

HUMOUR :

« MANUALISER L'INFORMATIQUE ! »

... Ce qui me fait peur c'est la PASSIVITÉ, l'acceptation tout cru des outils informatiques trop souvent constatée par la masse (jeux vidéos, gadgets ménagers, mini-ordinateurs)... les presses boutons. Raison de plus pour faire quelque chose de notre côté.

J'ai remarqué que lorsque l'on travaille dans le domaine informatique, on s'aperçoit combien la machine est asservie à l'homme, combien elle n'est rien sans lui.

Inversement, lorsque l'on est simple consommateur, on voit l'ordinateur comme un dieu, un substitut de l'homme.

Il faut donc à tout prix que l'enfant « touche » l'informatique. Quand je dis « touche », je veux dire surtout toucher à la construction, à la programmation (HARD et SOFT pour parler langage informaticien).

Mais il n'est pas facile de « toucher » à des microprocesseurs, des transistors, des circuits intégrés ou à du COBOL, du PL1, du PASCAL...

Or lorsque l'on pense informatique, on pense nécessairement à ça... C'est une étroitesse d'esprit : presque du snobisme...

En fait l'informatique est un champ plus vaste.

Informatique = traitement de l'information.

L'informatique n'est pas un nouveau-né... elle est vieille comme le monde.

Les premiers langages étaient de l'informatique, les premières écritures aussi... Le métier à tisser de Jacquard, la machine mécanique à calculer de Pascal, le tricot de mémé (une maille à l'endroit, une maille à l'envers), l'arrosage de jardin de pépé sont autant d'ordinateurs. Qui, eux, ont l'avantage d'être compris puisque mécaniques. Pourquoi utiliser encore à l'école l'imprimerie manuelle au plomb alors qu'il existe aujourd'hui une impression informatisée, pourquoi utiliser la linogravure ou le limographe alors qu'il existe le procédé OFFSET, ... Parce que c'est une manière de démythifier la chose écrite... nous en sommes tous persuadés depuis Freinet.

Pour démythifier l'informatique, il faut la « manualiser ». Construisons donc des machines informatiques sans artifice électronique, simplement mécaniques comme la main qui va chercher le caractère. Élaborons des programmes sans « DO » « END » mais avec des symboles à nous pleins de sens...

Claude BÉRAUDO

```
3320 FOR X=1 TO 5
3330 IF D(X) (3+CORNET
D=X+STR$ X
3340 NEXT X
3350 GOTO 1270
3359 REM TENTER LE
3360 FOR X=1 TO 5
3370 IF D(X) >4-CORNET
D=X+STR$ X
3380 NEXT X
3390 GOTO 1270
3999 REM DECISION A
4000 IF D(X) >4-CORNET
```

```
(X) >2 AND G(J,X+7)=0 TH
300
X
ALEUR=4 AND (G(J,4)
=0 OR G(J,7)=0) THE
```

```
ALEUR=5 AND (G(J,7)
>0) THEN GOTO 3200
(5)+R(6) >2 AND G(J,
TO 3320
(1)+R(2) >2 AND G(J,
TO 3360
ESSAI=0
X=1 TO 5
(X) >3 THEN LET ESSA
```

```
X
SSAI IF G(J
N GO
X=1
(X) ESSA
G(J
```

```
30
30
30
30
30
```

```
TO 4830
IF A(ALEUR,REPOI
OTO 5880
LET PTS=5-REPONSE
REPONSE >4 THEN
OTO 5860
REP
```

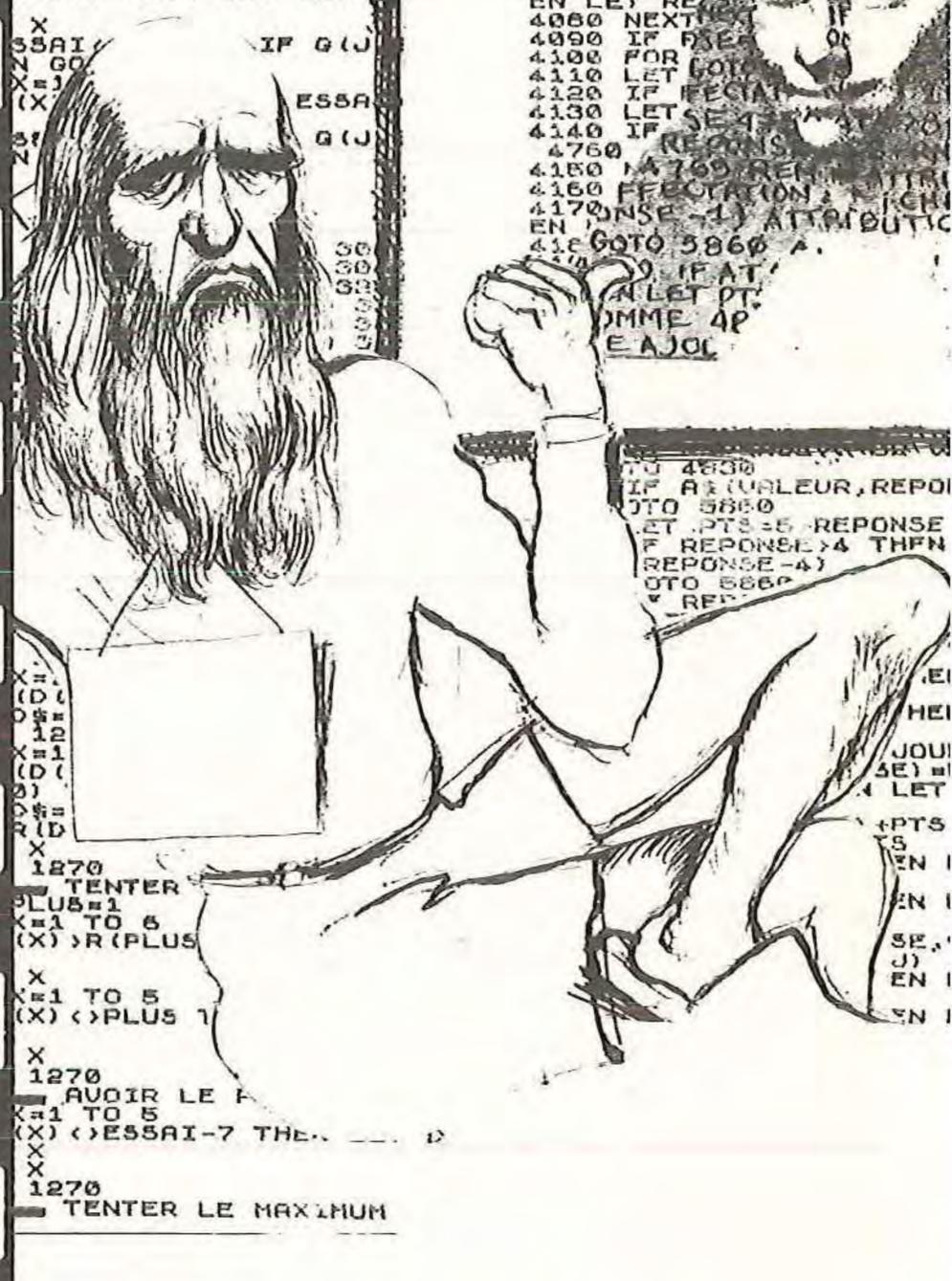
```
1270
TENTER
PLUS=1
X=1 TO 5
(X) >R(PLUS
```

```
X
X=1 TO 5
(X) >PLUS 1
```

```
X
1270
A VOIR LE F
X=1 TO 5
(X) >ESSAI-7 THE
```

```
X
1270
TENTER LE MAXIMUM
```

```
4030 IF G(J
INT (C/3) TH
4040 IF G(J
NT (C/3) TH
4050 IF RE
60
4060 FOR X
4070 IF R
EN LET RE
4080 NEXT
4090 IF RE
4100 FOR
4110 LET GO
4120 IF RE
4130 LET SE
4140 IF SE
4760 RE
4150 A 769 RE
4160 FFECTION
4170 ONSE -1) ATTRIBUTIC
EN
4180 GOTO 5860 A
4190 IF AT
4200 LET PT
OMME 4P
E AJOL
```



Séquences du film « Comme un chemin d'enfants »