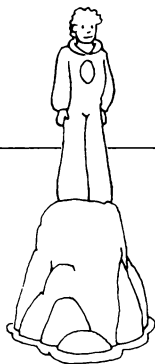


EVEIL

RONDE EAU

La ronde de l'eau



Matière : Eveil

Niveau : fin cours préparatoire - Cours
élémentaire

Matériel : MO5, TO7, TO7/70 (support :
cassette) Nanoréseau (support : disquette)

Auteur : Jean Moreau, C.P.E.N. Aurillac

Objectif : Initiation à un éveil logistique

MISE EN SERVICE

CHARGEMENT DU PROGRAMME SUR MO5, TO7 OU TO7/70 (CASSETTE)

1) Vérifier que tous les éléments nécessaires au fonctionnement de RONDE EAU sont présents, alimentés et reliés :

- le moniteur ;
- l'unité centrale : MO5, TO7/70 ou TO7 avec son extension mémoire ;
- une cartouche MEMO 7 BASIC si vous possédez un TO7/70 ou un TO7 ;
- un lecteur enregistreur de cassettes magnétiques.

2) Mettre en marche d'abord le moniteur, puis l'unité centrale.

3) Placer la cassette contenant le programme RONDE EAU dans le lecteur. Vérifier qu'elle est bien rembobinée.

4) Mettre le lecteur en position de lecture et lancer le chargement du programme en :

- sélectionnant l'option 2 du menu du micro-ordinateur (TO7/70 ou TO7) ;
- tapant RUN'' CASS: suivi de la touche **ENTREE** (MO5).

5) Le lecteur démarre et la page de présentation s'affiche après quelques instants.

6) Appuyer sur une touche quelconque du clavier ; le lecteur de cassette se met à nouveau en marche et, au bout de quelques minutes, le premier écran du programme apparaît.

CHARGEMENT SUR TÊTE DE RÉSEAU BRANCHÉE À DES MO5

Suivre les instructions liées à l'utilisation du Nanoréseau. Le programme se chargera rapidement.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

PRÉSENTATION

Ce logiciel a été conçu dans le cadre d'un projet réalisé en discipline d'éveil en association avec l'apprentissage du français (lecture et orthographe).

OBJECTIFS

- Initier à des démarches d'observations et à un éveil logistique.
- Découvrir la notion de cycle, de quelques phénomènes physiques et le rôle essentiel de l'eau dans la vie.
- Aller vers une lecture fonctionnelle et sociale en variant les différents supports de lecture au C.P.
- Prendre conscience de l'utilité et de l'importance de l'orthographe exacte d'un mot.

DÉROULEMENT

- 1) Générique de présentation.
- 2) Titre du logiciel avec bruit simulant une goutte d'eau.
- 3) Découverte du menu à lire attentivement avec ses deux possibilités A (Automatique) et C (Mode Commandé).
- 4) Choix A : Mode Automatique.

La simulation du cycle de l'eau est automatique. Les 14 séquences défilent successivement sur l'écran. L'enfant lit le texte et doit bien mémoriser les titres ou mots-clés.

- 5) Recommencer (Oui ou Non).

O : retour au menu principal

N : affichage "sauté" du titre : "la ronde de l'eau" sous l'image écran et fin.

- 6) Choix C : Mode Commandé par l'utilisateur.

Le décor initial s'affiche sur l'écran.

L'ordinateur s'arrête et demande : "Ta commande ?".

L'enfant doit alors entrer le mot-clé nécessaire.

- Commande exacte : l'ordinateur poursuit la simulation et passe à l'étape suivante.
- Commande inexacte : l'ordinateur affiche "erreur" et répète la commande jusqu'à obtention d'une bonne réponse.

PROJET PÉDAGOGIQUE DOMINANTE : ÉVEIL

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Initiation à des démarches d'observation.
- Initiation à des démarches de classification.
- Découverte de la notion de cycle.
- Approche du rôle essentiel de l'eau : "l'eau c'est la vie".
- Approche des quelques phénomènes physiques : les différents états de l'eau.
- Objectifs complémentaires cités sur la fiche de français.

DÉROULEMENT DU PROJET D'ÉVEIL

1) Stade de la découverte du sujet :

- D'où vient l'eau ?
- Diverses hypothèses.
- Entretien oral ; mise en commun, discussions.
- Première représentation imagée de chaque enfant.
- Mise en commun et nouvelle discussion.

2) Phase d'observation :

- Présence de l'eau dans la nature : étangs, lacs, rivières, buée, océan, cascades, etc.
- Eaux mobiles, eaux immobiles.
- Activités de recherches, de classement.

3) Phase d'expérimentation :

- État solide : glace, neige, grêle.
- État liquide : eau dans la nature.
- État gazeux : vapeur, notion d'évaporation.
- Expériences de l'état solide à l'état gazeux :
glace → eau → vapeur → buée
- Retour à l'état liquide ↗

— Applications sociales : se sécher à la plage, sécher le linge, la vaisselle...

4) Phase de synthèse :

- Activité de mise en ordre.
- Assemblage des différentes étapes, de classements.
- Vers le cycle de l'eau.

5) Phase d'évaluation :

— Réussir à animer la simulation du logiciel RONDE EAU en mode commandé.

6) Phase de communication :

- En direction des correspondants.
- En direction d'une classe voisine.
- En direction des parents.

PROJET PÉDAGOGIQUE DOMINANTE FRANÇAIS

OBJECTIFS

- Établir un lien efficace entre les diverses disciplines.
- Varier les supports de lecture : la lecture est partout.
- Aller vers une lecture utile ; on lit car c'est une nécessité sociale : la lecture est fonctionnelle.
- Développer l'expression orale des élèves au niveau de l'expression elle-même mais aussi de la communication entre élèves et du savoir écouter autrui.

LECTURE

- Découverte et compréhension de la première page écran présentant le menu.
- Lecture des textes : le déroulement de l'écran permet à l'enfant de prélever de nombreux indices et la lecture des textes pose peu de problèmes ; les mots nouveaux étant vite découverts grâce au faisceau de phrases possibles.

- Lecture et fixation des mots-clés écrits en rouge.
- Lecture rapide : certains textes restent peu affichés et exigent une lecture rapide et efficace.

ORTHOGRAPHE

- Le mode commandé nécessite une écriture correcte de chaque mot-clé.
- Prise de conscience de l'utilité de l'écrit correct car, en cas d'erreur, l'ordinateur ne comprend pas et le programme ne fonctionne plus.
- Écrire et orthographier correctement est une exigence rigoureuse et c'est pour bien faire assimiler cette rigueur que le logiciel ne donne jamais la solution.

PROJET PÉDAGOGIQUE DOMINANTE INFORMATIQUE

OBJECTIFS

- Éveiller l'enfant au phénomène socio-culturel, technologique et intellectuel que constitue l'informatique.
- Modifier les relations face à l'apprentissage grâce à l'apport de l'informatique qui va transformer le monde de demain.
- Éveil logique car il s'agit de permettre une démarche algorithmique et logique : c'est le but du choix C.

CONTENU PÉDAGOGIQUE DU PROJET

- 1) **Découverte en éveil** conformément au projet ci-dessus des différentes étapes du cycle de l'eau.
- 2) **Simulation de la ronde de l'eau** réalisée automatiquement par l'ordinateur dans un 1^{er} temps.
- 3) **Simulation animée par les enfants** qui sont alors amenés à se forger un algorithme, à "programmer" eux-mêmes l'ordinateur en style mode direct. Ils doivent suivre une chronologie parfaite sinon la machine ne suit pas.

BILAN

BILAN APRÈS EXPÉRIMENTATION DU PROJET DANS SON ENSEMBLE

— Au niveau apprentissage de la notion de cycle (ronde), l'enfant a acquis les diverses étapes et, grâce, aux mots-clés (sorte de macro-primitives du logo), il a pu faire fonctionner lui-même le programme et voir se dérouler à son rythme la ronde de l'eau.

— Excellente motivation pour l'apprentissage de la lecture mais peut-être plus encore pour celui de l'orthographe des mots-clés.

— Il eut été possible au niveau programmation de donner la bonne réponse après 3 ou 4 erreurs mais étant donné la possibilité du mode automatique, j'ai préféré conserver cette solution, car l'enfant en cas d'échec est très attentif et va très vite mémoriser les différentes étapes et corriger ses fautes d'orthographe.

— Ce programme a été expérimenté dans son ensemble dans une classe de cours préparatoire de fin d'année scolaire : mois d'avril et de mai.