

LogoWriter ou MicroMondes :

Pourquoi apprendre à programmer ?

En programmant, l'élève devra **se conformer à un code de communication strict** avec l'appareil. Toute variation par rapport à ce code (l'oubli d'un espace par exemple) sera sanctionnée par un **message d'erreur** et le programme ne fonctionnera que quand tout sera parfaitement correct.

La programmation nécessite **des activités d'analyse**. Il faudra décortiquer en détail des situations et traduire chaque action à réaliser par une **instruction**.

Pour obtenir le résultat recherché, l'élève mettra souvent en œuvre le **tâtonnement expérimental**, idée-force de la **pédagogie Freinet**. Il passera par des phases alternées de **réflexion - élaboration** d'hypothèses et d'**expérimentation**.

L'élève émettra des **hypothèses** sur la **structure du programme** à réaliser et les instructions à choisir. Il les expérimentera. Il comparera l'effet escompté à l'effet produit. Il maintiendra ou modifiera ses choix et se trouvera parfois emporté vers des **pistes de recherche** tout à fait inattendues, génératrices d'idées nouvelles.

N.B. : le programme **LogoWriter**, écrit pour MSDOS, ayant un certain nombre d'années, son éditeur, LCSi, est d'accord que chaque élève puisse l'utiliser gratuitement à la maison. On peut le **télécharger** à partir de cette adresse internet :

http://www.ordiecole.com/logo/logowriter_download.html

Le programme **MicroMondes**, écrit pour Windows, figure à cette adresse internet :

<http://www.micromondes.com>

Il est possible d'**emprunter le CD** de MicroMondes à la médiathèque du collège.

LogoWriter ou MicroMondes :

Pourquoi apprendre à programmer ?

En programmant, l'élève devra **se conformer à un code de communication strict** avec l'appareil. Toute variation par rapport à ce code (l'oubli d'un espace par exemple) sera sanctionnée par un **message d'erreur** et le programme ne fonctionnera que quand tout sera parfaitement correct.

La programmation nécessite **des activités d'analyse**. Il faudra décortiquer en détail des situations et traduire chaque action à réaliser par une **instruction**.

Pour obtenir le résultat recherché, l'élève mettra souvent en œuvre le **tâtonnement expérimental**, idée-force de la **pédagogie Freinet**. Il passera par des phases alternées de **réflexion - élaboration** d'hypothèses et d'**expérimentation**.

L'élève émettra des **hypothèses** sur la **structure du programme** à réaliser et les instructions à choisir. Il les expérimentera. Il comparera l'effet escompté à l'effet produit. Il maintiendra ou modifiera ses choix et se trouvera parfois emporté vers des **pistes de recherche** tout à fait inattendues, génératrices d'idées nouvelles.

N.B. : le programme **LogoWriter**, écrit pour MSDOS, ayant un certain nombre d'années, son éditeur, LCSi, est d'accord que chaque élève puisse l'utiliser gratuitement à la maison. On peut le **télécharger** à partir de cette adresse internet :

http://www.ordiecole.com/logo/logowriter_download.html

Le programme **MicroMondes**, écrit pour Windows, figure à cette adresse internet :

<http://www.micromondes.com>

Il est possible d'**emprunter le CD** de MicroMondes à la médiathèque du collège.