



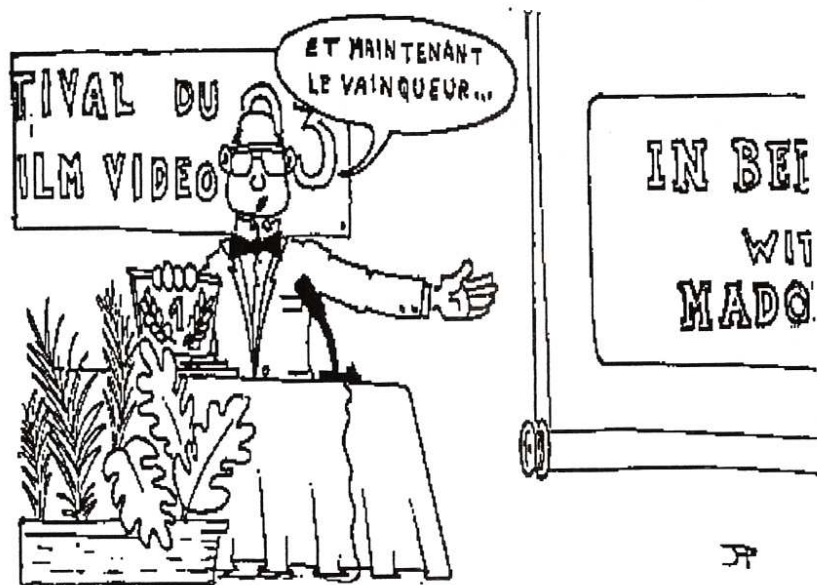
Moniteur 92

ISSN 1145-3001

N°11

JOURNAL DES TECHNOLOGIES NOUVELLES EDUCATIVES

Décembre 1992



Regards jeunes sur la Cité

- *Jeunes, ville et vidéo*
- *La photographie détournée*
- *Les logiciels*
- *Le Géomètre*

Logiciels en licence mixte
MICRO-savoirs
Série Logitexte (CNDP-INRP)
niveau Lycées
Lettres et Histoire
version monoposte
ou établissement

Pistes, pour une investigation
systématique des textes.
Analyses du Tartuffe.
Analyses des Fleurs du Mal.
Analyses des Déclarations
des Droits de l'homme.
Analyses de textes sur la guerre de 1915.

En vente au CDDP 92

CE concours vidéo organisé par L'ADC OROLEIS de Paris a connu un très grand succès, bien supérieur aux deux précédents concours *Caméra au poing...* et *Vacances en Images* sur le plan du nombre de participants, et sur la qualité des vidéogrammes présentés.

La projection de clôture a eu lieu sur le Toit de la Grande Arche de la Fraternité de la Défense, le 3 juin 1992 devant un public large et varié.

Quarante-deux sites étaient inscrits, soit un taux de 250 % supérieur au précédent, puisque pour *Vacances en Images*, nous n'avions recensé que 17 groupes. Seules, sept productions n'ont pas abouti.

Cinq cents jeunes auront été touchés par nos trois concours. Ils restent demandeurs de cette formation audiovisuelle que nous dispensons.

Les vidéogrammes sélectionnés

Sept reportages, six fictions et quatre clips (toutes catégories confondues) nous obligent à établir des critères de jugement et un classement par catégorie (fictions, documentaires, clips...).

Le non-respect des thèmes imposés, sera sanctionné, car si la fic-

Jeunes, villes et vidéo, trois éléments réunis pour stimuler l'imagination, découvrir des talents et surtout créer un lieu d'échange et d'apprentissage pour tous.

tion « K A » de la Roche sur Yon (1^{er} prix fiction de *Regards Jeunes sur la Cité*) présente des qualités évidentes de réalisation, elle ne traite « le regard sur la cité » que d'une façon lointaine.

(suite page 3)



L'IMAGE MAÎTRISÉE

Bon nombre de citoyens, et plus particulièrement des jeunes, pensent que les images sont un moyen d'expression et de communication qui présente bien plus de possibilités à être élaboré.

Ainsi l'image a, au moins pendant une certaine période de la vie, plus de chance d'être prise en considération. Les interventions de l'OROLEIS de Paris auprès des jeunes - *Caméra au poing... Dites-le avec des images, Regards jeunes sur les Cités* - prouvent qu'ils sont plus disposés à parler de leurs expériences et de leurs problèmes en utilisant une caméra, des photos, des affiches, plutôt qu'en produisant un compte-rendu écrit. À la facilité relative de fabriquer des images s'ajoute celle de les lire et progressivement la presse écrite, le livre tendent à être délaissés par les jeunes.

Et pourtant, faire une photo, une image, y ajouter un son, une parole, en apparence facile, n'est pas à la portée de tous. Objectif, champ, cadrage, contraste, autant de mots que l'on entend moins mais qui nécessitent un long apprentissage.

Avant de se lancer dans ce métier, je conseillerai aux jeunes de s'assurer qu'ils ont une conviction, un penchant pour cette activité et surtout une volonté de rigueur.

Consommation ou réalisation d'images exigent vigilance pour que demain elles ne puissent abuser aucun d'entre nous.

André Godart
Président de l'OROLEIS de Paris

Dernière minute...

Vient de paraître, **SMAO 4*** en version PC et Réseau de PC.

Ce logiciel de mathématiques, connu pour ses versions 6* et 5*, propose un apprentissage et une progression différenciés pour chaque élève.

Version Monoposte : 1 150 F
Version Établissement : 2 350 F
Version Réseau : 2 350 F

Éditions Chrysis 1 allée de la Providence BP 42 - 86002 Poitiers cedex
Tél. : (16) 49 45 20 20

Mais qu'est ce qui fait donc courir les accros de la micro ? Le « fun » bien sûr ! Pire qu'un virus, plus insidieux qu'un config.sys mal pensé, ce petit mot, comme le souligne D. Ichbiah dans le numéro 85 d'*Info PC* « sous-entend que l'on passe un très bon moment dans une activité donnée, et que l'on y éprouve un plaisir certain ».

À en croire B. Gates, c'est sans doute ce « fun » qui a poussé les programmeurs de Microsoft à produire tous les bons logiciels de la société à commencer par le dernier né : *Access*, le SGDB sous Windows. Pour tous nos mensuels favoris de novembre (*SVM*, *INFO PC* ou *Soft & micro*), la version testée ne laisse pas les testeurs muets d'admiration mais plutôt intarissables d'éloges : un nouveau standard est né !

Bien sûr la configuration devra être

musclée, mais entre les 486-DX2 (banc d'essai dans l'*OI* n° 33, *PC expert* n° 8 et *SVM* n° 99), l'*overdrive* (*SVM* n° 99) ou le nouveau processeur d'Intel le « P5 », vous arriverez bien à faire tourner vaille que vaille une ou deux applications Windows dans vos 8 Mo de RAM.

Si vous vous demandez qui achète aujourd'hui ce type de machine ou si cette tendance va continuer, vous lirez avec intérêt le mot de Laurence Théry en page 19 d'*INFO PC* de novembre. À lire ses lignes, il me semble que cette personne a une tête tout aussi bien pleine que bien faite. Elle nous gratifie, en effet de son portrait, hélas en miniature, au dessus de son article : tout le monde ne peut pas s'appeler IPC mes biens chers frères.

Lionel Maury
IAI pôle-ressources Sud



FLASH

Opération PS/1PRIM pour les écoles

Une offre spéciale IBM - NATHAN

IBM PS/1 386 SX à 20 Mhz

mémoire vive : 2 Mo
disque dur : 40 Mo
écran couleur
souris
Dos 4.0
Windows 3.0
Works 2

Logiciels Nathan

Win-Logo
Le Journaliste 2
Bien lire à l'école (lecture)
Nathan école française (orthographe)
Langue française (grammaire)
Nathan école maths (mathématiques)

Prix de la configuration : 7 700 F (sans les logiciels Nathan : 6 700 F)

Cet ordinateur et les logiciels sont présentés en permanence au CDDP 92. N'hésitez pas à nous contacter pour venir les tester.

Pour toute information commerciale, contactez : Philippe Girault
CERMIA - 135, rue J.-J.-Rousseau 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
tél. : (1) 46 29 37 37

La fiction gagnerait à utiliser des scénarios mieux conçus. Dans ce domaine, une intervention pédagogique encore plus sérieuse s'impose. De plus on pourrait faire appel à des interprètes étudiant le théâtre dans les Conservatoires municipaux, par exemple. La musique, qui nous amène au *clip*, pourrait être composée par un musicien du site, donnant aux vidéogrammes présentés, un label de créativité.

L'effort de présentation sera conservé et contribuera à affirmer notre image de marque et celle de nos partenaires. Les dessinateurs s'exerçant sur les murs, pourront voir leurs talents canalisés pour réaliser une affiche de film présenté par une équipe audiovisuelle amie.

Tous les détails inhérents à la fabrication de ces trois genres d'expression seront repris dans un livret qui complètera les deux déjà utilisés : *Réaliser un vidéogramme* et *Fonctionnement d'un caméscope*. Ce document, élaboré, servira à d'autres formations comme les Sections A3 Audiovisuelles, les RMI Artistes, les classes transplantées, MTT, Écoles Ouvertes (ateliers vidéo), et toutes les opérations de formation que nous sommes appelés à effectuer.

La qualité technique des vidéogrammes

Qu'elle touche l'image, le son, mais aussi la conception, la mise en scène et le montage, la qualité est proportionnelle aux efforts que nous fournissons en matière de formation.

Le potentiel que constituent les animateurs locaux, certains jeunes participants plus aguerris que d'autres, n'est pas à négliger dans les résultats obtenus. Certains d'entre eux qui participent depuis le début à nos opérations et ont l'intention de continuer, pourraient recevoir une formation intensive effectuée par nos soins (300 à 700 heures). C'est garantir à long terme leur autono-

mie dans les opérations futures et constituer pour leur avenir professionnel un gage de réussite.

Organisation et projet

Nous accorderons plus de temps à chaque responsable technique, ayant ainsi la possibilité de boucler les prochaines éditions du concours, en toute sérénité.

Cette année, la réalisation d'un film a duré un mois. Le concours s'est déroulé du 1^{er} janvier au 1^{er} juin 1992 : cinq mois qui auraient nécessité l'intervention de dix animateurs. Il nous en manquait trois. Forts de notre expérience, nous

travail entrepris en Ile-de-France et sur tout le territoire métropolitain mais aussi à proposer aux jeunes des pays de la communauté européenne, de se joindre à ces productions, par l'intermédiaire de partenaires locaux comme l'OFAJ en Allemagne, et d'autres avec lesquels nous sommes en relation grâce à l'OFFICO de la Ligne Française de l'Enseignement et de l'Éducation Permanente.

Nous convertissons le fonctionnement par catégories d'âges, avec quelques aménagements. La catégorie des 12/15 ans pourra s'exprimer dans les genres *Re-*

Régions représentées

Nord, Champagne-Ardennes, Pays de Loire, Centre, Provence-Alpes-Côtes d'Azur, Rhône-Alpes, Languedoc-Roussillon, Paris-Ile-de-France, Antilles (Martinique & Guadeloupe).

Elles couvrent la majorité du territoire français. Nous espérons y inclure : le Sud-Ouest, la Bretagne, les Régions d'Alsace-Lorraine et la Corse.

OROLEIS de Paris 23 rue Dagorno - 75012 Paris - Tél. 43 07 59 30

sommes certains que le HI-8mm est le meilleur support de travail. Nous le conserverons. Les caméscopes s'améliorant techniquement, nous suivrons les progrès pour nous adapter.

Concernant le montage, finaliser les films sur BVU, ou BETACAM SP, nous assurera une meilleure qualité de projection. Pour certains films, est concevable l'accès à quelques effets spéciaux, comme le fondu, le volet... La photographie pendant les tournages, apporte un support concret supplémentaire lors des bilans et fait apprécier nos efforts.

Sur le plan juridique, précisons que le copyright des films nous appartient.

Regards jeunes sur les cités d'Europe, édition 1993

L'enthousiasme grandissant des jeunes, nous encourage à poursuivre le

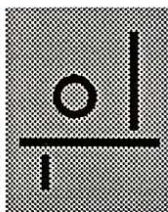
portages et Lettres, celle des 16 ans et plus le fera en *Fiction, Reportage et Clips*.

Les thèmes concerneront le sport, la culture et la vie quotidienne. Dans l'objectif de donner un relief plus marquant, d'inciter plus de jeunes à suivre les étapes du Concours, les équipes de *Regards Jeunes sur la Cité*, devront, en coopération avec d'autres jeunes, réaliser l'affiche publicitaire de leurs vidéos.

Cette réalisation sera prise en considération lors du classement et de l'attribution des prix.

Les dix groupes primés, catégorie 16 ans et plus, bénéficieront d'une inscription à l'Université d'été de Carcans Maubuissons.

Olivier SICARD
chargé de Mission Formation à
L'O.R.O.L.E.I.S. de Paris
Responsable de l'opération



La leçon de photographie

« Photofolie 92 » fut l'occasion, pour des élèves de 3^e, de détourner les normes stéréotypes à la photo de classe à la lumière de tableaux célèbres.

LE projet élaboré par Frédéric Sorbier, professeur d'Arts Plastiques au collège Saint-Exupéry de Meudon avait pour thème *la photo de classe détournée*. Les élèves ont pu analyser les codes et les usages de la photographie, ses fonctions sociales, affectives, culturelles. Ils se sont attachés à percevoir les phénomènes de représentation et leur relativité.

Frédéric Sorbier a voulu faire comprendre les principes plastiques mis en œuvre au cours de l'élaboration d'images fixes, par l'analyse de la conception d'un projet, de lois optiques (focale, angle de vue), du cadrage et du point de vue.

La peinture avant la photo

Ce travail s'est appuyé sur une étude de tableaux de peintres connus, sur le thème du portrait de groupe.

Ce genre spécifique émerge en Hollande au XVII^e, au travers des commandes de guildes et de corporations : Rembrandt, *La leçon d'anatomie*, *Le syndic des drapiers*. Au XVIII^e, l'intérêt se porte vers les mœurs quotidiennes et l'intimité de la vie familiale : David, *Le serment du Jeu de Paume* ; Greuze, *La piété filiale* ; Goya, *La famille du duc d'Osuna*.

Ces deux « modèles » picturaux ont servi de cadre de référence, autant esthétique qu'idéologique, aux photographes et ont directement influencé la pratique du portrait de groupe dès l'émergence du daguerréotype, en 1839,



jusqu'à aujourd'hui (Félix Nadar, Gustave Le Gray, Levis Hine).

Les élèves expliquent leur démarche

« Par l'imitation de tableaux anciens, (par volonté autant de dérision que d'admiration) nous avons pris conscience des différences entre la peinture et la photo, mais aussi des points communs ; faire une photo, ce n'est pas seulement appuyer sur le bouton, comme nous avions l'habitude de le croire, mais plutôt réfléchir, préparer le travail, imaginer, composer, cadrer, observer la lumière, les contrastes, tenir compte de l'arrière-plan. Nous n'aurions jamais pensé qu'avant de prendre la première photo, nous réfléchirions et discuterions si longtemps.

Cela nous a amené à étudier de très

près les tableaux que nous avons choisis, les expressions, les gestes, les vêtements.

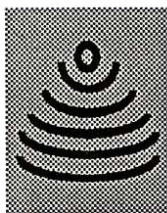
Nous avons cherché à les faire revivre, en mimant les personnages, en nous mettant à leur place, et nous nous sommes beaucoup amusés à nous déguiser et à prendre des poses qui devenaient loufoques ; c'était à la fois sérieux et drôle.

Ce fut fabuleux de pouvoir prendre, grâce aux appareils jetables, un grand nombre de photos sans se soucier d'économiser la pellicule. Nous avons d'ailleurs été surpris par la bonne qualité des photos obtenues avec ces appareils très simples.

L'étape du montage des photos a été un autre moment très drôle : juxtaposer les images créait des rapprochements inattendus et burlesques. Nous étions comme devant un puzzle, un jeu de patience qui nous rendait pourtant très impatients de voir le résultat.

Nous avons la nostalgie à présent de ces moments qui sont un grand souvenir en commun, quelque chose de différent, un défi qui a créé une ambiance solidaire en nous obligeant à nous serrer les coudes, à développer l'esprit d'équipe. Cela nous a permis d'immortaliser notre classe avant la séparation du passage en seconde. Nous avons montré ce dont nous sommes capables si l'on nous fait confiance ».

Fernando Pintado
d'après les documents fournis par
Frédéric Sorbier



À logiciels ouverts

Véritable « carburant » des ordinateurs, les logiciels ont longtemps été les laissés-pour-compte de l'équipement des établissements. De leur choix dépend pourtant un usage pertinent des matériels.

EN effet, rappelons que la machine n'est qu'un monstrueux calculateur qui manipule d'insipides listes de chiffres. Le logiciel est un intermédiaire entre elle et l'utilisateur ; il lui permet de commander l'exécution de tâches le plus confortablement possible.

Or, s'il est facile de s'entendre sur les performances techniques d'une machine (capacité de stockage, vitesse d'exécution, etc...) qui sont des données objectives et quantitatives, nous entrons dans le domaine du subjectif et du qualitatif quand il s'agit de confort d'utilisation et d'adéquation avec la tâche à accomplir ; d'où le foisonnement de productions qui n'a guère plus de limites que l'imagination de leurs concepteurs.

Le présent article et le suivant se proposent simplement de faire un premier tri et de vous éclairer sur le rôle de ces différents produits.

D'abord l'indispensable : le système et ses aides avant de faire le point sur les langages de programmation et les logiciels dits éducatifs. Dans le prochain numéro, nous évoquerons les logiciels utilitaires et « l'éthique » du logiciel.

Le système d'exploitation

C'est le premier des logiciels, même si on l'oublie souvent ; il permet d'accéder aux différents périphériques et notamment aux mémoires de masse (voir

article dans le numéro 10). Bien souvent, le choix nous est imposé dès la livraison de la machine ; le PC sera inévitablement flanqué de son inséparable MS-DOS (Microsoft - Disk Operating System) mais sachez que des alternatives existent et que le DR-DOS, par exemple (Digital Research) a ses inconditionnels.

Autres systèmes évidemment sur d'autres types de machines (Apple, Atari), d'où les incompatibilités déjà citées dans d'autres articles. Notons que des logiciels (encore eux !) permettent de jeter des passerelles entre ces différents mondes.

Les interfaces et les boîtes à outils

Qui n'a jamais eu à se débattre avec le maniement de certaines commandes du système et leur syntaxe alambiquée même si elles sont déjà largement plus interprétables que le langage-machine ? Ces commandes pour copier, renommer, effacer des fichiers, accéder à des logiciels et à des données sont pourtant incontournables.

Des logiciels, appelés interfaces, améliorent fortement le confort de toutes ces opérations grâce à l'usage de la souris et d'icônes

Ainsi MS-DOS propose le DOS-SHELL et certaines marques leur propre interface installée dès l'achat. Des logiciels comme PC-TOOLS sont, quant à eux, de véritables boîtes à outils qui

permettent des interventions de toutes sortes (certaines très complexes) sur le système.

Trois interfaces graphiques ont, ou eurent, leur heure de gloire. Elles nécessitent que les logiciels leur soient adaptés. GEM reste très utilisé avec l'incontournable TIMEWORKS PUBLISHER pour la PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Le standard PC, à l'heure actuelle est WINDOWS mais, gourmand en mémoire, il reste réservé à des machines puissantes. Enfin, un outsider très bon marché : ENSEMBLE GEOWORKS, pêche encore par manque de logiciels adaptés.

À noter encore ce qui devient indispensable à nos disques durs : les anti-virus avec des mises à jour périodiques.

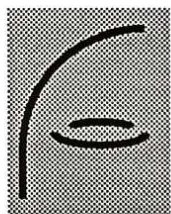
Les langages de programmation

Ils ne seront cités que pour mémoire car s'ils eurent les faveurs du public enseignant à l'heure du plan IPT et des nanoréseaux, ils ont été bien délaissés depuis.

BASIC accompagne toujours MS-DOS, dans une version ou une autre. LOGO est cher dans ses versions PC, et peu convaincant ; une nouvelle version : WIN-LOGO pourra peut-être nous séduire. Quant au malheureux LSE... le connaissez-vous seulement ?

Bien entendu, il existe des langages de programmation très évolués et

(suite page 7)



Le Géomètre en CM2 et 6^e

Principalement choisi pour la classe de 4^e, autour d'un travail sur la démonstration, ce logiciel peut également s'utiliser avec profit dès la 6^e ou même le CM.

DANS ces classes les élèves encore maladroits acquièrent peu d'expérience en géométrie dans la mesure où il leur faut trop de temps pour réaliser une seule figure correcte. Le logiciel les débarrasse des difficultés d'ordre instrumental (manipulation de l'équerre, du compas, matériel défectueux, etc.) et fournit, même aux moins soigneux, la possibilité de produire rapidement des figures propres. Le volume de leur expérience géométrique peut ainsi s'accroître sensiblement.

D'autre part, la rigueur du logiciel refuse de construire en dehors des procédures prévues, rigueur logique celle-là et non plus formelle comme l'est celle de produire une « belle » figure. Cette rigueur du logiciel aide également les élèves à apprendre à s'organiser à partir d'un énoncé. Ils prennent conscience du fait que toute construction se ramène à un petit nombre de savoir-faire de base : ceux précisément qui sont proposés par le logiciel dans les menus *Créations* et *Constructions*, et dont ils ont vite fait le tour.

Expérimentation

Naturellement le logiciel incite aussi à l'expérimentation : par exemple, lors-

qu'on déplace un point, lorsqu'on déforme une figure, quelles sont les propriétés qui restent invariables ? Ainsi après avoir tracé une hauteur à l'intérieur d'un triangle, en déformant la figure, les élèves peuvent voir la hauteur passer à l'extérieur : le concept de hauteur en sort renforcé, épuré des attributs aléatoires qu'une présentation sur une seule figure ne manque pas de lui attacher ; finalement une hauteur n'est plus qu'une droite passant par un sommet et perpendiculaire au support du côté opposé, précisément ce que dit la définition ! Ainsi l'utilisation de ce type de logiciel facilite l'appropriation des concepts.

Pistes pour des pratiques

On peut pratiquer, avec *Le Géomètre*, la plupart des activités géométriques classiques, tout en les renouvelant :

- **construction de figures** à partir d'un énoncé : on pourra varier les formulations
- **élaboration de programmes** de construction (ou de messages) devant permettre à d'autres élèves de réaliser une figure donnée : la remarquable fonction *Historique* qui reconstruit la figure à partir de zéro, étape par étape, permet à l'élève de vérifier son programme.
- **reproduction de figures** : l'attention est attirée sur les questions d'organisation (comment faire, par où commencer), plutôt que sur la « photographie » de la figure.

• **mesures et estimations** : la fonction *Mesure* permet, par exemple, de tester la capacité d'estimer à vue d'œil la mesure d'angles préenregistrés, ou la perpendicularité de deux droites.

• **explorer la variabilité** des réalisations à partir d'un même groupe de consignes : c'est sans doute la découverte la plus féconde induite naturellement par le logiciel. Une fois la figure réalisée, le logiciel veille lui-même à la permanence des consignes lorsqu'on fait varier certains points. Vient alors l'idée que certaines propriétés de la figure sont aléatoires tandis que d'autres ne le sont pas, et se pose la question de savoir pourquoi. On est ici sur le chemin du besoin de démonstration.

• **visualiser et concevoir** des lieux de points : il y a peu de situations sur le papier où le cercle surgit en dehors de l'utilisation du compas. Avec le logiciel, il est facile de multiplier les points situés à une distance donnée d'un point donné, et le cercle sera plus facilement conçu en tant qu'ensemble de points.

Il ne s'agit pas, bien entendu, de renoncer à des objectifs comme l'apprentissage du soin graphique, de la rigueur et de l'effort d'expression. Mais pour les élèves que ces exigences paralysent, l'utilisation du *Géomètre* peut être un moyen de partager avec les autres le goût d'une géométrie vivante où mettre en œuvre leur initiative et leur vivacité.

Michel Tanner
Professeur de mathématiques
Clg Paul Éluard (Nanterre)

Le Géomètre (éditions Nathan)

Monoposte : 440 F

Version enseignement

pour 6 postes : 1 715 F

Commande possible à la CAMIF

performants tels PASCAL, C, BASIC, avec des versions QUICK, TURBO, PLUS qui permettent par exemple de créer des applications dans WINDOWS mais il est plus sage de les laisser à des spécialistes passionnés.

Jeux et logiciels éducatifs

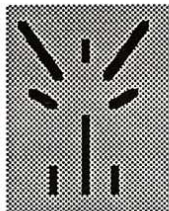
Grouper sous un même titre ces deux types de logiciels se justifie dans la mesure où certains logiciels éducatifs proposent la scénarisation d'une notion (plus ou moins cohérente au plan pédagogique). Ils prévoient un canevas pour amener l'utilisateur d'un départ à une arrivée pré-définis. C'était le cas de nombreux logiciels du plan IPT et c'est encore vrai pour certaines séries proposées par de grands éditeurs.

D'autres logiciels proposent des batteries d'exercices organisées par matières et/ou par niveau. La progression personnelle d'un élève est quelquefois prise en compte. Notons, dans ce domaine, les initiatives souvent intéressantes de groupes d'enseignants (*Réseau-Nord Diffusion* dans l'Académie du Nord).

Des logiciels comme le très célèbre ELMO proposent un entraînement systématique très fermé ou entièrement paramétrable pour ELMO INTERNATIONAL. À l'opposé, certains logiciels sont des adaptations de logiciels de bureautique (*décrits dans le prochain numéro*) : traitement de texte, dessin. Il existe aussi des utilitaires correspondant à un usage scolaire comme LE GEOMETRE (*voir le Moniteur et...*).

D'autres enfin sont plutôt des bases de données que l'on va consulter pour chercher des renseignements comme PC GLOBE avec ses cartes et ses données chiffrées sur tous les pays du monde. Ce dernier domaine est en plein devenir avec le développement des CD-ROM, disques compacts permettant le stockage du texte, de l'image et du son en grande quantité.

Denis Brunet
IAI pôle-ressources Sud



TRUCS ET ASTUCES

On flashe...?

Bien souvent, en photo, le flash est considéré comme un accessoire d'appoint servant presque exclusivement à apporter la lumière nécessaire pour photographier de nuit, ou en intérieur.

Il faut savoir qu'en réalité, il permet, dans de nombreuses situations, l'amélioration de la qualité de l'image et des effets intéressants.

Dracula ?

Non, nous ne sommes pas tous des vampires. Il est facile par exemple d'éviter les faces blanches et les yeux rouges. Il suffit de décaler le flash de l'axe de l'objectif grâce à une rallonge. Si cela vous est impossible (flash incorporé), intercalez un écran diffuseur devant le flash (papier calque).

Plein jour

Le flash n'est pas réservé aux noctambules. N'hésitez pas à l'utiliser en plein jour dans les cas où le sujet principal est mal exposé par rapport à l'ensemble (contre-

jour, ciel couvert, ombre...). Veillez par contre à ce que la vitesse de prise de vue ne soit pas supérieure au 1/125^e de seconde. Les résultats vous surprendront.

La pose maintenant

La nuit, de très bonnes photos sont aussi obtenues en combinant flash et pose (de quelques secondes à une ou deux minutes) selon le sujet. Vous prendrez votre pied évidemment :

- vous réglez l'appareil sur un temps de pose adéquat pour prendre votre photo de nuit, et vous flashez le premier plan.
- dans des situations de sujets très peu éclairés voire pas du tout, à moyenne distance (10 à 20 m), laissez l'appareil seul sur un pied, en pose, et partez sereinement avec votre flash à la main, non relié à l'appareil bien sûr, pour donner quelques coups de flash bien pensés. On peut même faire du contre-jour ! N'ayez aucune inquiétude, si vous n'avez pas eu la coquette idée de vous flasher vous-même, vous ne serez pas sur la photo.

Alain Gaquerel
IAI pôle-ressources Nord

Réflexes photo

Les miroirs réfléchissent mal

Photographier dans un miroir normal ou déformant, c'est faire la mise au point sur l'image et non sur la surface du miroir.

Vous vous trouvez, par exemple à 2 m d'un miroir et vous voulez obtenir votre portrait. La mise au point se fera sur $2 \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}$.

Mon filtre UV sert-il pour la couleur ?

Un filtre UV pour la couleur doit-être totalement incolore.

Pour le tester, posez votre filtre sur une feuille de papier blanc. Si le filtre tire sur le jaune, il s'agit d'un filtre pour la photo noir et blanc. S'il restitue un vrai blanc, il s'agit d'un filtre pour la photo couleur.

Un effet zoom

Avec un sujet statique, placez l'appareil sur un pied puis sélectionnez une vitesse lente. Choisissez la plus courte focale de mise au point et, pendant l'exposition, manœuvrez le zoom.

Le centre de l'image reste net mais les bords deviennent flous.

Raymond Rocher
CPAIDEN en audiovisuel



Une journée bien remplie

Cette après-midi, je suis allé faire des courses au supermarché du bd Ch. de Gaulle car on y trouve des soldes intéressants. J'y ai rencontré M. José Spéré, le P.D.G. bien connu et ami de Jessica Tastofé, décédée il y a 10 ans ; on vient d'ailleurs de commémorer sa mort. M. Spéré, caparaçonné dans un épais manteau de suédine bleu-noir, m'affirma avoir des ennuis pécuniaires depuis qu'il avait perdu son portefeuille dans les dunes du Sahara Occidental.

Après qu'il fût parti, j'eus peur de sombrer dans la mélancolie : les ennuis des autres me sont insupportables ! Au rayon des livres, j'achetai *le Misanthrope*, *L'homme qui rit* et d'autres ouvrages, le tout pour 189 F. Deux de ces livres étaient soldés.

Un grand Noir martiniquais me vendit un globe terrestre : je comptais l'offrir à mon fils aîné à l'occasion de la Saint-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'échalote.

J'étais sorti depuis quinze minutes et j'allumais ma 7^e cigarette. Ces dépenses excessives représentaient une somme importante.

Outre des erreurs de typographie (bd Ch. de Gaulle, P.-D.G., Saint-Michel, etc.), le texte contenait essentiellement des pléonasmes (*dunes de sable, mélancolie noire...*) et des contresens répandus : mappemonde, créole, somptuaires, conséquentes...

Cherchons jeux...

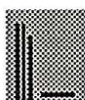
Pour le numéro 12, à paraître en février, nous cherchons des jeux à publier dans cette rubrique.

Vous pouvez nous faire parvenir les énoncés et les solutions dès maintenant à :

CDDP92

41 av. du Roule 92200 Neuilly

Les auteurs des jeux retenus recevront un cadeau de la Rédaction.



Nous avons reçu ce mois-ci :

G.A.EL. : logiciel de Gestion Automatisée des ELèves, sélections et tris des fiches d'élève pour répondre aux divers questionnaires, suivi des cohortes, évaluation des flux, permet des transferts avec FEM - CRDP de Créteil - 800 F.

G.A.EL-ABS : gestion administrative des absences des élèves dans un établissement scolaire, il est conçu prioritairement comme un complément de **G.A.EL.**, même si son utilisation autonome est possible - CRDP de Créteil - 800 F

G.A.EL.DC : gestion financière des élèves (Droits constatés) - CRDP de Créteil - 200 F

G.E.P. : logiciel de Gestion d'Ecole Primaire, et de statistiques, sous DBase III Plus. (*Voir fiche pratique dans ce numéro*) - CRDP de Rouen - 360 F (sans DBase III Plus).

LIREBEL école : aide à la lecture, outil de remédiation - Éd. Chrysis - version monoposte : 780 F, version établissement : 1635 F

BABEL : générateur d'exercices en allemand, anglais et espagnol - CRDP de Montpellier.

Le Roi des Pommes : simulation de gestion d'entreprise. En version de démonstration - CNDP/FOUCHER - version monoposte : 480 F, version établissement : 1 300 F.

Note de la Rédaction

Comme vous l'avez remarqué, cher lecteur, *magasine*, n'était pas le féminin de magasin, mais une insidieuse coquille pour *magazine*, à la Une de quelques exemplaires du Moniteur 92 n° 10.



Le changement dans la continuité

TimeWorks Publisher, votre logiciel de PAO favori, quitte Guillemot International pour The Disk Company. Mais pas d'inquiétude son nouveau distributeur suivra le produit, qui vient en plus de s'habiller à la mode Windows.

The Disk Company 738 rue Y. Kermen F-92658 Boulogne-Billancourt cedex

À noter dans les agendas

Dans le cadre du salon Educatec 92 (CNIT-La Défense du 8 au 11 décembre 1992), se déroulera le colloque « Quelle éducation et quelle formation pour l'Europe ? » avec la participation de l'EPI.

Ateliers photo et vidéo

Sonorisat de films, repérage photographique, infographie. Accueil des groupes scolaires.

Espace Départemental Albert Kahn 14 rue du Port - 92100 BOULOGNE

Contactez Marie Bonhomme, Christine Zouaoui tél. : 46 04 52 80.

L'EPI sème

Offre spéciale d'abonnement aux étudiants (es) des IUFM pour 120 F :

- quatre bulletins
- 1 disquette *répertoire des articles parus de 1971 à 1991*
- 1 disquette *initiation aux hypertextes*
- 1 minibiographie informatique.

EPI - 13 rue du Jura 75013 PARIS.

Y a de la contestation dans l'air

Dans le n° 67 du bulletin de l'EPI, *l'informatique à l'école : discours et réalités*. Texte transmis à M. le Recteur de l'Académie de Versailles, par des enseignants à l'issue de leur stage de six semaines *Informatique et Lettres*.

Cette réflexion collective d'enseignants non-informaticiens met l'accent sur les formations, leurs suivi, l'équipement, l'inégalité des moyens et apporte de l'eau au moulin de ceux qui militent pour une véritable intégration de l'outil informatique dans l'enseignement.

À lire pour le plaisir.

«Folie vidéo» au Parc de la Villette

Stages de six séances d'initiation à la communication audiovisuelle pour les classes : cadrage, effets spéciaux, scénario, tournage, prémontage, sonorisation.

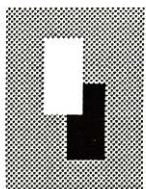
Contactez, Mircea Verou tel. : 40 40 03 22



CDDP 92

Directeur de publication : Jean-Louis DUGUET **Secrétaire de rédaction** : Fernando PINTADO **Comité de rédaction** : *Instituteurs animateurs en informatique* : Denis BRUNET, Alain GAQUEREL, 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

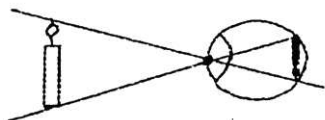


fiche pratique

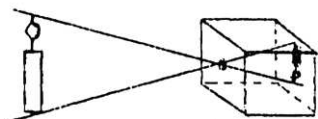
Construire une boîte à image

Lorsqu'il étudia en détail le phénomène de la «camera obscura» Léonard de Vinci voulait-il enfermer dans une boîte noire le doux visage de Mona Lisa ? Que nenni, il s'assurait simplement qu'une boîte noire (fermée hermétiquement) et comportant un petit trou fonctionnait exactement comme la vision humaine.

Ainsi la boîte noire que vous allez construire fonctionnera exactement comme votre oeil.



La pupille sera remplacée par un trou dans la boîte. L'image des objets traverse la pupille et va se fixer, à l'envers, sur la rétine au fond de l'oeil, et transmise au cerveau qui la restitue à l'endroit.



Il en sera ainsi avec votre boîte noire : l'image des objets passera par le trou et ira se former à l'envers sur le fond, rétine de la boîte noire.

Fabriquons la boîte noire

Afin de bien vouloir assurer l'herméticité de la boîte noire celle-ci sera en fait composée de

Matériel nécessaire

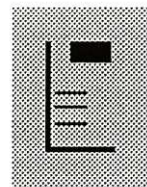
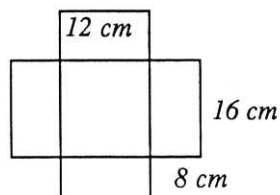
feuille(s) de carton de 1mm d'épaisseur	une règle graduée
ruban adhésif noir	une paire de ciseaux
coins photos auto-collants	un crayon
blu-tack (pâte à coller)	peinture noire et
une épingle	pinceaux

3 boîtes s'emboîtant les unes dans les autres.

La **boîte 1** (B 1) constituera la rétine de la boîte noire.

Prenez le carton et tracez au crayon le schéma suivant et découpez-le. Avec les ciseaux rainurez le périmètre du rectangle central (16 x 12) afin de pouvoir procéder ultérieurement au pliage. Peignez en noir la face non rainurée.

Lorsque la peinture est sèche, procédez au



fiche pratique

Gestion d'école primaire

Nous avons testé pour vous : Gestion d'École Primaire (CRDP de Rouen) et un logiciel de bureautique, Works II sous DOS (Microsoft).

Gestion d'École Primaire, conçu sous *dBase III +* est destiné aux directeurs d'écoles primaires qui n'ont pas de connaissances particulières en informatique.

Il faut savoir que pour utiliser ce logiciel de gestion d'école vous devez posséder *dBase III +* (avec sa licence d'utilisation) déjà installé sur votre disque dur.

Il faut ensuite installer *GEP* par une procédure automatique prévue à cet effet, mais hélas, qui ne gère pas l'accès au sous-répertoire de *dBase III +*.

Placez-vous avant l'installation dans le répertoire de *dBase III +* pour y copier tous les fichiers *GEP*.

Précisons enfin que sur l'installation, le manuel n'est pas d'une grande clarté et n'offre pas toute l'aide souhaitée.

Un fois le logiciel en place, vous procédez au travail de gestion des données.

A ce stade il faudra avoir grand soin d'initialiser, dans cet ordre, votre structure pédagogique d'école puis, le fichier d'enquête lourde sous peine de voir votre saisie d'élèves non prise en compte ; ceci se traduira par des messages d'erreurs à l'écran.

Un fois ces deux écueils franchis, vous pouvez vous lancer dans la saisie de vos fiches et dans le traitement des données.

Le masque de saisie des élèves est très complet (trop peut-être ?) et d'une grande facilité d'emploi. Le reste du travail en va de même. Vous sélectionnez à l'aide du curseur l'option souhaitée dans un ensemble de menus déroulants, d'un confort satisfaisant

La liste des options, bien répertoriée dans le manuel, couvre la quasi-totalité des besoins de la gestion d'élèves (seules sont absentes de la liste les ges-

tions de cantines, études et OCCE)

Ce logiciel de facture satisfaisante, permet donc un grand nombre de travaux administratifs à condition de réussir son installation et son initialisation. Vendu 390 F TTC, il faut y ajouter le prix de *dBase III +*, commercialisé par La Commande Électronique 2 600 F TTC (version enseignement). Ceci ne constitue pas à notre avis le meilleur rapport qualité/prix disponible sur le marché actuellement.

Works II pour DOS, conçu pour des applications de bureautique, il offre une grande facilité d'emploi qui se vérifie dès l'installation.

Lors de celle-ci, vous pouvez demander la mise en place d'un ensemble de leçons pour vous apprendre la manipulation du logiciel.

Vous disposez, maintenant, d'un outil qui vous permettra de saisir des textes, de gérer des fiches d'élève et de faire vos comptes de cantine ou autres. Une fois le logiciel lancé, vous vous retrouvez devant un ensemble de menus déroulants. Entièrement pilotables à la souris, ces menus déclenchent les fonctions dont vous avez besoin (traitement de texte, feuille de calcul, base de données).

Signalons néanmoins que *Works II* ne

contient pas, contrairement à *GEP*, de masque de saisie conforme à la gestion d'une école. Comme tout logiciel ouvert, l'utilisateur devra l'adapter à ses besoins. (990 F TTC à la Camif).

À noter, deux autres logiciels, **Petite Gestion d'École** (Édutil - 295 F à la Camif) et **Gestécole** (CDDP de Melun 200 F), d'une taille raisonnable (une disquette) qui vous permettront de faire le minimum des tâches de gestion des élèves. Un mention particulière pour *Gestécole* qui émet un bip à chaque touche du clavier (insupportable au-delà de 3 minutes).

Tous ces logiciels se trouvent en consultation au CDDP 92.

Lionel Maury
IAI pôle-ressources Sud

Informatique en BCD et CDI

Vous pourrez consulter au CDDP 92 quelques logiciels de gestion des BCD pour les écoles et de CDI pour les collèges et lycées :

Bibi-école

Biblos

BCD Mac (pour Macintosh)

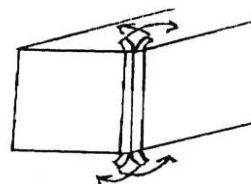
Mémolog

Diderot

Consultation possible aussi d'une base de données sur la littérature de jeunesse, et de CD-ROM.

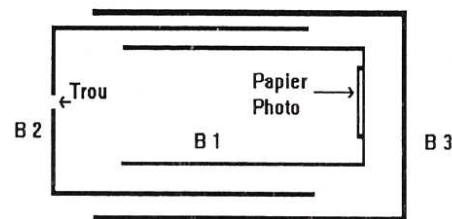
Contactez Alain Sedbon : 47 45 53 53
(mardi a.m., mercredi, jeudi m.)

pliage face noire vers l'intérieur. Avec le ruban adhésif noir, vous allez procéder à l'ajustage des parois et à leur union, commencez par le



fond. Pour les coins incisez en deux le ruban et rabattez les bouts en les croisant. Lorsque le fond est terminé vous assemblez les parois avec de l'adhésif noir.

La boîte 1 devant pénétrer dans la **boîte 2**, (B 2) pour tenir compte de l'épaisseur du carton et du ruban adhésif, il est nécessaire de rajouter 3 mm aux dimensions du fond qui seront donc 16,3 cm et 8,3 cm, la profondeur ne



changeant pas.

Déterminez par les diagonales le centre de ce fond et, à l'aide de l'épingle percez ce centre pour obtenir l'objectif. Assurez-vous que le trou laisse passer la lumière sans encombre. Puis, comme pour la boîte 1 peignez en noir, rainurez, découpez et assemblez.

La **boîte 3** (B 3) recevant la boîte 2, il est nécessaire d'augmenter de 3 mm les dimensions de son fond qui mesurera 16,6

cm et 8,6 cm. Les éléments qui constituent la boîte noire sont prêts.

Remarque : si vous craignez que les dimensions des boîtes 2 et 3 ne permettent pas un emboîtement aisé, ajouter 4 mm au lieu de 3 mm.

Comment s'en servir

Il est indispensable de disposer d'une chambre noire équipée d'une lampe rouge pour toute manipulation du papier photo.

Prendre le papier photo, placer à chaque coin un coin-photo auto-collant et fixer l'ensemble sur le fond intérieur de la boîte 1. Cette opération sera plus facile en utilisant le même format de papier photo.

Placer la boîte 1 dans la boîte 2, le papier photo face à l'objectif, puis insérer le tout dans la boîte 3 par le fond de la boîte 1. Placer un morceau de carton noir sur l'objectif et fixez-le à l'aide de Blu-tack pour rendre la boîte noire étanche à la lumière. Vous pouvez aller photographier.

Conseils pour photographier

Placez l'objet à photographier à 5 ou 6 mètres de l'objectif, en développant la photo vous saurez si vous devez être plus proche ou plus éloigné de l'objet.

Placez la boîte noire sur un support stable (chaise, table...) car elle ne doit pas bouger.

Enlevez doucement le carton de l'objectif et comptez 1 mn 30. Les éléments qui constituent la boîte noire sont prêts. environ avec un chronomètre. Au développement, vous verrez s'il faut augmenter ou diminuer ce temps.

Remplacez doucement le carton pour obturer l'objectif. N'est-ce pas lumineux ?

Raymond Rocher
CPAIDEN en audiovisuel