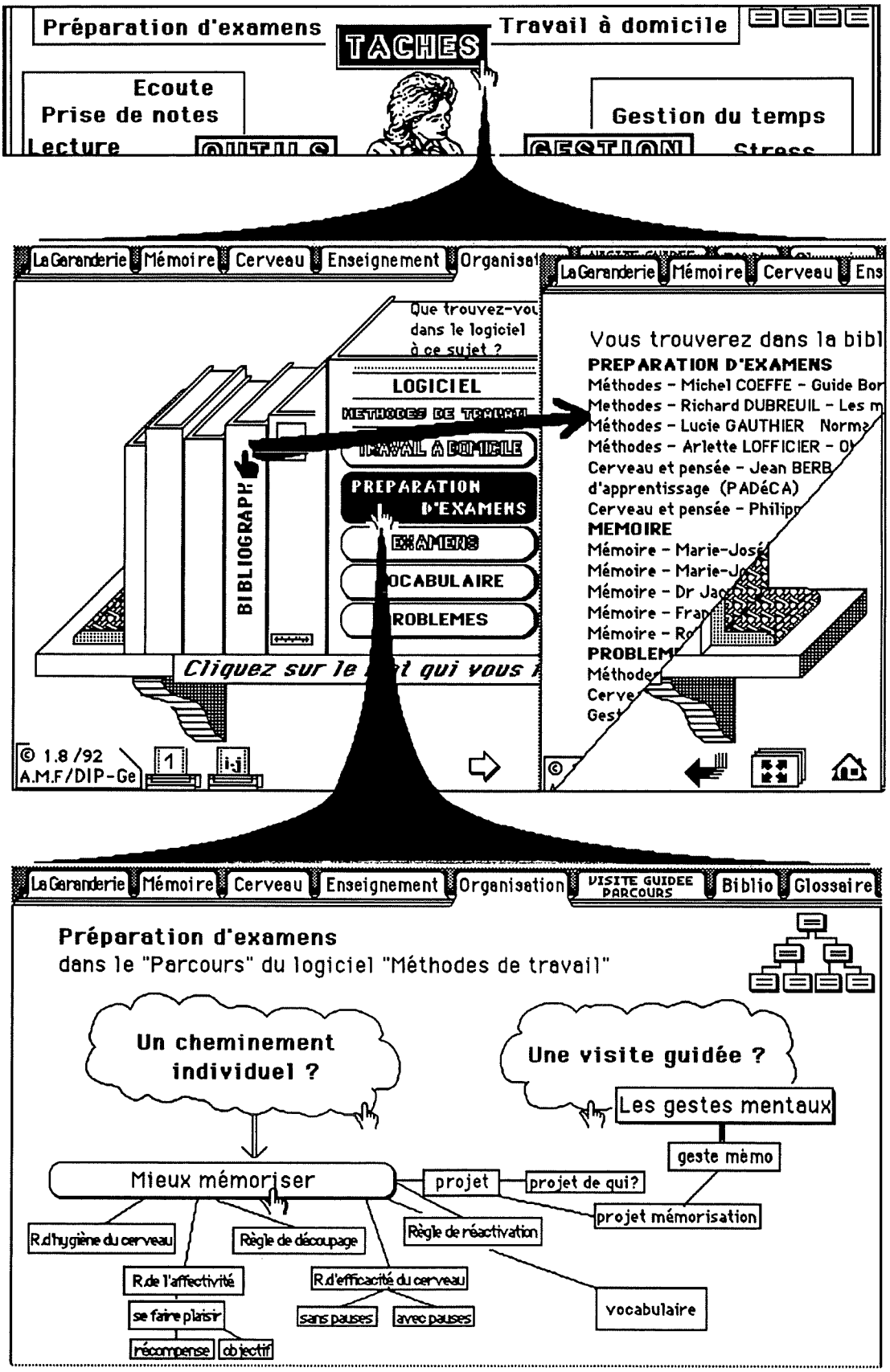


Un clic sur une rubrique conduit à une table des matières de la rubrique qui se présente sous forme de bibliothèque :



d'où l'on peut accéder, par un nouveau clic

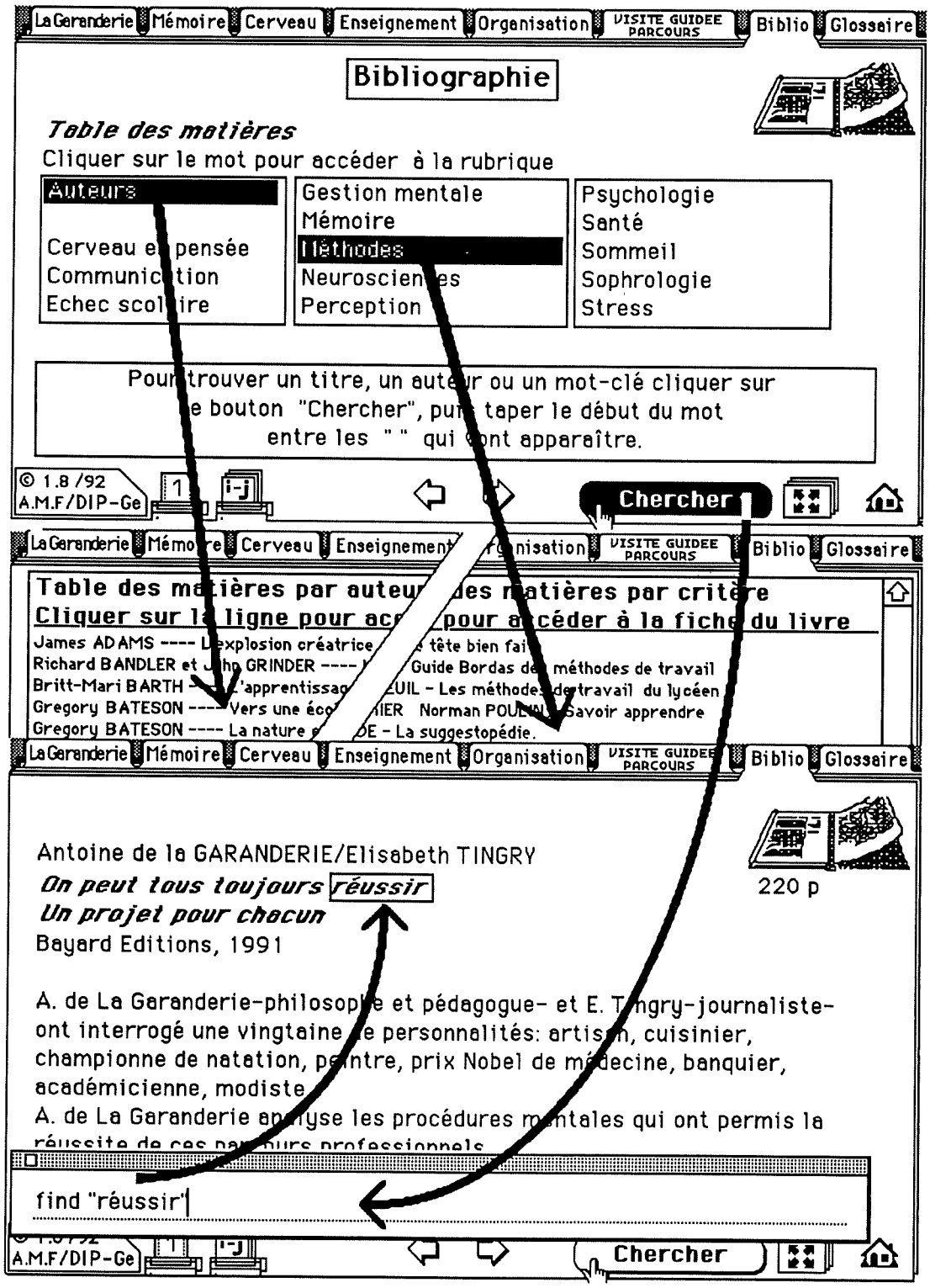
- à la bibliographie qui se trouve dans la pile «Biblio»,
- à des schémas conceptuels éventuels (ici, lecture, écoute, prise de notes),
- au cheminement à suivre pour trouver le sujet dans les piles «Parcours» ou «Visite guidée», que l'on atteint en cliquant sur l'onglet.


Préparation d'examens
TACHES
Travail à domicile
Ecoute
Prise de notes
Lecture
Gestion du temps
La Geranderie
Mémoire
Cerveau
Enseignement
Que trouvez-vous dans le logiciel à ce sujet ?
LOGICIEL
TRAVAIL A DOMICILE
PREPARATION D'EXAMENS
EXAMENS
VOCABULAIRE
PROBLEMES
BIBLIOGRAPHIE
Vous trouverez dans la bibl
PREPARATION D'EXAMENS
Méthodes - Michel COEFFE - Guide Bor
Methodes - Richard DUBREUIL - Les m
Méthodes - Lucie GAUTHIER Norma
Méthodes - Arlette LOFFICIER - O
Cerveau et pensée - Jean BERB
d'apprentissage (PADéCA)
Cerveau et pensée - Philipp
MEMOIRE
Mémoire - Marie-José
Mémoire - Marie-J
Mémoire - Dr Jac
Mémoire - Fran
Mémoire - Ro
PROBLEM
Méthode
Cerve
Gest
© 1.8 /92
A.M.F/DIP-Ge
Organisation
VISITE GUIDEE PARCOURS
Biblio
Glossaire
Préparation d'examens
dans le "Parcours" du logiciel "Méthodes de travail"
Un cheminement individuel ?
Une visite guidée ?
Les gestes mentaux
geste mémo
Mieux mémoriser
projet
projet de qui?
projet mémorisation
R.d'hygiène du cerveau
Règle de découpage
Règle de réactivation
R.de l'affectivité
R.d'efficacité du cerveau
se faire plaisir
sans pauses
avec pauses
vocabulaire
récompense
objectif

3.6 Bibliographie

La recherche d'un ouvrage peut se faire à partir des listes des différentes rubriques, ou en donnant une portion du nom de l'auteur ou d'un titre (exemple : "réussir"), puis en cliquant sur la touche "retour".

Le passage d'une occurrence à l'autre du terme choisi se fait par la touche "retour"



3.7 Glossaire

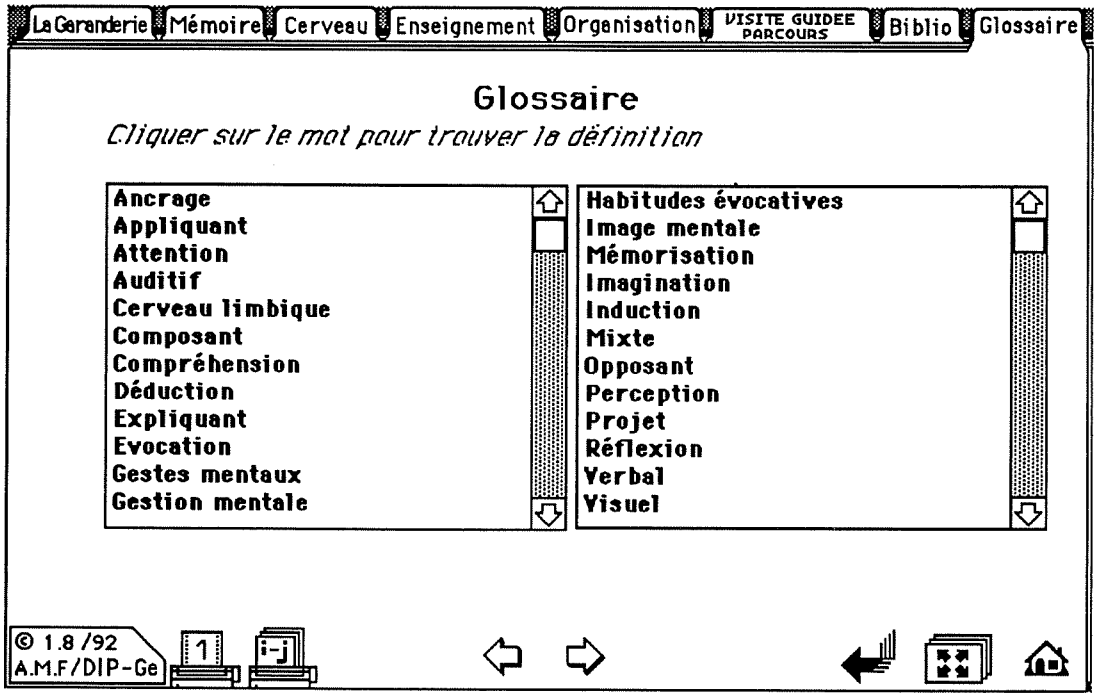
La dernière pile est un glossaire inspiré en grande partie des glossaires qui se trouvent dans les ouvrages :

- "ON PEUT TOUS TOUJOURS RÉUSSIR" d'A. de La Garanderie et E. Tingry

  ainsi que de

- "PRATIQUES PÉDAGOGIQUES DE LA GESTION MENTALE" de M. Jacquet, N. Meriaux, M. Verneyre et J.P. Chich.

Contenu :



Pour atteindre la carte, cliquer sur la ligne.

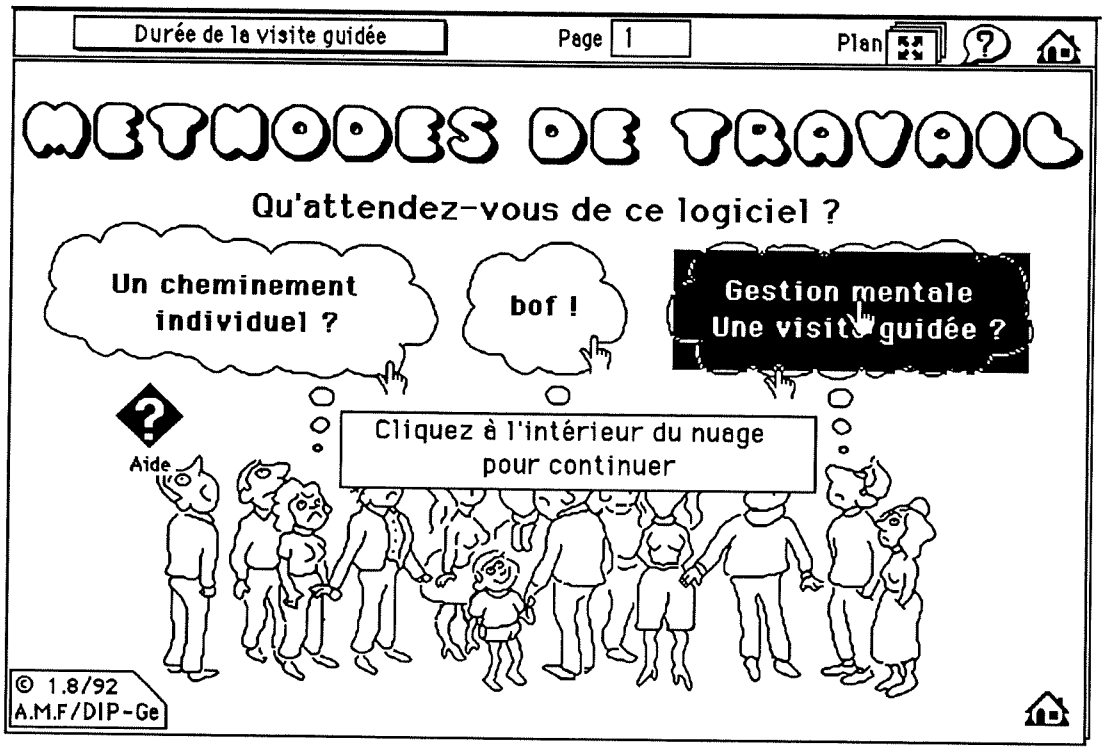
4. METHODES DE TRAVAIL

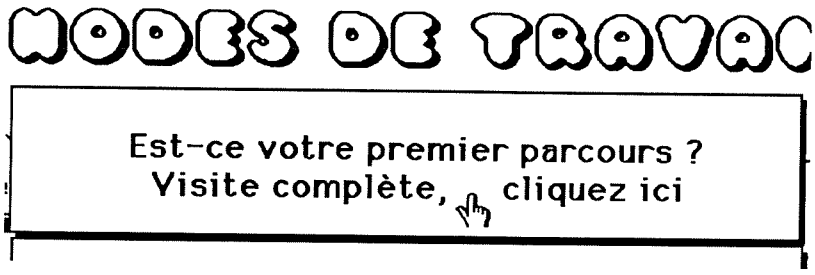
4.1 Visite guidée

Cette visite guidée à travers la gestion mentale constitue une première approche des travaux d'A. de la Garanderie. Elle vise à sensibiliser l'apprenant à ses propres habitudes évocatives.

Le logiciel introduit la définition des gestes mentaux par quelques exercices destinés à provoquer une réflexion, il alterne information, thèmes de réflexion et questions.

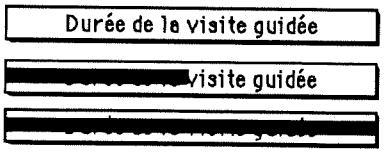
Il est intéressant de faire parcourir ce didacticiel à des groupes de 2 ou 3 apprenants en leur demandant de discuter ensemble les réponses à donner aux questions et de confronter les réflexions provoquées. Il est important de signaler que ce n'est pas la réponse qui compte, mais ce qui se passe dans la tête lorsqu'on tente de répondre.



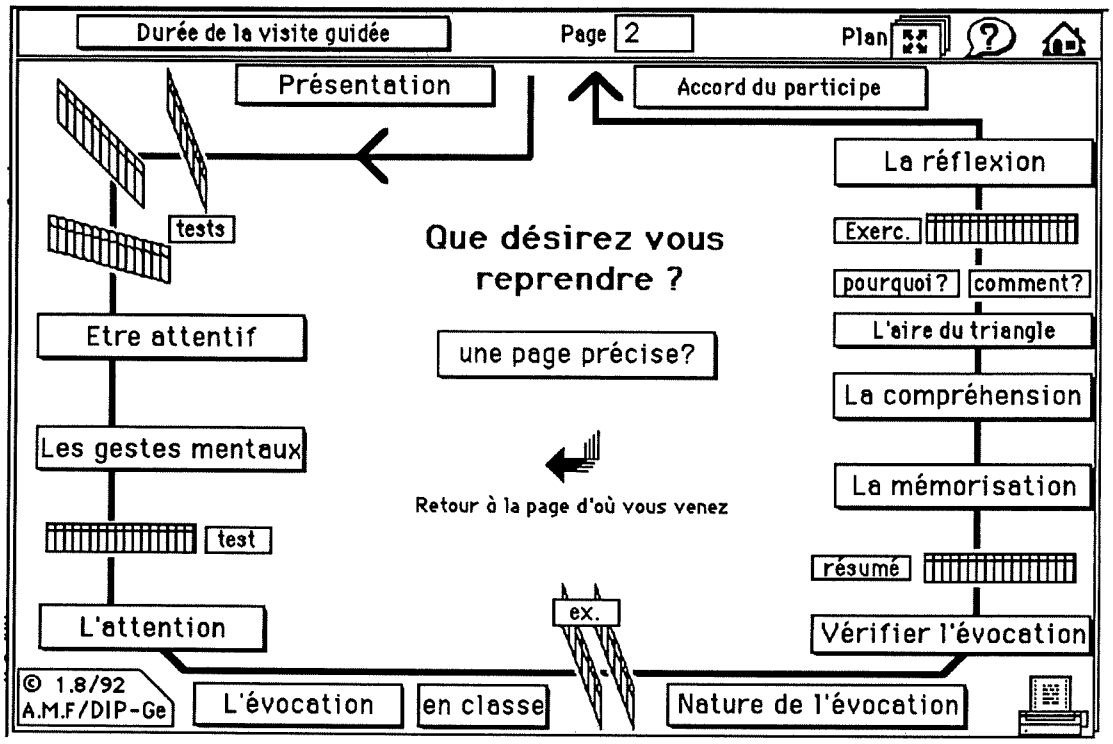


Le déroulement complet de cette partie dure environ 45 minutes si l'on fait les exercices et les tests proposés.

Pour permettre d'avoir une idée du temps qui reste à disposition, le déroulement de la visite s'inscrit sur l'écran :

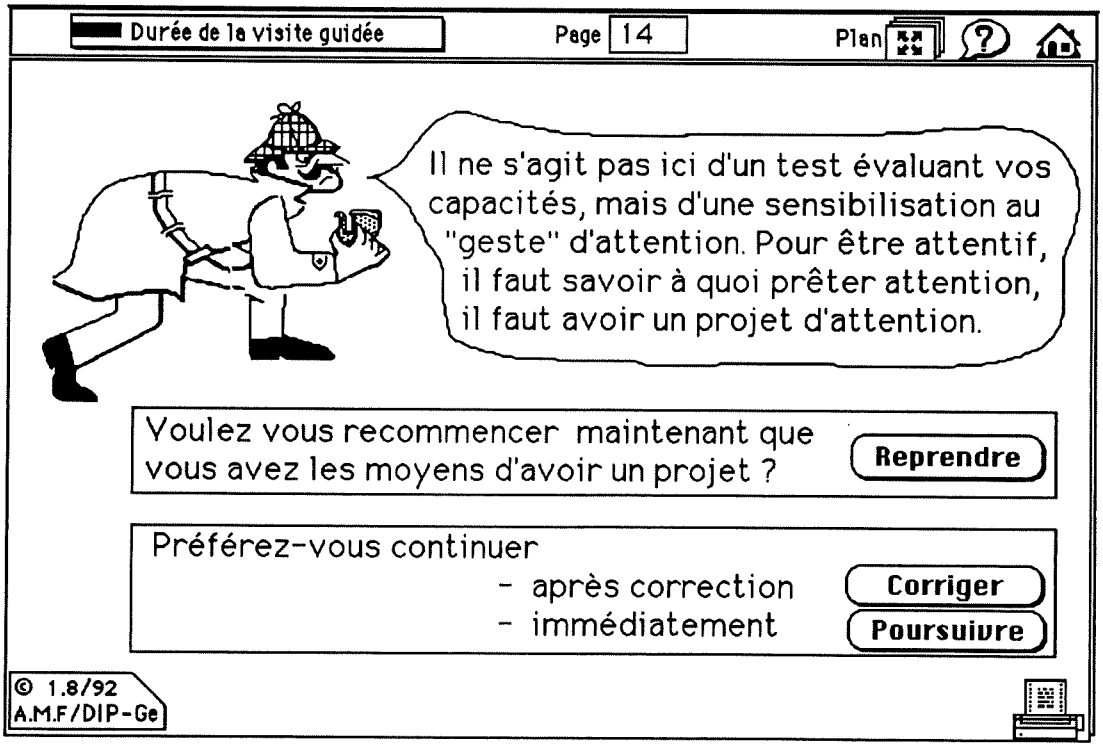


La **table des matières** se présente sous la forme d'une salle d'exposition, ce qui permet de revoir certains chapitres, ou, s'il a fallu interrompre la visite, de la reprendre à l'endroit où on l'avait quittée.



Exemple

Conclusion des premiers tests



4.2 Parcours

Le «parcours» est indépendant de la «visite guidée», bien qu'il soit conseillé de prendre d'abord connaissance de celle-ci.
Il est plus axé sur l' organisation générale du travail de l'apprenant.
Le cheminement étant totalement libre, cette pile est prévue pour une consultation individuelle (en bibliothèque par exemple).

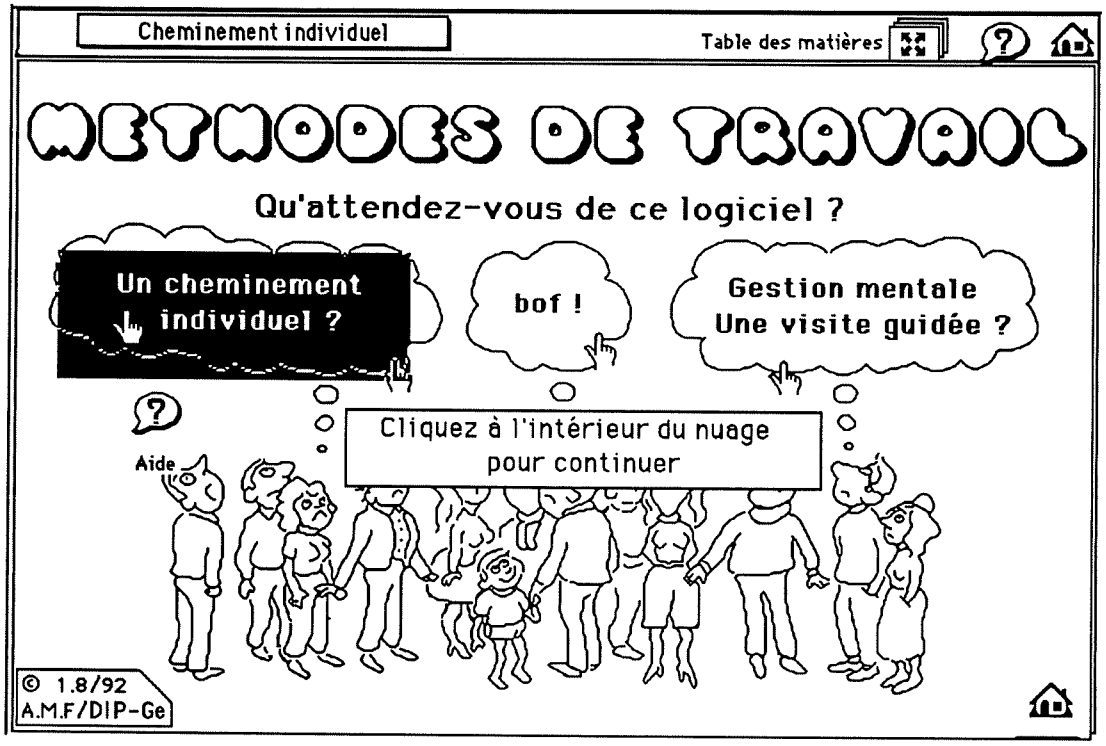
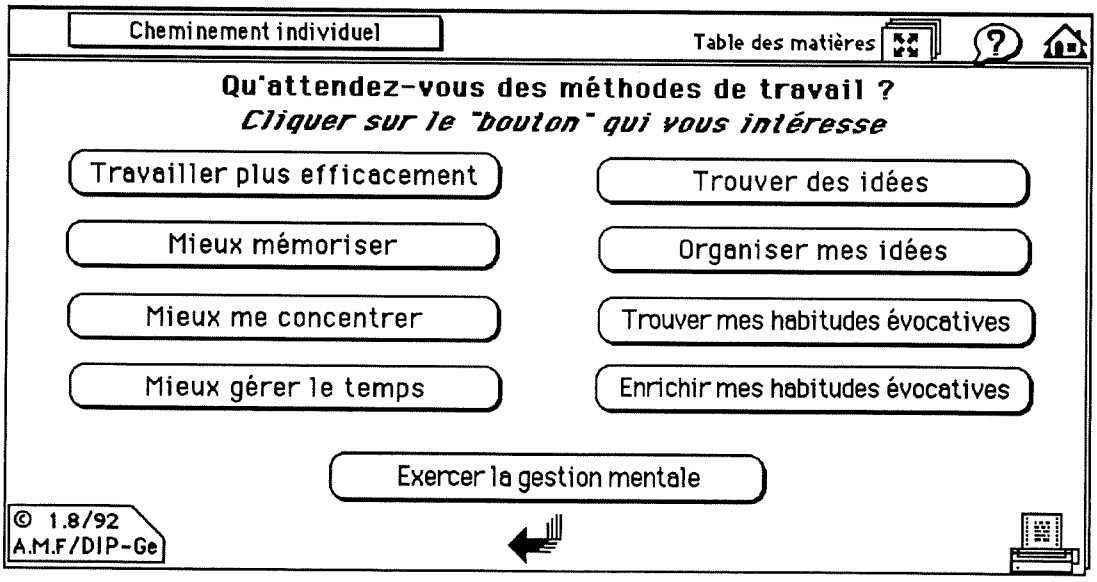
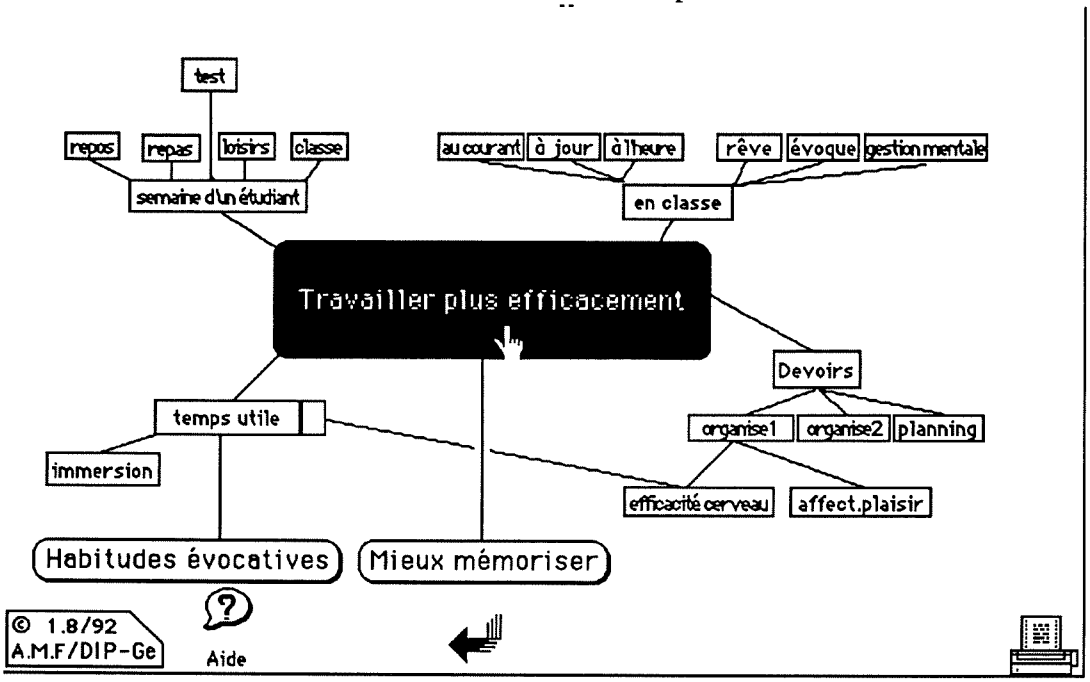


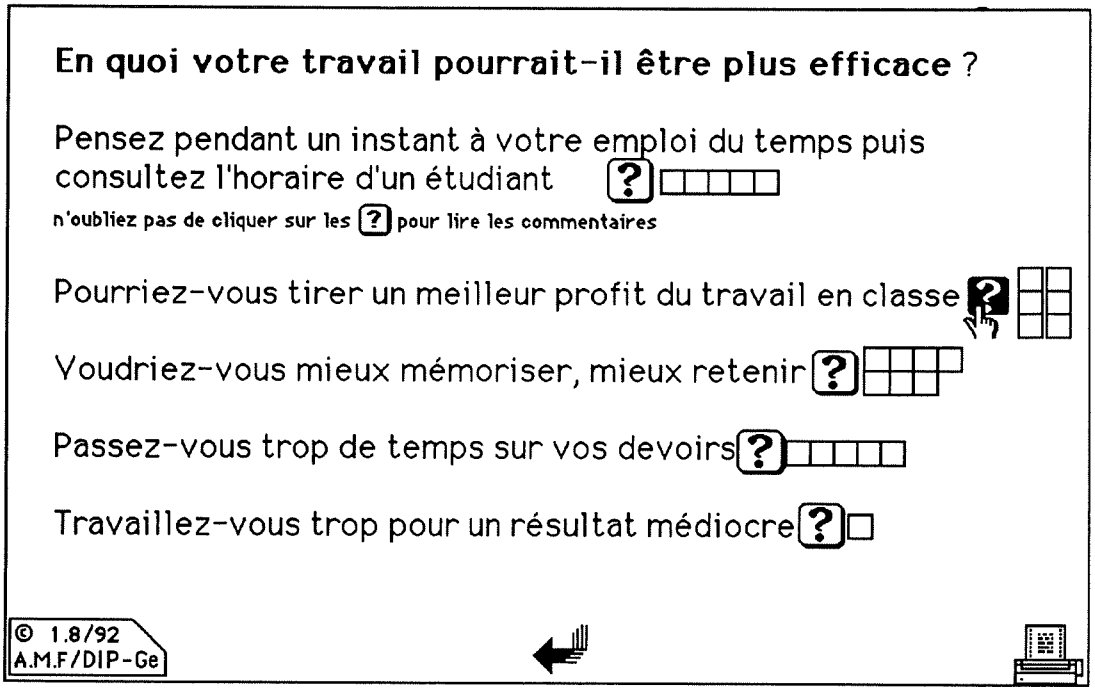
Table des matières



En cliquant sur une rubrique, celle-ci donne accès à une table des matières plus détaillée, présentée sous forme de plan :

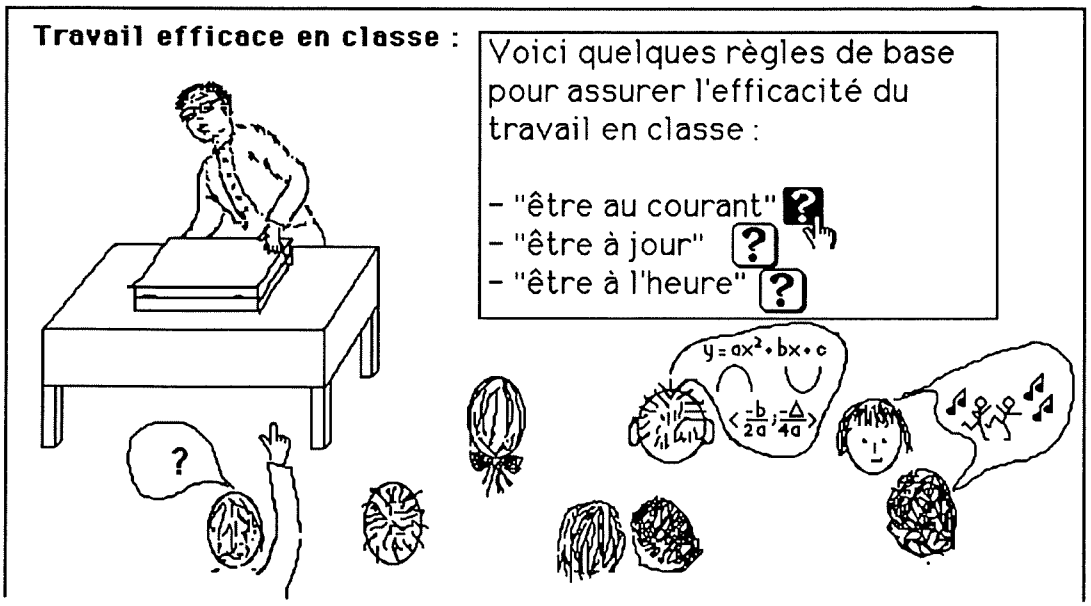


en cliquant à nouveau sur la rubrique principale, on accède à un questionnement plus fin :

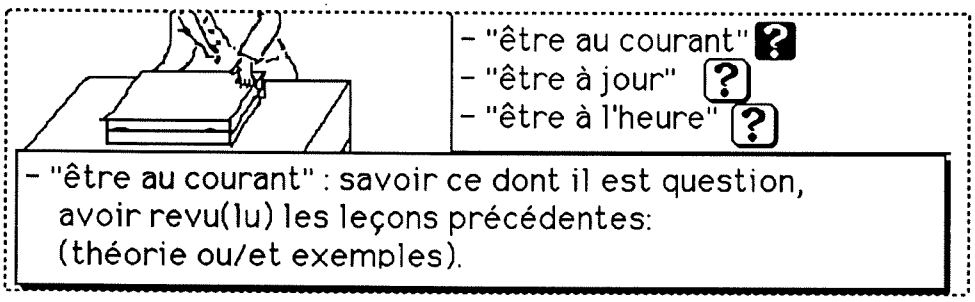


Cliquer sur le point d'interrogation peut :
- soit conduire à une nouvelle carte,
- soit ouvrir un "champ" dans la carte.

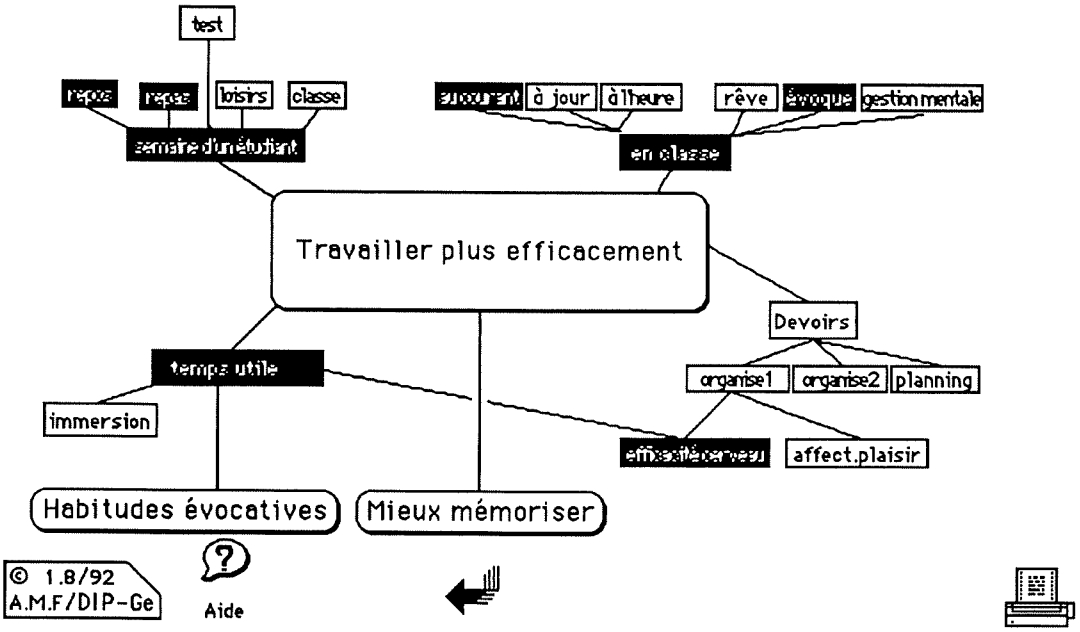
Les petits carrés correspondent à des champs à consulter, ils deviennent noirs lorsque la consultation a eu lieu.



en cliquant sur "être au courant" un champ apparaît :



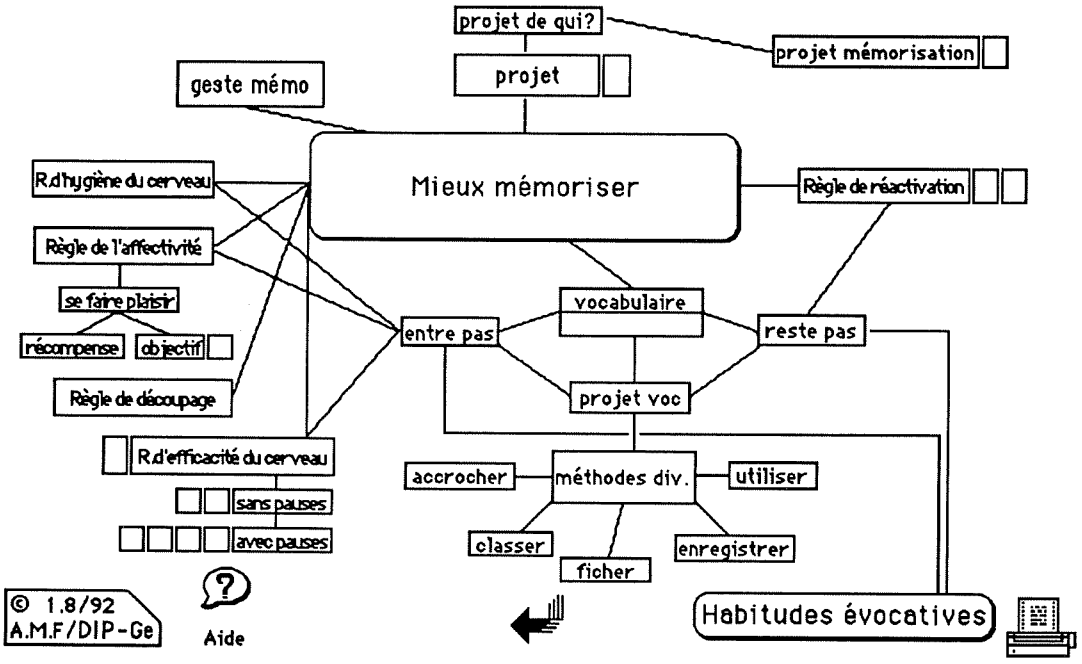
lorsqu'on retourne au plan de la rubrique, les parties parcourues apparaissent contrastées :

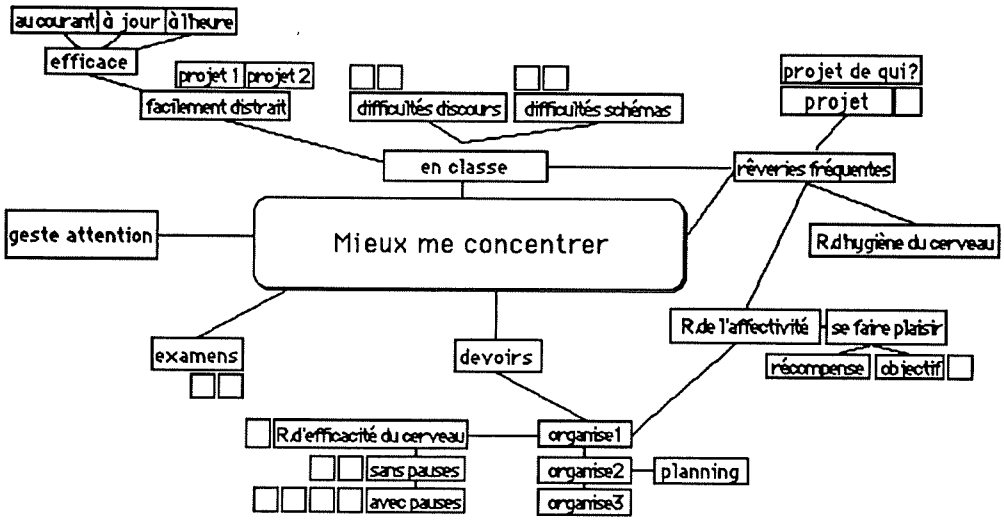


Contenu des rubriques :

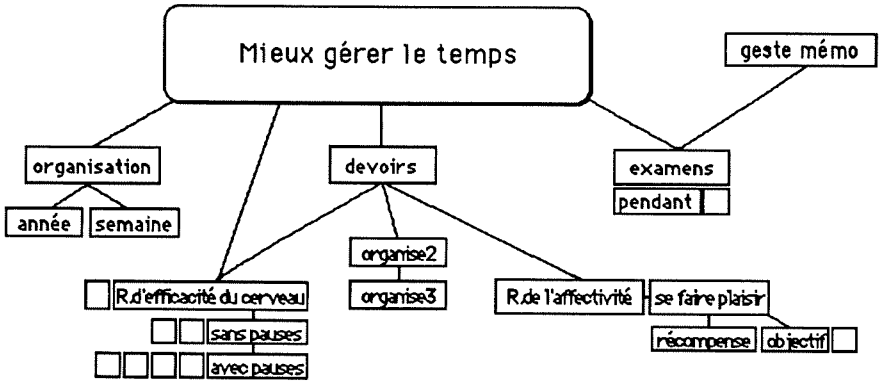
Travailler plus efficacement

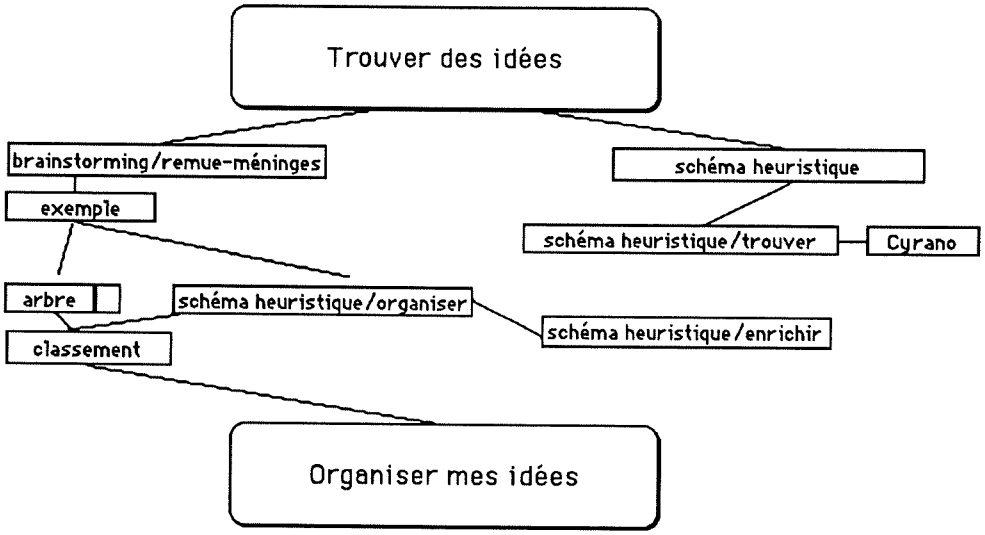
Voir pages précédentes

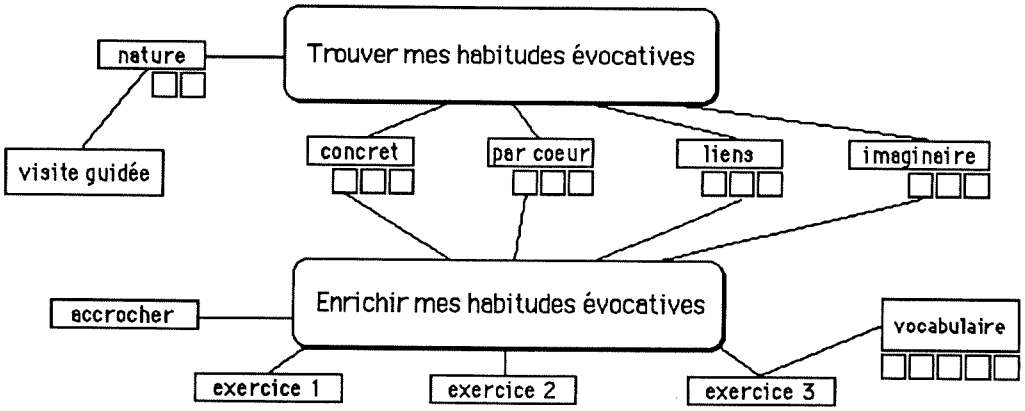




Contenu des rubriques (suite) :

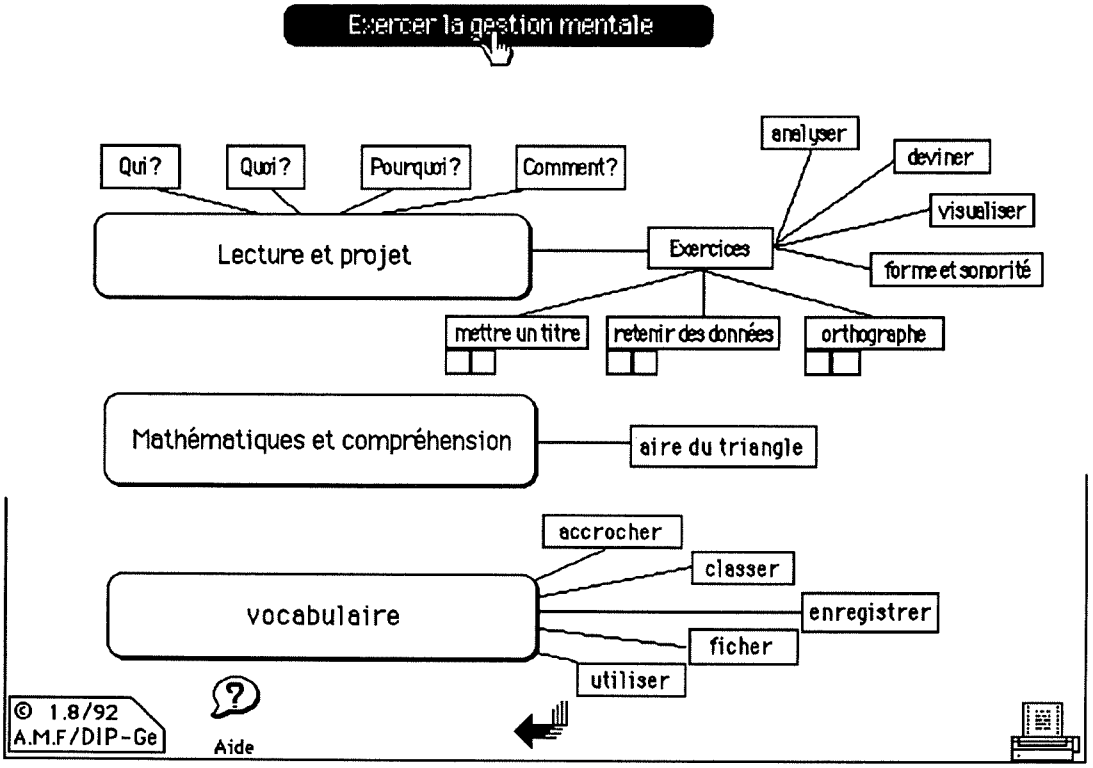






Pour aller plus loin à la découverte de vos procédures efficaces, adressez-vous à une personne de votre établissement qui pratique la gestion mentale.

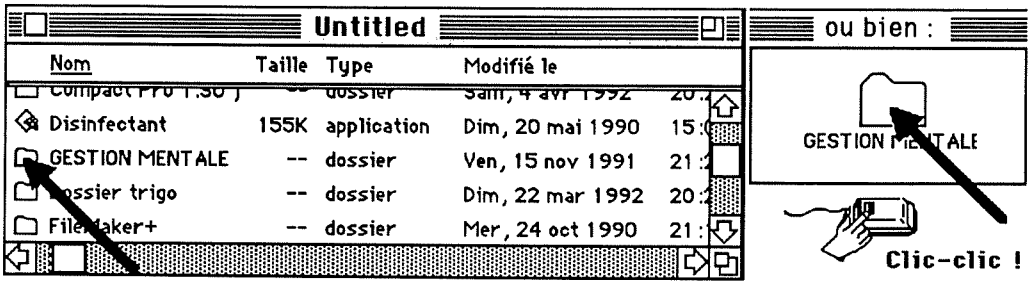
Contenu des rubriques (suite) :



1. METHODES DE TRAVAIL

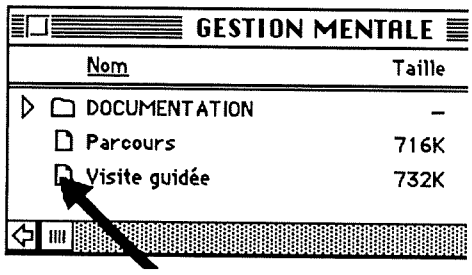
Ouverture d'une pile :

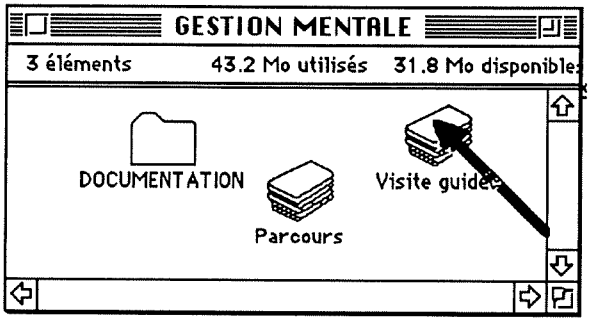
Sélectionner et **ouvrir** le dossier GESTION MENTALE



Pointer la souris sur le dossier et cliquer deux fois à très bref intervalle pour ouvrir ce dossier et faire apparaître son contenu.

Procéder de même pour ouvrir une des piles «Parcours» ou «Visite guidée».





Pendant que le logiciel s'ouvre, le pointeur se transforme en montre ou en roue tournante :

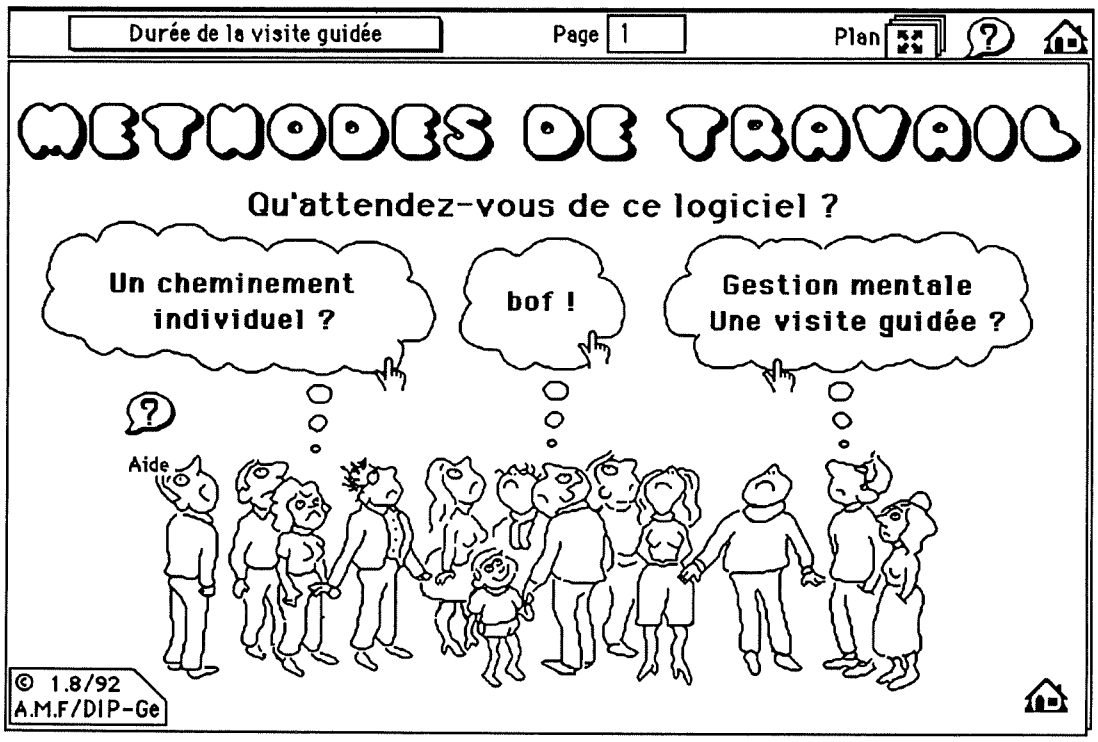
ce qui signifie : "Je travaille pour vous, ne me dérangez surtout pas!
Attendez sans cliquer ni taper sur le clavier!"

Vous avez alors sur l'écran la première carte de la pile Hypercard

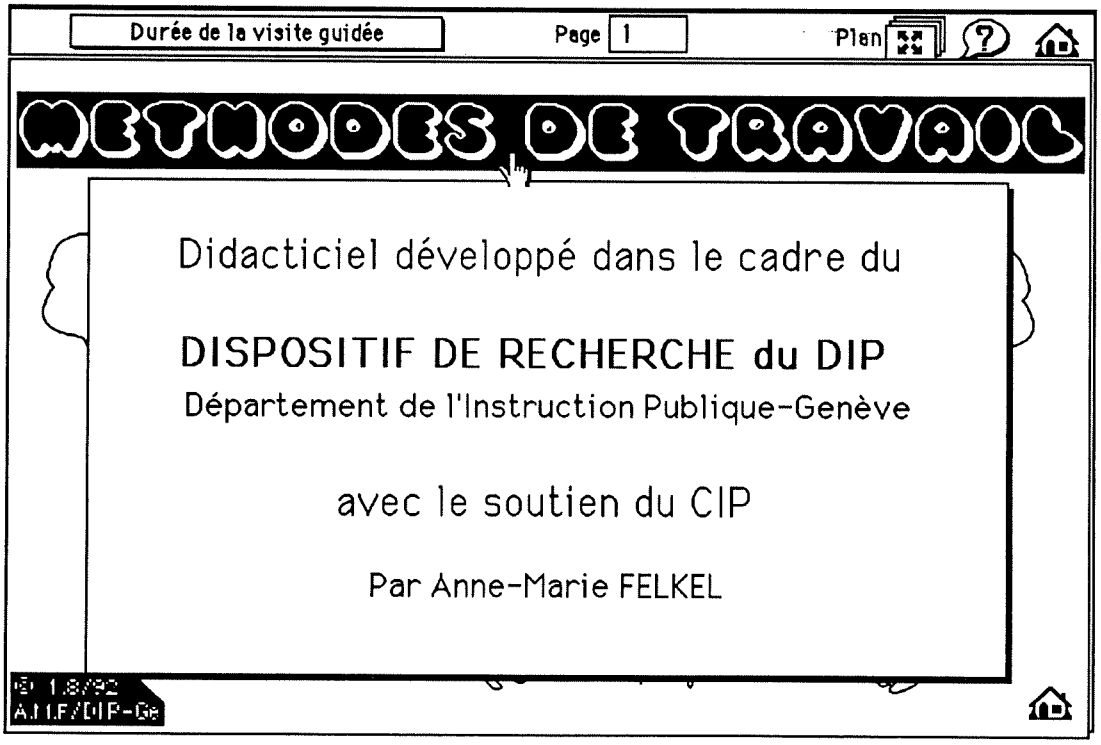
A l'intérieur du logiciel Hypercard
NE CLIQUEZ PLUS QU'UNE SEULE FOIS
(vous risqueriez de faire défiler plusieurs cartes d'un coup)

Lors des animations et lorsque le pointeur disparaît, ne cliquez pas, attendez la réapparition du pointeur

Première carte de la «Visite guidée » :



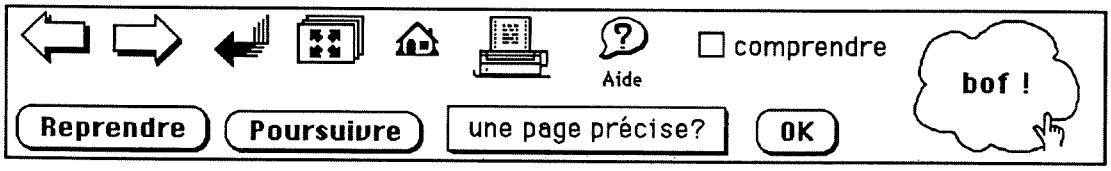
Déplacez le pointeur sur la carte (l'écran) **sans cliquer**, vous constatez que certaines parties deviennent noires et que des messages apparaîssent.



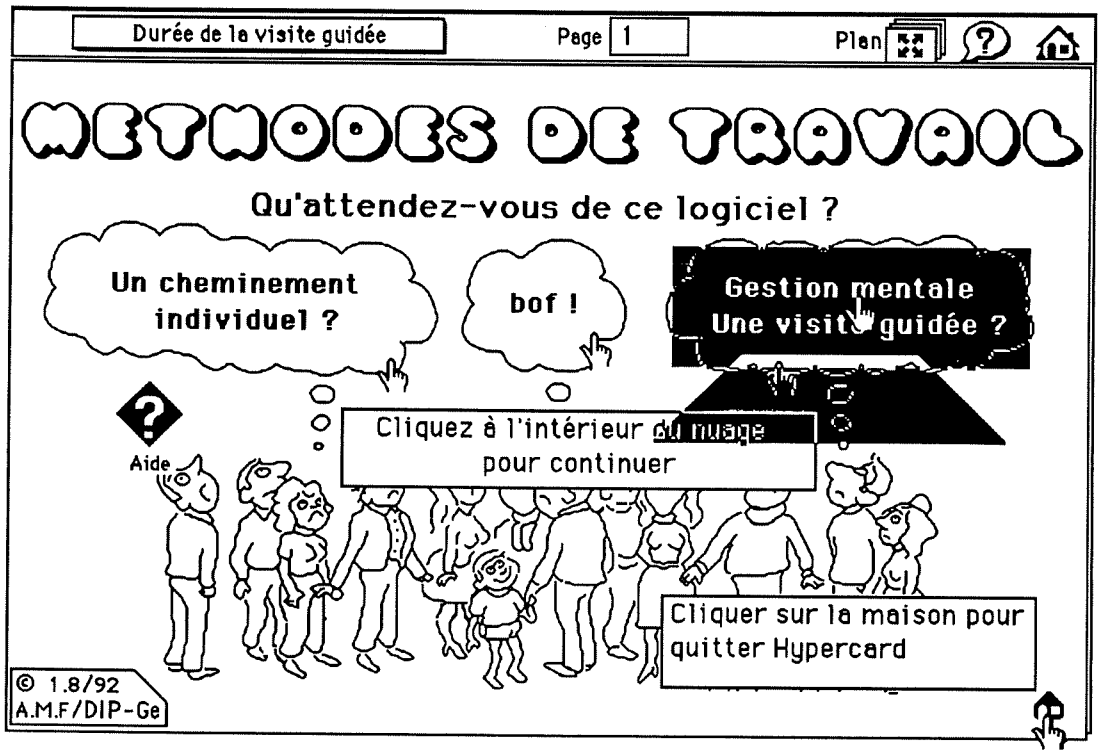
Boutons et champs :

Ces "points chauds" sont des **BOUTONS.**

Un bouton peut revêtir des formes très diverses, d'une flèche à une carte entière en passant par un mot ou une portion de carte :

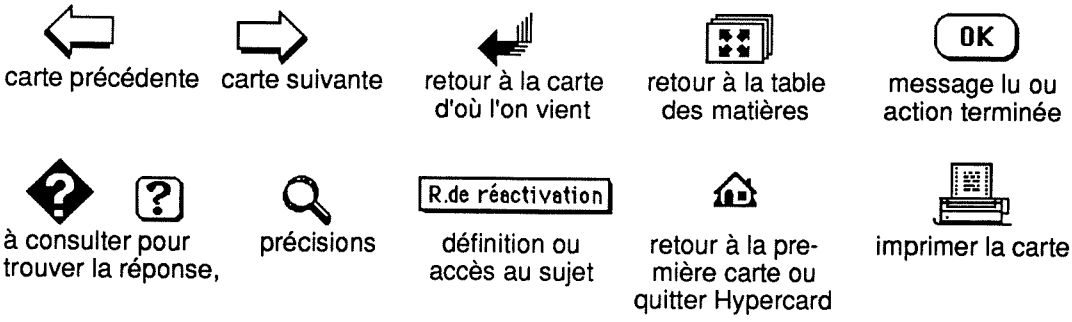


Dans quelques cas, comme ici, il suffit de passer avec le pointeur sur un bouton pour provoquer une réaction, sous forme de message en général.



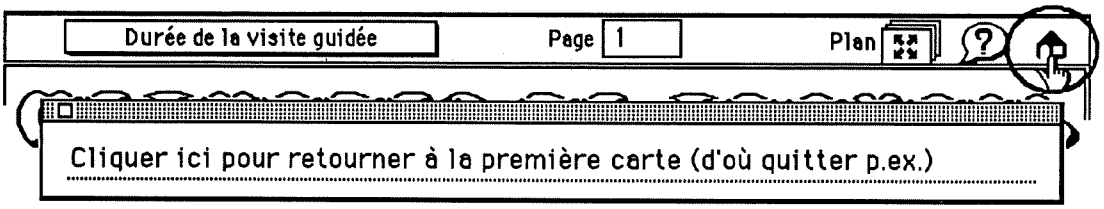
Dans la plupart des cas, il faut cliquer **une seule** fois sur un bouton pour qu'il réagisse.

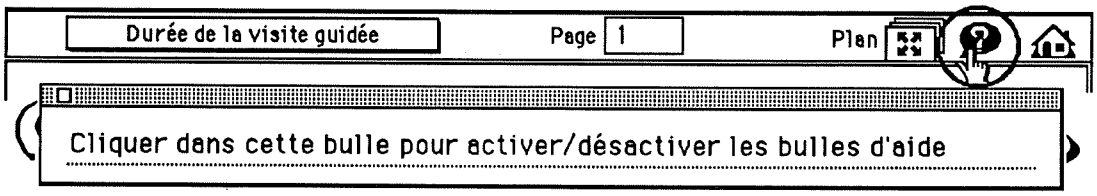
Fonction des principaux boutons rencontrés en parcourant les piles «Méthodes de travail» :

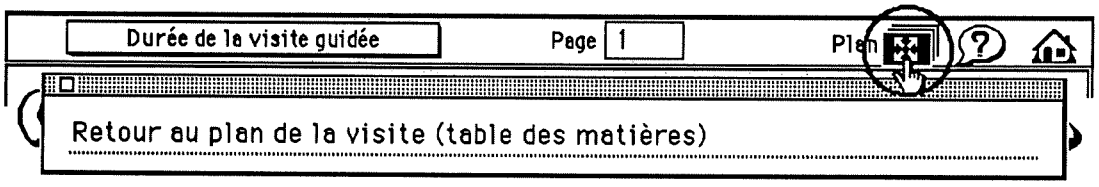


Les messages apparaissent dans des CHAMPS.

Un champ est un "panneau d'affichage" qui appartient à la carte, et que l'on peut amener sur le "devant de la scène", il peut, selon les cas, disparaître tout seul ou ne s'évanouir que lorsqu'on clique à l'intérieur.







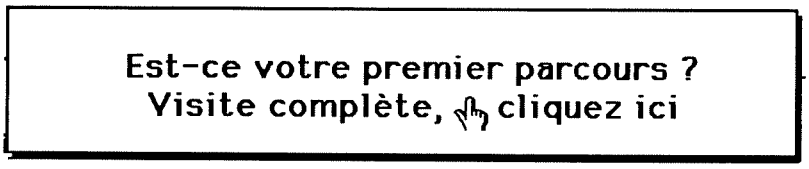
Le logiciel est partiellement animé. Pendant les animations, il ne faut pas cliquer sur la souris, ni taper sur le clavier!

Hors des animations, APRES avoir cliqué UNE FOIS sur toutes les loupes, les points d'interrogation ou les mots encadrés, vous pouvez passer à la page suivante (ou précédente) en cliquant sur les flèches situées en bas de page.

Pour faire disparaître un message qui apparaît dans un "champ" (comme celui-ci, par exemple) cliquer à l'intérieur de ce "champ".

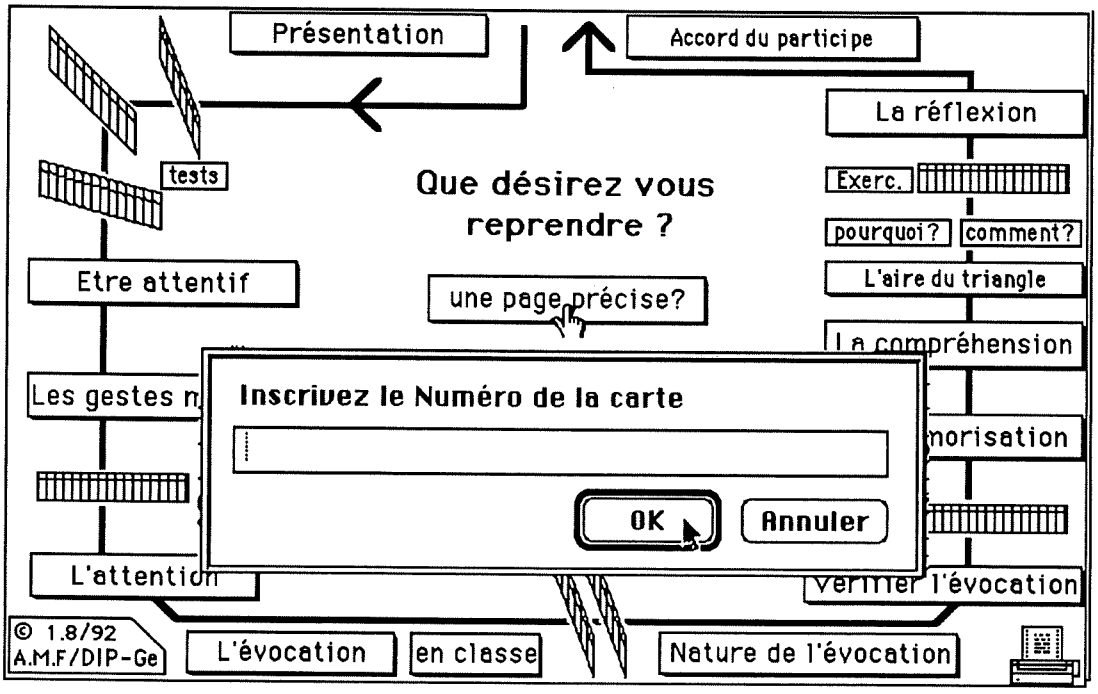
Visite guidée :

Si vous le désirez, vous pouvez commencer par prendre connaissance du plan de la visite, utilisez ensuite la flèche «retour à la carte d'où l'on vient» pour revenir à la première carte.



Il ne vous reste plus qu'à suivre le guide.

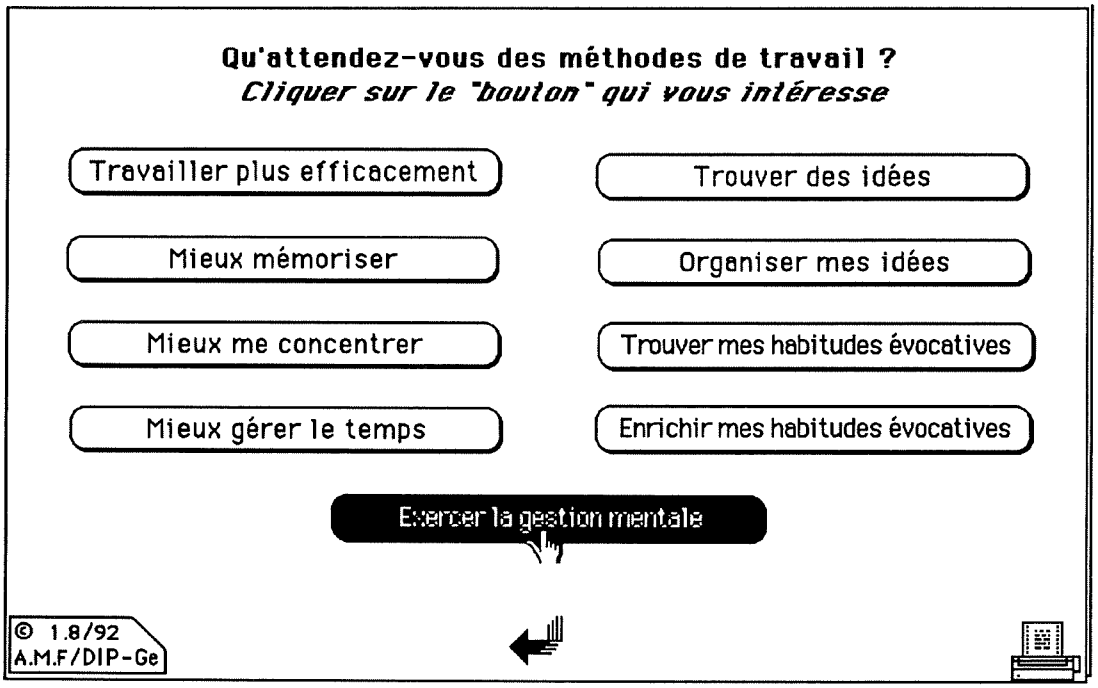
Si vous devez **arrêter la visite avant son terme**, ou si vous désirez **reprendre certains passages**, retenez la page (le n° de la page se trouve au sommet de la carte) ou retenez le sujet et utilisez le plan de la visite pour retrouver rapidement l'endroit où vous vous êtes arrêtés :



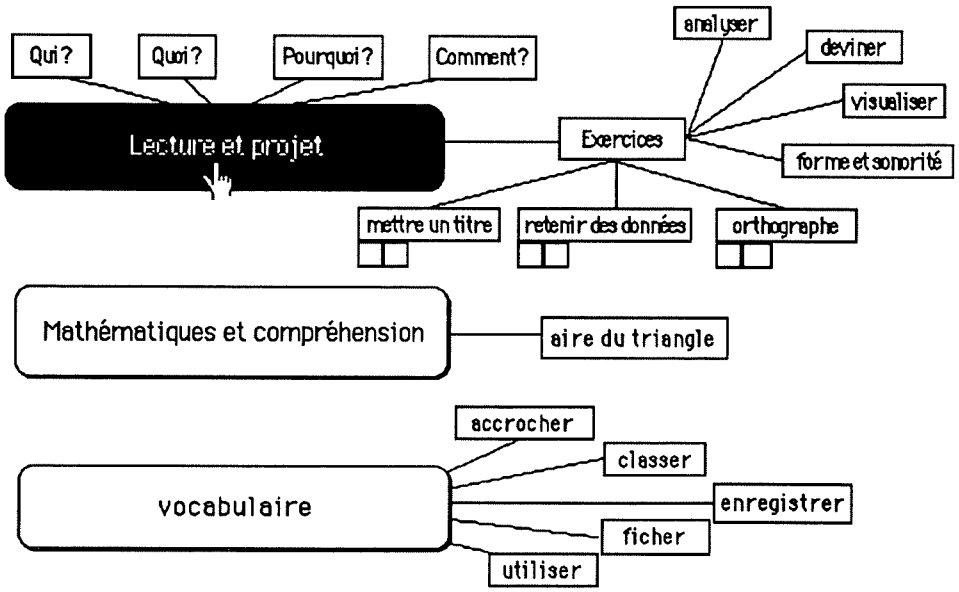
Parcours ou cheminement individuel :

Contrairement à la «Visite guidée» qui suit un cheminement linéaire, le «Parcours» se trace au gré des intérêts individuels.

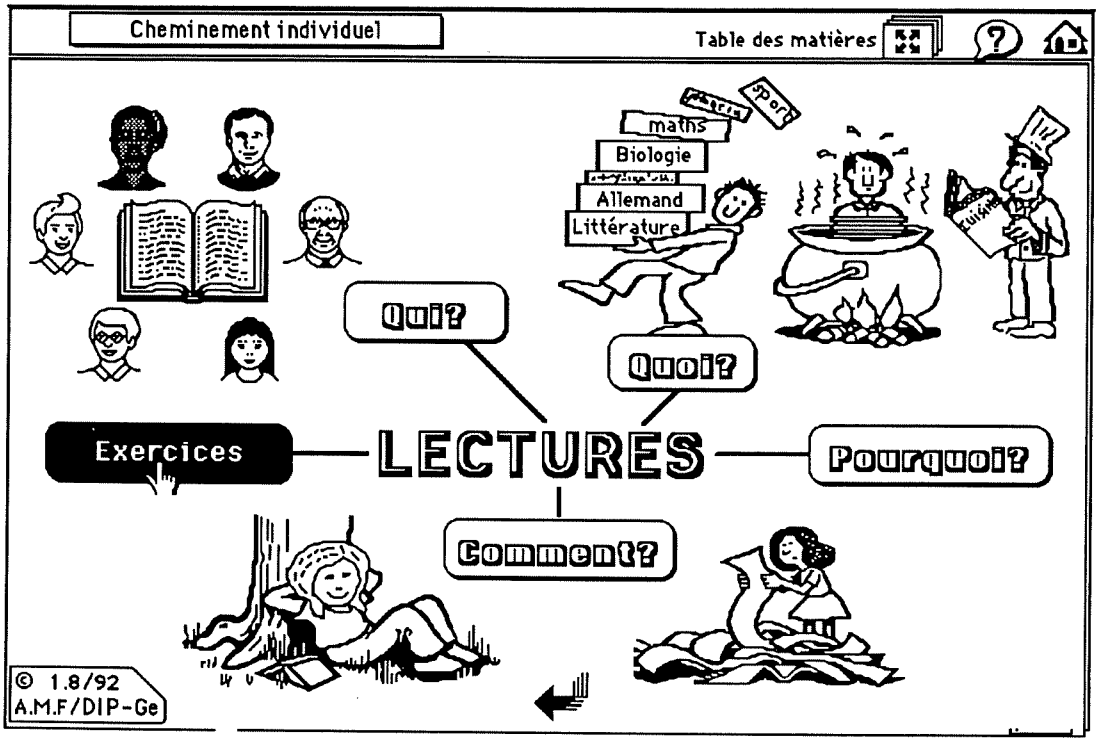
Les tables des matières se présentent sous forme de réseaux qui gardent la trace du cheminement et qui permettent ainsi de visualiser les sujets déjà parcourus.

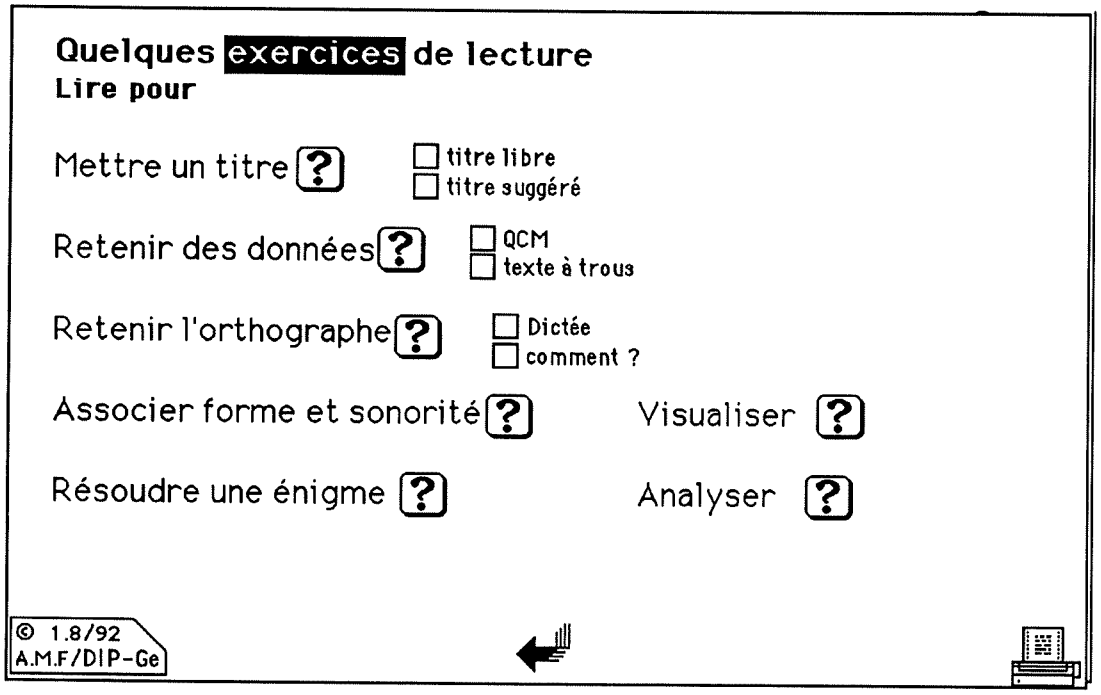


Cliquer sur un bouton donne accès à la table des matières de la rubrique sélectionnée

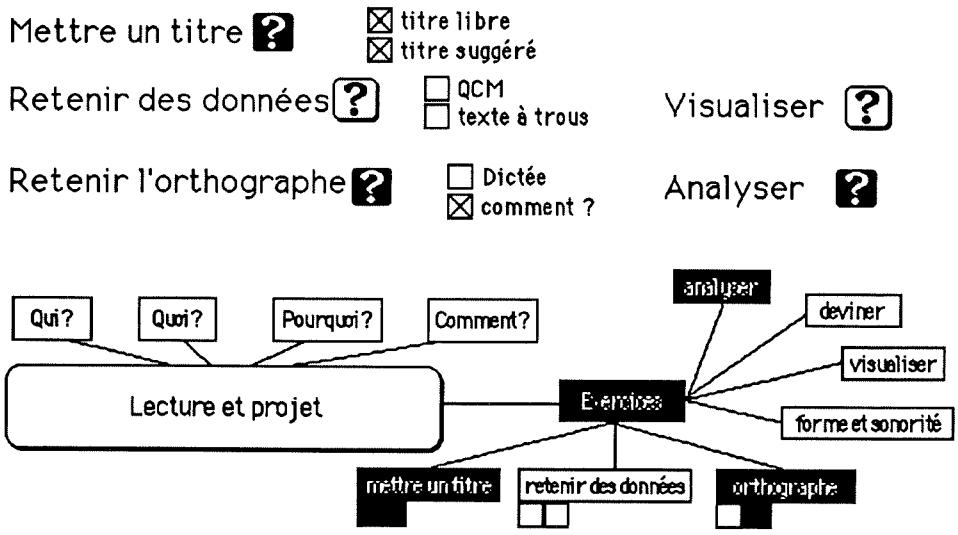


Un clic sur le titre principal de la rubrique conduit à une carte "carrefour"(voir page suivante).





Après s'être exercé à mettre un titre, à retenir l'orthographe, à analyser, cette carte garde la trace du travail accompli (voir page suivante).

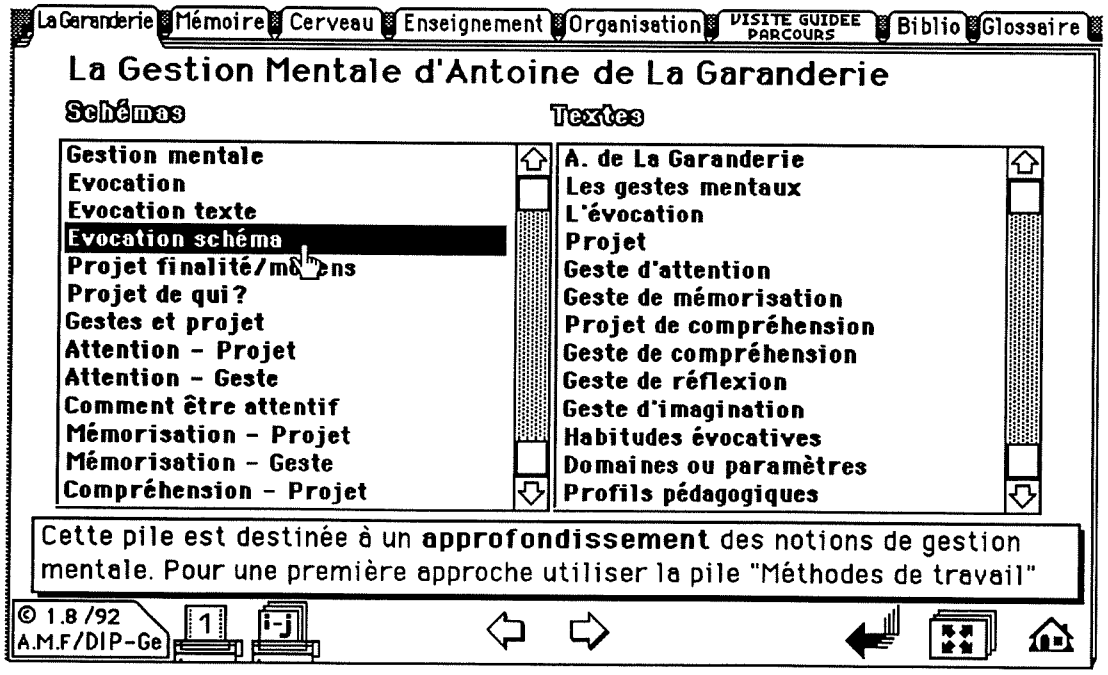


Il est possible de cliquer directement sur "orthographe", "deviner" ou "visualiser" pour compléter l'exercice si on le désire.

2. PILES DE DOCUMENTATION

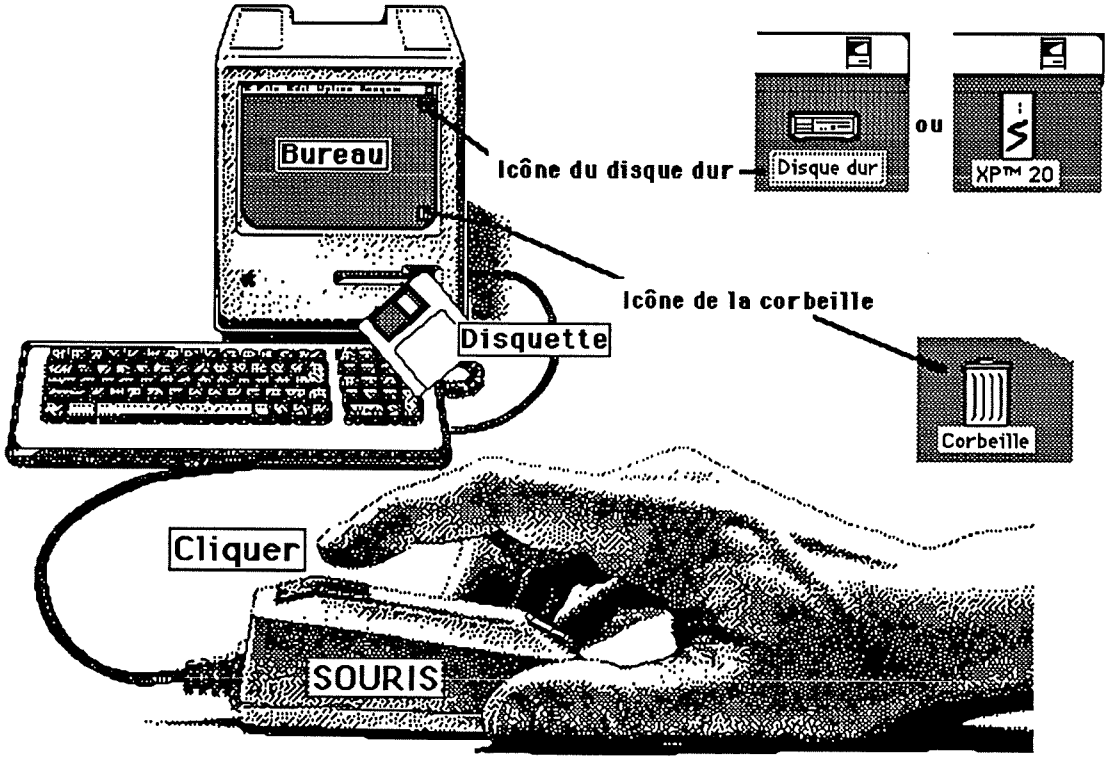
On peut ouvrir n'importe quelle pile de documentation et passer à n'importe quelle autre en cliquant sur un onglet :

Cliquer sur une ligne pour atteindre la carte



Bienvenue dans l'univers Macintosh

Cet univers où l'on déplace une souris, clique sur des icônes, dispose d'un bureau, et jette les objets inutiles à la corbeille !



Cliquer = appuyer sur le bouton de la souris

1. ALLUMER L'ORDINATEUR

et attendre que celui-ci charge les programmes et vérifie l'absence de virus.
Un signal sonore indique qu'il est prêt à recevoir vos ordres.

L'apparence du "bureau" (écran) dépend de l'utilisateur précédent, selon qu'il l'a fermé ou laissé ouvert, en ordre ou en désordre.

Maniement de la souris :	**Le pointeur** peut prendre des formes diverses :
Faire glisser la souris : déplace un pointeur (curseur) sur l'écran.	pointeurs "simples"
Cliquer = sélectionne l'objet "pointé".	point d'insertion d'écriture
Double-cliquer = cliquer deux fois à très bref intervalle : raccourci pour ouvrir un objet (disque, disquette, dossier (valise) ou document).	l'ordinateur travaille, il ne faut alors ni manipuler la souris, ni taper sur le clavier
Faire glisser la souris en maintenant le bouton enfoncé : déplace l'objet sélectionné.	

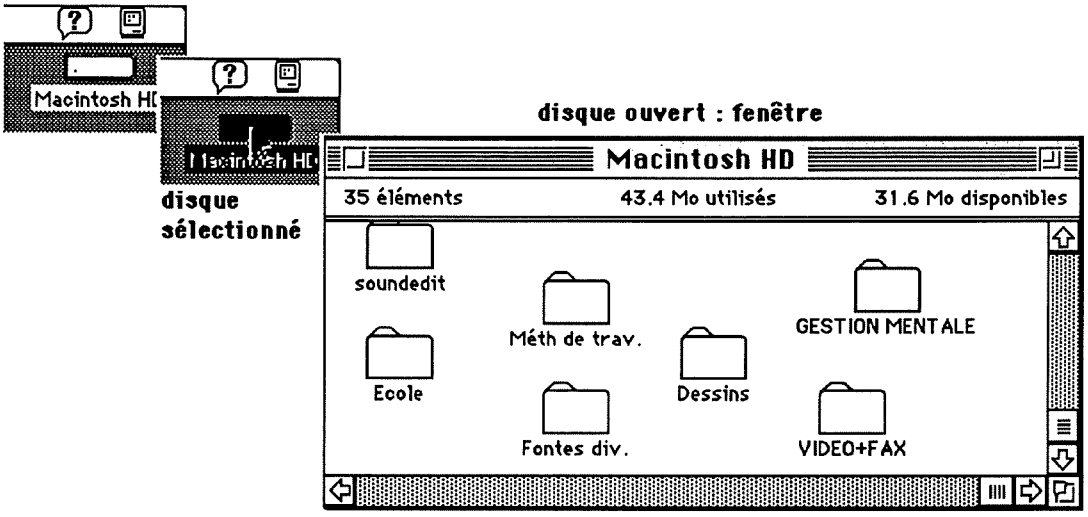
2. OUVRIR UN "OBJET"

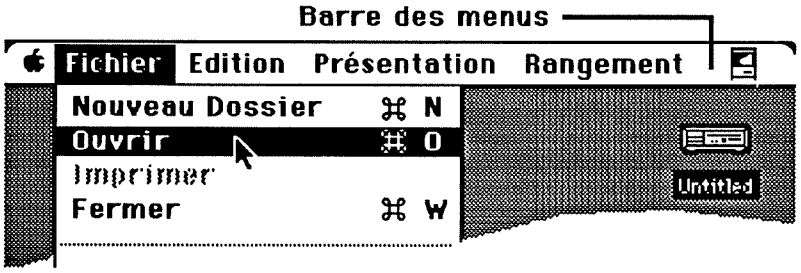
Si le dernier utilisateur a "rangé" le bureau, celui-ci ne contient que les icônes du disque dur ou de la disquette et de la corbeille à papier.

Pour ouvrir un objet : disque, disquette, dossier (valise) ou document, il faut :

- **le pointer** : faire glisser la souris pour amener le pointeur sur l'objet ,
- **le sélectionner** : cliquer une fois sur l'objet, il devient noir.
- **l'ouvrir** : double-cliquer sur l'objet *.

Le contenu de l'objet apparaît dans une "fenêtre".



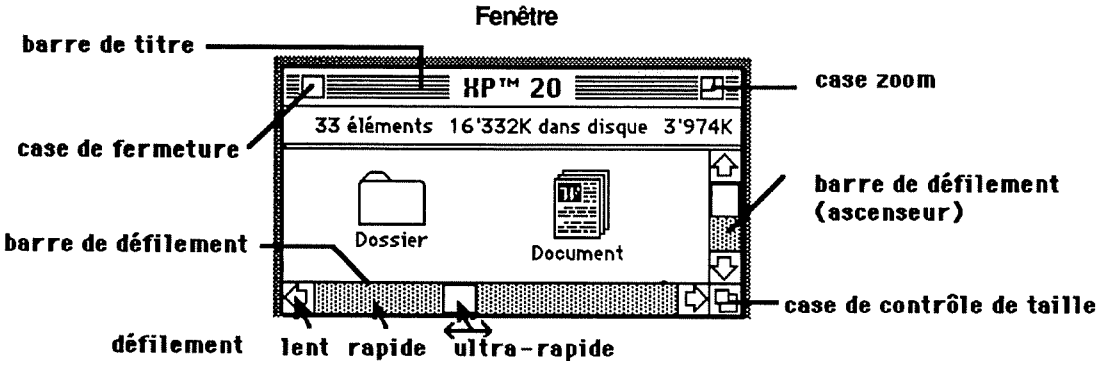


*** Pour ouvrir un objet (procédure classique),** on peut également le sélectionner, puis pointer sur le titre "Fichier" qui apparaît dans la barre des menus.

En maintenant enfoncé le bouton de la souris, on fait glisser le pointeur sur l'article "Ouvrir ". Lorsque celui-ci devient contrasté (noir), on relâche le bouton de la souris.

Pour fermer la fenêtre d'un document, d'un dossier ou d'un disque, il faut faire glisser le pointeur, en maintenant le bouton enfoncé, jusqu'à l'article "Fermer", puis relâcher le bouton de la souris.
On peut également fermer une fenêtre en cliquant dans la case de fermeture (procédure rapide).

3. ELEMENTS D'UNE FENETRE



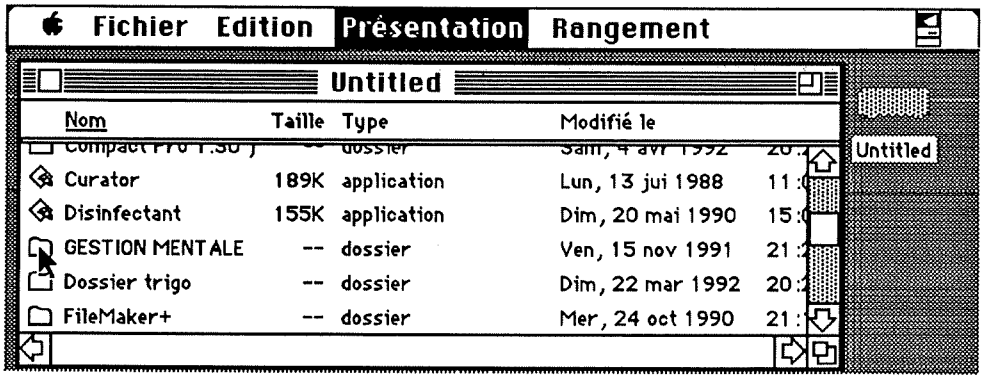
Les applications (logiciels de traîtement de texte, de dessin ...), les documents peuvent se ranger dans des dossiers (valises) qui peuvent se ranger dans d'autres dossiers ...

Manipulation de la fenêtre

- **Cliquer dans la case de fermeture** : ferme la fenêtre.
- **Pointer sur la barre de titre et déplacer celle-ci** : déplace la fenêtre.
- **Cliquer dans la case zoom** : agrandit instantanément la fenêtre.
- **Déplacer la case de contrôle de taille** : modifie les dimensions de la fenêtre.
- **Cliquer sur les flèches de la barre de défilement** : le contenu de l'objet (ici le disque dur XP™ 20) défile pas à pas derrière la fenêtre.
- **Cliquer sur la portion grise de la barre de défilement** : le défilement s'effectue par sauts.
- **Déplacer le "curseur" blanc** : déplacement ultra-rapide.

Présentation de la fenêtre

Le contenu de la fenêtre (ici du disque dur "Untitled") peut se présenter, soit sous forme d'icônes, soit sous forme de liste :



Pour passer d'une présentation à l'autre, dérouler le menu "Présentation", et utiliser la procédure classique décrite sous * Ouvrir (ou fermer) une fenêtre.

4. INSTALLER LE DIDACTICIEL ET LE LOGICIEL SUR LE DISQUE DUR

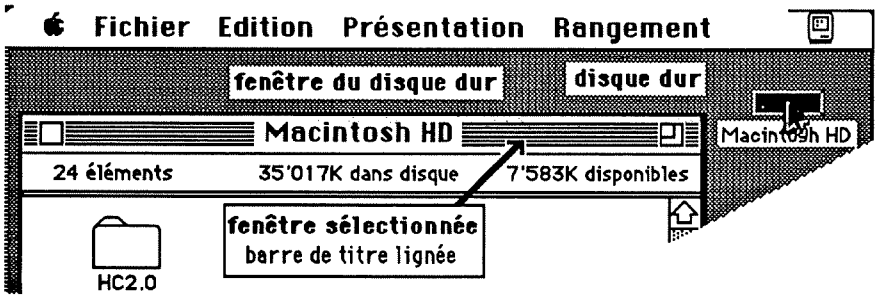
Pour pouvoir utiliser ce didacticiel, vous devez disposer du logiciel Hypercard Version 2.0 ou ultérieure

4.1 Plusieurs cas peuvent se présenter

- Le dossier «Gestion mentale» ainsi que le logiciel Hypercard 2.0 sont déjà sur le disque dur, **passer directement au point 5.**
- Le dossier «Gestion mentale» est réparti sur 3 disquettes, ou/et le logiciel Hypercard 2 est sur une disquette.
- Le dossier «Gestion mentale» est compacté pour tenir sur 2 disquettes (comme dans le présent document).

4.2 Copier à partir de disquettes

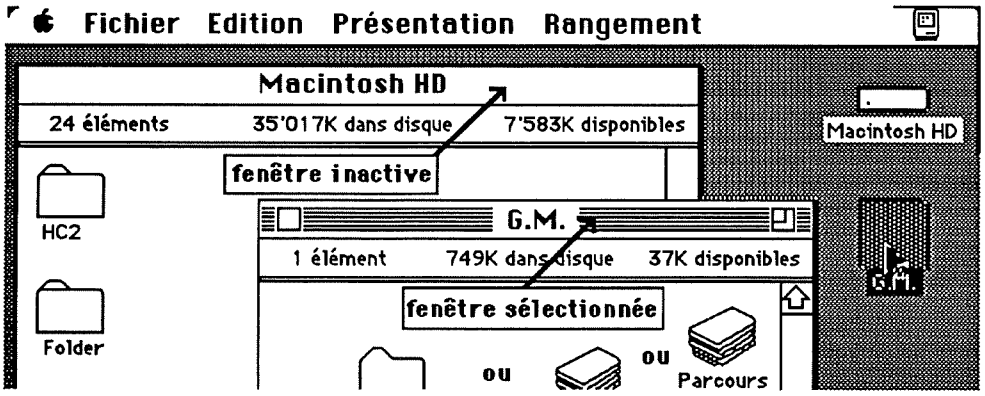
- **Ouvrir la fenêtre du disque dur** (pour voir ce que l'on fait).



La barre de titre est lignée, le disque dur est sélectionné et sa fenêtre est "active".

- **Introduire la disquette du bon côté** (voir figure-point 1), son icône apparaît.

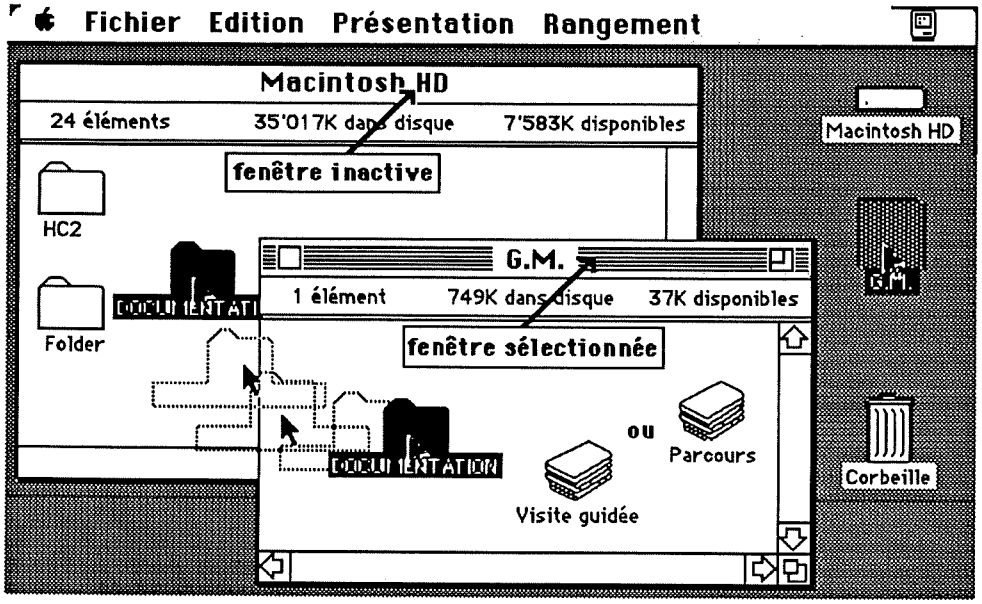
- **Double-cliquer sur l'icône de la disquette pour l'ouvrir** (cf. point 2).
  Sa fenêtre, active, se superpose à celle du disque dur dont la barre de titre perd ses lignes.



Pour mieux voir ce qui se passe, on peut déplacer les fenêtres en pointant leur barre de titre et en les faisant glisser (cf. déplacer un objet).
On peut également modifier les dimensions de la fenêtre en agissant sur la case de contrôle de taille.

- **Copier le document sur le disque dur**

Sélectionner le dossier ou le document à copier, puis maintenir le bouton de la souris enfoncé, pendant qu'on le fait glisser dans la fenêtre du disque dur (ici Macintosh HD).



Un message indique l'avancement de la copie.

Attention ! Si on lâche le bouton de la souris lorsque le document passe sur un dossier, le document se range dans ce dossier, et on risque de passer beaucoup de temps à le rechercher !

Pour éjecter la disquette

* cliquer sur la case de fermeture, puis déplacer la disquette sur la corbeille, et lâcher le bouton lorsque cette dernière devient noire.

Attention ! Ne pas utiliser cette procédure avec un dossier, une application ou un document, à moins de vouloir le supprimer !

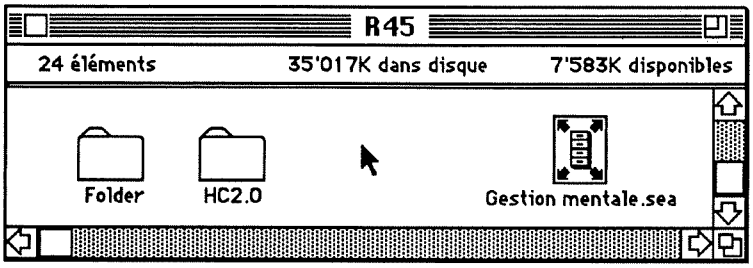
* On peut également utiliser la procédure classique en passant par le menu "Fichier" et les rubriques "Fermer" et "Ejecter".

4.3 Copier un dossier compacté

- **Copier le dossier compacté** (disquette 2+3) **sur le disque dur** (voir point 4.2)
- **Ejecter la disquette** (voir point 4.2).

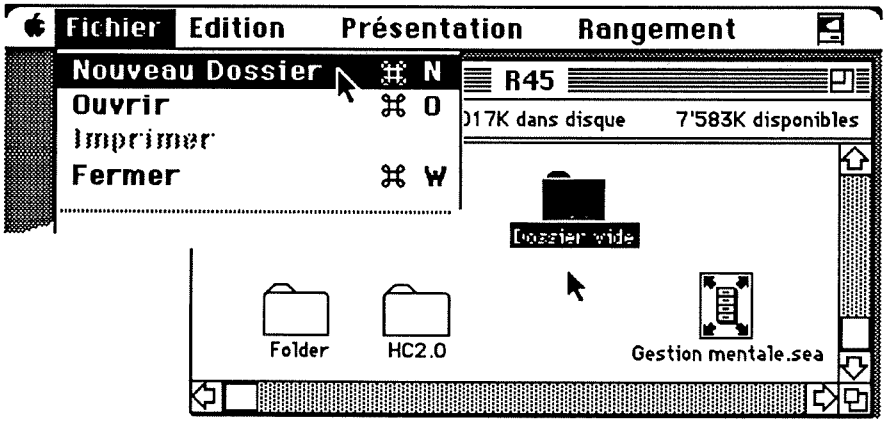
Le didacticiel compacté avec "Compact Pro" se décompacte automatiquement à l'ouverture, mais il faut préparer un dossier d'accueil sur le disque dur.

- **Préparer un dossier d'accueil sur le disque dur :**



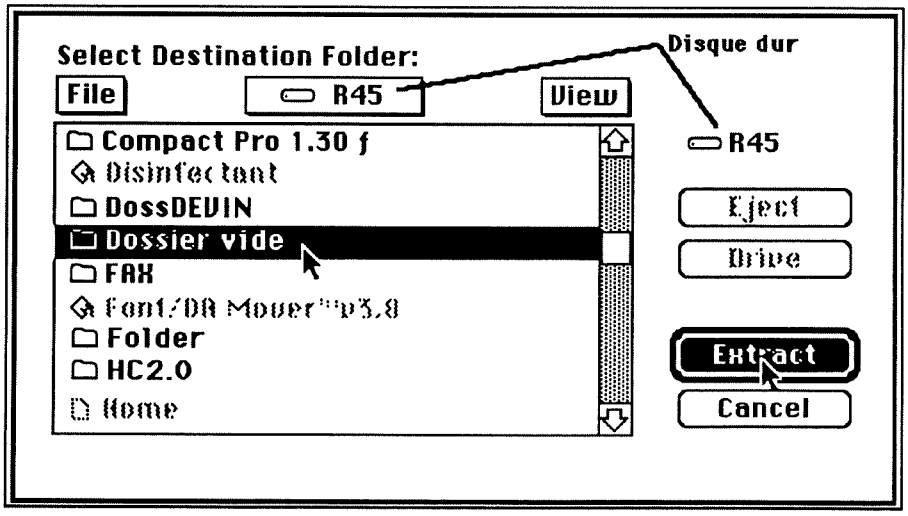
Cliquer sur la fenêtre du disque dur pour l'activer.

- **Choisir** "Nouveau Dossier "dans le menu "Fichier", ce qui crée un "Dossier vide" sur le disque dur (ou "Dossier sans titre" pour le système 7);



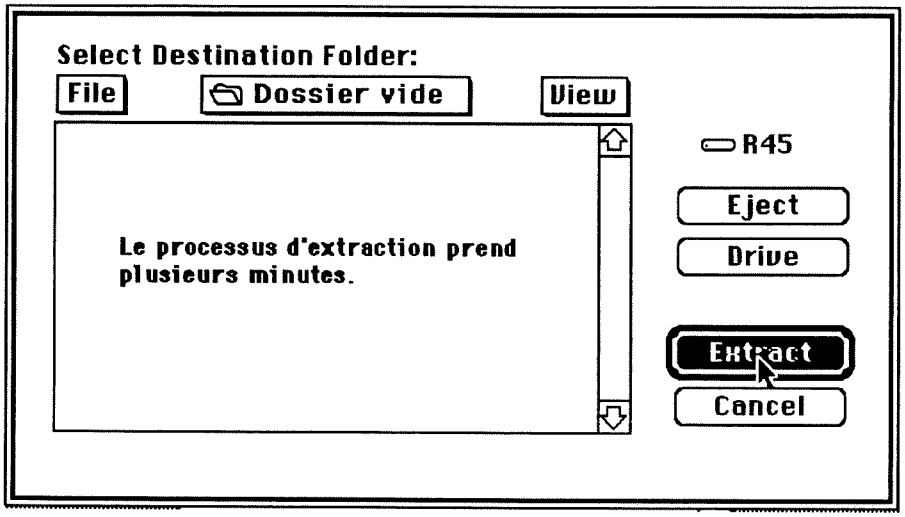
- **Double-cliquer sur l'icone pour ouvrir le dossier,** une zone de dialogue apparaît : "Choisir le dossier d'accueil" (Select destination folder);

- **Faire apparaître le dossier créé** (ici Dossier vide, ou "Dossier sans titre"), en utilisant éventuellement la barre de défilement;



- **Le sélectionner;**
- **Cliquer sur "Extract";**

- **Lorsqu'on a cliqué sur "Extract"** : le dossier vide se présente (vide!) :



- **Cliquer à nouveau sur "Extract"** : le processus de décompactage se met en route.

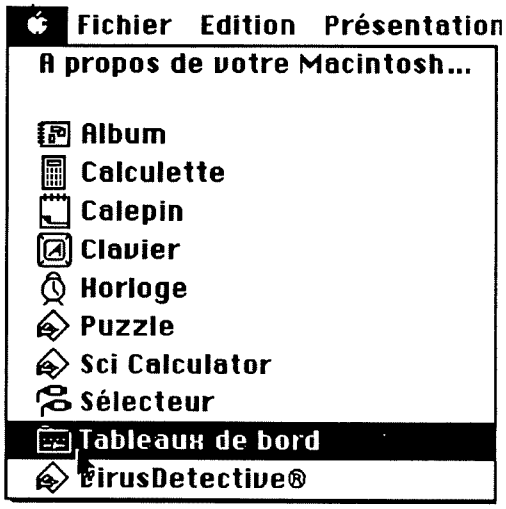
Le dossier vide contient alors le contenu de la disquette compactée, soit le Dossier «Documentation» et la pile «Parcours».
Faire glisser la pile «Visite guidée» dans ce dossier vide et le nommer : «GESTION MENTALE».

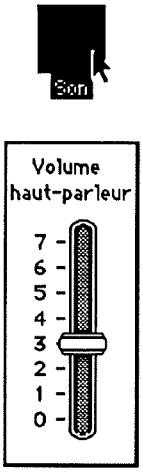
Nommer un dossier :

On peut à nimporte quel moment changer le nom d'un document ou d'un dossier :

- Sélectionner le dossier
- Amener le pointeur à une extrémité du texte jusqu'à ce qu'il change d'aspect
- Balayer alors le texte en appuyant sur le bouton de la souris (sélection du texte)
- Taper le nouveau nom
- Eloigner le pointeur de la valise et cliquer à nouveau pour annuler la sélection.

5. INTENSITE DU SON





La pile «Visite guidée» ayant des effets sonores, il faut, le cas échéant, augmenter l'intensité du son. Sélectionner "Tableau(x) de bord" dans le menu .
Selon le système installé, on accède au réglage du son, soit directement, soit en ouvrant le dossier "Son" dans les tableaux qui se présentent.

VOTRE AVIS NOUS EST PRÉCIEUX

Critiques, suggestions, remarques, ...

☐ Au cas où une mise à jour serait effectuée, je souhaiterais recevoir une version actualisée.

Nom : Prénom :

Ecole : Discipline(s) enseignée(s) :

Adresse :

Correspondance à adresser à : Anne-Marie FELKEL
Rue Roi-Victor-Amé 8
1227 CAROUGE

VOTRE AVIS NOUS EST PRÉCIEUX

Critiques, suggestions, remarques, ...

☐ Au cas où une mise à jour serait effectuée, je souhaiterais recevoir une version actualisée.

Nom : Prénom :

Ecole : Discipline(s) enseignée(s) :

Adresse :

Correspondance à adresser à :

Anne-Marie FELKEL
Rue Roi-Victor-Amé 8
1227 CAROUGE

VOTRE AVIS NOUS EST PRÉCIEUX

Critiques, suggestions, remarques, ...

☐ Au cas où une mise à jour serait effectuée, je souhaiterais recevoir une version actualisée.

Nom : Prénom :

Ecole : Discipline(s) enseignée(s) :

Adresse :

Correspondance à adresser à : Anne-Marie FELKEL
Rue Roi-Victor-Amé 8
1227 CAROUGE

PUBLICATIONS DU DISPOSITIF DE RECHERCHE

(sont également disponibles auprès du Dispositif de recherche les rapports d'activité de différents groupes, documents n'ayant pas donné lieu à des publications proprement dites)

1.	"EVA : Un logiciel éducatif pour l'enseignement de l'informatique utilisant les technologies audio-visuelles interactives du vidéodisque à laser et du micro-ordinateur" - 1988 (une brochure et un vidéodisque)	COMTESSE X. MARITZ R. SCHELLER G.
2.	"APPRENTISSAGE DU CLAVIER" - 1988 (une brochure et une disquette)	PRAPLAN A.-M. ARMICI J.-C.
3.	"Connaissance de la Suisse : XVIIIe siècle. JEAN-ETIENNE LIOTARD" - 1988 (une brochure et des diapositives)	LOEW I.
4.	"Connaissance de la Suisse : XVIIIe siècle. ULRICH BRAEKER. Le Pauvre homme du Toggenburg" - 1988 (une brochure)	GRANDJEAN O.
5.	"Connaissance de la Suisse : XVIIIe siècle. LE CORPS HELVETIQUE : Une approche des liens entre les données juridico-politiques, économiques et confessionnelles" - 1988 (une brochure et des acétates)	PAILLARD B.
6.	"Connaissance de la Suisse : XVIIIe siècle. LES INDIENNES. Exemple de proto-industrie" - 1990 (une brochure et des diapositives)	BOUJOL G.
7.	"Connaissance de la Suisse : XVIIIe siècle. SALOMON GESSNER" - 1991 (une brochure et des diapositives)	KUNZ S.
8.	"PRODUITS CHIMIQUES DANGEREUX" - 1989 (un classeur et des diapositives)	MERAT E.
9.	"TRAITEMENT INFORMATIQUE DU VOCABULAIRE DE BASE ALLEMAND" - 1989 (un texte et une disquette)	POLLI M.
10.	"TCO. Logiciel de Tri des Cours à Options" - 1989 (une brochure et une disquette)	ECKSTEIN G. BLESSING S.
11.	"EVOLUT. Mécanismes de l'évolution" - 1989 (une brochure et une disquette)	LOMBARD F.
12.	"INTRODUCTION DES TECHNIQUES INFORMATIQUES A L'ECOLE DES ARTS DECORATIFS" - 1989 (quatre brochures)	Groupe de travail sur l'informatique
13.	"PICK & CHOOSE" - 1990 (un classeur)	BELO F. CHAPPUIS B. FOREL C. ISELI C. LAPERROUZA E.

14.	"MEDIAS ET PEDAGOGIE DE L'IMAGE" - 1990 (une brochure)	CAVALERI A. MEYLAN E. TANNER S. ZOLLER P.H.
15.	"LE TABLEAU PERIODIQUE DES ELEMENTS" - 1990 (une brochure et quatre disquettes)	BLANC J.-P. LOUVOT C. ESTIER T.
16.	"BIOLOGIE. Intégration et coordination chez l'animal : Système nerveux. Système hormonal" - 1991 (une brochure)	HAUCK M. MOSER P. STEINMANN G.
17.	"AUTO-EVALUATION SUR LE PLAN PEDAGOGIQUE DANS UNE ECOLE PROFESSIONNELLE D'ARTS APPLIQUES" - 1991 (une brochure)	DEROBERT D. SCHENK J.
18.	"PYRAMIDE DES AGES". Didacticiel - 1991 (une brochure et trois disquettes)	DELPIN P. DOUSSE D. SCHWAB Ph. deWECK B.
19.	"GEOMETRIE ET ENSEIGNEMENT DES MATHEMATIQUES AVEC L'AIDE DE L'ORDINATEUR" - 1991 (une brochure et deux disquettes)	FLORIS R. GRUNER C. ROCHAT J.
20.	"LOGIQUE DU DETAIL. Recherche et travaux sur la connaissance par indice" - 1991 (une brochure)	MERGUIN E. LAMON P.-M.
21.	"RECHERCHE PEDAGOGIQUE SUR LE 10e DEGRE DE L'ECOLE DE CULTURE GENERALE" - 1991 (deux brochures)	ANDENMATTEN C. FIORE C. LOSMAZ J.
22.	"COURS DE LATIN de Gérald MAGNIN". Document provisoire - 1992 (une brochure)	BÉCHET Ch. BRETAGNE C. COURVOISIER R.
23.	"MATHEMATIQUES APPLIQUEES. L'apport de la géométrie, volume 1" - 1992 (une brochure)	BOLLI P. HUMBERT M.
24.	"Biologie : ETHOLOGIE. Etude du comportement animal" - 1992 (une brochure)	HAUCK M. MOSER P. STEINMANN G.
25.	"NEURODULE. Logiciel de simulation du fonctionnement neuronal" - 1992 (une brochure et une disquette)	LOMBARD F. BRAUNSCHWEIGER M.
26.	"ICH VERSTEHE JA (FAST) ALLES !". - 1992 (trois brochures, trois cassettes audio, une cassette vidéo VHS, deux cassettes vidéo U-MATIC)	GROTE S. LUCKER L.
27.	"LES MATIERES PLASTIQUES. Polymères organiques" - 1992 (une brochure)	BOURGEOIS R. DUPRAZ G.
28.	"METHODES DE TRAVAIL" - 1992 (un logiciel et une brochure)	FELKEL A.-M.