



Moniteur 92

ISSN 1145-3001

N° 24

JOURNAL DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

septembre 96

L'éditorial

Un espoir volé

Ignacio Ramonet

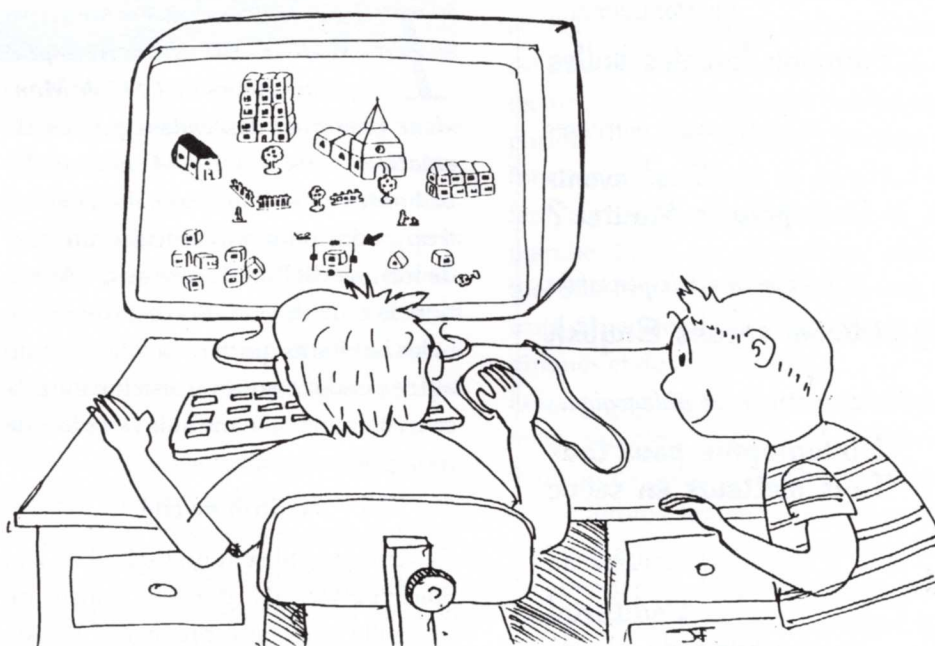
Directeur de la publication
du Monde Diplomatique

Indestructible, décentralisé, propriété de tous, *Internet* fait renaître le rêve d'une communauté, celle des internautes, harmonieuse et planétaire.

Mais trois dangers (une illusion et deux menaces) planent sur *Internet*.

L'illusion de la « démocratie électronique ». Certains professent que nous pourrions voter à partir de notre ordinateur. Cette possibilité électronique permettrait aux citoyens la prise de décisions politiques pour contrecarrer les groupes de pression qui accaparent la démocratie.

Cette idée du cybervote, séduisante, porte en elle le risque d'introduire la passion dans le terrain politique. Imaginons un référendum sur la peine de mort organisé quelques jours après la découverte d'un horrible crime. Son résultat n'offrirait aucune surprise. La démocratie électronique mène au lynchage électronique. L'interactivité immédiate se convertit en un danger démultiplicateur du *cybercrétinisme*. Ce qui paraissait être un progrès civique devient une régression politique. La démocratie suppose une distance entre les faits et les décisions, consacrée à la réflexion, au dialogue, au débat, afin que, la raison triomphe sur les passions, y compris sur *Internet*.



Urbanistes et citoyens

*l'ordinateur, outil de simulation
par excellence*

suite en dernière page



Sommaire

Notre document

Urbanistes et citoyens

L'atelier

**Un Minitel à l'école
pour la maison**

Trucs et astuces

Les raccourcis du Mac

Pour vous initier

Des textes bien traités

Le Moniteur et...

Fotoman fait des bulles

Chronique des porteuses

**Quel avenir
pour le Minitel ?**

Cédérom, les indispensables

My cédérom speaks English

Fiches pratiques et pédagogiques

**L'infographie pour tous
Tous metteurs en scène**

et bien entendu

**L'éditorial
La revue de presse
Les brèves
La logithèque**



**La librairie
à votre service !**

**Lire, écrire, produire
avec les médias.**

La presse à l'école, présentée comme un support à la pédagogie active (de la pédagogie différenciée à l'autonomie).

Des fiches pratiques pour une aide à l'analyse des médias aussi bien qu'à leur production avec les élèves.

CRDP, LILLE - 590B2918 - 110 F

Notre document



Urbanistes et citoyens

L'ordinateur est l'outil de simulation par excellence : ses capacités de calcul et de stockage permettent une modélisation de la réalité. Le CM2 d'André Lherm utilise un programme de simulation, SimCity 2000, à des fins éducatives. Quand l'élève se prend pour le maire...

Il est 15 heures à l'école Henri Wallon de Nanterre; plusieurs élèves du CM2 de Monsieur Lherm ne descendent pas en récréation : ils s'activent devant les ordinateurs. « Mais non, la ville est trop petite pour y construire un parc de loisirs » dit l'un d'entre eux. « Attention, le taux de pollution est trop élevé et les habitants quittent la ville » dit un autre pendant qu'un troisième annonce tristement : « Je me suis fait virer de mon poste de maire ! »

Le droit de cité

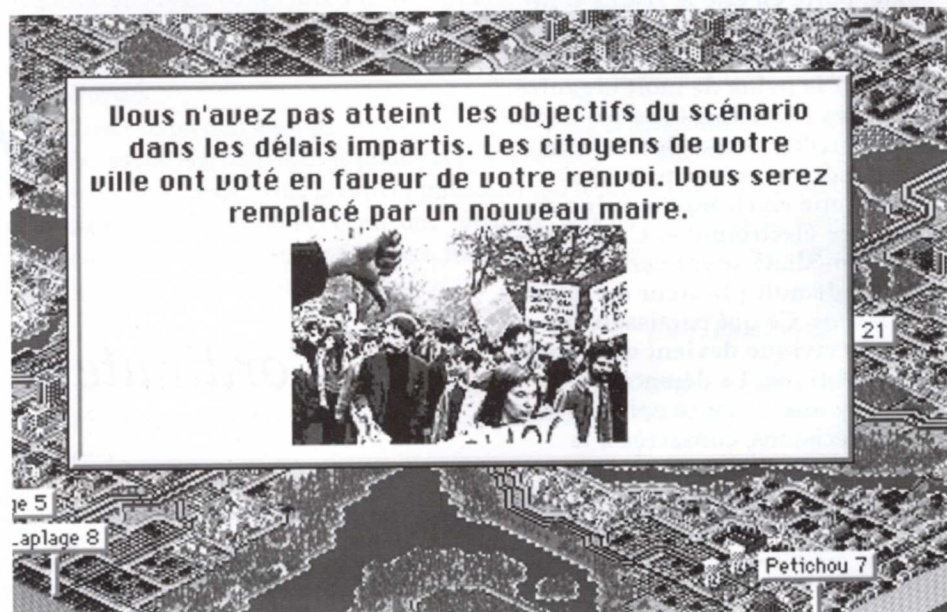
Ces enfants utilisent un logiciel de jeu, *SimCity 2000*. Ils doivent construire une ville et la faire prospérer. Pas de règle de jeu explicite : au fur et à me-

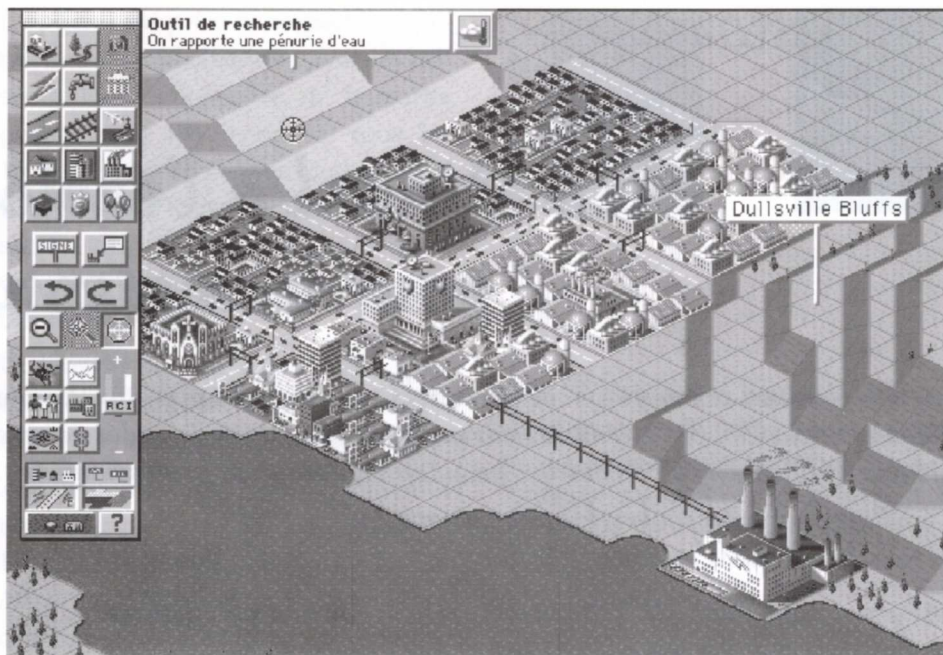
sure que les différentes constructions sont implantées, la ville évolue positivement ou décline.

À l'utilisateur de découvrir les règles qui régissent le système en observant l'évolution de sa ville à l'écran; la vue en perspective (en trois dimensions très réalistes) et la lecture des graphiques lui permettent d'apprécier les changements de sa ville dans le temps.

La complexité sans complexe

Gérard Clergue, informaticien à l'Injep (Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire), a eu l'idée de proposer à cette classe d'utiliser régulièrement ce logiciel. Apple et le Cddp92 ont fourni une partie du sup-





port technique pour le lancement de l'expérimentation.

L'objectif initial était de confronter des enfants d'une dizaine d'années à un système dit complexe. En effet, toutes les composantes d'une ville, tant dans la réalité que dans *SimCity 2000*, sont interdépendants : par exemple, si la population augmente, il faut des zones industrielles, des commerces, des espaces, etc. Mais trop de zones industrielles peuvent créer de la pollution avec tous les problèmes que cela peut entraîner. Autrement dit, l'utilisateur agit sur un système composé d'éléments enchevêtrés et sa démarche doit relever plus d'une vision globale qu'analytique. Cette situation va à l'encontre de ce qui est généralement pratiqué en pédagogie, à savoir qu'on simplifie habituellement à l'extrême, par peur d'engendrer une certaine incompréhension.

Simulation et stimulation

Les premiers pas ont parfois été un peu laborieux, d'une part pour des raisons pratiques : la souris doit être manipulée assez finement et la classe ne disposait que d'une machine ; d'autre part, l'absence de règles du jeu explicites déroutait quelquefois les enfants. Les vil-

les régressaient sans que l'on sache pourquoi. De plus, certains enfants, lorsqu'ils n'arrivaient pas à leurs fins, recommençaient une ville alors que la gestion des erreurs leur aurait permis de progresser. Mais grâce à l'aide *in situ* de Gérard Clergue et à la patience d'André Lherm, les enfants ont pu s'adapter, d'autant que deux nouveaux ordinateurs furent disponibles dans le courant de l'année. À partir de ce moment, l'entraide fut possible. En outre, les enfants se piquèrent au jeu : ils acceptèrent pour la plupart de gérer des situations difficiles plutôt que de choisir de construire une nouvelle ville en abandonnant la précédente.

Connaissance et savoir-faire

L'usage de *SimCity 2000* par des enfants comporte de multiples possibilités d'exploitation pédagogique par le maître. Du point de vue des connaissances, on aborde des thèmes spécifiques à l'éducation civique, la géographie, l'histoire, l'économie, l'écologie... La validité des ajouts ou des changements est immédiate : la ville évolue automatiquement en fonction des modifications (trois vitesses d'évolution sont proposées).

En fonction des résultats obtenus, il

faut éventuellement rectifier le tir. De multiples indicateurs permettent d'apprécier la situation : des quartiers entiers peuvent se développer ou tomber en ruine. La *Une* d'un journal apparaît périodiquement et la lecture des articles peut être édifiante : si l'on fait état d'une manifestation des habitants liée à l'insécurité, il faudra construire un commissariat.

D'un point de vue méthodologique, l'usage de ce jeu peut être très riche. D'abord, l'enfant doit adopter une stratégie cohérente pour optimiser le développement de sa ville ; une réflexion préalable à l'aide du papier et du stylo est nécessaire. Ensuite, le tâtonnement est indispensable : l'action que l'on effectue a des conséquences immédiates, parfois différées, visibles à l'écran ; en fonction de ce retour en arrière, l'enfant rectifiera éventuellement sa démarche. Enfin, ce programme constitue une bonne initiation à la vue en trois dimensions et à la lecture de graphiques et de diagrammes.

Les logiciels de simulation spécifiquement scolaires sont peu nombreux. Souhaitons qu'avec le développement des cédéroms, les éditeurs nous proposent bientôt de tels programmes.

En attendant, nous pouvons détourner certains jeux du commerce à des fins éducatives : n'hésitez pas à nous faire part de vos expériences.

Michel Tournon

I.A.I. Pôle-ressources Centre

SimCity 2000

Ce logiciel pour *Macintosh* et compatible *PC* coûte moins de 400 F. Pour la version *PC*, la configuration minimum requise est un 386 avec 4 Mo de mémoire vive (8 Mo sont recommandés). Ce logiciel fonctionne sous *DOS*.

Ce type de logiciel de simulation se développe : vous pouvez gérer une ferme (*SimFarm*), des moyens de transport (*Transport Tycoon*), une tour (*SimTower*), une pizzeria (*Pizza Tycoon*), etc. Attention, certains de ces programmes n'existent qu'en version américaine.

Séminaire européen

L'Organisation Mondiale Pour l'Éducation Préscolaire organise, sous l'égide de l'UNESCO, un séminaire sur *Éduquer le jeune enfant en Europe* les 24, 25, 26 et 27 octobre 1996 au Palais de l'Unesco.

Conférences, visites de crèches et de maternelles, Cité des Sciences.

Parmi les thèmes abordés : l'enfant et l'ordinateur.

Renseignements et inscriptions : Colette Durand, 9, rue Sainte-Félicité 75015 Paris - Fax : 45 32 49 12.

Membres de l'OMEP : 200 F.

Non membres : 300 F.

Cd-rom devient cédérom

La révolution informatique touche de plein fouet l'Académie française qui décide de franciser le sigle Cd-rom (Compact disc read only memory), devenu terme en soi, et de l'introduire dans le dictionnaire sous une graphie plus conforme à la prononciation. Dorénavant, vous pourrez donc écrire cédérom comme on écrit laser ou radar.

Les internautes de l'Agape

Un service éducatif sur *Internet* qui mérite votre attention.

Une URL à placer dans votre bookmarks (traduisez : une adresse à placer dans votre répertoire de serveurs)

<http://www.worldnet.fr/~agape>

Cocorico !

Pour chercher une information sur *Internet*, vous pouvez utiliser un service de recherche sur le Web. Il en existe maintenant en français :

<http://lokace.iplus.fr>

<http://ecila.ceic.com>

Cndp sur le Net

Et surtout ne manquez pas le serveur du Centre National de Documentation Pédagogique :

<http://www.cndp.fr>

El Pais sur le Web

Le serveur du journal espagnol

El Pais offre la possibilité de récupérer des articles récents pour une exploitation pédagogique de la presse.

<http://www.elpais.es/>



Un Minitel à l'école pour la maison

Le service télématique de l'institut Gustave-Baguer fonctionne depuis avril 1995. Cet établissement accueille des élèves de la découverte de leur surdité, six mois environ, jusqu'au baccalauréat professionnel.

Pourquoi créer un service télématique ?

La spécificité de l'établissement et des élèves accueillis a été l'élément moteur. Les élèves de Baguer sont sourds et ne peuvent utiliser un téléphone, c'est le Minitel-dialogue qui le remplace. Le niveau de français de nos élèves est parfois très faible. La Langue des Signes est leur langue maternelle mais elle ne s'écrit pas et n'a pas du tout la même syntaxe que le français. Le Minitel devient alors l'outil idéal de communication. Il faut les amener à écrire des phrases simples et claires pour que leur message soit compris.

De nombreux jeunes sourds ont des parents entendants qui n'ont pas toujours compris l'intérêt que le Minitel peut présenter pour leur enfant. Ce moyen de communication les rend plus autonomes, ils n'ont plus besoin de passer par un intermédiaire pour s'exprimer. Ils deviennent responsables des messages qu'ils envoient.

Le journal télématique que nous avons mis en place permet de les sensibiliser à cet outil.

Comment convaincre les parents... avec l'installation d'un service télématique à l'école. Souvent ils habitent loin de l'Institut, avec un Minitel, ils peuvent consulter le journal chez eux et ainsi s'informer des activités de leurs enfants et de l'ensemble de l'établissement.

Intérêt pédagogique

Cet outil est simple d'utilisation et permet d'élargir et de renouveler les activités de français. Les élèves sont amenés à écrire, rédiger des textes dans le but précis d'être lu : leur écrit n'est pas gratuit. Nous sommes en situation de communication, les parents deviennent nos partenaires.

Pour l'enseignant, le Minitel permet d'amener les élèves à rechercher une lisibilité et une cohérence dans le message : syntaxe simple, mise en forme, orthographe... La taille réduite d'une page Minitel effraie moins les élèves mauvais lecteurs et le support écran les motive. Un travail de comparaison peut s'élaborer entre le texte télématique, le texte d'un journal et d'autres types de textes : les lettres, les articles et les livres.

De retour chez eux, ils peuvent montrer à leurs parents ce qu'ils ont fait, leurs productions sont valorisées. Être lu dans toute la France stimule les élèves bien qu'il soit difficile de savoir qui consulte le service.

Fonctionnement

Ce serveur, consultable sur le 3614, Cddp92 comporte 20 pages modifiables : une moitié pour l'administration (présentation et valorisation de l'Institut) et l'autre moitié pour les activités pédagogiques.

L'option a été prise de respecter impérativement un calendrier pour les mises à jour. L'ensemble de la partie pédagogique est renouvelé tous les 15 jours, hormis pendant les congés ! Il s'agit certes d'une contrainte mais le service doit être attrayant pour ceux qui consultent régulièrement l'ensemble des rubriques.

Un enseignant est responsable pour chaque rubrique du sommaire, il organise avec ses collègues un calendrier.

A tour de rôle, les classes rédigent et recopient un texte sur une grille de 18 lignes de 24 cases, gabarit de l'écran *Minitel*. Les élèves peuvent ainsi prendre conscience des contraintes de rédaction. Après utilisation, il apparaît que le sommaire doit être modifié : certaines rubriques sont inutiles, d'autres par contre manquent cruellement, par exemple un « Flash Infos »...

Pour les élèves intégrés dans les écoles ou dans les collèges ordinaires, la saisie est faite sur place directement depuis leur *Minitel*. Pour les autres, elle est effectuée sur un ordinateur équipé d'une carte d'émulation *Minitel* à l'Institut. Cette configuration permet de conserver majuscules et accents.

Quand les enseignants le désirent, je peux, en tant que responsable de ce journal télématique, prendre en charge des élèves pour qu'ils saisissent eux-mêmes leurs textes. Ils voient ainsi toute la stratégie, de la conception à la réalisation finale. Les contraintes de mise en page prennent tout leur sens. Lorsque cela n'est pas possible, je me charge de cette saisie. Les élèves participent avec plaisir à ces activités.

La demande de certains parents quant à la possibilité d'échanger grâce à ce service télématique, ainsi que la création d'un comité de rédaction sont des voies à explorer.

Catherine Frelat

*Institutrice spécialisée,
Responsable du service télématique,
Institut Gustave-Baguer, Asnières*



Trucs et astuces

Les raccourcis du Mac

Le bureau du Macintosh, d'une convivialité non encore égalee, vous permet d'effectuer toutes les actions à la souris soit en cliquant sur des icônes, soit en déroulant des menus. Cependant quelques opérations réalisées avec le clavier vous feront gagner du temps et accéder à des caractères cachés. Ces raccourcis-clavier utilisent les touches Commande (Pomme), Option (Alt), Contrôle et Shift.

Voici des éléments pour vous aider.

Quelques caractères

© Option-C
• Option-@
~ Option-N puis espace
ñ Option-N puis n

Quelques fonctions au démarrage

Désactiver les extensions touche Shift pressée au démarrage
Choisir son initialisation touche barre d'espace pressée au démarrage
Reconstruire le bureau Option-Commande et faire redémarrer
(opération à effectuer régulièrement)

Des fonctions communes à de nombreux traitements de texte

couper Commande-X
copier Commande-C
coller Commande-V
imprimer Commande-P
sauvegarder Commande-S

Des fonctions pratiques

Effectuer une copie d'écran
Commande-Shift-3

Retrouver l'original d'un alias
Commande-I et cliquez sur Chercher l'original

Lire les informations sur un document
Commande-I

Effacer le message Insérez la Disquette Toto qui n'est plus dans le lecteur
Commande-. (4 fois de suite)

Remettre dans leur dossier d'origine des fichiers déplacés sur le bureau
les sélectionner puis Commande-Y

Vider la corbeille contenant des fichiers verrouillés
Vider la Corbeille en pressant sur Option

Quitter une application plantée
Commande-Option-Esc puis cliquez sur Quitter.
Cette opération, un peu brutale, risque de contrarier votre Mac lequel en profitera pour vous perdre quelques informations.

En cas de plantage, encore plus important
Commande-Option-touche d'alimentation
(en haut à droite sur les claviers étendus).
Mais là vous risquez de fâcher gravement ce cher Mac qui affichera un message de rappel à l'ordre et effacera le travail en cours.

Fernando Pintado,
Ingénierie éducative, Cddp92

A vos agendas

ITC 97 se tiendra cette année
les 8, 9 et 10 janvier au
Palais des congrès (Porte Maillot)
Cinq colloques, une exposition et
le festival du Multimédia
Contact : Journal du Multimédia
42 67 93 80

BackKiller cherche enseignants

La société BackKiller qui édite le
Cédérom Maths Terminale S
recherche des professeurs de maths et
de physique pour collaborer à la
rédaction des cours et des exercices
sur ses prochains titres.
Pour plus d'information, contacter
Fernando Pintado au 47 45 92 09.

S'initier à Word 6 pour Windows

Cet ouvrage (+ disquette
d'accompagnement) permet de
s'initier au traitement de texte dans le
cadre de la formation professionnelle
ou d'un BEP Tertiaire.
Contenant des fiches de formation
guidée, des études de cas, un planning
de déroulement et des tests
d'évaluation.
Prix : 55 F.
Commande possible au Cddp92.

Logithèque

Maths Terminale S

Un cédérom pour préparer le
baccalauréat avec 500 exercices et
corrigés illustrés, 35 animations pour
traiter les notions majeures
et 13 séquences sur l'histoire et la
culture mathématique.
BackKiller, 8, rue St-Florentin
75001 Paris.
Tél.: 42 96 05 32.
Prix : 490 F.

Protégez-vous

KiiWin est un logiciel de protection
qui restreint l'utilisation de Windows
aux applications choisies. Il contrôle
l'ouverture des cédéroms, garantit
l'intégrité des stations utilisées par les
élèves, prévient des modifications non
autorisées de Windows.
Édité par le Cddp des Ardennes.
Prix : 250 F.
Commande possible au Cddp92.



Pour vous initier

Des textes bien traités

Prétexte à évoquer les principales fonctionnalités des traitements de texte (Tdt), Write présente l'avantage d'être installé d'office avec Windows 3.1 et suffit largement pour obtenir des documents de qualité satisfaisante.

Il constitue un bon outil de découverte (suite dans le prochain numéro). Quand vos finances vous permettront d'acquérir un de ses grands frères, vous serez alors à même d'en goûter toutes les subtilités.

Du clavier... bien tempéré

Inutile de vous dire que c'est un élément essentiel pour le Tdt; avec ses cent deux touches et ses trois pavés (alphanumérique, touches fléchées et numériques) il est confortable dès lors que l'on a repéré les lettres accentuées que ses créateurs anglo-saxons se sont ingéniés à loger dans les recoins les plus inavouables.

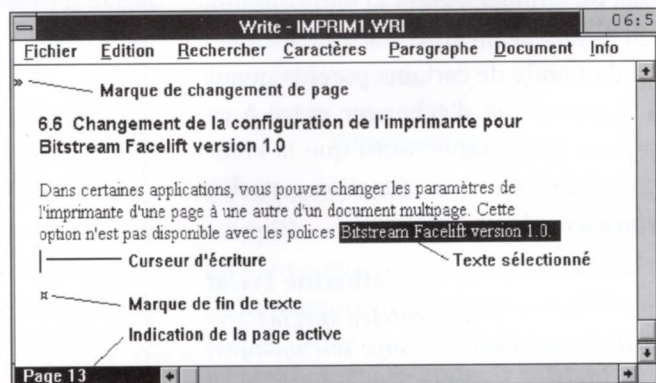
Le pavé numérique doit être verrouillé (touche en haut à gauche du pavé), le pavé alphanumérique peut être verrouillé en majuscules (touche à gauche du clavier). Ce verrouillage est inopérant sur les signes de ponctuation. On déverrouille par un appui sur la touche Maj (ou Shift).

Lors de l'écriture d'un texte, les lettres apparaissent à la gauche du curseur d'écriture clignotant; sous le texte, la marque de fin de texte. Le curseur doit être déplacé pour insérer, corriger ou bien supprimer du texte. On préférera

les déplacements utilisant les touches, plus rapides que ceux obtenus en positionnant le pointeur de la souris (non clignotant).

Les quatre flèches de direction déplacent le curseur d'une position; par combinaison avec la touche Contrôle (Ctrl), elles le déplacent d'un mot. Au-dessus, les touches Home (ou une flèche en diagonale) et End (ou Fin) amènent le curseur au début ou à la fin de la ligne courant; en combinaison avec Ctrl, elles le déplacent au début ou à la fin du document entier.

Enfin, les touches Page Up et Page Down (PgUp et PgDn ou flèches émergeant de petits tas de pages) utilisées seules amènent aux pages-écran (portions du document vues à l'écran) précédente ou suivante; en combinaison avec Ctrl, elles placent le curseur au début ou à la fin de la page-écran courante. De bons réflexes pour gagner beaucoup de temps.



De même, si les commandes des différents menus (ou leurs éventuelles représentations sous forme d'icônes) sont accessibles à la souris, n'oubliez pas qu'on peut toujours y accéder à partir du clavier.

En commençant la séquence de touches par l'appui sur *Alt*, il suffit d'enchaîner ensuite avec les lettres soulignées dans les différents titres du menu puis des commandes (illustration ci-dessous).

Si une boîte de dialogue semble vous « barrer la route » dans votre séquence, regardez bien : vous verrez peut-être encore des lettres soulignées. Sachez aussi que l'appui sur la touche de *tabulation* (deux flèches opposées à gauche du clavier) vous permet de passer d'un champ de la boîte au suivant; en l'utilisant en combinaison avec la touche *Maj* (ou *Shift*), vous revenez au champ précédent. Pour saisir un champ, tapez directement le texte qui remplace le contenu précédent en inverse vidéo. Enfin, un appui sur la touche *Entrée* équivaut à cliquer sur le bouton *OK*.

Il existe des raccourcis-clavier encore plus rapides : ainsi, dans beaucoup de logiciels (dont *Write*), la commande *Copier* du menu *Édition*, est suivie de la mention *Ctrl+C* (illustration ci-contre) qui indique que cette combinaison de deux touches permet de copier directement une sélection de texte dans le *Presse-papier* de *Windows* (voir le *Moniteur* 92, n°22).

Sélectionner

Vous aurez souvent à sélectionner une partie du texte (de quelques lettres à plusieurs paragraphes) pour indiquer où doit être ensuite exécutée une commande de copie, de suppression ou de mise en forme du texte (caractères ou formats de paragraphe - sujet du prochain article).

Là encore, vous choisissez entre souris et clavier. Avec la souris, cliquez au début de la sélection et gardez cliqué



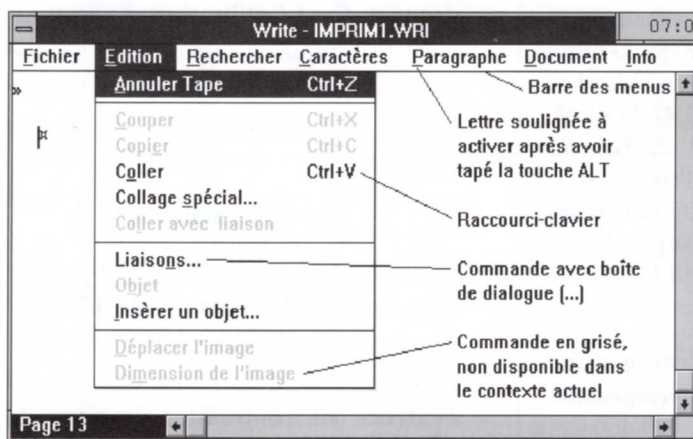
La revue de presse

Cet été, la presse informatique ronronne, mais pendant la sieste la guerre économique continue. Si Internet se renforce, les services en ligne privés ont des difficultés financières, Europe on Line étant même en faillite. Pour trouver ce qu'on cherche sur Internet, on utilise un browser, un logiciel de navigation, lequel sera le standard ? Microsoft qui a pris le train en retard sort une nouvelle version de son Explorer, plus puissante, plus rapide, plus belle, avec des pompons tandis que Netscape, l'actuel leader réplique grâce à une nouvelle version de Navigator, plus puissante, plus rapide, plus belle, avec des clochettes. Pour l'instant l'un et l'autre sont gratuits, « pourvu que ça dure... »

Une bonne nouvelle pour les supporters d'Apple, le déficit financier est passé de 740 millions de dollars au premier trimestre à 32 millions au deuxième. De plus, selon le *Wall Street Journal*, Microsoft aiderait Apple à développer des logiciels pour Internet, et ira même jusqu'à verser de l'argent à la firme à la pomme, il s'agirait d'éviter qu'Apple ne disparaisse afin de ne pas s'exposer à la loi antitrust; des ragots...

Sinon, des voix commencent à s'élever pour déplorer que le succès d'Internet provoque un tel encombrement du réseau que les chercheurs ont le plus grand mal à communiquer par son intermédiaire. Plusieurs serveurs ont d'ailleurs dû suspendre leurs prestations pendant quelques heures. Certains rappellent que par le passé toutes les avancées techniques ont eu leur catastrophe majeure, s'il est impossible, en théorie, que le réseau soit totalement inexploitable, une paralysie partielle ne serait pas sans conséquence pour les entreprises qui l'utilisent. On parle aussi des problèmes qui pourraient survenir au changement de date de l'an 2000 quand l'année est codée sur deux chiffres, le passage du 31/12/99 au 01/01/00 pouvant « planter » de nombreux programmes, bancaires par exemple; les responsables d'entreprises démentent. En tout cas, cette fois-ci, pour le millénaire, il semble que les peurs soient plus technologiques qu'eschatologiques.

Claude Brunet
Cpaïen



de la phrase ou gardez cliqué en défilant dans la marge afin de pouvoir sélectionner plusieurs lignes.

Au clavier, vous étendez une sélection à partir de la position du curseur en utilisant les touches fléchées des deux pavés en com-

binaison avec la touche *Maj*.

Toutes les combinaisons de touches évoquées sont alors opérantes.

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

L'écrivain, c'est toi.

Pour découvrir les différentes techniques de rédaction, illustrer des histoires, combiner des scènes, des motifs et des couleurs. *Auteur Studio*, permet d'écrire des textes avec des images, des mots et des sons et il lit même les histoires à voix haute.

France Cd,
BP 10, 77401 Lagny cedex.
Prix éducation : 276 F.

Kiyeko et les voleurs de la nuit

Un conte interactif pour voyager en Amazonie, découvrir une autre civilisation, s'entraîner à la lecture.

France Cd,
BP 10, 77401 Lagny cedex.
Prix éducation : 257 F.

Création multimédia

Ces logiciels permettent de créer facilement des applications multimédias en insérant des objets dans un document qui grâce à des boutons déclencheront d'autres activités. Ces intégrateurs multimédias sont, sous réserve d'une formation, utilisable avec des élèves.

Pline V2

Version standard : 990 F.
Version expert : 1 490 F.

Equitech logiciels, 4, rue du Moustier
60180 Nogent sur Oise.
Tél. : 44 74 11 63.

Hyperstudio

Pour Mac et PC : 1 220 F
Schoolsoft, 13, rue des Lézards
37600 Loches
Tél. : (16) 47 59 49 88

Gazelle

Prix : 1 290 F
Éditions Gazelle
7, route de Montesson, BP 08
78110 Le Vésinet
Tél. : 39 57 00 33

Larousse Multimédia Encyclopédique

72 000 entrées, 400 dossiers thématiques, 270 cartes...

Types de recherche : alphabétique, multicritères, par type de document.

Pour Mac et Pc.
France Cd,
BP 10, 77401 Lagny cedex.
Prix éducation : 679 F.



Fotoman fait des bulles

Découverte d'un outil technique, le Fotoman, appareil photo-numérique diffusé par Logitech qui a permis de relier, d'une façon sympathique, deux thèmes de travail de notre école : l'étude sur le cinéma et le journal d'école.

A l'occasion du centenaire du cinéma, nous avons étudié en classe (cours moyen), un livre qui raconte l'histoire du 7^e art sous forme de nouvelles romancées (Ciné Magic de Liliane Korb et Laurence Lefevre).

Face à la difficulté d'illustrer nos recherches sur ce thème en réalisant un « court métrage », nous préférons mettre en scène l'une de ces nouvelles sous la forme d'un roman photo qui devrait agrémenter notre journal d'école trimestriel, *Les nouvelles d'Ernest*.

Les élèves se trouvent ainsi en situation réelle, très motivés pour cette réalisation, ce qui nous permet à travers la découverte et l'utilisation d'une nouvelle technique, de revoir à la hausse nos objectifs au niveau de la langue (écrite et parlée) et de l'expression théâtrale.

En informatique

La découverte et la maîtrise du Fotoman, la rapidité d'obtention des images, très satisfaisante pour les enfants, permettent de mettre tout de suite en évidence les contraintes de prise de vue : éclairage, cadrage. Nous avons dû travailler immédiatement sur ces sujets pour poursuivre l'élaboration de la banque de données d'images de notre roman.

La démystification de la magie ciné-

matographique, par la correction des photos, le traitement de l'image, pouvant aller de la correction d'une ombre à celle d'une ride par exemple, a permis aux enfants une approche plus scientifique et plus élaborée de l'outil informatique.

Nous avons poursuivi avec la découverte de trucs qui permettent, entre autres, d'employer plusieurs fois le même objet sous différents angles, de découper un personnage pour l'inclure dans une autre image... magie de l'informatique.

N'oublions pas aussi un travail important sur le traitement de texte, la mise en page, le choix des polices...

En français

Cette expérience sur la création d'un roman photo a permis de découvrir un nouveau type d'écrit, de faire le lien avec la BD, de travailler sur la structure du récit, la chronologie qui, paradoxalement, est démontée par les exigences des prises de vues (temps, horaires, acteurs, décors...) et de la technique.

Nous avons aussi travaillé à l'adaptation d'une nouvelle en scénario, l'étude du dialogue, la rédaction des bulles.

Une partie très intéressante de cette expérience s'est faite sur la cohérence du récit : pour ménager le rythme de l'histoire, il faut couper des passages



fiche pédagogique

Tous metteurs en scène

À condition de posséder un ordinateur muni d'un lecteur de cédérom et d'une carte son, on peut en toute modestie s'essayer à la création multimédia en réalisant un film d'animation.

Objectifs

Il s'agit de réaliser un dessin animé à partir d'éléments préfabriqués (décors, personnages, effets sonores et musicaux). Pour ce faire, l'enfant doit être capable :

- de structurer logiquement et chronologiquement une histoire;
- d'écrire des dialogues correspondants à une situation ou en relation à une suite d'images;
- d'utiliser les différentes fonctions d'un logiciel type studio d'animation et les ressources d'un ordinateur multimédia.

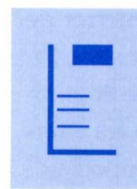
Matériel

- un ordinateur multimédia;
- un logiciel studio d'animation *Spiderman* d'Édusoft (199 F).

Démarche

Présentation du but à atteindre: après quelques heures de manipulation, l'enseignant sera à même de construire une animation de 2 ou 3 scènes qu'il présentera aux élèves (cycle 3 et collège) en leur proposant de réaliser, à leur tour, un film.

Découvrir le logiciel : après une courte démonstration des fonctions principales du logiciel (reconstruction de la première scène par exemple), l'enseignant demande aux élèves de manipuler à leur guise afin de réaliser quelques



fiche pratique

L'infographie à la portée de tous...

L'application de l'informatique à la représentation graphique et au traitement de l'image a ouvert un univers de création infini, grâce à des outils adaptés à des utilisations pédagogiques. Voici une présentation des possibilités offerte par l'un d'eux : **PaintBrush Pro**.

L'infographie, découverte avec l'accessoire *PaintBrush*, livré en standard avec *Windows*, vous intéresse. Vous souhaitez à présent vous lancer véritablement dans l'exploration et l'utilisation de logiciels graphiques en mode point.

PaintBrush Pro, bien servi par une convivialité claire et intuitive, devrait vous permettre, plasticiens ou non, enseignants préparant vos cours ou en classe avec vos élèves, de vous approprier rapidement les techniques de l'infographie et ce, quel que soit le contexte de son utilisation : création graphique en Arts plastiques, PAO, ou multimédia.

La prise en main de ce logiciel est facilitée du fait de son ergonomie dérivée de celle de *PaintBrush*. Il offre, en français, une aide sous la forme de menus très explicites qui révèlent la richesse de l'outil. Ainsi, l'utilisateur devient rapidement autonome libérant élèves et enseignants d'un apprentissage trop lourd.

La présentation sous forme de visionneuse permet de consulter simultanément plusieurs documents depuis les images contenues dans un répertoire jusqu'aux multiples possibilités de variations d'un filtre appliqué au document en cours. Cette possibilité, très intéressante, s'adapte bien aux situations d'apprentissage dans lesquelles les élèves sont confrontés à la nécessité de choisir, avec pertinence, entre plusieurs documents ou solutions plastiques.

Les interventions possibles sur l'image relevant de la retouche sont celles des outils infographiques classiques : pipette, zoom... S'y ajoute la possibilité de réaliser, à l'aide d'une partie de l'image, un pinceau personnalisé utilisable à main levée.

La simulation de la peinture, quant à elle, revêt une réelle richesse, véritable-

ment source de créativité. Celle-ci est due à la possibilité de paramétrer de façon très fine les nombreux outils disponibles : crayons, pinceaux, craies, fusains, pastels, feutres, aérographe... tant en ce qui concerne la forme et la dimension que la transparence de leur trace. Le logiciel simule même les effets de la pression de l'outil sur le support. Les caractéristiques de ce support virtuel de l'image sont également prises en compte. Il est possible d'amener les élèves à des jeux plastiques sur des effets de matière obtenus en jouant sur le grain du papier qui affecte la trace laissée par l'outil.

Les possibilités de transformation de l'image sont multiples : opérations plastiques, déformations, rotations, fragmentations, applications de filtres (modification de la luminosité, du contraste, effet de relief, de fondu, de fluidité, trou noir, froissement, cristallisation, etc.). Les essais peuvent être nombreux grâce aux fonctions de prévisualisation et de repentir.

Il est aussi possible de réaliser, grâce à la fonction de clonage, des collages électroniques par association de plusieurs images que l'on peut afficher simultanément sans problème. Le logiciel travaille aussi en 16 millions de couleurs, pour supprimer les conflits de palette qui altèreraient les couleurs des images affichées en 256 couleurs seulement. Cette fonction de clonage gère les transparences permettant de réaliser de nombreux effets de superposition, de surimpression, de flou, de répétition ou encore de jeux sur la lisibilité de l'image.

Ainsi, ce logiciel dont l'ergonomie privilégie la visualisation, favorise le processus d'appropriation plastique des images. Il permet de mettre en évidence ce qui fonde la démarche infographique dans sa spécificité : la pratique d'une démarche exploratoire qui s'appuie sur la multiplicité des interventions possibles sur l'image.

Françoise Grassias-Pujo
Formatrice Mafpen Arts Plastiques-infographie
Médiapôle Informatique de Châtenay-Malabry

PaintBrush Pro, EDN, environ 500 F

séquences. Restant volontairement vague, il ne faut pas s'attendre à des réalisations inoubliables (le nombre de scènes est réduit et l'histoire est plutôt mince). Toutefois, si deux ou trois séances sont nécessaires à la découverte, il est souhaitable de ne pas en faire l'économie.

Construisons un projet : On s'aperçoit très vite que si l'on désire produire quelque chose d'un peu sérieux et valorisant, il faut organiser un projet, choisir les décors, écrire un scénario, mettre en place un *storyboard*. Dès lors, l'adulte met à disposition des élèves un catalogue des lieux, des objets et des personnages disponibles (les éléments graphiques du logiciel étant au format BMP, on peut très facilement réaliser ce catalogue à l'aide de n'importe quel logiciel de dessin et éditer ensuite les épreuves à l'imprimante).

Grâce à cet outil, les enfants pourront choisir les différents éléments de l'histoire et écrire scénarii et dialogues. Ce moment sert, bien évidemment, de prétexte pour inciter les enfants à produire de l'écrit. Même si le type de situations proposées par le logiciel peut paraître quelque peu infantile (tout tourne autour du héros de *comics* du même nom que le logiciel), il faut reconnaître que ce personnage fait partie de leur paysage et peut les inciter à se pencher sur une feuille de papier.

Le travail d'écriture et d'organisation étant fait, il faut ensuite se consacrer à la réalisation proprement dite. Les élèves doivent donc implanter les lieux, animer les personnages, enregistrer les dialogues, choisir les musiques de fond et les effets sonores pour chaque scène puis enchaîner les scènes. Une fois tout ceci fait, il ne reste plus qu'à visualiser les réalisations et pourquoi pas décerner une palme !

Prolongements

Le nombre de décors et de personnages n'est pas infini et si l'on travaille sérieusement sur le logiciel, on peut, à terme, avoir fait le tour de ce qui est proposé. Rien n'empêche alors de modifier les décors existant à l'aide de la palette graphique incluse ou, même d'importer ses propres images.

On peut également envisager des échanges (type correspondance) avec d'autres classes ou établissements sous la forme de cadavre exquis : un groupe commence l'histoire, le suivant imagine une suite, etc. Seule votre imagination risque de vous entraver dans cette démarche.

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



tout en préservant la cohérence des images.

Bilan de l'expérience

La lenteur de l'ordinateur pour le transfert des images est un peu agaçante. Il est vrai que la taille des fichiers avec images, cadres et textes est gigantesque. Notre roman comporte quatorze pages, ce qui fait un total de 13799936 octets!

Malgré une imprimante laser, la définition de l'image (en 300 dpi) reste assez médiocre. Impossible, même si les acteurs sont remarquables, de saisir une mimique ou une grimace.

Nous avons eu aussi quelques problèmes venant du manque de postes, ce qui ne nous permettait pas de faire travailler tous les enfants sur écran. Nous travaillions à deux classes d'où la difficulté de trouver des créneaux horaires pour faire intervenir tous les enfants. En conséquence certains enfants se sont démotivés.

Tout doit être soigneusement organisé avant la prise de vue. Il faut vraiment écrire un scénario.

Si tous les enfants ne peuvent pas forcément jouer, certains peuvent participer à la mise en scène, d'autres encore à la mise en page. Nous avons dû à regret supprimer beaucoup de ces aspects pour des raisons pratiques et pour hélas limiter la durée de cette entreprise.

Notre expérience n'est qu'un brouillon mais elle nous a permis de mesurer les difficultés auxquelles il faut se préparer. Nous sommes conscientes des lacunes de notre projet et nous mesurons maintenant les moyens à mettre en œuvre pour qu'un tel projet soit réalisé dans l'orientation pédagogique que nous avions souhaitée.

Anne-Dominique Bazelle
Isabelle Raynal
Institutrices
École Ernest Renan,
La Garenne Colombes



Chronique des porteuses, point de vue

Quel avenir pour le Minitel?

Telle pourrait-être la question posée dans le contexte très médiatique du phénomène *Internet* et celui, beaucoup plus étendu, des futures autoroutes de l'information.

La question est importante parce qu'elle suppose des enjeux importants pour le système éducatif, en terme de formation d'une part, en terme d'adaptation d'autre part.

Il faut réfléchir à la place que pourront prendre ces nouvelles technologies dans l'univers quotidien et personnel des enseignants : les outils devront d'abord être mieux acceptés par les utilisateurs, en premier lieu parce qu'ils peuvent induire de nouvelles pratiques.

A ce titre, le formidable mouvement provoqué par *Internet*, le cédérom... a le mérite de susciter de nouvelles réflexions sur l'avenir du système éducatif dans le cadre de cette formidable explosion des moyens de communication...

Pour faciliter notre propos, appuyons nous sur l'expérience que nous avons de la télématique : elle a posé depuis bien longtemps toutes les questions soulevées aujourd'hui par ces « super-réseaux » de la communication.

Peu d'enseignants réussissent encore aujourd'hui à distinguer clairement les différents outils de communication mis à leur disposition : l'analyse est souvent globale, se contentant d'opposer les techniques entre elles, sans en percevoir forcément la complémentarité.

Cette confusion peut être source d'appréhension, pour cette raison on peut parfois mal percevoir les applications possibles de la télématique tout en ayant conscience des formidables enjeux pédagogiques liés la multiplication de ces nouvelles sources d'informations.

Si nous devons construire de nouveaux projets, sur de nouveaux supports télématiques en l'occurrence, nous pourrions donc nous référer à la connaissance que nous avons du *Minitel*. Nous aurons à démontrer comme dans le passé que ces moyens de communication ne seront porteurs de sens qu'à partir du moment où ils seront directement utilisés par les élèves dans le cadre de vraies situations de communication.

Il ne s'agit pas uniquement d'accéder à de formidables banques de données, aussi interactives soient-elles, nous devons aussi veiller à créer les conditions nécessaires à l'élaboration de projets de communication mettant les élèves en situation de produire de l'information.

Par ailleurs, les nouvelles possibilités offertes risquent de masquer la réalité d'une culture de communication encore balbutiante.

Chacun pourra conclure aisément que le *Minitel* est dépassé, ce qui est exact. N'oublions pas cependant que ce dernier n'a été que très partiellement exploité, tant du point de vue pédagogique qu'administratif, et ce à une époque où l'expérience du *Minitel* français était unique au monde.

Chacun s'intéresse aujourd'hui aux principes de la communication télématique, même si l'exploitation possible de ces moyens de communication reste encore confuse.

Il est donc indispensable de réfléchir à des applications pédagogiques qui mettent en adéquation ces nouveaux outils avec les besoins réels des élèves et des enseignants.

Frédéric Levasseur
Instituteur maître formateur, Cddp92

N.D.L.R. - Les rubriques Point de vue se proposent de favoriser les échanges d'analyses et de réflexions sur les thèmes de la rubrique concernée. À vos plumes!

Internet est aussi menacé par la tentation, chaque jour plus manifeste, des mastodontes de la communication de s'approprier le «réseau des réseaux», source inépuisable de profits. L'ère cyber succède à celle de la télévision. Ainsi, le récent accord entre Microsoft et la chaîne NBC (General Electric) pour créer, sur le câble et sur Internet, une chaîne d'informations en continu (MSNBC) confirme la volonté de Bill Gates de contrôler Internet. Tous les géants de la téléphonie - AT&T, MCI, IBM -, des médias de masse - Time Warner, Rupert Murdoch, CNN -, des loisirs - Walt Disney - et de la publicité, veulent coloniser le cyberspace. Plus de 25 % des sites Web sont payants, bien plus nombreux que ceux à caractère éducatif et universitaire. Deux firmes nord américaines, America Online et CompuServe, contrôlent massivement l'accès aux services d'Internet. Le rêve d'un espace gratuit et convivial d'accès au savoir pour tous s'est évanoui.

L'autre menace vient de l'inégalité entre *inforiches* et *infopauvres* créée par le développement d'Internet. Au Nord, où seule une minorité dispose d'ordinateurs, mais surtout au Sud, où le manque d'équipements marginalise des millions d'individus. Il y a plus de lignes téléphoniques dans l'île de Manhattan que dans toute l'Afrique noire.

Nous entrons dans une ère nouvelle de la communication. D'aucuns pensent, avec naïveté, que plus il y a de communication, plus il y aura d'harmonie sociale. Ils se trompent. La communication, en soi, ne signifie pas progrès social. Et encore moins lorsque, comme sur Internet, les grandes firmes la contrôlent, et qu'elle contribue par ailleurs à accentuer les différences et les inégalités entre les habitants de la planète. Internet était un espoir; ils nous l'ont volé. I. R.



My cédérom speaks English

La sensibilisation aux langues étrangères et leur apprentissage à l'école élémentaire se mettent progressivement en place.

Le marché du cédérom d'apprentissage des langues étrangères se développe, mais attention, il faut être vigilant. Si l'on a la chance de posséder un lecteur de cédérom, on peut ainsi se lancer aussi bien dans l'apprentissage de l'anglais, de l'allemand, de l'italien et/ou de l'espagnol.

Prenons l'exemple de l'anglais qui est la langue la plus répandue.

La méthode de langues multimédia propose « *La méthode junior à partir de 4 ans* » (ce qui est peut-être un peu optimiste) tout à fait adaptée à des élèves de cours élémentaire. Très facile d'utilisation le logiciel propose différents niveaux de difficulté avec à chaque fois une phase d'apprentissage et une phase de contrôle sous forme de jeu. Les niveaux sont indiqués par un chiffre romain dans le coin supérieur droit de l'écran. D'un simple clic, on peut découvrir les couleurs, les formes, les objets usuels, les parties du corps, les vêtements, les animaux de la ferme... et écouter les mots et expressions en cliquant sur l'illustration correspondante.

Au cours de ces jeux, toute la communication de l'ordinateur à l'enfant se fait dans la langue étrangère, sans aucune traduction. Grâce à la répétition, en même temps qu'il permet l'acquisition de plus de 200 mots de vocabulaire et expressions, ce logiciel éduque l'oreille à de nouveaux sons. L'accent bien qu'américain est correct mais le vocabulaire utilisé, américain, est parfois différent du vocabulaire anglais.

Certains exercices nécessitent une grande attention mais les essais et les erreurs permettent de progresser. D'autre part, on peut constamment revenir en arrière et, si l'on se trompe, patiemment et inlassablement l'ordinateur répète.

Un inconvénient important, le maître n'a aucune possibilité de suivi et de contrôle du travail effectué par l'élève.

Dans la même série il existe également pour les enfants étrangers un cédérom pour l'apprentissage du français. Ce produit est satisfaisant mais, ayant été conçu par des Américains, on y relève quelques incongruités : des virgules dans les nombres comme séparateur de milliers, le son [E] incorrectement prononcé, la rencontre de base-ball peu fréquente en France et des prix à la livre à payer en dollars !

Une seconde version d'un niveau plus élevé (destinée au plus de 9 ans) permet d'approfondir ses connaissances à travers un vocabulaire plus étendu, des thèmes variés et des dialogues.

Certes ce produit n'est pas un logiciel parfait mais la perfection en la matière existe-t-elle ? C'est un bon outil mais le principal reproche que l'on puisse lui faire, c'est bien sûr la limite de son interactivité. En effet l'utilisateur qui répète les mots ou expressions n'est pas corrigé par la machine. C'est une première génération, et, déjà, commencent à apparaître des produits plus performants, mais plus chers, qui permettent l'enregistrement l'audition de sa propre voix.

Claude Moine

I.A.I. Pôle-ressources Ouest

Configuration requise : PC avec Windows3.1 ou supérieur et lecteur de cédérom. Prix approximatif : 250 F à 300 F. Éditeur : Syracuse Language Systems. Distributeur en France : Infogrames



Directeur de publication : Jean-Louis DUGUET. Rédacteur en chef : Fernando PINTADO. Coordination : Michel CHARRIER. 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, 01 47 45 92 00