



ISSN 1145-3001

Moniteur 92

N°21

JOURNAL DES TECHNOLOGIES NOUVELLES ÉDUCATIVES

Octobre 1995



Baobab, ça presse...

- **Oncle Archibald**
- **Ouvrez les fenêtres**
- **Allo... directeurs**
- **Votre mémoire flanche ?**



**La librairie
à votre service !**

Histoire à dire et à écrire

Une pédagogie originale du lire-écrire en maternelle !

Cet ouvrage pédagogiquement riche et scientifiquement solide est le résultat d'une collaboration entre des enseignants d'école maternelle et des chercheurs qui ont mis en commun leur connaissances. Cette brochure est un recueil pratique de la démarche d'entrée en lecture-écriture rodée auprès de 500 enfants.

Prix : 78 F

Réf. : 921B9403

LE Jour J est prévu pour le 15 mai. Inutile de paniquer, nous sommes le 15 mars, nous avons 35 jours de travail... L'éternité en somme ! Aujourd'hui, c'est la fête. Les élèves de BTS viennent tout juste de déposer les 3600 feuillets A3 recto-verso, fraîchement sortis de l'imprimerie, du numéro 8 de Baobab (un pin mythique dans notre parc, point de rendez-vous privilégié). Ça sent bon l'encre, c'est très très impressionnant

mais... plus encombrant que prévu ! Le sourire est sur toutes les lèvres.

Mais il faut plier ces innombrables feuilles, les grouper par paquets de 20, planifier au tableau noir (non je retarde, il est blanc !) la distribution des 1200 exemplaires.

Un vrai succès et déjà les boîtes à idées se remplissent de petits billets élogieux.

J-35 : Les idées fusent

Traditionnelle séance de brain-storming.

— « Moi, j'aimerais bien faire un truc sur le racisme mais dans un style marrant. J'avais envie de rechercher tous les mots français d'origine étrangère qu'on emploie tous les jours sans savoir qu'ils sont hébreux, turcs, arabes, tibétains »

— « En voilà une idée, qu'elle est bonne ! Comme dirait notre prof chéri, ce qui compte c'est l'angle avec lequel on aborde le sujet. » (*Éclats de rires !*)

- « Ce serait sympa de réaliser une page de caricatures.

Pourvu que des profs acceptent. Il y en

(suite page 3)

Légère panique... pour le bouclage de Baobab n° 9, journal de l'Atelier de Pratique des Techniques de l'Information et de la Communication (APTIC) de Rambouillet ? Qui a rapporté ce vilain ragot...



Avec ce numéro, prend fin une génération de Moniteur 92 dont la maquette vous était sans doute devenue familière. La maquette actuelle, mise en place dès le numéro 8, apporte un plus grand confort de lecture dans le seul but d'inciter davantage d'enseignants à utiliser, en classe, les outils informatiques ou audiovisuels.

Ce même souci de lisibilité nous a poussé à refondre partiellement le numéro 22. Celui-ci paraîtra totalement rénové avec une maquette plus étoffée, plus colorée mais également de nouvelles rubriques pour tenir compte des évolutions technologiques. Mais patience!

Il conservera, néanmoins, l'esprit qui anime ses colonnes depuis le numéro 1, paru en novembre 1989.

Loin de présenter des tests en laboratoire dont l'aspect artificiel n'échappe à personne, nous préférons rendre compte de vos travaux, témoins grande nature d'une réalité du terrain avec ses réussites et ses difficultés.

Interactif, convivial, reflet de l'intégration des technologies nouvelles aux pratiques pédagogiques (...) lieu d'expression de tous, ainsi était défini le Moniteur 92 dans le premier éditorial. Ainsi, souhaitons-nous qu'il soit encore aujourd'hui.

Si le Moniteur 92 s'inscrit dans le dispositif de développement de l'informatique à l'École, il doit en être le témoin vivant.

A vous de le faire connaître, de le faire vivre !

Fernando Pintado
Secrétaire de rédaction

Je suppose que vous êtes au courant : *Windows 95* est sorti à la rentrée ! Vu le battage à la télé et dans la presse généraliste, vous imaginez ce que cela peut donner dans la presse spécialisée de septembre.

En y regardant de plus près, ce n'est pas forcément une bonne nouvelle pour les écoles, en dessous du 486DX2 doté de 8 Mo, pas de salut ! *Info PC* n° 117 s'intéresse au coût de l'évolution matérielle (processeur, mémoire, vidéo, disque dur) pour de bonnes conditions d'utilisation, 5 000 F sont vite dépensés, multipliez par le nombre de machines...

Et ce n'est qu'un début, il faut aussi penser à acquérir les logiciels prévus pour, « *Designed for Microsoft Windows@95* » comme ils disent. Si, dans un premier temps, vous pensez continuer à utiliser vos applications, *Windows Plus* n° 23, vous prévient, les anciens programmes 16 bits sont plus lents sous *Windows 95* que sous *Windows 3.1*.

Si vous vous sentez déprimés, relisez donc la revue ÉPI n° 78 de juin, quatre articles ont particulièrement retenu mon attention : *Pour une politique des logiciels éducatifs*, ou comment garder la maîtrise du contenu éducatif des logi-

ciels et le problème de la création en français ; *Activité informatique à l'école maternelle*, par un collègue IMF de Paris ; *Multimédia, quelques logiciels pour quelques pistes* qui propose des solutions abordables tant du point de vue financier que manipulation et enfin *Cartographie et traitement informatisé des données, problèmes de lecture*. Ce dernier article, en sus des problèmes spécifiques, montre que la mise à disposition des moyens de production revient parfois à permettre de produire de l'illisible, on est toujours l'illettré de quelqu'un.

Pour finir, la cerise sur le gâteau. Un nouveau Cd-rom, *Napoléon, l'Europe et l'empire*, vient de paraître chez Infogrames. *SVM* n° 130, apprécie peu l'hagiographie napoléonienne et regrette qu'il n'y ait pas d'animation expliquant les grandes batailles. En revanche, *Info PC* est enthousiaste, « *le plus beau Cd-rom depuis celui du Louvre* » et goûte particulièrement « *l'animation des stratégies militaires [...] [qui] permet de comprendre le génie et les erreurs de ces fameuses batailles.* »

Claude Brunet,
C.P.A.I.E.N. des Hauts-de-Seine



FLASH

Vous connaissez bien l'ensemble encyclopédique *Axis*.

Vous avez fait travailler des élèves au moyen du Cd-rom *Axis* dans le cadre d'un projet ou du programme de la classe.

Vous souhaitez partager cette expérience avec les collègues professeurs ou documentalistes.

Le Livre de Paris-Hachette, en partenariat avec le Cndp, vous propose de participer à la rédaction du *Guide des exploitations pédagogiques du Cd-rom Axis*.

Vous signerez un contrat avec le Livre de Paris-Hachette fixant à 1 200 F la rémunération de chaque compte rendu pédagogique.

Votre nom et celui de votre établissement figureront sur le Guide. Il sera fait mention du Cddp92 avec lequel vous aurez travaillé.

Contact : Cddp92, Fernando Pintado, 47 45 92 10.

a quelques uns qui sont un peu coincés côté prestige »...

J-28 : L'angoisse de la page blanche

Semaine calme, chacun s'organise.

Karine et Sandrine préparent les questions d'une interview, vérifient le magnétophone et l'appareil photo. Nicolas feuillète des revues sportives. Benoît explique à Grégory comment retoucher un dessin avec *Fototouch*, Caroline ébauche une illustration, Virginie récupère le courrier des lecteurs. Guillaume s'inquiète : « Je ne trouve rien, aucune info. Je ne serai jamais prêt, je change de sujet. » Anne-Sophie est partie à l'office de tourisme.

Groupe éclaté. « La vie est un long fleuve tranquille ! »

J-21 : On saisit les articles

Légère brise, mais atmosphère sereine, détendue.

Pour Juliette, tout avance à pas de géant. Les idées sont venues tout de suite, le texte est écrit, tapé sous *Word*, importé dans la page de gabarit sous *Publisher* et mis en page en une séance; il trône seul, au tableau, pour la relecture. Les autres pages du chemin de fer sont blanches, petit filet et pied de page sur une immensité vide. Gaël tape son article sur le snowboard. Catastrophe, pas d'idées pour un titre percutant et puis, impossible de dépasser 1800 caractères, deux pauvres petites colonnes seulement. Que mettre à côté ? Cédric fait de supers dessins mais dommage, il vient de quitter *Windows* sans les sauvegarder ! Tant pis, il faudra recommencer. Renan, inoccupé, organise les panneaux d'affichage, compléments du journal pour les nouvelles de dernières minutes arrivées trop tard, ou trop denses pour s'insérer dans la maquette. David saisit les remarques des lecteurs et prépare des réponses.



L'équipe de rédaction

J-14 : Branle-bas de combat

Quatrième semaine : le vent s'est levé, il y a de l'électricité dans l'air.

Sophie, qui joue le rôle difficile de secrétaire de rédaction est sur le pied de guerre, faisant le tour de chaque équipe, réglant les problèmes.

Les profs de gym n'ont pas encore remis les résultats sportifs de l'A.S. L'article sur la musique est décevant, la page est désespérément vide, même en y plaçant l'ours et quelques infos sur la ville. Gaëlle se bat avec des cadres superposés qui apparaissent et disparaissent. Le copain de Nicolas a oublié d'apporter le dessin de la page 6. Delphine se bagarre avec le scanner. Anne-Sophie relit avec soin les pages terminées, traque les veuves et les orphelines et surligne avec détermination la moindre imperfection. C'est la semaine des heures supplémentaires. Chaque heure de *perm* sera mise à profit pour faire avancer l'article en rade. On se serre les coudes. Une équipe est née.

J-7 : La Une en dernière

Cinquième semaine : Apothéose
Séance dense. Au tableau, toutes les pages apparaissent sur le chemin de fer. Dernière relecture, encore quelques vilaines fautes d'orthographe, une virgule oubliée, mais l'ensemble a belle allure. Reste à écrire l'*Édito*, à terminer la *Une*.

J-1 : Tout doit être fini ce soir !

Des nouvelles de dernière minute arrivent, mais trop tard pour s'insérer dans la maquette, il n'y a plus le moindre confetti de libre. Au fil des minutes, les pages définitives s'empilent à côté de l'imprimante. Ce soir elles seront chez l'imprimeur.

On a enfin réuni les 2500 F grapillés chez les sponsors.

Une aventure se termine. Une autre commence... dès demain.

**Micheline Dehédin,
Professeur de l'atelier APTIC
de Rambouillet**



Oncle Archibald au pays du silence

**Un groupe d'enfants sourds a
utilisé les logiciels de la
collection Playtoons.
Récit d'une déception.**

LA classe est composée d'enfants sourds de dix ans commençant à s'exprimer spontanément par écrit. Ayant découvert l'*Oncle Archibald* au cours d'une démonstration, nous fûmes séduits par la qualité de son graphisme et de ses animations. Toujours à l'affût de supports visuels encourageant l'expression, il nous apparût très intéressant de donner un outil de production de récits à nos élèves. La documentation nous annonçait la possibilité de mettre en scène son scénario, nous voulions les amener à inventer une histoire pour la présenter à leurs camarades, compte tenu du support (l'écran de l'ordinateur), nous étions convaincus de leur motivation !

Demandez le programme !

Le logiciel est en deux parties : un conte animé et le jeu de construction, c'est ce dernier aspect qui nous intéressait. A partir d'un paysage qu'il conçoit en choisissant un fond, un arrière plan et une scène, l'enfant place des objets ou des personnages qu'il prend dans le sac magique. Il a ensuite la possibilité d'agir sur l'image : demander aux personnages de se déplacer, approcher d'un objet qui va alors s'animer, entrer dans une maison (un seul personnage à la fois), passer d'un décor à un autre... Les animations qui se déclenchent sont assez drôles en général.

Pour faciliter la manipulation, les icônes s'animent au passage de la souris, ils sont très simples à comprendre et permettent une prise en main rapide du

logiciel (c'est un jeu d'enfant !). Une petite remarque pour nos « petits sourds », certaines consignes sont auditives, pourquoi ne pas donner la possibilité d'avoir un sous-titrage ? En informatique, le texte est toujours plus facile à enregistrer qu'une bande son.

Notre démarche

Nous avons noté le très vif intérêt des enfants pour changer les paysages, découvrir le catalogue d'images, repérer les objets animés et les tester. Mais de nombreuses images ont été rejetées à cause de leur aspect sinistre : maisons en ruines, grenier ou intérieur délabré. Le paysage de campagne avec le ciel bleu ou le soleil couchant avaient leur préférence.

Dans la phase de création, l'intérêt a très vite diminué. Les personnages s'animent souvent seuls sans possibilité de contrôle, l'enfant perd alors la maîtrise du scénario qu'il veut créer. Mais un défaut plus important est apparu : contrairement à ce qu'indique la documentation, il n'y a pas moyen d'enregistrer les animations. Un exemple : l'enfant a placé un panneau de sens interdit et fait passer son petit personnage devant, le panneau se plie et le frappe sur la tête, l'effet comique est garanti mais cette animation ne se produit plus à la lecture de l'enregistrement. Autre problème également pour une classe, le nombre d'histoires enregistrées est limité et nous n'avons pas pu, ou pas su, modifier celles que nous avions commencées. Nos enfants se sont vite trou-

vés bloqués dans l'élaboration d'une histoire signifiante. Et pourquoi ne pas ajouter des bulles pour faire parler les personnages ?

Voyant la motivation diminuer, nous avons proposé les objets d'un deuxième disque : *Micmac à Champignac*. Il est très agréable de pouvoir accumuler les décors et les personnages d'un logiciel à l'autre mais les enfants se sont limités à l'inventaire des objets animés (là encore ils se sont dirigés vers les images les plus classiques !). Nous n'avons pas réussi à leur faire dépasser ce stade, ils ne sont pas parvenus à construire une histoire présentable, la machine prenant l'ascendant sur les animations, leur création leur échappait.

Peut mieux faire ?

Sommes-nous tombés dans le piège de la séduction ? Il est vrai que ce programme avait de gros atouts : esthétique, simplicité d'utilisation, animation mais dans une perspective plus pédagogique et moins ludique, la construction d'un récit structuré, il n'a pas su répondre à nos exigences. Quand on voit la prouesse technique que représente ce programme, on se dit qu'il ne doit pas être difficile de l'améliorer et de corriger ces défauts de jeunesse. Espérons que les éditeurs entendront la voix des sourds !

Jocelyne Arzur
Institutrice spécialisée
Institut Gustave Baguer d'Asnières

Yves Moreau
I.A.I. Pôle-ressources Centre



POUR VOUS INITIER

Ouvrez les fenêtres

À l'heure où Microsoft déverse sur le monde de la micro-informatique sa nouvelle interface Windows 95 à grand renfort de fanfares médiatiques, continuons tranquillement notre approche de la version précédente (soit 3.1) qui restera encore notre lot pour quelques temps.

ET d'abord, avez-vous seulement installé Windows par lui-même ? Si ce n'est déjà fait, munissez-vous des sept disquettes ; introduisez la première dans votre lecteur de disquettes ; tapez ensuite *a:install* après l'invite *Ms-dos* (*c:\>*). Vous n'aurez plus alors qu'à suivre les instructions, changer les disquettes quand on vous le demande et tout se poursuivra jusqu'à l'installation complète. Un jeu d'enfant !

Il en sera de même pour tous les logiciels conçus pour l'environnement Windows et pour certains autres prévus pour fonctionner sous *Ms-dos* seulement, mais il en reste pour lesquels vous devrez travailler « à la main ». Mais entrons dans le détail.

Installer les logiciels

Dans le *Gestionnaire de programmes*, choisissez *Fichier* puis *Exécuter* puis *Parcourir* (voir illustration). Vous êtes alors en présence d'une boîte de dialogue qui vous permet de rechercher le fichier de démarrage de l'installation (en général, sur la disquette numéro 1 et le fichier se nomme *init* ou *install* ou *install*; c'est indiqué sur la documentation de votre logiciel). Validez deux fois après l'avoir sélectionné ; il s'exécute. Notez que le logiciel peut vous demander quelques interventions (s'il est bien fait !) : donner un nom de sous-répertoire et un lieu d'implantation différents de ceux qui sont proposés par défaut et, dans le cas

d'un logiciel sous Windows, le groupe de programmes dans lequel vous souhaitez le voir apparaître sous forme d'icône.

Pour un logiciel non-Windows (la grande

vous offre une petite récréation (bien méritée!).

Pour les logiciels ne disposant pas d'une installation automatique, vous devrez créer un sous-répertoire, puis y copier les fichiers (voir Rubrique P.V.I. du numéro 19) avant de pouvoir créer son icône.

Notez encore que vous pouvez en créer une pour un fichier de travail (fichier des élèves par exemple) du moment que celui-ci est reconnu par Windows comme étant associé à un logiciel ; Windows lance

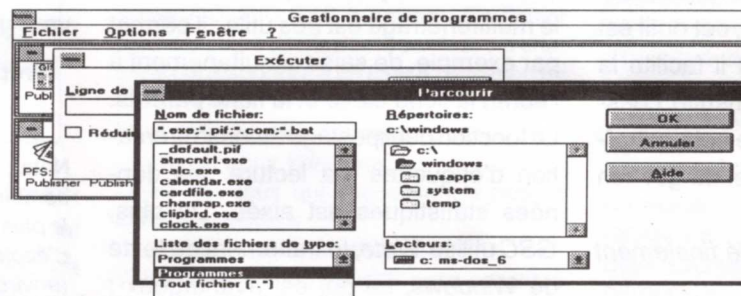
alors le logiciel (si ce n'est déjà fait) et ouvre le fichier.

Fenêtres et icônes

Au lancement de Windows, vous disposez de quatre fenêtres dans le *Gestionnaire de programmes* : *Groupe principal* et *Accessoires* que nous avons déjà utilisées, *Jeux* (sans commentaire !) et *Démarrage* ; une icône placée dans cette dernière permet le lancement de l'application (et éventuellement du fichier associé) dès le démarrage de Windows.

Vous pouvez en effet déplacer les icônes à l'intérieur d'un groupe ou d'un groupe à un autre par un simple cliquer-déplacer avec la souris. Le rangement

(suite page 7)



L'installation d'un logiciel

majorité « tourne » sans problème sous Windows), vous devrez créer l'icône. Pour cela, il suffit de se placer dans le groupe souhaité ou d'en créer d'abord un nouveau.

Pour la création d'une icône ou d'un groupe, cliquez *Fichier* puis *Nouveau* ; vous avez alors le choix entre les deux possibilités. Pour le groupe, il suffira ensuite de le nommer ; pour un programme, vous devrez définir ses *Propriétés* : *Nom* (qui apparaîtra sous l'icône), *Ligne de commande* (un bouton *Parcourir* vous donne accès à l'universelle boîte de dialogue permettant de rechercher le fichier .EXE ou .COM ou .BAT spécifié sur votre documentation comme fichier de démarrage du logiciel) ; enfin, le bouton *Changer d'icône*



Allo... directeurs!

La gestion informatisée des écoles primaires se développe de plus en plus. Si la l'utilité d'un ordinateur dans le bureau directorial n'est plus à démontrer, il faut en revanche choisir un logiciel adapté. Parmi le peu de programmes disponibles actuellement sur le marché, GSC semble un des plus performants.

INTERVIEW de Yves Baldit, directeur de l'école Voltaire à Nanterre...

Moniteur 92 - Pourquoi avoir voulu informatiser votre école ?

Yves Baldit - Dès 1985, j'ai participé au stage proposé dans le cadre du plan IPT. J'ai commencé par me familiariser avec le traitement de texte ; cet outil est devenu indispensable tant il facilite la lisibilité et la présentation. Ensuite, conscient du gain de temps que cela entraînerait, j'ai utilisé un logiciel de gestion d'école primaire : GSC.

M. 92 - Pourquoi avoir opté finalement pour GSC ?

Y. B. - Arrivé à l'école Voltaire, j'ai utilisé le logiciel Gestécole du Cddp 77. Bien qu'ayant un bon rapport qualité/prix, il est limité. Nous nous sommes donc procuré GSC. Ses atouts les plus sérieux : il est écrit dans l'environnement Windows (le multi-fenêtrage devient un *must*), il permet de gérer 4 établissements, il possède de nombreuses fonctions avancées.

M. 92 - Pourquoi ne pas avoir utilisé un gestionnaire de données comme Works, par exemple ?

Y. B. - Je connais bien Works que j'utilise via son traitement de texte et son tableur pour gérer une association. J'emploie son gestionnaire de données pour mon carnet d'adresses. En revanche, la maîtrise globale de ce gestionnaire prend du temps, et un système « clés en main » tel que GSC propose les mêmes fonctions mais de manière plus conviviale.

M. 92 - Quel matériel utilisez-vous ?

Y. B. - GSC tourne actuellement sur un 386-sx 25 muni de 4 Mo de mémoire vive. C'est suffisant mais une configuration un peu plus musclée ne lui ferait pas de mal !

M. 92 - Quels sont les points forts de ce logiciel ?

Y. B. - Comme je l'ai dit précédemment, le multifenêtrage est très utile : il permet par exemple, de saisir simultanément à l'écran la fiche élève et la fiche parents. La fonction publipostage autorise la création d'étiquettes. La lecture des données statistiques est aisée. De plus, GSC utilise Write, le traitement de texte de Windows, ce qui est avantageux : pas besoin de quitter GSC pour écrire avec des polices de caractères multiples. Il existe une fonction de représentation graphique (histogramme, camembert...). En outre, le logiciel gère directement le registre matricule ; les passages de classes en fin d'année sont aisés et l'exportation vers Casimir est autorisée (les utilisateurs de ce programme apprécieront le gain de temps !).

M. 92 - Quelles sont les fonctions qui vous font gagner le plus de temps ?

Y. B. - Les données statistiques. En effet, il est simple et rapide d'obtenir des listes personnalisées imprimées (élèves, parents), selon des critères différents. La fameuse enquête lourde est expédiée en quelques minutes !

M. 92 - La saisie des données est-elle aisée ?

Y. B. - Cela ne pose aucun problème. On peut positionner le curseur sur n'importe quelle rubrique. La saisie, les

ajouts, les suppressions ne posent pas de difficultés.

M. 92 - Quels sont les points faibles de ce programme ?

Y. B. - La documentation est très succincte et l'utilisateur doit découvrir certaines fonctions par lui-même. Le prix de ce logiciel devient élevé quand on veut gérer une école importante.

**Propos recueillis par Michel Tournon,
I.A.I. Pôle-ressources Centre**

Nota : Après l'examen de ce logiciel, il me semble qu'effectivement c'est actuellement le plus élaboré des produits du type gestion d'école. Il est très agréable à manipuler (environnement Windows), la prise en main est relativement simple, les fonctions nombreuses. Alors, logiciel idéal ? oui, mais... La saisie des données est relativement longue. Vous ne pouvez obtenir que les données statistiques prévues par le logiciel (nombreuses et suffisantes, il est vrai). Il est impossible d'en créer d'autres. Vous ne pouvez faire une gestion comptable adaptée aux exigences de votre commune, de l'étude ou de la cantine, par exemple. L'importation et l'exportation vers des produits Microsoft tels que Works, Access, Excel n'est pas facile pour des utilisateurs non avertis. L'éternelle question se pose de nouveau : entre deux logiciels performants destinés au même usage, choisir celui d'accès facile et utilisable immédiatement, mais fermé à une extension des fonctions et peut-être à d'autres logiciels, ou celui demandant un investissement beaucoup plus important pour la prise en main, mais ouvert à toutes fonctions et adaptable à des besoins personnalisés ? A vous de choisir.

Alain Gaquerel

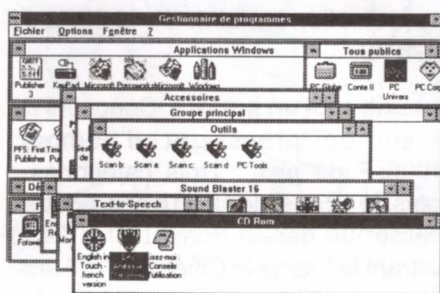
GSC : éditeur Logédic. Vendu à la Camif.

Version 100 élèves : 280 F

Version 250 élèves : 475 F

Version 500 élèves : 910 F

des icônes dans une fenêtre s'effectue avec la commande *Réorganiser les icônes* du menu *Fenêtre* (*Mosaïque* et *Cascade* forcent la disposition des groupes de programme); dans ce menu apparaissent également le nom de tous les groupes, permettant ainsi de retrouver ceux qui se sont égarés sous d'autres. Vous éviterez cet inconvénient si vous savez organiser votre espace de travail pour que tous les groupes ouverts soient accessibles d'un clic de souris qui les remet au premier plan.



Ne laissez ouverts dans la configuration que vous sauvegarderez (et qui reviendra donc à chaque début de séance) que les groupes qui vous seront immédiatement utiles (par exemple: *applications Windows* et *applications Ms-dos*); réduisez les autres en icônes en bas de page.

Redimensionnez les fenêtres en saisissant leurs bords ou leurs coins; déplacez-les par un *clicquer-déplacer* sur leur titre. Évitez de conserver les « ascenseurs » qui indiquent que votre fenêtre est trop petite et que des icônes sont ainsi cachées; vous pouvez gagner de la place en diminuant l'espacement entre les icônes (*Fenêtre* du *Panneau de configuration* dans le *Groupe principal*). Restera alors à *Enregistrer la configuration en quittant* (cocher dans le menu *Options*) puis à quitter *Windows* et à y revenir pour enlever la coche (ou la méthode plus simple décrite dans la rubrique *Trucs et astuces* du numéro 20... à vos archives!)

Denis Brunet
I.A.I. du Pôle-ressources Sud



TRUCS ET ASTUCES

Votre mémoire flanche ?

Les applications sont de plus en plus gourmandes en mémoire, et lorsque celle-ci vient à manquer vous vous maudissez de n'avoir pas suffisamment investi en barrettes SIMMS! Rassurez-vous depuis la version 6 de MS-DOS, vous disposez d'un outil très utile pour optimiser la mémoire.

Il vous suffit de taper la commande **MEMMAKER** et la machine se charge de tout. Au fur et à mesure de l'avancement du travail on vous posera quelques questions un peu pointues (sur la mémoire paginée par exemple) qui, si elles sont bien renseignées, affineront encore davantage l'optimisation.

Encore plus fort

Une autre solution consiste à réaliser un fichier **CONFIG.SYS** à options. Ce fichier sera constitué de plusieurs parties, qui chacune correspondra à un type d'utilisation de l'ordinateur. Prenons un exemple : Vous utilisez votre ordinateur pour :

- travailler sous *Windows*;
- faire des jeux qui nécessitent le plus de mémoire possible;
- numériser quelques photos.

Votre fichier **CONFIG.SYS** sera constitué de quatre parties (voir ci-contre) :

La première charge en mémoire tous les pilotes indispensables au système, ici le lecteur de Cd-rom, la carte sonore, et place le DOS en mémoire haute (**HIMEM.SYS**). Vient ensuite le menu qui s'affichera à l'écran, (ici on disposera de trois choix). La seconde mentionnera les fichiers spécifiques pour l'utilisation de *Windows*. La troisième ne fera appel à aucun pilote, de telle sorte qu'un maximum de mémoire soit libre (les fameux 640Ko peuvent être approchés de très près). La quatrième déclarera le scanner au système.

Il vous faut aussi configurer correctement votre fichier **AUTOEXEC.BAT**, car celui-ci est aussi fonction de ce que vous voulez faire. On reprendra le même principe que pour le fichier **CONFIG.SYS**; une première partie qui sera commune à tous les usages puis trois rubriques qui reprennent les branchements conditionnels.

Il faut noter que dans le fichier **CONFIG.SYS** les options proposées sont entre crochets ([windows]), et dans le fichier **AUTOEXEC.BAT** ils sont précédés de deux points (:windows).

Exemple de fichier CONFIG.SYS

```

DEVICE=C:\SOUND\CDMKE.SYS/D:MSCD001
/V/C/P:340/N:1
DEVICE=C:\SOUND\SOUND.SYS /I:5 /D:1 /
MIRQ:10
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
LASTDRIVE=Z
[menu]
menuitem=WINDOWS
menuitem=JEUX
menuitem=SCANNER
[WINDOWS]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 512 noems
files=50
buffers=15,0
LASTDRIVE=E
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
STACKS=9,256
[JEUX]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 5000
highscan
files=30
buffers=30
[SCANNER]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 512 noems
DEVICE=c:\scanner\hscan.sys /A=280 /I=11 /
D=1
files=50
buffers=15,0
LASTDRIVE=E
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
STACKS=9,256

```

Exemple de fichier AUTOEXEC.BAT

```

lh C:\dos\MSCDDEX.EXE /D:MSCD001 /V /L:D
@ECHO OFF
PROMPT $p$g
SET PATH=C:\C:\WINDOWS\CDOS\MOUSE;%PATH%
lh C:\MOUSE\MOUSE SER 2
SET TEMP=C:\DOS
lh KEYB FR
goto %config%
:WINDOWS
lh C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE
lh c:\dos\share.exe /I:500 /f:5100
win:
goto fin
:JEUX
goto fin
:SCANNER
goto fin
:fin

```

Rey Michel

I.A.I. Pôle-ressources Centre



Non au piratage. La circulaire du 17 octobre 1990, relative à la protection juridique des logiciels (Journal officiel du 21 octobre 1990), précise les sanctions encourues en cas de piratage de logiciels (copie et/ou utilisation). Celles-ci peuvent aller d'une amende de 6000 à 120000 F et de trois mois à deux ans d'emprisonnement. L'utilisateur d'un logiciel piraté est considéré comme contrevenant, même s'il n'est pas à l'origine de l'installation illégale du logiciel.

La logithèque propose son service de prêt gratuit de logiciels pour aider les enseignants des Hauts-de-Seine à connaître les produits récents. Sur rendez-vous les mardis et jeudis après-midi et le mercredi toute la journée. Conditions : prêt pour 15 jours non renouvelable, engagement écrit à ne pas pirater les logiciels prêtés, chèque de caution. Contact : 47 45 92 10.

Le Cddp92 a envoyé, à tous les établissements du 92, une affiche avec le programme, pour 95/96, des animations en informatique pédagogique (mercredi 14 heures). Thèmes : français, mathématiques, technologie, cd-rom, langues. Elles auront lieu au Cddp92 ou au Médiapôle informatique de Colombes.

En préparation, un logiciel de gestion de Bcd (versions Mac et Windows), développé par l'auteur de BCD Mac, bientôt édité par le Cddp92. Ce logiciel intègre un langage documentaire, élaboré, dans les Hauts-de-Seine, par une équipe de documentalistes et d'enseignants avec leurs élèves.

Nouvelle adresse pour LOGEDIC. 1 allée de la Providence BP 437 - 86011 Poitiers cedex. Tél. 49 01 01 10. Fax : 49 45 23 23

Vous pouvez consulter au Cddp92 les notes techniques de la Direction de l'Ingénierie éducative (Cndp) :

Le phénomène Internet (mars 95). Vidéo numérique, la compresser (mai 95).

Vidéo numérique, la regarder (février 95) Les réseaux audiovisuels : le point des évolutions (janvier 95).

Notions sur la compression des données dans les applications multimédia (octobre 94).

Système Photo CD Kodak (mars 93). Numérisation des images (octobre 94).

Médialog consacre son n° 24 aux réseaux locaux informatiques : technologie banale ? la vie du réseau, de nouvelles richesses, des éléments pour communiquer... Sur abonnement (4 numéros) 120 F. Tél. : 44 03 32 37.

Pour une utilisation raisonnée de l'ordinateur dans l'enseignement secondaire. Analyses de pratiques et propositions pour un meilleur usage des instruments micro-informatiques. Étude conduite sous la direction de J.-F. Lévy. Coédition INRP-EPI. Au sommaire, aspects liés au matériel, les éléments logiciels, aspects didactiques, relations utilisateur-système...

Prix 125 F. Association EPI - 13, rue du Jura - 75013 Paris.

Dans son n° 9, Intégré, le journal des utilisateurs de *ClarisWorks* (Mac - Pc) propose des astuces pour utiliser la souris, résoudre les problèmes de mémoire, rédiger un courrier. Abonnement : 1 an, 11 numéros + 11 disquettes, 385 F. Ma Pomme. Les Grands Champs 37390 Mettray - Tél. 47 54 15 24

La Cité des Sciences vient de publier son catalogue de l'offre scolaire : expositions, classes Villette, visites scolaires, documents de préparation... Service promotion scolaire, tél. 40 05 72 41 ou 76 42.

Dessine-moi un sourire. Concours du dessin de presse et d'humour. 10000 F de prix. Trois catégories : moins de 12 ans, de 12 à 16 ans, adultes. Réaliser un dessin (format 21 x 29,7) illustrant le thème le Cinéma a 100 ans. Adressez vos dessins avant le 31 janvier 1996 à Saint-Just-Culture-Loisirs - 87590 St-Just-le-Martel.

Le 28 décembre « Un ticket pour le deuxième siècle ». Tous les spectateurs recevront ce jour là une invitation gratuite valable un siècle, dans n'importe quel salle de cinéma.

Casimir CE2.

Si vous n'arrivez pas à lancer le programme, c'est sans doute que vous ne disposez pas de suffisamment de mémoire conventionnelle. Si vous disposez de MSDOS 6.XX, l'utilitaire *Memmaker* vous tirera d'embarras sinon, il vous faudra plonger dans AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

D'autre part, si vous n'arrivez pas à exécuter le programme à partir de *Windows* quoique vous conformant au mode d'emploi, éditez CASIMIR.PIF (grâce à *Pifedit* que vous trouverez dans le groupe *Accessoires*) et modifiez le de la façon suivante :

Nom du programme : CASIMIR.BAT

Titre de la fenêtre : CASIMIR

Répertoire initial : C:\CASIMIR

Pour ce dernier point, si vous avez spécifié un autre répertoire au moment de l'installation (par exemple D:\CASCE295), c'est ce répertoire qu'il faut indiquer.



Directeur de publication : Jean-Louis DUGUET. **Secrétaire de rédaction, coordination :** Fernando PINTADO. **Comité de rédaction :** Claude BRUNET, Denis BRUNET, Michel CHARRIER, Alain GAQUEREL, Patrick GIN, Lionel MAURY, Fernando PINTADO, Michel Rey, Raymond ROCHER. **Illustrations :** Jean-Pierre AUDEBERT. **Mise en page :** Michel CHARRIER, Yves MOREAU, Michel TOURNON. **Tirage 3500 exemplaires. Dépôt Légal 4^e trimestre 1989. Cddp92, 41, av. du Roule, 92526 Neuilly-sur-Seine Cedex, 47.45.92.00**



fiche pédagogique

Hue, cocotte !

Les logiciels de dessin du type Paintbrush ou Paint shop ne sont pas des gadgets. Livrés avec Windows ou un magazine de shareware, ils peuvent être utilisés comme de véritables ateliers de géométrie permettant d'aborder les transformations ponctuelles.

Objectifs

En mathématiques, être capable de :

- déterminer les axes de symétries d'une figure ;
- décomposer une transformation (symétrie) en la composant de plusieurs transformations ;
- déterminer la transformation (ou la série de transformations) qui permet de passer d'une figure à l'autre ;
- énoncer les propriétés des transformations (conservation des distances, du parallélisme, de l'orthogonalité).

En informatique, être capable de :

- prendre en compte les contraintes du logiciel pour réaliser les symétries et translations ;
- donner la liste des fonctions utilisées pour réaliser les figures (algorithmes de construction) ;
- utiliser les fonctions usuelles d'un logiciel outil (charger un fichier, enregistrer, imprimer...)

Matériel

Chaque groupe, de deux ou trois enfants, dispose d'un ordinateur, d'un fichier dessin de départ enregistré sur

disquette et d'une feuille représentant les figures à réaliser

Consignes

Après avoir ramené à l'écran le motif initial, reproduire les figures A, B, C, D et E de la feuille annexe :

- expliquer le choix pertinent de telle commande et l'enchaînement suivi ;
- essayer d'aboutir au résultat de deux façons différentes (dans la mesure du possible) ;
- après cinq ou six transformations successives recommencer à partir du début si le résultat n'est pas correct.

Activités

Figure A : l'élève doit ici simplement utiliser la fonction de *Copie*, puis, l'image de l'original sera collée après translation à l'aide de la souris.



Figure B : commencer par un *copier-coller*. Pour obtenir la figure souhaitée, utiliser la fonction de retournement par rapport à l'axe vertical. Attention si vous utilisez *Paintbrush* la fonction permet-



fiche pédagogique

Éditions spéciales « Colloque Zep »

L'an passé le Cddp92 a proposé d'associer notre classe de CM2 à un projet d'édition d'un journal couvrant les trois journées de l'exposition sur la ZEP de Colombes.

Nous avons évalué l'intérêt que pouvait apporter un tel travail couvrant trois domaines riches en activités diverses.

L'écriture

Reconnaître les écrits journalistiques.

Apprendre à rédiger un article, une interview.

Reconnaître plus aisément l'utilité d'un écrit informatif.

Rendre des écrits en respectant un espace précis (calibrage) et un temps donné (technique du résumé).

La connaissance de la presse

Différencier les variétés de journaux, quotidiens, hebdomadaires, mensuels.

Acquérir un vocabulaire spécifique à la presse.

La méthode

Concevoir une mise en place des articles qui facilitera la lecture de la page et mettra en valeur les croquis,

les dessins et les photographies (la maquette d'un journal).

Acquérir des connaissances informatiques qui permettront la saisie et l'édition de texte (traitement de texte) ou la numérisation de photographies.

Élaborer une organisation au sein de la classe pour effectuer un travail collectif rapide et de qualité.

Par contre, nous devons reconnaître qu'un tel projet nécessitait un important travail préalable en classe.

Les enfants devaient se familiariser avec un vocabulaire nouveau, issu de la presse ou des sciences (thème de l'exposition).

Lorsque ces nouveaux mots furent assimilés, nous nous efforçâmes d'étudier la structure d'un quotidien en commençant par la présentation de la *Une* : le bandeau, les titres, les sous-titres, les sommaires...

Puis, nous avons étudié les différentes rubriques du journal et le

rapport entre la place des articles et l'importance du fait traité.

Chaque élève proposa, ensuite, une maquette de la première page ainsi qu'un titre pour ce quotidien. Les interventions de l'équipe du Cddp92, aidèrent la classe à adopter la maquette finale. Cette étape, très enrichissante, permit d'aménager, d'équilibrer le mieux possible une page blanche en respectant des contraintes bien précises (colonnage, bandeau, suite de textes, place des illustrations...)

Après la « mise en place », les travaux d'écriture pouvaient commencer. Les séquences d'écriture portaient sur la rédaction d'un article ou l'élaboration d'une interview. Plusieurs séances de ce type furent nécessaires pour que la majorité des enfants assimilent ces différentes démarches d'écriture, en accord avec les objectifs de l'expression écrite.

Pour conclure ce travail de préparation, les enfants ont formé une équipe où les tâches étaient ainsi réparties :

Deux rédacteurs en chef qui gèrent toute l'équipe

Des reporters

Deux photographes

Deux enfants pour la saisie des articles

Trois élèves qui préparent l'interview avec le personnage du jour et procèdent à un travail de réécriture.

On remarquera que cette organisation répond également à l'hétérogénéité d'une classe. Ainsi l'enseignant répartira les enfants dans les activités suivant les compétences acquises et reconnues de chacun.

Par contre, cet organigramme, grâce auquel chaque élève identifie son travail, doit être adaptable afin de pouvoir pratiquer différentes activités pour éviter la lassitude.

Grâce à cette préparatoir, la parution des trois éditions pendant de l'exposition fut grandement facilitée.

Les lycéens du lycée Garamont ont assuré, pour leur part, la mise en page et la numérisation des illustrations.

Tout s'est déroulé à merveille compte tenu de l'attention et de la discrétion demandées aux enfants tout au long de la journée. Les enfants se sont pris au jeu de la fabrication de leur GAZEP, dans la presse et la bonne humeur.

Emanuel Bidan,
Instituteur
École Tour d'Auvergne
Colombes



tant la transformation s'intitule *Retournement horizontal* ! Il y a là une ambiguïté qu'il faudra relever. En fait le retournement se fait dans un plan horizontal mais selon un axe vertical.

Figure C : l'élève a au moins deux possibilités puisqu'il existe deux axes de symétrie. Il peut soit construire le symétrique de la cocotte (selon l'axe vertical) puis le symétrique de l'image ainsi obtenu dans une symétrie d'axe horizontal, soit faire trois copies de la cocotte de départ puis grâce aux fonctions de *Retournement*, *Déplacement* et *Rotation*, réaliser la figure finale.

Figure D : l'enfant se trouve confronté à une symétrie axiale, ni horizontale, ni verticale. Il ne peut plus se satisfaire de l'utilisation du cadre qui se déplace et du retournement. L'élève doit absolument composer plusieurs fonctions : *Copie*, *Déplacement* et *Rotation*.

Figure E : l'image de la cocotte est le résultat d'une symétrie ponctuelle, mais pour la réaliser à l'écran on procède encore par *Copie*, *Retournement* puis *Déplacement*. Il sera dès lors inté-

ressant de montrer sur papier le moyen d'obtention de l'image par la symétrie ponctuelle pour mettre en évidence la composition de cette transformation.

Remarque : dans tous les cas, il paraît souhaitable de repérer les points, en marquant les sommets de la cocotte (fonction texte du logiciel de dessin), pour que l'on puisse se rendre compte des déplacements de l'objet dans le plan.

Enfin, on aura recours à la fonction d'impression pour mettre en évidence certaines propriétés des transformations comme l'isométrie, la conservation de l'orthogonalité, etc.

Conclusion : L'emploi d'un logiciel possédant des fonctions de copie, déplacement et rotation, libère l'élève des contraintes matérielles du tracé qui prendrait l'essentiel du temps des séances de géométrie. Mais ces activités sont complémentaires et à terme on ne pourra faire l'économie de séances sur papier. En effet, dans ce type de démarche, l'élève manipule beaucoup de transformations mais ne réalise pas lui-même de figures. L'informatique permet ici de construire des activités de géométrie en terme de résolution de problème et, de ce point de vue, la phase de mise en commun de la démarche des groupes est essentielle.

Cette activité géométrique ne peut être valablement proposée sans que, au préalable, aient été faites des manipulations de figures sur papier.

L'apprentissage du logiciel, intégré à l'activité est source d'enrichissement.

Lionel Maury
I.A.I. Pôle-ressource Sud