

L'ordinateur dans la classe

Recherche libre aux T.O. 7

Lundi 7 janvier 1985.
Les C.E.1

Après avoir essayé les multiplications à l'ordinateur, Fabien T. et Jean-Noël cherchent à colorier l'écran. Ils tapent un peu au hasard après avoir vu le mot COLOR dans un coin du tableau (travail d'une autre classe sans doute) :

COLOR 2, 5, 1 [ENTRÉE] ↑ → ↓ ←

Puis avec les touches Ils déplacent le curseur et appuient sur la longue barre d'espacement ce qui colorie à chaque fois le carré où se trouve le curseur. On peut inventer ainsi des tas de dessins à base de carrés.

Mais Régis et Nouredine perfectionnent le système : ils font revenir le curseur sous un numéro de couleur pour le changer et ainsi ils obtiennent un dessin de plusieurs couleurs. Murielle et Geoffroy ont réalisé deux pyramides de deux couleurs différentes, l'une à l'intérieur de l'autre.

Mais chacun peut inventer d'autres dessins et changer les couleurs comme il veut et où il veut... et peut-être taper des lettres sur un fond coloré varié ?

P.S. : Il faut préciser que les 2 maîtres présents ne sont pour rien dans cette trouvaille : plutôt médusés et admiratifs, incapables d'expliquer la démarche de la machine.

R.M. et M.S.



Ce que l'on pense de l'ordinateur

A la foire de Tours, Nedjma et Frédéric ont joué avec les ordinateurs. Nous avons discuté avec toute la classe de l'ordinateur. On peut effacer l'erreur sans tout détruire c'est mieux que sur le papier. Car l'erreur sur le papier elle reste. Il y a des jeux, des dessins, des recherches. On a beaucoup envie de savoir comment ça marche on cherche longtemps jusqu'à ce que l'on trouve.

Delphine

Lorsque l'on se trompe en classe et que la maîtresse nous dit de recommencer on n'est pas content. On n'a pas envie de recommencer.

Lorsque c'est l'ordinateur qui nous dit qu'on se trompe on recommence encore et encore jusqu'à ce qu'on trouve et on est content d'avoir trouvé.

Sabrina

JOURNAL ET ORDINATEUR

Le T.O. 7 est dans ma classe depuis un an. Jusqu'à présent nous avons fait beaucoup d'utilisation de programmes (exercices...). Depuis que nous avons l'imprimante, l'ordinateur est devenu un outil perfectionné, celui qui nous permet de faire ce qui était difficile voire impossible à faire avant : taper un texte sur un clavier.

Voyons le matériel :

— T.O. 7 avec le programme « Tex-Jeu » de Ph. Biret auquel j'ai juste ajouté une partie pour imprimer. Il permet de taper un texte, de le corriger, de le présenter (insérer des espaces pour avoir les marges droite et gauche) de le conserver sur cassette,... faire des jeux de lecture et imprimer...

— l'imprimante Seikosha G.P. 50 (1 090 F) à laquelle il faut ajouter un contrôleur 600 F) et un cordon (250 F). Elle permet de sortir le texte sur un papier comme il est à l'écran avec les minuscules accentuées et les jambages légèrement descendants.

Fonctionnement :

Chaque semaine sont choisis un texte et une recherche. L'après-midi, l'auteur, aidé d'un autre élève (en essayant de faire en sorte que l'un des deux se débrouille au clavier) tape son texte. En principe, écrire un écran (environ 1 000 signes) prend 1h 1/2 (ça peut être variable). Si ce n'est pas fini assez tôt, on enregistre ce qui est fait et on reprendra plus tard.

Quand la production à l'écran est terminée et correcte il suffit de demander à imprimer. Pour la composition, je vais essayer d'organiser un peu, chaque semaine une équipe serait chargée de répertorier les productions et de les agencer sur feuilles 21 x 29,7 pour la photocopie. Pour l'instant nous avons fait cela ensemble. Nous devrions bientôt agraffer le premier numéro !

P. Valade
Ecole de Faux

UN PETIT PROGRAMME

Depuis deux mois, les enfants avaient l'occasion, pendant deux périodes « atelier » par semaine, de se familiariser avec un micro-ordinateur (ZX81 de Sinclair). Cinq fiches, avec de très courts programmes, leur permettaient de découvrir quelques possibilités de l'ordinateur.

Un jour, Patrick, qui avait déjà réalisé les différents petits programmes, écrit sur sa feuille HÉLICOPTÈRE et il me dit qu'il voudrait faire apparaître un hélicoptère sur l'écran. Je lui propose de le dessiner sur sa feuille et de le tracer sur du papier quadrillé ensuite. Patrick, secondé par Adil, « dessine » son hélicoptère sur l'écran. Il appelle d'abord ses copains et ensuite toute la classe vient voir. Les idées fusent.

- Il faudrait le faire voler.
- Il vient sauver une personne.
- Non, un monsieur court, l'hélico arrive, il lui lance une corde.
- Ah oui ! un monsieur est poursuivi par un chien...

Alors qu'il y a un instant Patrick travaillait seul, voici tout un groupe lancé dans le scénario d'un dessin animé ! Patrick parviendra à faire voler son hélicoptère, d'abord en arrière ! Suite à des tâtonnements, tout à coup une sorte d'échelle descendra même. Patrick aura travaillé deux périodes sur le projet, Adil reprendra le travail au niveau graphique, il réalisera un autre modèle d'hélicoptère.

Et bien que nous n'irons pas plus loin, cette activité a, quant à moi, atteint son but : permettre à l'enfant, avec un maximum d'autonomie, la recherche, la créativité, la réflexion et le tâtonnement tout en ne s'isolant pas du groupe-classe.

Jacques Simillion