



ISSN 1145-3001

Moniteur 92

N°10

JOURNAL DES TECHNOLOGIES NOUVELLES EDUCATIVES

Octobre 1992



Ça presse à Meudon

- **Fabriquer un journal**
- **Un magazine télévisé**
- **Les mémoires des PC**
- **Bien présenter des documents**

Statistiques en cartes : les Hauts-de-Seine de 1945 à 1990

- un livret explicatif
 - huit dossiers
 - La population des Hauts-de-Seine
 - Travailler dans les Hauts-de-Seine
 - Conditions et qualité de vie
 - Industries et commerces
 - Enseignement et éducation
 - Pratiques politiques
 - Evolution du paysage urbain
 - Résultats du recensement de 1990
- Prix : 185 F au CDDP 92
(165 F avant le 1^{er} janvier 1993)

Si dans un premier temps l'informatique représente une augmentation de travail, une perte de temps liée à la prise en main de l'outil, elle apporte rapidement en contrepartie une nette amélioration de la qualité et de la rapidité d'exécution.

Le maître doit être convaincu qu'il n'aura pas de surcroît de travail de préparation : la rédaction et la réalisation du journal correspondent à des disciplines et à des activités déjà pratiquées avec des formes différentes.

Mise en œuvre

Quatre demi-journées pédagogiques encadrées par l'instituteur-animateur

et le professeur de l'I.U.F.M. ont permis l'approche du logiciel de PAO, une réflexion sur l'écrit, une application dans deux classes représentées.

Les matériels permettent la saisie de texte sur nano-réseau avec l'*Ecrivain*,

la conversion en format compatible PC et impliquent l'équipement progressif des écoles avec des PC (commune, PAL).

Les participants, un maître de chaque école de la circonscription plus particulièrement intéressé par l'évolution

d'un journal dans son école, se sont engagés à réaliser un premier journal au moins dans l'année et ont bénéficié du soutien d'un animateur.

Permettre à toutes les écoles de la circonscription de réaliser, avec l'assistance informatique, un journal d'école, tel est l'objectif que s'était fixé l'équipe d'animation.

(suite page 3)

EDITORIAL

UN JOURNAL, DES JOURNAUX

Parfois on me demande : « mais pourquoi faire un journal scolaire ? » et je sens le poids des ans qui me tombe sur les épaules ... il y a tant à dire ! Alors prenons le problème à l'envers : constatons que depuis des décennies des jeunes, souvent aidés par leurs enseignants écrivent des journaux. Reconnaissons que, presque à chaque fois, ils vivent là une aventure exceptionnelle, une découverte de l'écriture, de la pensée, du rapport avec autrui, bref une autre relation de l'identité.

Depuis quelques temps, ces journaux fleurissent de plus belle. Les techniques contemporaines de la mise en page et du dessin, de l'esthétique de présentation à partir d'ordinateurs accessibles sur le marché rendent extrêmement attrayante la fabrication d'un journal.

Alors puisqu'on peut faire le pari que de tout temps les enfants, les adolescents cherchent à poser leurs questions et qu'ils le font - parfois avec maladresse, parfois avec brio - à travers leurs journaux, que les techniques modernes autorisent une présentation de qualité de cette parole, conjuguons les deux ! (mais on peut faire un journal scolaire si on n'a pas d'ordinateur. Il existe de superbes journaux faits à la main).

Au fait, n'avez-vous pas un projet de journal qui dort quelque part et qu'il s'agirait de mettre en route ?

Jacques Gonnet
Directeur du CLEMI

Télescope

**l'hebdo qui regarde la télé
autrement**

Journalistes et enseignants mettent en commun leurs compétences. Chaque semaine, ils choisissent, présentent, analysent des émissions et indiquent des pistes concrètes d'utilisation en classe. Des professionnels de l'audiovisuel parlent aux professionnels de l'Éducation et réciproquement

Abonnement (30 numéros par an) : 200F
TDC + Télescope : 395 F

CNDP Abonnements BP 107 - 05
75224 Paris cedex 05



LA REVUE DE PRESSE

Cette rentrée micro rime avec chute vertigineuse des étiquettes. Suite à l'arrivée des clones d'IBM et Compaq en juillet dernier, les prix ont littéralement plongé de 30% en moyenne ! Dans ce contexte, faut-il attendre ou acheter, mais alors, où et à quelles conditions ?

Bien sûr les différents magazines de septembre, sensibles aussi à ce phénomène de marché, se sont mis en quatre pour apporter des éléments de réponse. Ainsi *Soft et Micro* passe en revue vingt constructeurs : choix technologiques, politique financière et commerciale avec de très intéressantes interviews de leur dirigeants.

Les autres revues ciblent leur tests sur des machines. *SVM* et *InfoPC* s'attardent sur les 386SX qui ont encore quelques beaux jours bureautiques devant

eux. Avec ces deux comparatifs, une centaine de machines sont passées au crible. Conclusion : les plus chères ne sont pas toujours les meilleures. Consommateur, à vos comparatifs !

L'Ordinateur individuel a choisi une autre démarche avec un plafond de prix pour sélection. Mais au-delà des prix bruts, il faut prendre en compte la solidité financière du constructeur et les services et garanties proposés. En effet comme le souligne l'Olo F.Y. Le Gal dans *InfoPC*, nombre de petits ensembliers et distributeurs ne pourront pas résister à cette guerre d'usure livrée dans le monde de la micro-informatique, et qui fait des ravages jusque dans « la cour des grands ». Que fera alors l'utilisateur avec sa machine en panne ?

Maury Lionel
Instituteur animateur en informatique



FLASH

Les « dossiers de l'Ingénierie Éducative » (CNDP) proposent des résultats d'expertises à visées pédagogiques sur les médias, des études et des conseils en matière d'intégration des technologies dans le contexte éducatif, des exemples de pratiques pédagogiques.

Dossiers parus :

N°1 Nouveaux équipements informatiques pour les écoles

N°2 Utilisation des logiciels Thomson sur compatible PC

N°3 Informatique pédagogique. J'équipe mon école

N°4 Équipements informatiques des écoles. Tests et conseils

N°5 Les réseaux informatiques

N°6 Exploitation de réseau : logiciels en licence mixte

N°7 Sciences physiques : utilisation de logiciels d'acquisition de données

N°8 Les réseaux audiovisuels

Vous pouvez vous les procurer gratuitement en écrivant à :

CNDP, Service de l'informatique éducative,

31, rue de la Vanne BP 359 - 92541 Montrouge Cedex

A paraître, un dossier consacré aux « dispositifs de montage vidéo Hi8 et S-VHS ».

.....

Un numéro spécial est consacré aux réseaux pour l'enseignement :

Informatique :

des réseaux pour l'enseignement

En vente au CDDP92 - prix : 85 F

Un journal, une école

Suite à l'atelier de circonscription, en galop d'essai le premier journal a été un journal de classe. Aujourd'hui, c'est un journal d'école (2 à 3 parutions par trimestre).

L'organisation du travail concerne d'abord l'équipe enseignante qui a opté pour quatre rubriques principales : la *Une* avec son « scoop », l'*actualité*, la *vie de l'école*, les *divertissements*. Les maîtres de chaque classe choisissent au début de chaque période le thème qu'ils vont traiter, s'engageant à respecter le calendrier.

Du choix à la remise des textes, le travail appartient alors à la classe.

De la maternelle, aux CP, CE et classes de perfectionnement, l'article retenu pourra être un texte collectif ou le texte d'un élève, choisi par la classe.

Au CM, c'est l'occasion de mettre en évidence (conformément aux programmes), les techniques de fabrication d'une publication : production d'écrit, répartition des tâches et organisation sociale du travail, utilisation de logiciels outils et aboutissement de la production matérielle d'une publication.

La rédaction des articles s'organise sur la base d'une information succincte (type dépêche ou thème), la recherche de l'information (préparation de questionnaires, entrevues ou enquêtes...) et la rédaction de l'article dans le style de la publication.

La découverte du monde de la presse amène à connaître les professions (intervention d'un parent journaliste), les règles de fabrication d'une publication (délais, répartition du travail, importance des textes et illustrations, choix des présentations) et l'utilisation du vocabulaire spécifique (la *Une*, l'*ours*, le *chemin de fer*, la *copie*).

Le dernier maillon de la chaîne est

technique. L'équipe de maquettistes, typographes en herbe et techniciens de la mise en page assure cette tâche par roulement dans le cadre des ateliers décloisonnés.

Travail en ateliers

Réservé aux CM, les enfants saisissent les textes sous *Works*. La taille de chaque article est précisément connue et s'évalue en nombre de caractères (nombre de lignes x longueur moyenne d'une ligne). Ils réalisent le *chemin de fer* : classement des articles dans les différentes pages selon les rubriques.

remises au format par agrandissement ou réduction.

Les enfants face à l'écrit

Par la confrontation avec l'écriture d'articles destinés à des lecteurs nombreux et extérieurs à l'école, les enfants prennent conscience de la nécessaire lisibilité d'un texte (voir *Fiche pédagogique*).

Les difficultés de mise en œuvre résident principalement dans la compréhension du rôle de la *feuille de style* et plus particulièrement de l'utilité des formats de paragraphe. La plupart des

Vous trouverez au CDDP 92 :

des logiciels de PAO

<i>Timeworks Publisher 2</i>	<i>Guillemot international</i>
<i>Finesse</i>	<i>Logitech</i>
<i>Publisher sous Windows3</i>	<i>Microsoft</i>
<i>PageMaker 4.0 sous Windows</i>	<i>Aldus</i>
<i>Personal Press pour Macintosh</i>	<i>Aldus</i>

des périphériques de traitement de l'image

<i>Scanner Scanman 32</i>	<i>Logitech</i>
<i>Scanner Mars 105</i>	<i>Marstek</i>
<i>Fotoman (photographies numérisées)</i>	<i>Logitech</i>

La maquette de chaque page, assez précise, obtenue par découpage-collage, simplifiera le travail lors de la mise en page (voir *Fiche pédagogique*).

Celle-ci se fait avec le logiciel *Timeworks Publisher* page par page. La *feuille de style* étant préparée pour toutes les publications, il ne reste plus aux enfants qu'à tracer les cadres, importer et placer les textes, affecter les divers attributs (*paragraphes, bordures et fonds de cadre*).

La *feuille de style* comporte les formats « texte », « titrarticle », « titrubr », « sous-titre », « signature ». Il n'y a pas de réécriture des textes, chaque classe porte la responsabilité de la copie qu'elle a fournie.

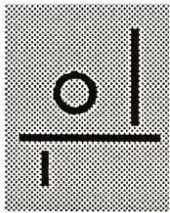
Les illustrations sont la plupart du temps des photocopies de dessins d'enfants

collègues, à l'issue des premières réalisations demandent à améliorer la présentation en la rendant plus homogène. Ils ont besoin d'un moule permettant de faire tous les numéros. L'expérience a prévalu sur le discours.

La nouvelle version de *Timeworks Publisher* améliore considérablement le travail. Pour le néophyte qui abandonne son travail, la *feuille de style* ad hoc est automatiquement rechargée !

Il est apparu indispensable de fournir à chaque école la *feuille de style* standard qui permet de faire face aux exigences minimales d'un journal d'école. A chacun de la faire évoluer...

Francine Malki,
I.A.I. 15^e circonscription
Marie-Françoise Bris,
I.U.F.M. Antony



Apprentis-reporters

A l'occasion de la semaine sur la presse, des élèves deviennent maître d'œuvre d'un magazine télévisé.

LES élèves de 4^e2 et 3^e1 du collège André Doucet ont expérimenté, à l'occasion de la Semaine de la presse à l'école, un magazine télévisé centré sur le thème de leur environnement scolaire. L'adoption du principe télévisuel du journal est justifiée par la présence dans le collège d'un *médiapôle* qui permet aux élèves de manier un matériel vidéo de reportage et de montage.

Cette action ponctuelle a prolongé une expérimentation qui a débuté à la rentrée scolaire 1991-92. La Semaine de la presse en fixant des objectifs de diffusion a concrétisé ce travail et dynamisé nos élèves. Ils profiteront d'une journée parents-élèves pour montrer leurs réalisations sur le même principe que « Reporter » où le présentateur fait expliquer à chaque équipe de reportage les raisons de leur projet.

D'une étape à l'autre

Les sujets proposés et retenus par les élèves sont divers. Ils relèvent de l'opportunité comme l'inauguration du service imagerie médicale de l'hôpital de Nanterre ou le déménagement des usines Renault, ou encore de leur immédiat intérêt telle la transformation du quartier par l'axe Défense-Seine. Ils ont voulu aussi parler d'eux-mêmes à travers des interviews d'enfants de divorcés, de la sélection d'un élève au cham-

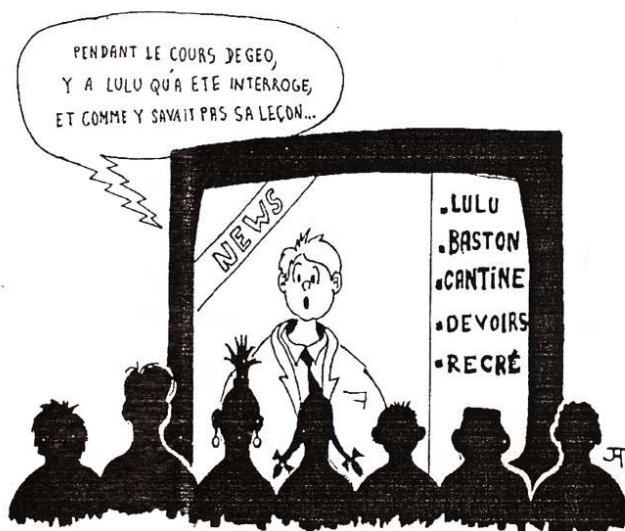
pionnat de France de tir ou de leur intérêt pour le dernier clip de Mickael Jackson.

Le caractère ludique de la vidéo, du maniement de l'image a été un facteur déterminant de leur implication dans ce travail. Le passage qui s'est accompli entre le premier élan marqué par la

nage et de montage. Après quoi, ces élèves ont pu à leur tour encadrer leurs camarades aux différentes étapes de manipulation.

Vous avez dit « profits » ?

Nous avons remarqué que nos élèves qui rechignent souvent durant les cours à s'impliquer dans un travail classique et quotidien ont complètement adhéré à ce projet qui mettait entre leurs mains un matériel technique complexe que bien des adultes ont du mal à appréhender. En outre ce matériel les a amenés dans un schéma d'apprentissage classique de formation du savoir par la recherche de documents, donc par la nécessité de lire, puis par celle de rédiger et enfin par celle de s'exprimer oralement. Ils ont accompli ces différentes tâches avec toujours

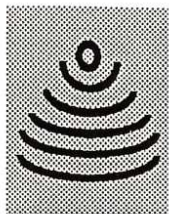


lucidité et l'enthousiasme, et le travail de recherche n'a pas entamé les effets de départ. Quand ils se sont réunis par groupes pour récolter les renseignements, élaborer les questionnaires puis un scénario pour le tournage, enfin un plan de montage, aucun découragement ne les a saisis. Quelque peu « effrayée » par le caractère spéculatif des questionnaires et du plan de montage, une équipe a préféré se spécialiser dans le tournage. Elle a dû passer alors par un apprentissage du matériel de tour-

le même intérêt.

L'image et le son ne sont pas des domaines inconnus pour eux. Ils les consomment quotidiennement. Mis en situation de reporters, ils ont franchi une étape supplémentaire en devenant diffuseurs d'un savoir dont ils sont les maîtres d'œuvre.

Marie-Christine Chanudeaud
Gilbert Lazaroo
Collège Doucet, Nanterre



Question de mémoire !

Après deux articles de « remise à niveau », vous voilà maintenant prêts à vous ruer sur votre beau matériel flambant neuf. Il est temps de parler technique !

ALLONS bon ! vous exclamez-vous. Mais, que diable ! Des enseignants dignes de ce nom ne vont quand même pas faire fonctionner un matériel en boîte noire sans mettre leur nez dans le pourquoi et le comment !

Trêve de galéjades ! Il ne s'agit pas uniquement de curiosité malsaine. Le fait d'avoir quelques notions du fonctionnement de la machine facilitera grandement la compréhension de certaines manipulations qui vous seront ensuite forcément nécessaires à un moment ou à un autre.

De l'information... des fichiers...

Informatique = traitement automatique de l'information. Cette information se présente sous la forme de codes 0 ou 1 (chiffre binaire ou Blnary digiT, le fameux **bit** ou encore courant ou pas courant pour notre machine) qui prennent du sens par groupes de huit : un **octet** (nombre binaire). Du sens ?

Il peut s'agir d'un code interprétable par la machine comme une commande (« je dois faire ça ! »). Nous avons alors à faire à un **logiciel**, écrit par un informaticien qui sait parler à la machine et qui doit décomposer pour elle ce qui apparaît à l'écran. Ces codes sont alignés par milliers dans un **programme** qui, enregistré sur une disquette, devient un **fichier**. Ces fichiers sont normalement intouchables ; on les utilise, c'est tout !

Il peut aussi s'agir de données produites par un logiciel. Par exemple : un

texte issu d'un traitement de texte où un octet représentera alors une lettre du texte (ce code est d'ailleurs reconnu par tous les logiciels, c'est le **code ASCII** du nom d'une norme américaine). L'utilisateur qui a créé ces fichiers les manipule, les modifie, les copie et les efface à sa guise.

Ajoutons à ces deux sortes de fichiers les fichiers-système qui interviennent en amont des logiciels pour permettre à la machine de gérer les informations.

Tous ces fichiers sont en effet disponibles sur une disquette insérée dans un **lecteur de disquette** ou sur un **disque dur** permettant des enregistrements magnétiques des informations. Ce sont les **unités de mémoire de masse** qui peuvent être considérées comme des « garages à informations », les **périphériques** (même si ces unités sont incluses dans le boîtier de l'ordinateur).

Des mémoires de masse...

Les disquettes peuvent être souples et au format 5 pouces 1/4 ou rigides et au format 3 pouces 1/2. Leur capacité varie respectivement de 360 **kilo-octets** (1 ko = 2^{10} octets soit 1024) à 1,2 **méga-octets** (1 Mo = 1 million d'octets) et de 720 ko à 1,44 Mo. Le 3"1/2 remplace de plus en plus le 5"1/4. Avantage des disquettes : elles sont amovibles. Défauts : leur capacité limitée et leur vulnérabilité.

Les disques durs, quant à eux, ne sont généralement pas amovibles (cela commence à se faire) mais ils bénéficient

d'une capacité plus importante : pas moins de 40 Mo à l'heure actuelle (soit 120 disquettes 5"1/4 de base).

L'utilisateur du disque dur aura ainsi, directement disponible sans manipulations de disquettes, l'ensemble du système, de ses logiciels et de ses données. Il convient de faire de temps à autre du ménage sur le disque, sinon l'accumulation de données périmées viendra à bout de la plus importante des capacités de stockage.

L'avantage de tous ces supports par rapport à l'antique lecteur de cassettes THOMSON est la possibilité d'accéder rapidement à n'importe quel fichier : le disque tourne et une tête de lecture se déplace. Le disque dur est en fait une pile de disquettes armée de plusieurs têtes de lecture. Le système permet de gérer l'écriture et la lecture des fichiers ainsi que leur repérage.

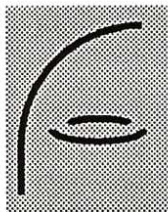
D'autres supports voient le jour comme le **CD-ROM** ou disque optique laser d'une capacité de plusieurs **giga-octets** (1 milliard). Ils sont inscriptibles ou non, et bientôt ré-inscriptibles.

Rappelons que sur tous ces supports, l'information est stockée. Pour l'utiliser, il faut la charger dans la mémoire de l'ordinateur.

Encore de la mémoire...

Attention, il ne s'agit plus cette fois-ci de support magnétique mais bien d'une partie de l'appareil électronique qu'est l'ordinateur. On peut parler de petites

(suite page 7)



Rencontrer HALO.DPE

Ce logiciel de présentation graphique de documents est un utilitaire qui permet de réaliser facilement en-têtes, dessins, schémas, tableaux, grilles

L'INTÉRÊT d'HALO.DPE réside dans ses multiples possibilités d'utilisation. On peut ainsi :

- Visualiser l'ensemble d'un travail pour en corriger un détail (page entière ou zoom).
- Scanner une image puis la travailler (nettoyage, modifications...).
- Présenter sur un même document du texte et des illustrations.
- Constituer une bibliothèque de documents adaptables à des situations variées.

cuter de multiples dessins aux tracés fins, gras ou en pointillés. Il permet de tramer l'intérieur de ces figures, de modifier leurs dimensions, de les déplacer, de les reproduire ou de les faire

et permanent qui facilite la réalisation des différentes figures.

Bien que ce ne soit pas un traitement de texte, il vous est possible d'écrire des textes avec différentes polices de caractères (gothique, cursive, classique...) pour préparer des documents à remettre aux élèves ou réaliser des transparents, toujours nets, sans collage ni blanc.

Ses domaines d'utilisation sont variés : chimie, technologie, biologie (voir illustrations...). La possibilité de fabriquer des graphiques, organigrammes, cartes, bilans, en fait un outil utilisable aussi en économie, en mathématiques ou en histoire et en géographie.

HALO.DPE fonctionne sur compatible PC sous DOS (version 2.0 et suivantes). Un disque dur est recommandé et une souris s'avère indispensable.

Joel Denieul
PLP2 Maths-Sciences
Antony

SOUSIS		SOUSIS	
gauche	droite	gauche	droite
effacer la page	sortir du logiciel	scanner	
charger sur disque dur		impression	
écrire	choix de l'écriture	décalage collage	choix
colorier		publisation	choix de taille de publication
dessiner		gomme	choix
tracer des droites	choix multiple	retournement 1/4 de tour	choix
loupe	choix	quadrillage	choix du quadrillage
cercle	choix	carres	choix de traces

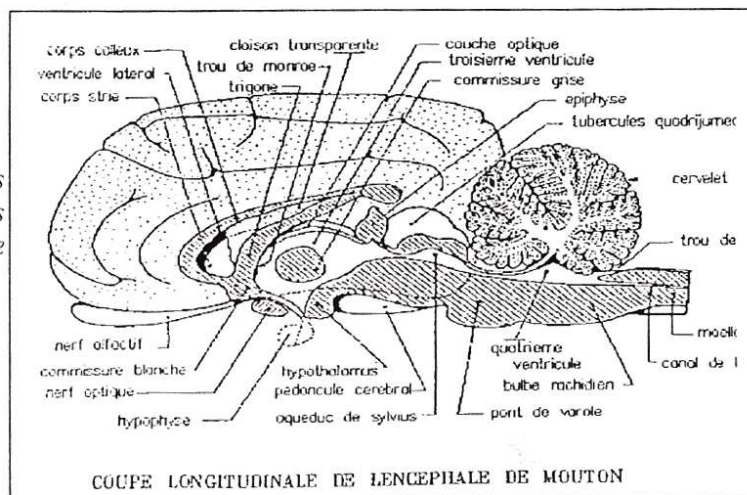
menu de Halo.dpe

HALO.DPE permet en effet de tracer, des lignes droites ou des courbes, des figures géométriques simples (cercles, ellipses, carrés, triangles...). Il peut exé-

images scannées et retravaillées avec Halo.dpe



pivoter. La correction des images se fait facilement grâce au zoom sur un point précis en utilisant la loupe. D'autre part, l'indication, à l'écran, des coordonnées du curseur permet un repérage précis



COUPE LONGITUDINALE DE L'ENCEPHALE DE MOUTON

Les enseignants intéressés peuvent consulter une version, en anglais, du logiciel HALO.DPE au CDDP 92. Tél. : 47 45 53 53 poste 53

« cases » électroniques qui peuvent recevoir du courant (1) ou non (0). Le **micro-processeur**, un composant électronique, véritable cerveau calculateur de l'ordinateur, ne fait que manipuler et calculer sur ces nombres qui sont dans sa mémoire. Quand on appelle un logiciel ou des données, ceux-ci sont chargés dans la mémoire.

Mais en cours de travail et à la fin, il ne faudra pas oublier de sauvegarder les données qui auront été modifiées ou complétées pendant la séance de travail car cette mémoire est volatile et se « vide » à l'extinction de la machine.

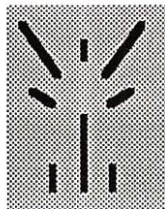
En cours de travail, d'autres fichiers peuvent être appelés : des morceaux de programme, des données (textes, dessins). Les logiciels, de plus en plus performants demandent toujours davantage de place en mémoire vive (256 ko sur les serveurs des Nanoréseaux, actuellement pas moins de 1 Mo sur un compatible PC).

On a parlé de **mémoire vive** (MEV, abréviation française ou **RAM** en anglais = Random Access Memory) car il existe aussi une **mémoire morte** (MEM ou ROM = Read Only Memory), électronique elle aussi, mais qui contient les informations de base nécessaires au démarrage de la machine et qui agit donc en amont du système jusqu'au moment où celui-ci intervient. Cette mémoire ne s'efface pas mais on ne peut pas y toucher.

Voilà qui va déjà sans doute vous donner à réfléchir ! Vous voyez bien que cela n'a pas été si dur !

Denis Brunet
I.A.I. 18^e circonscription

*Il est temps d'ouvrir cette rubrique à vos interrogations, vous, les fraîchement initiés.
Quel (s) domaine(s) vous paraît encore obscur, quelle piste intéressante vous semble mériter un développement ? Faites-nous part de vos remarques en écrivant au CDDP 92.*



TRUCS ET ASTUCES

Copie avec deux magnétoscopes de salon

Deux magnétoscopes sont indispensables pour copier ; ils peuvent être de formats différents (VHS, 8mm, V2000, Betamax) mais ils doivent être de même standard couleur (PAL ou SECAM), à moins de placer un transcodeur entre les 2 magnétoscopes.

Le principe d'installation est simple : on relie un magnétoscope lecteur à un magnétoscope enregistreur, lui-même relié à un téléviseur.

Copie par antenne

Un câble coaxial suffit, mais le résultat est très moyen. On relie la sortie antenne du lecteur à l'entrée antenne de l'enregistreur. Il faut sélectionner sur le synthoniseur (tuner) de l'enregistreur un canal qui sera réglé sur la fréquence du lecteur, ce dernier agissant comme un émetteur.

Copie par séparation de l'image et du son

Si vos magnétoscopes possèdent une prise Péritel, il suffit de relier ces deux prises par un cordon Péritel/Péritel. Aucun réglage n'est à effectuer, il suffit de mettre l'enregistreur en position auxiliaire.

- Si vos magnétoscopes possèdent seulement des entrées - sorties vidéo non séparées, relier les sorties du lecteur aux entrées de l'enregistreur par des cordons appropriés type Sony VMC 710 MF, mono.

- Si un magnétoscope possède une prise Péritel et l'autre simplement des entrées-sorties séparées, utiliser un cordon Péritel 4 cinch (2 sorties vidéo-son, 2 entrées vidéo-son) type Sony VMC 2104 F.

Raymond Rocher
CPAIEN audio-visuel

Conversion originale

De plus en plus de logiciels de mise en page et de création graphique proposent des « bibliothèques » (stock d'images) ; l'arrivée en masse des scanners à main, comme le Scanman de Logitech, permet en outre de générer des illustrations

Question classique en informatique : y-a-t-il compatibilité entre ces différentes sources ?

Loin s'en faut... L'image numérisée par votre scanner préféré n'est pas forcément directement compatible avec votre logiciel de mise en page.

Vous pouvez également avoir accès à une bibliothèque de dessins, issue d'un autre logiciel, tout aussi incompatible...

Une image est essentiellement caractérisée par les 3 lettres de son extension (qu'on nomme aussi format). On trouve les .TIF, .GEM, .BMP, .MAC, .PCX, etc... Cependant, il existe des programmes utilitaires qui assurent le passage d'un format à un autre.

Si vous êtes l'heureux possesseur d'un des premiers Scanman, vous disposez de 3 utilitaires de conversion. En effet, dans son infinie bonté, M. Logitech fournit

gracieusement ces programmes sur la disquette *Paintshow plus 2.21*. Ils se nomment **TIF2PCX.EXE**, **PCX2TIF.EXE**, et **MAC2TIF.EXE**. Le premier transforme le format .TIF en .PCX, inversement pour le deuxième, le troisième les .MAC en .TIF.

Votre regard brillant indique que vous avez compris l'utilité de ces conversions. En effet, *Timeworks Publisher 1.x*, logiciel de mise en page le plus répandu dans les écoles, ne reconnaît pas les formats .TIF, générés par le Scanman, tout aussi répandu. En revanche, il accepte les .PCX. L'opération est simple : si l'image scannée se nomme **LAXA.TIF**, se positionner dans le répertoire de *PAINTSHOW PLUS* et taper **TIF2PCX LAXA.TIF** et la conversion sera effectuée, après quelques secondes d'attente. Le fichier **LAXA.PCX** est maintenant présent dans ce répertoire (ainsi que **LAXA.TIF** d'ailleurs car l'opération préserve TIF).

N.B. Les dernières versions de *Scanman* sont livrées avec *Gray-touch* qui vous permet de choisir le format (.TIF, .PCX, ...) lors de la sauvegarde de l'image numérisée. *Timeworks 2* importe maintenant les images au format .TIF.

Michel Tournon
I.A.I. 9^e et 10^e circonscriptions



JEU CONCOURS

Le texte qui suit contient de nombreuses erreurs (de langage et de typographie). A vous de les retrouver.

Une journée bien remplie

Cette après-midi, je suis allé faire des courses au super-marché du bld C. de Gaulle car on y trouve des soldes intéressantes. J'y ai rencontré Mr. José Spéré, le P.-D.-G. bien connu et ami de Mlle Jessica Tastrofé, décédée il y a 10 ans. On vient d'ailleurs de commémorer l'anniversaire de sa mort. Mr Spéré, carapaçonné dans un épais manteau de suédine bleu-noir, m'affirma avoir des ennuis pécuniaires depuis qu'il avait perdu son portefeuille dans les dunes de sable du Sahara occidental.

Après qu'il soit parti, j'eus peur de sombrer dans une noire mélancolie: les ennuis des autres m'insupportent! Au rayon des livres, j'achetai Le misanthrope, L'homme qui rit et d'autres ouvrages, le tout pour 189 fr., 2 de ces livres étaient soldés.

Un grand noir, créole martiniquais, me vendit un globe terrestre: je comptai offrir cette mamppemonde à mon fils aîné, à l'occasion de la St Michel. Je fis en outre l'acquisition d'une bonne bouteille en espérant que le vin qu'elle contenait ne soit pas sophistiqué! Si oui, il ferait un excellent vinaigre que je parfumerais à l'echalote.

J'étais sorti depuis quinze mn et j'alluais ma 7ème cigarette. Ces dépenses somptuaires représentaient une somme conséquente.

Michel Tournon
I.A.I. 9° et 10° circonscriptions



BIBLIO

**Vous pouvez consulter au
CDDP 92 les revues suivantes :**

Médialog

Revue des technologies nouvelles dans l'éducation. Crdp / Mafpen de Créteil / Versailles.

La Pantoufle technologique

Bulletin des technologies éducatives dans l'enseignement. Cddp de la Charente.

La revue de l'EPI

Bulletin de l'association Enseignement Public et Informatique.

Elise et Célestin

Bulletin du secteur télématique de l'ICEM - pédagogie Freinet.

les mensuels de la presse informatique

**SVM micro - SVM mac - INFO'PC -
l'Ordinateur Individuel - PC maga-
zine - SOFT & micro - Langages &
systèmes**

quelques ouvrages

Pao par la pratique

R.W. Harris - Sybex 198F

Mise en page et conception graphique

P. Thérien - Sybex 278F

Maquette et mise en page

P. Duplan - Editions du Moniteur

Solution du problème paru dans le Moniteur 92 n° 9

Le roi Jean Bon 1^{er} a 53 enfants dont

17 enfants seuls

6 fois des jumeaux donc 12

4 fois des triplés donc 12

3 fois des quadruplés donc 12

Si vous désirez recevoir le détail des calculs, écrivez-nous au CDDP 92.



LES BRÈVES

**Un nouveau venu dans la presse
pour les 14-18 ans !**

Très agréable à lire, les clés de l'actualité offrent chaque semaine un journal et un dossier réalisés par des pédagogues et des journalistes. Une bonne idée de cadeau.

Abonnement 6 mois 190 F; un an : 355F
Milan Presse - BP 82 - 31150 Fenouillet

Hypertexte EPI

Lors du renouvellement de l'adhésion, l'EPI (Enseignement Public et Informatique) offre une disquette PC d'initiation aux hypertextes : fonctionnement, description d'un poste de travail, commandes MS-DOS, utilisations pédagogiques (en français et en anglais).

EPI - 13, rue du Jura - 75013 Paris -
tél. (1) 43 37 86 14

Bibli-école 1.5

Le CDDP de Seine-et-Marne, soucieux de fournir un suivi sérieux de ses produits logiciels, met à disposition des possesseurs de Bibli-École 1.4, la version 1.5, qui tient compte des suggestions faites pour améliorer le produit.

CDDP 77 - 8, rue de l'Hôpital
77007 Melun Cedex - Tél. 60 68 60 48

La Mémoire Vive

Saluons le n°1 de la presse informatique dans les écoles de Nanterre, La Mémoire Vive, à l'initiative de Michel Tournon, Instituteur animateur en informatique des 9° et 10° circonscriptions de Nanterre.

Ecole Voltaire - 35, rue Voltaire
92000 Nanterre - Tél. (1) 47 25 58 73

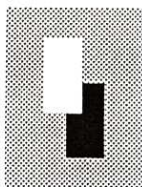
Rectificatif

L'auteur de l'article *un conte à visage PAL* paru dans le Moniteur 92 N°9, nous communique que « l'activité conte existe déjà depuis quelques années à la bibliothèque de Courbevoie. Nous avons été invité à y présenter notre production un mercredi matin. Cet atelier reste ouvert à ceux intéressés par une animation sur le conte » - Noté.



CDDP 92

Directeur de publication : Jean-Louis DUGUET Secrétaire de rédaction : Fernando PINTADO Comité de rédaction : Emmanuel GARCIA, Alain GAQUEREL, Instituteurs animateurs en informatique : Denis BRUNET, Patrick GIN, Lionel MAURY, CPAIEN en Audiovisuel : Raymond ROCHER Illustration : Jean-Pierre AUDEBERT Saisie et mise en page : Yves MOREAU, Michel TOURNON
Tirage 3000 exemplaires Dépot Légal 4^e trimestre 1989 CDDP 92 - 41, Av du Roule 92200 Neuilly-sur-Seine - 47-45-53-53



SAGA

SAGA est un logiciel de conception assistée par ordinateur de récits d'aventures dont le but est d'enseigner l'écriture. Il permet à l'utilisateur de créer son propre jeu d'aventures et d'y jouer.

Ce logiciel concerne les élèves du cycle 3 de l'école élémentaire et ceux du collège.

Il se donne pour objectif de favoriser l'écriture de récits de fiction structurés en établissant une situation de communication écrite entre l'élève et la machine.

Première phase

L'enseignant partira de l'engouement que suscitent auprès des enfants ces livres d'aventures, notamment publiés dans la collection Folio Junior, intitulés « les livres dont vous êtes le héros ». Par extension, on amènera la discussion sur les jeux d'aventures sur micro-ordinateur.

Dans les deux cas on aura pour souci de dégager les caractéristiques de telles fictions. Schématiquement le principe du jeu d'aventures (livre ou disquette) est le suivant : le joueur doit se mouvoir dans un univers inconnu, parfois hostile, peuplé d'objets et de personnages aux propriétés étranges voire dangereuses, afin de récupérer un trésor ou de libérer un ami.

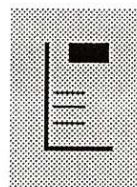
Une fois le principe posé, on propose aux enfants de jouer l'aventure démonstration fournie avec le logiciel afin de se familiariser avec

l'interface (présentation à l'écran en mode texte) de SAGA. L'enfant tape ses ordres, le logiciel les analyse, les corrige si nécessaire (lexique), puis les exécute. SAGA est capable de prendre en compte des phrases du type : « Je prends le collier qui est sur la table et je m'enfuis. »

Pour jouer plus efficacement, on peut proposer aux élèves de faire un plan détaillé de la géographie du jeu et de noter pour chaque lieu les indices de la description.

Deuxième phase

Avant de passer à la conception entière d'une aventure, il paraît souhaitable, afin de permettre à l'enfant de se familiariser avec l'empilement de fenêtres du module de création, de modifier l'aventure qui sert de démonstration sur laquelle il vient de jouer. Au cours de cette phase, l'élève concepteur aura tout le loisir de modifier les caractéristiques du titre, de l'introduction, des lieux, des personnages ou des objets sans se soucier pour l'instant de la structuration de l'histoire. Pour ce faire, l'enfant choisit, pour chacun des items, l'option qu'il désire changer ; il peut même créer de nouveaux



Autour du journal

1 - calibrer un texte

Voici une méthode simple de calibrage des articles du journal. Grâce aux blocs ainsi créés, on détermine la longueur en nombre de caractères des textes à écrire.

LA MAQUETTE

Titre article 1

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être utilisé pour prévoir l'espace qui devra être réservé dans le journal à chacun des articles de la classe.

En effet, pour un texte de 450 caractères, il suffit de prévoir une fois et demie cette surface. Bon courage à toutes et à tous.

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être utilisé pour prévoir l'espace qui devra être réservé dans le journal à chacun des articles de la classe.

En effet, pour un texte de 450 caractères, il suffit de prévoir une fois et demie cette surface. Bon courage à toutes et à tous.

Titre article 2

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être utilisé pour prévoir l'espace qui devra être réservé dans le journal à chacun des articles de la classe.

En effet, pour un texte de 450 caractères, il suffit de prévoir une fois et demie cette surface. Bon courage à toutes et à tous.

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être utilisé pour prévoir l'espace qui devra être réservé dans le journal à chacun des articles de la classe.

En effet, pour un texte de 450 caractères, il suffit de prévoir une fois et demie cette surface. Bon courage à toutes et à tous.

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être uti

Illustration de Michel

Illustration de Mohamed

Titre article 3

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être utilisé pour prévoir l'espace qui devra être réservé dans le journal à chacun des articles de la classe.

En effet, pour un texte de 450 caractères, il suffit de prévoir une fois et demie cette surface. Bon courage à toutes et à tous.

Ce texte est court. Il comporte précisément 300 caractères. Il va être utilisé pour prévoir l'espace qui devra être réservé dans le journal à chacun des articles de la classe.

2 - Variations sur une dépêche

Cet exercice est proposé aux élèves pour les confronter aux problèmes d'écriture et de lisibilité d'un texte destiné à des lecteurs nombreux et extérieurs à l'école.

La dépêche

« Atteint d'une maladie cardiaque, Monsieur X. porte plainte contre Mac Donald, accusant la firme de l'avoir rendu malade avec des hamburgers et des frites trop gras. » (véridique !)

À la façon du Monde

La firme Mac Donald sur la sellette

Le géant du *fast-food* vient de se voir intenter un procès par l'un de ses clients, Monsieur X.. Celui-ci, atteint d'une maladie cardio-vasculaire, considère que la firme américaine porte une part de responsabilité dans son état de santé. Certes, l'équilibre diététique des hamburgers-frites est discutable, mais si cette plainte est déclarée recevable par les tribunaux américains, nombre d'industriels de l'agro-alimentaire pourraient se retrouver devant les tribunaux...

À la façon d'un journal à sensation

Cardiaque à cause des hamburgers !

Vous vous êtes sûrement demandé si les hamburgers-frites dont raffolent vos enfants étaient bons pour la santé. La réponse est non, sans équivoque. C'est ainsi qu'un client de Mac

Donald aux Etats-Unis vient d'être opéré d'une maladie cardiaque, alors qu'il prenait tous les jours ses repas dans un *fast-food*. Sa réaction n'a pas tardé : sitôt sorti de l'hôpital, le malade a porté plainte contre la firme américaine.

À la façon d'un journal médical

Fast-Food : gare aux lipides saturés

On le sait depuis longtemps : l'abus de lipides, et notamment de lipides saturés (graisses animales) est source de maladies cardio-vasculaires. Les habitudes alimentaires américaines sont à cet égard désastreuses, l'association hamburgers-frites-coca-cola apportant à la fois trop de graisses animales et de sucres. Un client assidu des *fast-food* vient d'être opéré d'une maladie cardio-vasculaire directement liée à sa façon de se nourrir. Furieux, il a porté plainte contre la firme américaine Mac Donald.

Francine Malki,
I.A.I. 15^e circonscription
Marie-Françoise Bris,
I.U.F.M. Antony

SAGA (suite)

items dont il précisera bien évidemment les caractéristiques.

Par exemple, si l'on souhaite modifier un lieu, on peut modifier sa description et/ou son contenu. Si l'on change le contenu, on peut introduire de nouveaux personnages et/ou de nouveaux objets dont on peut préciser les caractéristiques et/ou le contenu et ainsi de suite. À chaque étape de la modification une nouvelle fenêtre vient se superposer à la précédente.

Cette phase est importante dans la familiarisation de l'élève avec la manipulation du logiciel, il est donc capital de lui accorder le temps nécessaire si l'on ne veut pas avoir des problèmes matériels par la suite.

Troisième phase

Il s'agit maintenant de concevoir une aventure de bout en bout. Si la phase précédente a été menée à bien on peut raisonnablement s'attendre à ce que les enfants soient assez efficaces sur la manipulation des fenêtres. On insistera donc plus particulièrement ici sur la cohérence et la structuration du jeu. Pour ce faire on ne peut s'épargner le passage par le papier, moment où l'on doit définir l'espace géographique de l'aventure ainsi que l'ensemble des personnages et objets, avec caractéristiques et comportements, qui vont peupler cet univers.

Ce travail peut faire l'objet d'une répartition des tâches dans la classe, chaque groupe traitant soit un lieu soit un ensemble d'items. Dans tous les cas, on aura soin de bien définir les liens entre les différents lieux et l'on prendra garde à ne pas créer de situations d'impasse (un personnage, point de passage obligé, qui

tue systématiquement le héros). Sinon l'aventure ne serait pas jouable. Le passage sur micro-ordinateur permet ensuite de réaliser et de mettre au point le schéma papier. Les affinements du jeu se font, souvent, au fur et à mesure que les concepteurs testent leur réalisation.

Conclusion

Par son côté ludique et interactif, le logiciel SAGA incite l'enfant à réaliser des fictions structurées et cohérentes. Outre le fait qu'il oblige à la lecture de consignes sur ordinateur, il permet de développer chez l'enfant l'attention pour le prélèvement d'indices (en mode jeu) et de faire appel à son sens logique (en mode création).

Lionel Maury

I.A.I. 21^e circonscription

Document

NOUVELLE POLITIQUE POUR L'ECOLE

• Le projet d'école

Document constitué d'une présentation synthétique du projet et d'une fiche.

• Le Conseil des maîtres de cycle

Organisation et fonctionnement.

• Bibliographie

Guide de 69 documents élaborés sur le territoire national. Tous ces ouvrages sont disponibles au CDDP 92 en consultation, prêt ou vente.

Cette brochure, réalisée par l'Inspection Académique et le CDDP 92 sera envoyée à chaque école dès la rentrée 1992. Les enseignants intéressés pourront se procurer d'autres exemplaires au CDDP 92.