

Article

« Un enfant de deux ans aux commandes d'un ordinateur »

Monique Poulin

Lurelu, vol. 7, n° 3, 1985, p. 18.

Pour citer cet article, utiliser l'adresse suivante :

<http://id.erudit.org/iderudit/12819ac>

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <http://www.erudit.org/apropos/utilisation.html>

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : erudit@umontreal.ca

en marge

par Monique Poulin

Un enfant de deux ans aux commandes d'un ordinateur

L'omniprésence des ordinateurs suscite des palabres souvent inutiles. Le futurologue s'exclame d'admiration devant ces petites merveilles; le profane s'indigne devant ce qu'il considère comme un abrutissement de l'humanité. On ne peut échapper à ces réactions contradictoires. Une telle innovation ébranle la vie quotidienne. Elle provoque tantôt de l'enthousiasme, tantôt des dénigrements. Que cela nous plaise ou non, le virage technologique est bel et bien amorcé. Et dans ce virage, savez-vous ce qu'il y a? Il y a un enfant de deux ans aux commandes d'un ordinateur. Fiou! déjà, direz-vous. Deux ans et déjà partisan du «micro». Bien sûr, et aussi surprenant que cela puisse paraître, c'est fantastique. D'abord sceptique sur l'issue de cette tentative, j'en ai été agréablement surprise par la suite.

L'idée de permettre à un enfant si jeune de jouer avec un ordinateur revient à Anne Bergeron, enseignante dans le domaine des applications pédagogiques de l'ordinateur à l'Université du Québec à Montréal. Pour Anne Bergeron, il s'agissait de répondre à l'intérêt de sa fille Aleck pour l'ordinateur. Elle a donc exploré, à ses heures perdues, la possibilité de créer un logiciel pour enfant de deux ans. Guidée par sa fille, elle a conçu un programme, MIMI, petit conte qui permet à l'enfant d'explorer le monde de l'alphabet, de l'image et de la musique. Aux 26 lettres de l'alphabet correspondent 26 scènes où, sur écran couleur, s'anime la fourmi MIMI. Les scènes s'accompagnent de courtes pièces musicales tirées des répertoires enfantin, classique, populaire et folklorique. C'est le frère de l'auteure, Éric, 17 ans, qui a adapté la musique.

L'association des lettres et des scènes s'effectue au moment où l'enfant appuie sur une touche. À deux ans, l'enfant ne connaît pas ses lettres, encore moins la fonction des touches. Il appuie au hasard du clavier; une scène intéressante s'anime aussitôt sur l'écran au décor champêtre. Au fur et à mesure, l'enfant découvre que la touche B correspond à Baignade; C, à Coccinelle; P, à Papillons; S, à Souper, etc. Et MIMI défile sur l'écran, racontant des histoires que l'enfant ne manque pas de commenter, de mimer, de chanter, de danser. Il s'identifie très

vite à MIMI. Quand je dis que MIMI «raconte», entendons-nous. Aucun langage parlé n'est utilisé ici. C'est par l'image que MIMI raconte, par une suite d'images animées.

«MIMI est un conte interactif, de préciser Anne Bergeron, car l'image suggère une action, une activité. C'est une dimension qu'on ne retrouve pas dans le livre.» Par contre, on retrouve dans son logiciel le concept de la pagination. Vu sous cet angle, «MIMI, c'est comme un livre, ajoute-t-elle. L'enfant en a le même contrôle. Il refait la page autant de fois qu'il le veut, il

contrôle la scène. Il peut aussi intercaler des pages, chaque épisode pouvant être employé à toutes les sauces. Par exemple, MIMI va se baigner la nuit. L'enfant tente des enchaînements élémentaires: Jour-Nuit, Nuit-Rêve.» Elle épate, cette MIMI. Elle défile en douceur avec ses amis les insectes. On sympathise très vite avec elle. Et puis, le son qui émane de cet ordinateur n'est pas agaçant comme celui d'un téléviseur.

MIMI est un logiciel éducatif, mais également conçu pour amuser, pour divertir. «Dans les écoles, les ordinateurs sont des outils pédagogiques, rappelle Anne Bergeron. On demande à l'enfant de trouver la bonne réponse. MIMI n'a pas été conçu dans cet esprit traditionnel. Je n'ai pas mis sur pied un logiciel avec questions et réponses, bonnes ou mauvaises. MIMI se rapproche du livre. C'est un conte qui divertit, et qui a sa place dans l'école au même titre qu'un livre pour enfants.»

Pour les enfants plus vieux qui connaissent leurs lettres, MIMI peut devenir une suite d'histoires dont le dénouement ne tient qu'à l'imagination de l'utilisateur. Grâce à des directives simples, l'enfant peut emmagasiner une suite de touches dans la mémoire et modifier l'histoire à sa guise. Il peut accélérer ou réduire la vitesse de chaque scène. «Ainsi, dès six ans, conclut Anne, l'enfant devient un «faiseur» d'histoires à raconter des actions. Et les plus petits assistent au spectacle.»

Dans le cadre du festival international du logiciel d'Avignon, tenu en septembre dernier, MIMI a obtenu le prix spécial du jury. L'impact pédagogique de ce logiciel ne fait aucun doute: l'enfant imagine et crée, voit, entend, apprend. Idéal en milieu familial, à la garderie et à la maternelle.

MIMI est édité par Logidisque Inc., une maison d'édition de logiciels en français. Ce jeu requiert un Commodore 64, un lecteur de disque et un téléviseur ou moniteur couleur. On peut l'acheter chez tous les fournisseurs ou chez Logidisque, au prix de 34,95 \$. On en a également fait une version anglaise.

Logidisque Inc.
455, rue Saint-Jean, bureau 100
Montréal
H2Y 2R5
Tél.: 842-5221 / 842-9551

