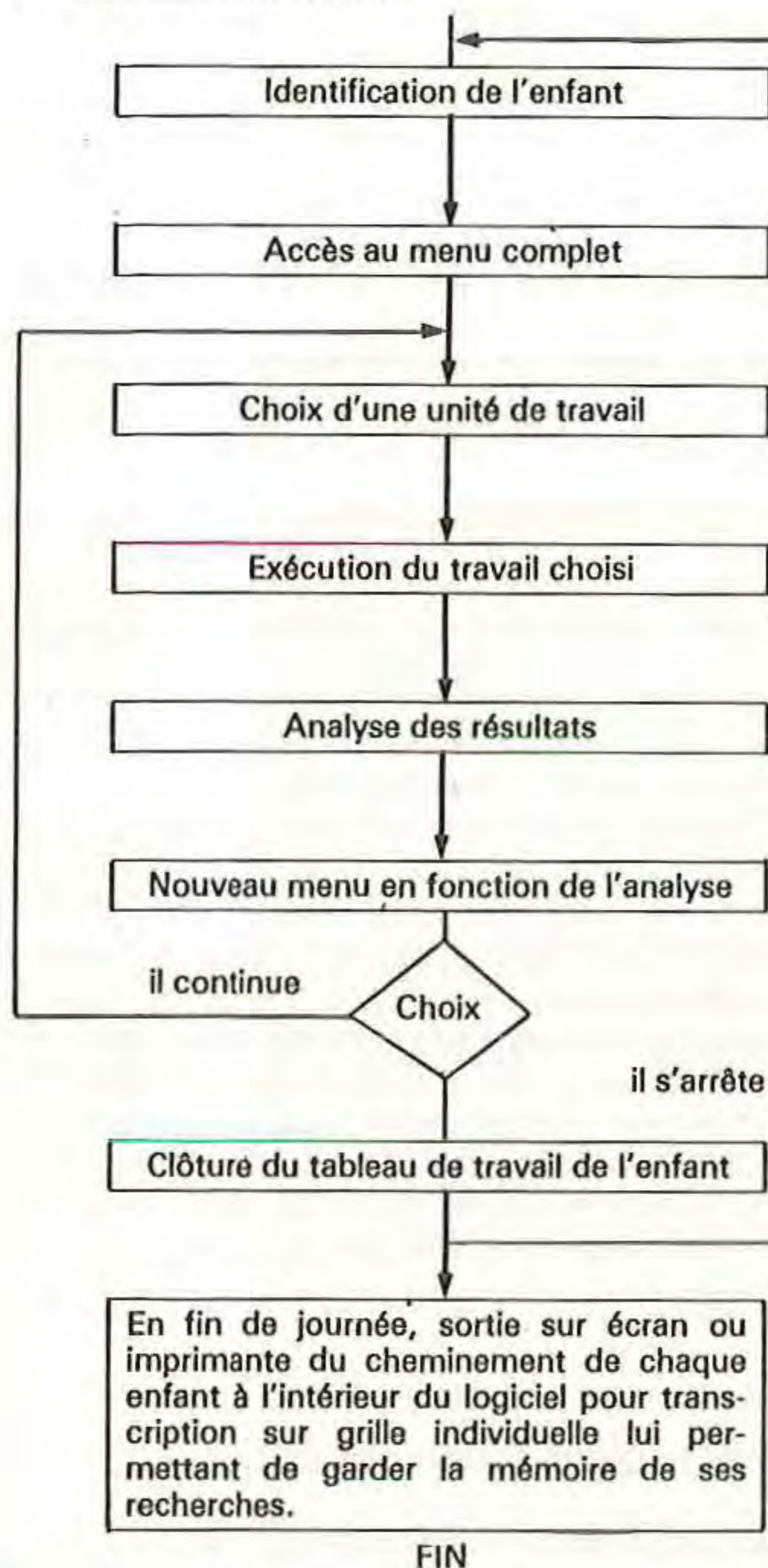


# Vers des logiciels d'E.A.O. à l'Ecole Moderne

## Structure possible d'un logiciel d'E.A.O. en primaire

### I - SCHÉMA GÉNÉRAL



#### Remarques :

Les logiciels auxquels nous avons travaillé sont destinés à fonctionner sur des micros équipés de cassettes. C'est une donnée économique que nous refusons de balayer d'un revers de la main et qui implique dès la conception une prise en compte de la lenteur et de la délicatesse des opérations de chargement et de sauvegarde. Nous avons donc défini quelques principes à respecter :

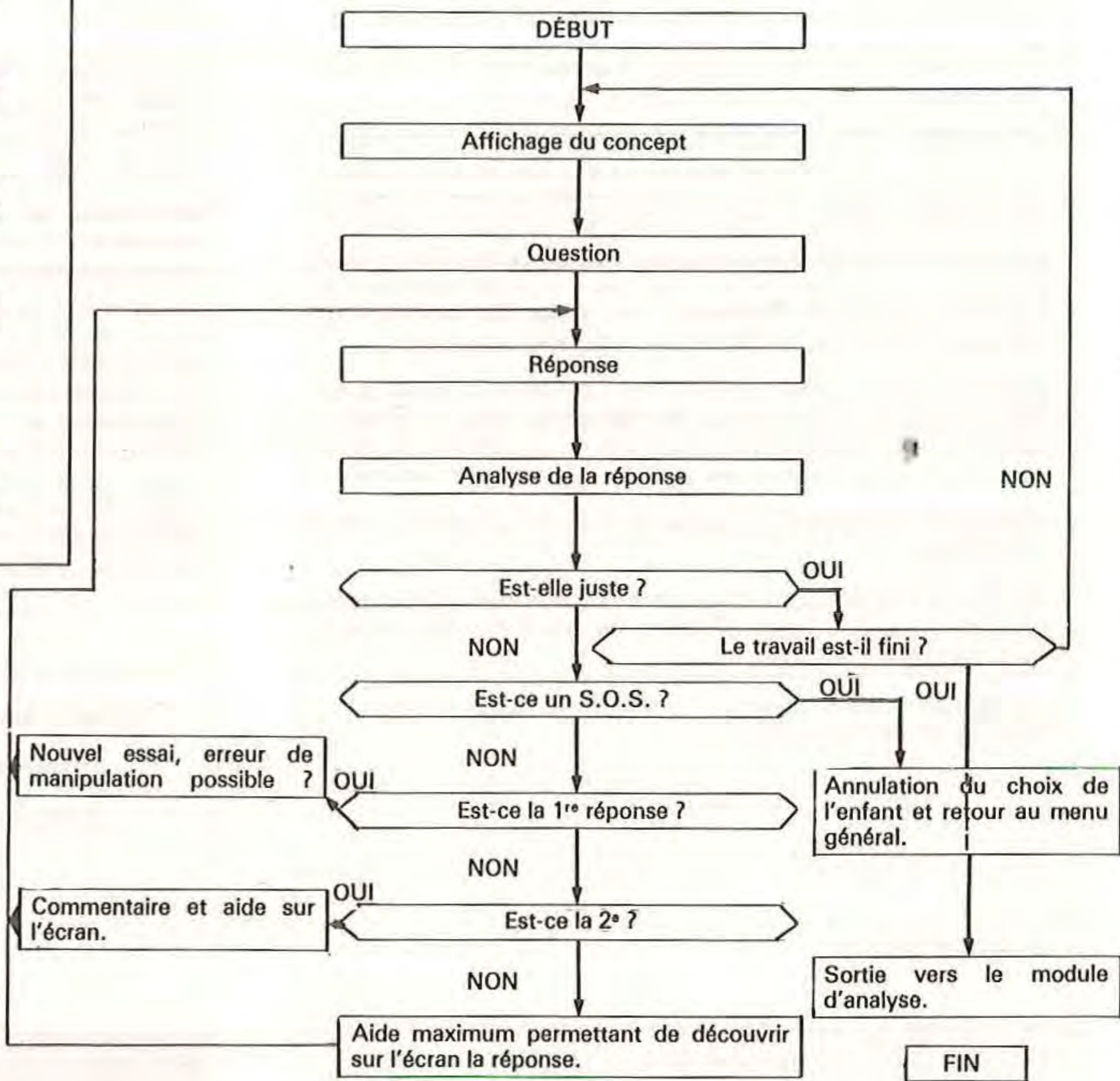
- Pas d'utilisation, sauf nécessité absolue, de fichier extérieur au logiciel mais stockage systématique des données en lignes Data (en outre, en cas d'incident !!! il suffit de relancer le programme sans avoir à recharger les données).
- Elaboration de logiciels occupant la totalité de la mémoire disponible sur le micro pour ne pas perdre de temps en chargement tout en proposant à l'enfant un choix suffisamment étendu pour permettre un véritable tâtonnement expérimental.

- Chaque fois que cela est possible, permettre à l'enfant de choisir soit les données soit le type de données sur lesquelles il va travailler.

- Pas de mode d'emploi dans le logiciel : c'est très lourd en mémoire (donc en temps de chargement) et totalement inutile (les enfants ne les lisent jamais) ; plus grave encore c'est lors de la conception du logiciel, il faut rejeter toutes les manipulations du clavier que l'enfant ne pourrait pas découvrir par une réflexion logique et qui nécessiterait alors un apprentissage sans avenir.

Pour les modes d'emploi, rien ne vaut la feuille de papier !

### II - ORGANISATION D'UNE UNITÉ DE TRAVAIL



#### Remarques :

- La touche S.O.S. est absolument indispensable :
- soit pour débloquer un enfant qui se serait engagé dans un choix manifestement trop difficile,
  - soit pour annuler un travail que les contraintes extérieures empêchent de terminer,
  - soit pour simplement reprendre « la main » sur le menu général, sans pour autant détruire les travaux réalisés par avant.

La gestion de l'écran et son animation doivent être particulièrement soignées (et c'est souvent la partie la plus délicate de la programmation) pour permettre une lecture efficace de l'information et éviter la grisaille et la monotonie.

L'organisation de l'écran en trois zones semble

#### la plus intéressante :

- Une zone pour afficher les données de référence sur lesquelles l'enfant travaille ;
- une zone permettant à l'enfant de suivre la progression de son travail au cours de l'exercice ;
- une zone où il réalise effectivement le travail et où il peut consulter les aides proposées par le logiciel.

Les commentaires doivent être brefs (sinon ils ne seront pas lus).

Les menus seront concis et faits de telle sorte que la série de choix préalables au travail ne soit pas fastidieuse.

Roger Beaumont  
Pollionnay 1984