



**Apprendre en s'amusant
comprend plusieurs séries réunies désormais en un seul
volume.**

La série A

A) Les jeux d'éveil

Il s'agit de tous logiciels éducatifs, au sens large du terme, qui sont destinés aux petits enfants: les artistiques, les plateformes multijeux, les psychoéducatifs, etc.

La série B

B) Les didacticiels scolaires

Il s'agit de tous les logiciels éducatifs, au sens strictement scolaire du terme, qui sont destinés aux élèves du secondaire ou du supérieur et qui collent aux programmes scolaires de près ou de loin.

La série C

C) Les Disques Compacts des deux genres

Nous avons préféré regrouper ici tous les jeux éducatifs de toute sorte disponibles en version disque compact laser.

La série D

D) Les jeux du Domaine Public et les ShareWare

Pour faciliter la lecture, nous avons préféré regrouper ici les logiciels dit du Domaine Public et les ShareWare. Nous verrons les détails plus loin. Sachons toutefois dès maintenant qu'un logiciel de ce type n'est pas forcément abandonné. Ils souvent sous CopyRight et leurs auteurs peuvent reprendre la distribution commerciale à tout moment ce qui arrive très fréquemment.

La série E

D) Les jeux ludiques

Tout jeu est un jeu d'éveil, s'il est utilisé par un enfant à l'exception des jeux très sommaires de

certaines systèmes grand public. Cela dit, nous avons préféré regrouper ici tous les jeux informatiques qui intéressent tous les âges.

PRELIMINAIRES

Le contenu des cinq séries

Tout le monde ne s'intéresse pas au même sujet. Aussi, avons-nous décidé de scinder notre livre initial en quatre séries différentes qui devenaient ainsi plus proches des préoccupations précises de tout un chacun.

Pourquoi ce choix?

Ce choix n'a pas été facile. DarkCastle ou Sargon IV sont des jeux éducatifs et pourraient être proposés aux enfants. Cependant, ils sont plutôt des jeux de détente. Vous les trouverez donc dans la série E. Les plus faciles à classer sont les scolaires, car Mathex ou Orthogus annoncent d'emblée la couleur: les programmes scolaires.

Cela dit de nombreux programmes s'inspirent des thèmes de l'école, mais sont traités dans la première série, car ils échappent aux programmes scolaires.

Par exemple, Mathex est un logiciel didactique (scolaire) tandis que NumberMaze, qui éveille aussi les enfants à tout ce qui est calcul, est essentiellement un logiciel ludique à caractère éducatif. Vous trouverez aussi, dans la série A, les logiciels purement ludiques qui ne sont pas moins éducatifs de par leur aptitudes à éveiller l'intellect des utilisateurs enfants qu'ils soient petits ou grands.

INTRODUCTION

ADR était professeur dans un lycée de la banlieue parisienne, lorsque la nouvelle tomba comme une bombe: L'Education Nationale allait arroser tous les établissements scolaires de milliers d'ordinateurs.

Seule une minorité de professeurs de mathématiques ont accueilli la nouvelle avec plaisir. Les autres, surtout les professeurs de français, l'ont accueillie avec horreur. Les ordinateurs allaient-ils remplacer le travail des professeurs à court terme?

Pour les rassurer, l'Administration scolaire organisait des stages d'informatique, afin de familiariser, disait-elle, les enseignants avec le maniement de l'ordinateur. Ces stages étaient-ils destinés à former les enseignants à une utilisation pédagogique de l'ordinateur, à une utilisation, en somme, de l'ordinateur comme outil de travail? Bien sûr que non, il s'agissait d'initiations rudimentaires à la programmation en Basic sur Thomson MO5.

C'est un mythe qui a la vie dure. On n'arrête pas de lire partout que l'informatique grand public est synonyme de programmation en Basic. Encore récemment, nous avons pu lire dans une sélection littéraire destinée à aider les professeurs de français à choisir des livres pour leurs élèves qu'il n'y a aucun moyen de s'initier à la micro-informatique sans programmer (sic). Il s'ensuit une liste de livres destinés à apprendre le Basic sur ZX, TO7, etc. Pauvres professeurs et pauvres collégiens!

Tous les professeurs, sans exception, qui haïssaient déjà l'informatique au départ, revenaient encore plus hostiles de ces stages. On les comprend!

Pendant ce temps-là, les anglais, les américains et bien d'autres remplissaient leurs salles de classe de Macintosh et de logiciels.

Quand comprendra-t-on que La Programmation et l'Utilisation d'un ordinateur sont deux mondes différents?

L'ordinateur est-il un outil d'enseignement?

L'ordinateur n'est pas un outil de paresse intellectuelle, bien au contraire. Dans le domaine de

l'éducatif, il peut ne servir que comme outil destiné à écrire des textes d'une qualité irréprochable, à écrire une thèse avec la simplicité d'un traitement de textes puissant qui permettant la gestion des notes en bas de page et l'indexation automatiques, par exemple.

Notre premier Macintosh 128k a été acheté pour ça et c'était déjà extraordinaire. Quand on a écrit une thèse sur une machine à écrire en 4 exemplaires avec du papier carbone, on comprend bien ce que cela veut dire: vous vous êtes trompé?! Eh bien, jetez les pages et recommencez.

Or l'ordinateur va beaucoup plus loin. En simplifiant à l'extrême, on peut le comparer dans le domaine de l'enseignement à cette machine qui renvoient des balles à un joueur de tennis solitaire qui s'entraîne.

La masse de didacticiels, logiciels à caractère didactique, comme leur nom l'indique, est aujourd'hui tellement vaste sur Macintosh que pratiquement aucun domaine scolaire et culturel n'est abandonné et ce du plus bas âge jusqu'à l'université.

Beaucoup sont commercialisés, d'autres restent dans l'ombre de leurs développeurs privés, d'autres dans la demi-ombre du domaine public et du shareware. Si l'utilisateur a une petite veine de programmeur, il peut même se confectionner son didacticiel sur mesure. Des générateurs de programmes comme HyperCard et d'autres mettent aisément la création de didacticiels à la portée des utilisateurs non programmeurs. Des centaines de programmes de cette origine le prouvent.

En exagérant un peu, nous pouvons dire qu'on peut faire son propre didacticiel.

Lorsque j'étais lycéen, je me souviens d'avoir acheté des fiches d'examen. Il fallait ensuite faire l'effort de les manipuler et de trouver un partenaire pour l'interrogation réciproque. Il est très aisé aujourd'hui de programmer avec un gestionnaire d'applications comme HyperCard un didacticiel graphique qui vous soumette à la question sans relâche en période d'examens par exemple.

Cela dit, il est conseillé de se procurer des didacticiels conçus par des spécialistes de la discipline. S'il s'agit d'enfants, il est souhaitable d'apprendre en s'amusant. Il s'agit d'un conseil inutile, car la plupart des didacticiels sont illustrés, animés et sonorisés de telle façon qu'ils sont plaisants, afin de captiver l'attention des petits.

C'est tout cela que nous étudierons dans le cadre de la série B.

L'ordinateur à partir de quel âge?

Votre enfant marche-t-il déjà? Dans l'affirmative, il y est prêt, en exagérant à peine, pour jouer sur Macintosh. Le terme jouer est mal vu en France. Dire à un parent très peu concerné par les ordinateurs: — papa dépense 20 000F, pour que je fasse mumuse au détriment de l'école, provoquera à coup sûr le courroux de ce parent. Ce livre permettra, nous l'espérons, de faire prendre conscience aux parents que nous sommes qu'un ordinateur est un outil éducatif conseillé pour le bien intellectuel et scolaire de notre progéniture.

Les Macintosh sont une sorte de Protée pour les enfants. Leur pluralité de fonctions et d'utilisations sont à même de simuler une infinité de situations cognitives que l'enfant ne vivrait jamais sans lui. Les ordinateurs sont vraiment des machines à enseigner ou, pour ôter à cela une trop forte connotation scolaire, disons plutôt à apprendre de par leurs aptitudes à stimuler la pensée et partant à éveiller et à renforcer les aptitudes intellectuelles de votre enfant.

Le psychologue Henri Wallon distingue **4 types de jeux**: les **jeux fonctionnels** qui se manifestent par la production de sons et où l'enfant cherche des effets. Les applications informatiques dans ce domaine sont innombrables. Les **jeux de fiction** qui se manifestent par le fait de chevaucher un bâton comme si c'était un cheval, par le fait de jouer à la poupée, etc. Là aussi, comme nous le verrons, l'ordinateur aidera beaucoup l'enfant dans ce domaine. Les **jeux d'acquisition** qui, comme

son nom l'indique, suscitent l'attention de l'enfant qui cherche à comprendre en l'absorbant totalement. Là aussi les applications sont foule. Les **jeux de fabrication** qui, comme le nom l'indique, suscite ou éveille les facultés créatrices de l'enfant: peinture, dessin, composition musicale, etc. Or, comme le souligne à juste titre Henri Wallon, ces domaines du jeu chez l'enfant ne sont pas étanches. Bien souvent, ils sont complémentaires ou facilitent leur réalisation mutuelle. Or, justement, nombreux sont les cas où un logiciel regroupe tous ces domaines du jeu.

Comme l'ont souligné beaucoup d'auteurs qui s'occupent d'enfants, **on a tort d'appeler jeu les activités ludiques de l'enfant, car il n'existe pas chez eux de frontière entre le travail et le délasserement.** Je dirais même que **chez l'enfant tout est jeu ou tout est travail** comme le disent des auteurs très sérieux.

On aurait tort de penser de penser que le jeu informatique est une finalité sans fin comme Kant l'a dit de l'art. C'est aussi faux en ce qui concerne le jeu informatique qu'en ce qui concerne l'art. Tout jeu même purement ludique sur ordinateur développe les facultés intellectuelles de l'enfant! Que dire alors d'une application alors purement didactique.

A partir de 6-7 ans

A partir de cet âge, il va être possible d'établir une frontière entre le ludididacticiel que nous conseillons avant cet âge et le didacticiel proprement dit. Ce n'est pas un hasard que l'école primaire commence à cet âge.

Dans ce domaine, les logiciels sont aussi foule.

Pour les adolescents

A partir de 11/12/13 ans, il se développe des capacités d'abstraction et ils comprennent aisément les symboles. On peut leur conseiller des jeux monotype qui exigent une certaine persévérance et stabilité. Ils s'accrochent et cherchent la solution, contrairement aux plus petits qui exigent des activités ludiques très variées, car ils sont incapables de mener un jeu à son terme.

Comme nous le verrons, vous n'avez que l'embarras du choix.

Pour les adultes

Les adultes sont comblés, car le gros bataillon des jeux existants (série E) à ce jour leur sont destinés. De plus, il peuvent aussi exploiter ceux qui ne leur sont pas destinés directement comme ceux que nous étudions dans les deux premiers tomes.

A vous de jouer et cedans tous les sens de l'expression.