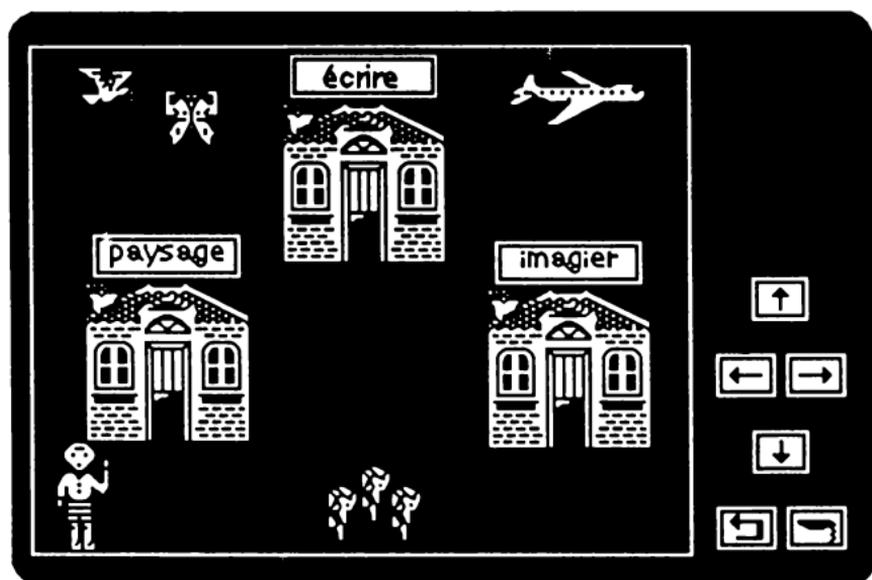
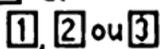
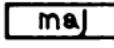
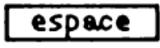


T07 - T07/70 - T09 - M05

Paysage a,b,c

de 3 à 8 ans



| Crayon optique Pointez | Commandes | Clavier Tapez |
|---|--|--|
|  | Choisir le clavier ou le stylo |  |
|     | Déplacer le curseur ou un objet |     |
|  | Faire apparaître le dessin du "nuage" | la première lettre du mot ex :  |
| | Frapper un mot | Texte au clavier |
|  | Valider un mot ou fixer un dessin |  |
|  | Effacer la dernière lettre ou le dernier dessin |  |
|  | Gommer tout l'écran |  |
|  | Changer la couleur du texte |  et  |
|  | Changer MAJUSCULE / minuscules |  et  |
|  | Imprimer |  (comme imprime) |
|  | Retourner au menu |  |

SOMMAIRE

Une conception pédagogique et technique originale..... p 6

un pari pédagogique sur la créativité de l'enfant
une rencontre fonctionnelle avec l'écrit
un lien entre le livre et l'ordinateur
un menu ludique
un seul chargement pour trois programmes
des commandes homogènes et accessibles au clavier
et au crayon optique

Mode d'emploi..... p 10

Mise en marche T07-T07/70

Mise en marche M05

Le menu p 12

Le programme "Paysage"..... p 14

Composer avec "Paysage 1"

Composer avec "Paysage 2"

Le programme "Ecrire"..... p 18

Le programme "Imagier"..... p 20

L'expérience d'un instituteur..... p 22

Une situation d'apprentissage indépendant

"Paysage" : un outil de composition graphique

"Ecrire" : un outil d'expression au service de la classe

"Imagier" : un exercice de reconnaissance des mots

Conseils aux utilisateurs..... p 26

L'apport d'une imprimante

Réguler l'accès à l'ordinateur

Le suivi

PREFACE

Le jeune enfant, la découverte de la langue écrite et l'ordinateur

Le jeune enfant possède un fabuleux potentiel intérieur. Mais il ne pourra l'actualiser que s'il se trouve confronté à un milieu très riche en stimulations de toutes sortes. C'est donc dès les premières années de la vie qu'il faut agir, en reconnaissant les besoins cognitifs du jeune enfant, son désir et sa capacité d'apprendre.

Il pourra découvrir, en particulier, la langue écrite, comme il a découvert la langue orale, si toutefois il est placé dans les mêmes conditions d'apprentissage, c'est à dire des situations naturelles, motivantes et correspondant à ses besoins, ses désirs, ses capacités.

L'ordinateur, considéré comme outil de création et d'exploration, offre à l'enfant des conditions particulièrement favorables à cet apprentissage : tâtonnements, activités ludiques intenses, auto-correction, multiplicité d'expériences, ...

L'équipe du groupe Apprentissage du Centre Mondial Informatique et Ressource Humaine, prenant en considération ces réalités, propose aux jeunes enfants de 3 à 8 ans, un ensemble de programmes leur permettant, dans une situation autonome d'apprentissage, de découvrir, grâce à l'ordinateur, le nouveau mode de communication qu'est pour eux, la langue écrite.

Rachel COHEN
Groupe Apprentissage
Centre Mondial Informatique

Mon expérience

Je me suis trouvé dans une situation très difficile lorsque, jeune instituteur, j'ai été nommé dans une classe unique : un matériel désuet, des enfants peu favorisés par un milieu agricole encore très fermé sur lui-même. Il m'a fallu plusieurs années pour maîtriser cette situation. Après avoir décidé de ne pas recourir aux méthodes traditionnelles qui me semblent inadaptées aux enfants et peu efficaces, j'ai cherché des aides matérielles.

L'introduction d'un micro-ordinateur fut un évènement déterminant. Je l'ai notamment mis à la disposition des enfants de la maternelle avec les programmes que j'avais imaginés. J'ai rapidement constaté qu'ils se trouvaient sensibilisés à l'écrit par le matériel qu'ils manipulaient et par les commandes qu'ils utilisaient. A plus long terme, c'est l'apprentissage de la lecture qui s'en est trouvé nettement facilité : en effet, cette rencontre fonctionnelle avec l'écrit avait permis aux enfants d'acquérir des connaissances sur la langue écrite et de se faire une idée sur les règles qui la régissent avant même d'entrer au cours préparatoire.

Depuis, j'ai quitté cette classe unique pour m'occuper plus particulièrement des premières années d'apprentissage dans une classe qui rassemble des enfants de section enfantine, cours préparatoire et cours élémentaire première année. J'ai également imaginé de nouveaux programmes pour favoriser l'apprentissage indépendant de l'écrit : "PAYSAGE a,b,c " est l'un d'eux.

Frédéric DENIZET
Instituteur

UNE CONCEPTION PEDAGOGIQUE ET TECHNIQUE ORIGINALE

Un pari pédagogique sur la créativité de l'enfant

"Paysage a,b,c" propose aux enfants, une découverte de l'écrit qui concilie le plaisir de créer des paysages sur l'écran et la rigueur de l'informatique dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture des lettres et des mots .

"Paysage a, b, c" s'adresse à des enfants de 3 à 8 ans, qui selon leur goût, leur imagination, leur âge et à leur propre rythme, vont choisir librement d'entrer dans :

" **Paysage** " pour composer un paysage : soit en appellant six objets en pointant , à l'aide d'un crayon optique, les mots présents à l'écran, soit en tapant au clavier, lettre par lettre, les vingt mots correspondants aux objets imprimés sur un livre-imagier

" **Ecrire**" pour exprimer par écrit, sur un véritable petit éditeur de texte qui s'affiche à l'écran, les histoires que suscitent spontanément, chez tous les enfants, les compositions graphiques de "Paysage"

" **Imagier**" pour s'exercer à lire et reconnaître les vingt mots de "Paysage" à l'aide du livre-imagier qui reprend l'ensemble des mots utilisés.

Une rencontre fonctionnelle avec l'écrit

"Paysage a,b,c" crée les conditions d'une rencontre avec le langage écrit qui ne nécessite aucun pré-requis ; chaque enfant réalise son propre projet graphique et développe des compétences et des mécanismes de base pour l'acquisition de l'écrit.

Les situations proposées favorisent , selon le choix et le niveau de l'enfant, une approche globale ou analytique des mots et phrases en fonction de l'utilisation du crayon optique ou du clavier .

Un lien entre le livre et l'ordinateur

L'usage de l'ordinateur n'est pas une fin en soi mais une occasion de susciter l'attention, l'intérêt de l'enfant pour l'écrit, en favorisant son goût pour la création par l'intermédiaire des lettres et des mots représentés sur l'écran . Le livre-imagier est le passage obligé pour chercher les informations nécessaires au projet que l'enfant s'est lui même assigné dans la composition d'un dessin. De façon plus contraignante, le livre sert de support à une situation d'exercice où l'enfant doit trouver la page exacte sur laquelle le mot correspondant à celui affiché à l'écran, est écrit et illustré.

Le livre-imagier, reflet de l'ordinateur et de l'écran de télévision, fait alors la preuve de son intérêt comme lieu de stockage et de recherche des informations.

Un menu ludique

L'originalité d'un écran de jeu met d'emblée l'utilisateur dans une situation active : l'enfant dirige un bonhomme vers la maison qui porte le nom du programme de son choix. Si l'enfant ne sait pas lire, il découvrira par tâtonnement les programmes disponibles ; toutefois une des versions de "Paysage" exigeant un niveau de compétence langagière plus élevé, un "filtre" apparaît à l'écran afin d'éviter les situations d'échec.

Un seul chargement pour trois programmes

En optant pour l'intégration de trois programmes en un seul, Jériko a choisi de proposer aux enfants et aux parents et/ou enseignants un logiciel véritablement adapté au lecteur de cassette auquel il est destiné.

En effet, fini les défilements successifs et interminables de la cassette, un seul chargement et l'enfant peut accéder sans aucune attente aux trois programmes à l'intérieur desquels il circule librement par l'intermédiaire d'un menu ludique. L'enseignant ou le parent est dégagé des soucis techniques de chargements répétitifs et fastidieux pour, au contraire, concentrer toute son attention sur l'enfant et ses apprentissages.

Un accès double : crayon optique et / ou clavier

Ce programme tient compte des différences de compétences et de la diversité des rythmes d'apprentissage des enfants. La possibilité de réaliser des compositions plus élaborées incite l'enfant à utiliser le clavier mais chacun choisit. L'enfant peut accéder à l'ensemble des programmes en utilisant seulement le crayon optique ou le clavier.

Un programme aux commandes homogènes

Si l'intégration de plusieurs programmes en un seul est un gage de cohérence, nous avons également porté une attention particulière à proposer des commandes simples et constantes avec rappel à l'écran des fonctionnalités du clavier : ENTREE, EFF... pour ne pas gêner l'enfant dans ses réalisations, ni perdre l'adulte dans le "maquis " des instructions d'un micro-ordinateur.

MODE D'EMPLOI

MISE EN MARCHÉ TO7* -TO7/70

- Placez la cartouche BASIC dans son logement.
- Branchez le téléviseur, l'ordinateur, et le lecteur de cassette.

ATTENTION : il est impossible de brancher en même temps votre lecteur de disquette.

Crayon optique : si vous souhaitez l'utiliser,

- Tapez 3 au clavier puis pointez le crayon au centre de l'écran.
Le réglage est terminé après le "bip" sonore.

Imprimante : si vous souhaitez l'utiliser, il faut la brancher avant le chargement du programme.

Chargement :

- Introduisez la cassette dans le lecteur de cassette, face TO7-TO7/70 au-dessus. Remettez éventuellement la bande magnétique à 0 .
- Appuyez sur la touche > du lecteur de cassette.

Pour commencer le chargement du programme:

Crayon : pointez la touche 2

Clavier : tapez sur la touche 2

*Le chargement du programme est long (9' sur TO7-TO7/70)
mais un seul chargement suffit pour les 3 programmes*

Le générique apparaît en écrans successifs:

- le logo de présentation du Centre Mondial et de Jériko
- la collection A L E
- "Paysage a,b,c"

l'imprimante : si votre imprimante est branchée et allumée, le 1er écran qui apparaît vous permet de l'initialiser :

- Tapez 1 au clavier pour l'imprimante 80 colonnes Réf 90.000
- Tapez 2 au clavier pour l'imprimante 40 colonnes Réf 90.040

Pour sortir du programme

éteindre l'appareil, ou taper sur la touche Initialisation / reset.

* le TO7 nécessite une extention mémoire de 16K

MISE EN MARCHÉ MO5

- Branchez le téléviseur, l'ordinateur, et le lecteur de cassette.
- ATTENTION** : il est impossible de brancher en même temps votre lecteur de disquette

Crayon optique : Si vous souhaitez l'utiliser,

- Tapez l'instruction TUNE au clavier puis tapez sur la touche ENTREE. Vous verrez alors une ligne verticale blanche à l'écran. Pointez le crayon sur cette ligne et attendez qu'elle disparaisse. Le réglage est terminé.

Imprimante : si vous souhaitez l'utiliser, il faut la brancher avant le chargement du programme

Chargement :

- Introduisez la cassette dans le lecteur de cassette, face MO5 au-dessus. Remettez éventuellement la bande à 0 .
- Appuyez sur la touche > du magnétophone

Pour commencer le chargement du programme

- Tapez RUN" au clavier et tapez sur la touche ENTREE

*Le chargement du programme est long (4' sur MO5)
mais un seul chargement suffit pour les 3 programmes*

Le générique apparaît en écrans successifs:

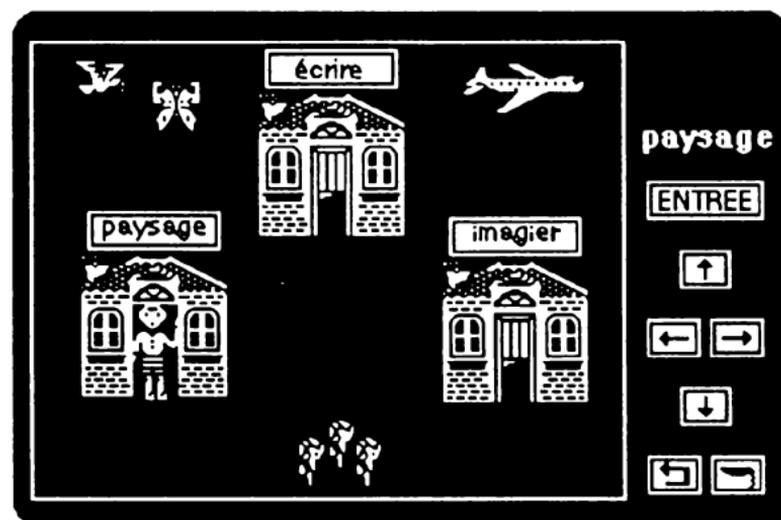
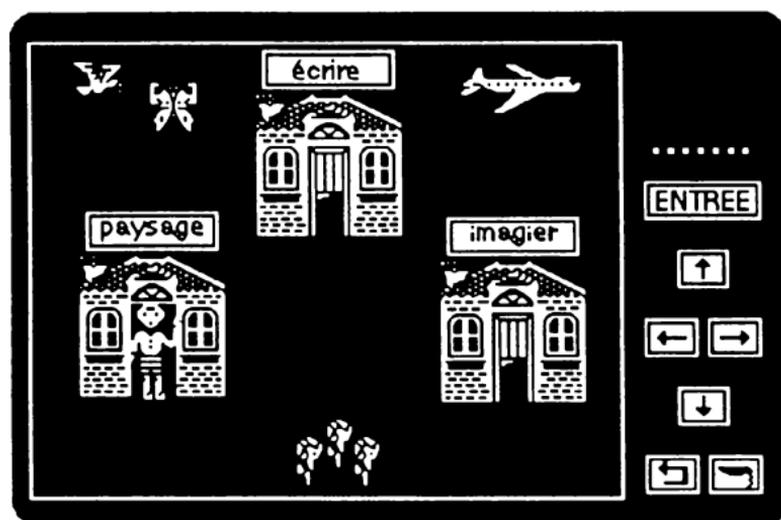
- le logo de présentation du Centre Mondial et de Jériko
- la collection A L E
- "Paysage a,b,c"

l'Imprimante : si votre imprimante est branchée et allumée, le 1er écran qui apparaît vous permet de l'initialiser .

- Tapez 1 au clavier pour l'imprimante 80 colonnes Réf 90.000
- Tapez 2 au clavier pour l'imprimante 40 colonnes Réf 90.040

Pour sortir du programme

éteindre l'appareil, ou taper sur la touche Initialisation / reset.



LE MENU

"Paysage a,b,c" intègre 3 programmes en un seul chargement. Cet écran assure, sous forme de jeu, la fonction traditionnelle de menu : il permet de choisir votre programme. Pour cela, il suffit de déplacer et de faire entrer le petit garçon situé en bas à gauche de l'écran dans une des trois maisons : "PAYSAGE", "ECRIRE" ou "IMAGIER"

1 Déplacer le garçon sur l'écran

Crayon: pointez au crayon optique les flèches de l'écran

Clavier : tapez sur les flèches du clavier

2 Entrer dans une maison

Déplacez le garçon jusque dans la maison du programme souhaité. Le programme désiré apparaît.

3 Si vous entrez dans la maison PAYSAGE

des points jaunes apparaissent à droite de l'écran;

Le programme "Paysage" possède 2 options de difficultés différentes:

Paysage 1

Crayon: pointez la touche ENTREE

Clavier : tapez sur la touche ENTREE

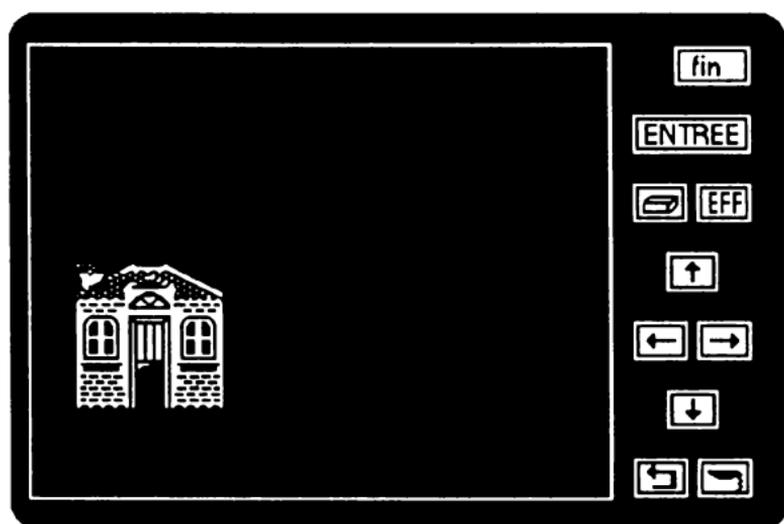
vous accédez alors directement à l'option de paysage qui affiche 6 mots sur la droite de l'écran

Paysage 2

Tapez au clavier le mot "paysage", vous accédez alors à l'option de "Paysage" qui permet d'utiliser 20 mots.

4 Retourner au menu

En cas d'incidents , il suffit de taper **RUN** pour relancer le programme et revenir au menu.



PAYSAGE

Paysage permet de créer une composition graphique à l'aide de motifs prédéterminés

Composer avec "Paysage 1"

- Faire apparaître le premier dessin

Crayon: pointez un des 6 mots-étiquette

Clavier : tapez sur la première lettre d'un mot -étiquette

- Déplacer le dessin sur l'écran

Crayon: pointez les flèches de l'écran

Clavier : tapez sur les flèches de direction

- Fixer le dessin à l'écran

Crayon: pointez la touche ENTREE

Clavier : tapez sur la touche ENTREE

- Obtenir le dessin suivant

Crayon: pointez un autre mot-étiquette

Clavier : tapez sur la première lettre d'un autre mot

- Supprimer le dernier dessin obtenu

Crayon: pointez la touche EFF

Clavier : tapez sur la touche EFF

- Gommer complètement l'écran

Crayon: pointez la touche GOMME

Clavier : tapez sur la touche RAZ

- Imprimer votre paysage

Crayon: pointez la touche FIN

puis au bip sonore la touche IMP

Clavier : tapez sur la touche INS

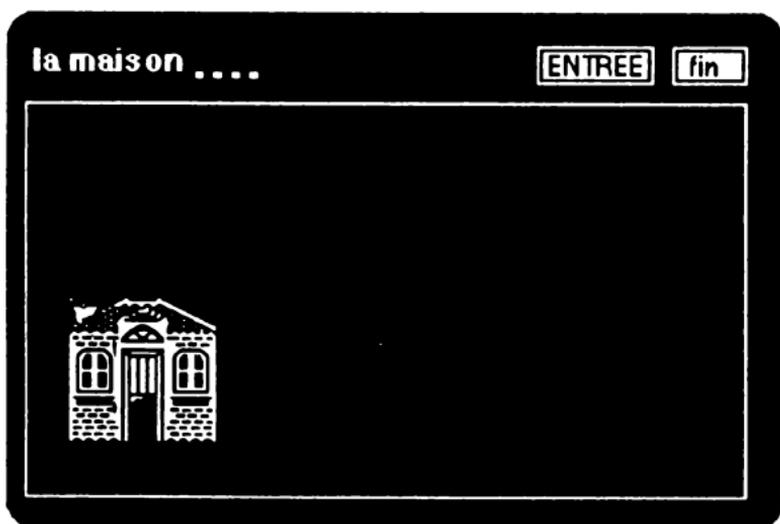
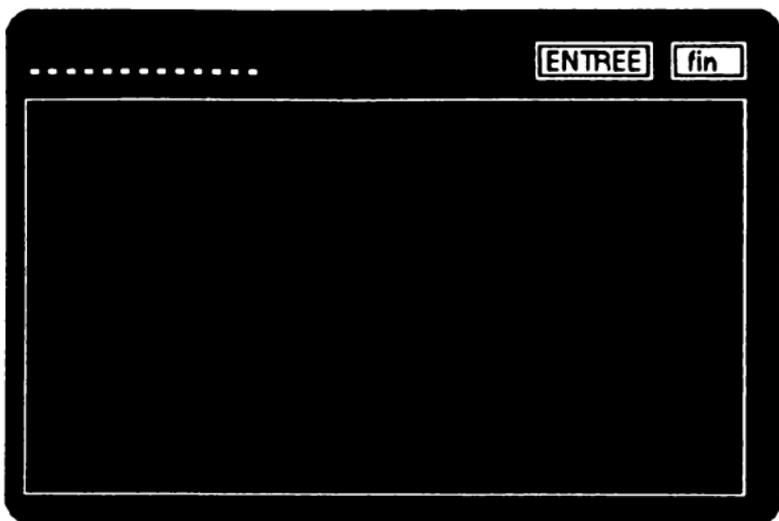
puis au bip sonore taper sur la touche

i (comme imprime)

- Quitter "Paysage 1" et revenir au menu

Crayon: pointez la touche FIN

Clavier : tapez sur la touche INS



- Liste des 20 mots disponibles

l'arbre, l'avion, la bicyclette, le camion, la caravane,
la clôture, le chat, le chien, l'étoile, la fille,
la fleur, le garçon, la lune, le nuage, la maison,
l'oiseau, le papillon, le soleil, la souris, la voiture.

Composer avec "Paysage 2"

- Trouver le nom des dessins disponibles

Consultez le livre-imagier

- Faire apparaître le premier dessin

Clavier : tapez le nom de l'objet précédé de l'article, puis d'un espace

En cas d'erreur, la faute est signalée par un bip sonore et la lettre erronée est effacée

- Déplacer le dessin sur l'écran

Clavier : tapez sur les flèches de direction

- Fixer le dessin à l'écran et passer au suivant

Crayon: pointez la touche ENTREE

Clavier : Tapez sur la touche ENTREE

Puis tapez le nom de l'objet suivant

- Supprimer le dernier dessin obtenu

Clavier : tapez sur la touche EFF

- Gommer complètement l'écran

Clavier : tapez sur la touche RAZ

- Imprimer votre composition

Crayon: pointez la touche FIN

puis au bip sonore la touche IMP

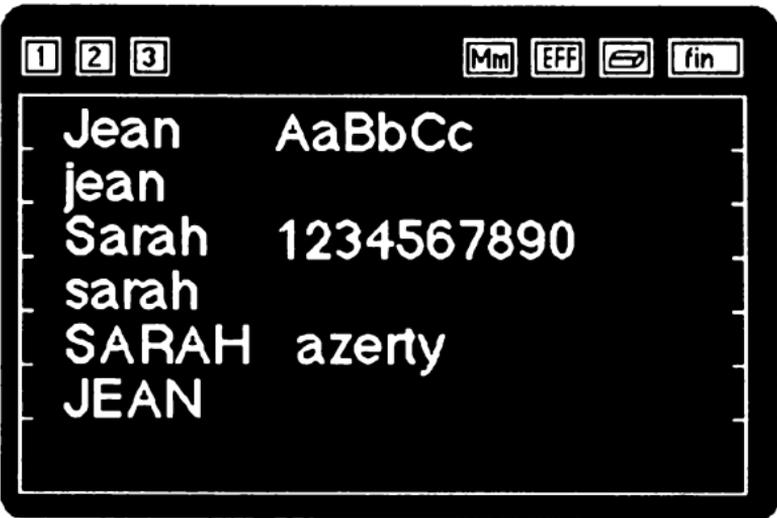
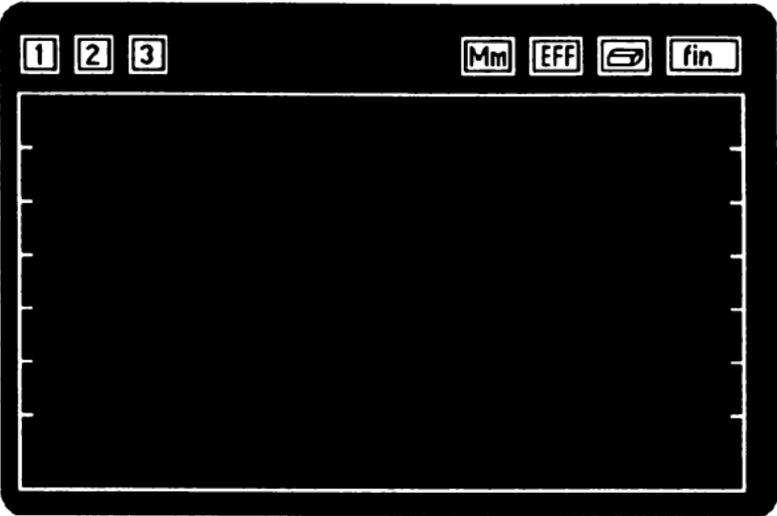
Clavier : tapez sur la touche INS

puis sur la touche i (comme imprime)

- Quitter "Paysage 2" et revenir au menu

Crayon: pointez la touche FIN

Clavier : tapez sur la touche INS



ECRIRE

Editeur de texte élémentaire qui permet d'écrire 6 lignes de texte en lettres majuscules ou minuscules et en 3 couleurs.

- Ecrire

Clavier : tapez votre texte

- Déplacer votre curseur

Clavier : tapez sur les flèches de déplacement

- Effacer la dernière lettre qui précède le curseur

Crayon: pointez sur la touche EFF

Clavier : tapez sur la touche EFF

- Gommer tout l'écran

Crayon: pointez sur la touche gomme

Clavier : tapez sur la touche RAZ

- Changer la couleur de l'écriture

Crayon: pointez la touche: bleu, blanc ou rouge

Clavier : tapez sur la touche "retour chariot" puis sur la touche 1, 2 ou 3

- Passer en mode MAJUSCULE ou minuscule

Crayon: pointez la touche M/m

Clavier : tapez simultanément sur la touche "Maj"et sur la barre d'espace

- Obtenir un caractère accentué (é, è, ù, ç, à)

Clavier : tapez successivement sur la touche ACC, puis sur la touche du caractère désiré

- Imprimer votre texte

Crayon: pointez sur la touche FIN puis au bip sonore sur la touche IMP

Clavier : tapez sur la touche INS puis sur la touche i (comme imprime)

- Quitter "Ecrire" et revenir au MENU

Crayon: pointez la touche FIN

Clavier : tapez sur la touche INS

la maison



fin

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

la maison



fin

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

..

ENTREE

la maison



fin



| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

14

ENTREE

IMAGIER

Exercice de reconnaissance des mots. L'ordinateur affiche l'un des 20 mots du programme et l'enfant doit trouver ce mot dans le livre. Il doit alors indiquer le numéro de la page sur laquelle le mot est écrit et illustré.

- Choisir le crayon ou le clavier

Crayon: pointez sur la touche optique (cf pictogramme de la touche du crayon optique)

Clavier : tapez sur la touche (cf pictogramme du retour chariot) : 2 points doivent apparaître à l'écran

- Donner le numéro de la page

Crayon: pointez sur l'écran le numéro de page correspondant au mot demandé

Clavier : tapez au clavier le numéro de page correspondant au mot demandé : les chiffres viennent s'afficher sur les points,

pour les chiffres compris entre 0 et 9

tapez O1, O2, O3...

ou tapez 1, 2, 3... puis tapez sur la touche

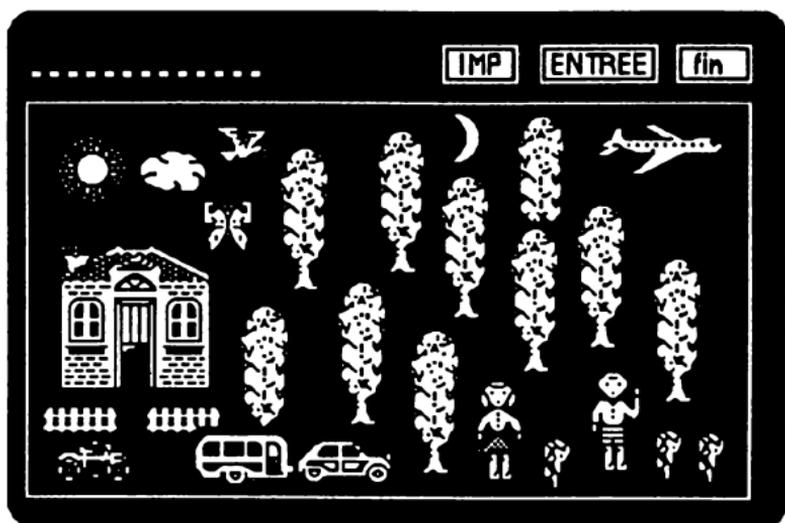
ENTREE

Recommencez autant de fois que vous le souhaitez

- quitter le programme "Imagier"

Crayon: pointez sur la touche FIN

Clavier : tapez sur la touche INS



L'EXPERIENCE D'UN INSTITUTEUR

Une situation d'apprentissage indépendant

"PAYSAGE a,b,c" est un moyen efficace de mettre les enfants dans des situations d'apprentissage indépendant. Du point de vue des enfants ce qui compte c'est ce qu'ils auront fait, le dessin qu'ils auront réalisé. Mais, par ailleurs, je ne peux pas m'empêcher de constater ce qu'ils auront appris en essayant de réaliser leur projet.

Ils acquièrent des connaissances sur la nature de l'écrit (repérage dans la page, sens de l'écriture, connaissance et discrimination des lettres...) ainsi que sur sa fonction et tout particulièrement quand une imprimante est connectée (production d'informations à conserver, à adresser : correspondance, à publier : annonce...)

En tapant au clavier, ils combinent des lettres entre elles d'abord au hasard, puis ils prouvent qu'ils donnent du sens à ces combinaisons quand ils tapent des mots : c'est une activité synthétique.

Parallèlement, ils essaient de reconnaître les mots dont ils ont besoin en prenant des indices d'abord rudimentaires puis de plus en plus fins : c'est une activité analytique.

Conscient de l'apport de ces programmes, je peux aborder l'apprentissage de la lecture avec beaucoup de sérénité : les enfants ont appris à travailler seuls. Ils sont intéressés par l'écrit. Ils connaissent son utilité et savent que ce langage est à leur portée. Ils connaissent les lettres. Ils ont déjà une certaine idée du fonctionnement de l'écrit. Ils reconnaissent dans les textes qu'on leur propose les mots de "Paysage" et s'en servent de référence pour essayer de comprendre les mots semblables. Ils ont de l'appétit.

Dès lors, il me semble que ma tâche est plus simple : il me suffit de mettre à leur disposition de quoi poursuivre cet apprentissage en les aidant. Ainsi, ayant abandonné méthode et manuel, nous lisons des livres au cours préparatoire dès le début de l'année. J'essaie d'intervenir le moins possible dans les processus de compréhension que chaque enfant a mis en place. En fait, j'ai plus confiance dans leur capacité d'apprendre que dans ma capacité à enseigner.

Paysage :

un outil de composition graphique

Le programme "PAYSAGE" permet aux enfants de créer une composition graphique à l'aide de vingt motifs prédéterminés, ceci dès la section enfantine.

J'ai été impressionné par la capacité d'attention dont les enfants pouvaient faire preuve à cette occasion. L'aspect très soigné des dessins y est sans doute pour beaucoup. Les enfants les plus jeunes ont l'impression de s'égaliser aux adultes dans une activité qui leur semble peut-être un peu magique.

Dans un premier temps, ils se servent du crayon optique pour faire apparaître les motifs. Les plus jeunes s'inquiètent peu de ce qui va apparaître pourvu qu'il se passe quelque chose sur l'écran. La composition se construit alors au gré de circonstances fortuites et les enfants se plaisent à commenter à haute voix ces avatars. Mais ils se montrent vite exigeants et leur choix est de moins en moins hasardeux quand ils ont une idée précise du résultat qu'ils souhaitent obtenir. A ce stade, ils ont mémorisé l'emplacement des mots dans la liste et s'amuse parfois à la réciter.

Les enfants qui ont acquis une expérience initiale en viennent à utiliser le clavier pour faire apparaître les motifs. Ils peuvent alors accéder aux vingt motifs. Ils se servent du livre-imagier fourni pour taper les mots. Les erreurs sont assez fréquentes au début mais elles ne portent pas à conséquence : le mot n'est pas effacé, il faut essayer une autre lettre. Grâce à la persévérance dont les enfants sont capables de faire preuve, leur connaissance des lettres de l'alphabet s'affine. Certains s'évertuent à faire apparaître tous les motifs ou à couvrir l'écran du même motif. Plus tard, ils en viennent à taper de mémoire les mots les plus usuels. Il faut dire que l'aptitude à recopier un modèle se développe parallèlement avec l'utilisation de "Ecrire".

"Paysage" permet d'obtenir de belles compositions. Comme les dessins sont toujours les mêmes, les enfants recherchent des idées originales. Il est bien sûr important de valoriser les réalisations originales et de les commenter collectivement. Il peut s'agir de l'illustration d'une histoire, d'une recherche de motifs, du détournement d'un motif...

Écrire :

un outil d'expression.

C'est un éditeur de texte extrêmement simple. Il permet aux enfants de faire connaissance avec le clavier et l'alphabet. A ce stade, les enfants semblent taper n'importe quoi mais une observation plus attentive montre que c'est une véritable exploration. Ils veulent connaître l'effet de chaque touche.

Cette première exploration débouche sur des combinaisons régulières de lettres ou de couleurs. Mais ce que les enfants aiment par dessus tout, c'est taper leur prénom. Ils en tirent une grande fierté. Certains éprouvent le besoin de couvrir l'écran de leur prénom. Il s'ensuit que ces lettres sont parfaitement connues et qu'elles servent souvent de références pour les autres : l'enfant dont le prénom contient un d n'ignore pas le b.

Les enfants cherchent aussi d'autres modèles à recopier, le livre-imagier est un excellent support pour cette activité. Par la suite, les enfants s'avèrent tout à fait capables de recopier des phrases et même des textes qu'ils me dictent et que j'écris sur un papier. Il peut s'agir d'un texte libre, d'un message à l'adresse des autres enfants, d'un poème...

Imagier :

un exercice de reconnaissance des mots

Les modules précédents favorisent une démarche synthétique : les enfants assemblent des lettres pour constituer des mots. Le module "Imagier" est un exercice qui favorise une démarche analytique. Ce module complète donc harmonieusement les deux premiers.

L'ordinateur affiche l'un des vingt mots et l'enfant doit trouver ce mot dans le livre-imagier. Il doit alors indiquer le numéro de la page sur laquelle le mot est écrit et illustré.

Dès que les enfants comprennent la consigne et le sens de la tâche, ils cherchent avec beaucoup de patience le mot proposé. J'ai remarqué qu'ils prennent des indices qui leur permettent de perfectionner leur recherche : longueur du mot, première lettre... Mais, à force de revoir les mêmes mots, la recherche dans le livre-imagier n'a plus pour but que de confirmer leur hypothèse.

CONSEILS AUX UTILISATEURS

L'apport d'une imprimante

Le programme "Paysage" a été conçu pour permettre des copies d'écran sur une imprimante.

Les enfants commentent la composition réalisée avec "Paysage" en utilisant "Ecrire" ou ils illustrent le texte imprimé avec "Ecrire" en utilisant "Paysage". Les petits sont particulièrement fiers de réaliser des dessins aussi beaux que ceux des grands et de les emporter chez eux pour les montrer à leurs parents. L'utilisation des modules "Paysage" et "Ecrire" prend alors tout son sens. "Paysage" et "Ecrire" se complètent et peuvent être considérés comme un outil d'expression mettant à la portée des enfants la correspondance, la réalisation d'annonces, de livres ou de bandes dessinées.

Réguler l'accès à l'ordinateur

Il est important d'apporter une solution au problème de l'accès à l'ordinateur. Certains enfants risquent d'accaparer le clavier. Par exemple, j'ai mis à leur disposition une minuterie qu'ils remontent eux-mêmes. Quand ils entendent la sonnerie, ils savent qu'ils doivent céder leur place. Ce système a surtout fonctionné en début d'année, quand les enfants sont impatients. C'est à chaque classe de trouver une solution pour organiser l'accès à l'ordinateur (horaires, fréquentation quotidienne, travail à deux...)

Pour pouvoir contrôler l'accès à l'ordinateur , il faut garder une trace du passage des enfants. Ils peuvent noter eux-mêmes leur passage dans un tableau. Les plus jeunes notent leur passage par une croix, les plus avisés mettent l'initiale du nom du programme qu'ils ont utilisé :

| | |
|---|----------------|
| p | pour "Paysage" |
| e | pour "Ecrire" |
| i | pour "Imagier" |

Le suivi

"PAYSAGE a,b,c" ne contient aucun module de contrôle. Il ne paraît pas opportun de savoir quel est le "score" de tel enfant dans le module "Imagier". On retomberait dans les stéréotypes scolaires dont "PAYSAGE a,b,c" veut se démarquer. J'ai remarqué que les enfants sont capables d'apprécier eux-mêmes ce qu'ils font.

Par contre, il n'est pas inutile de prendre le temps de parler avec eux (individuellement ou collectivement) de ce qu'ils ont fait. Cela permet d'apprécier un texte, de commenter une composition, de confronter des stratégies de reconnaissance des mots...

Par ailleurs, chaque enfant pourrait avoir une fiche de suivi. Sur cette fiche serait notée la date à laquelle il s'est montré capable de faire quelque chose de nouveau, Ex :

| jean | | grande section | |
|--------------------------|--|----------------|--|
| <input type="checkbox"/> | je sais faire rentrer le bonhomme dans la maison | 10/9 | |
| <input type="checkbox"/> | je sais taper des lettres. | | |
| <input type="checkbox"/> | je sais copier mon prénom. | | |
| <input type="checkbox"/> | je sais faire un dessin avec 20 mots. | | |
| <input type="checkbox"/> | je sais retrouver les mots dans l'imagier. | | |

NOTES

NOTES

NOTES

Producteur :

Centre Mondial Informatique et Ressource Humaine

Direction du Groupe Apprentissage :

Rachel COHEN

Conception :

Frédéric DENIZET

Réalisation :

Catherine PLAISANT, Joëlle CORRIOL

Moyens techniques :

Pascal COSSERY

Expérimentation :

Michelle BARRIERE, Jacques NAYMARK, Claire STAMBAK

Documentation :

Carolyn HALFTER

Secrétariat :

Françoise BOUGARD

Graphisme :

Jean-Yves DERRIEN

Adaptation sur Thomson:

André BENOISTON



Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés, réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

TO7, TO7/70, MO5 sont des marques déposées par la société Thomson.

Composition et mise en page du livret sur Macintosh et LaserWriter

Macintosh et LaserWriter sont des marques déposées par Apple Computer Inc.