

Lurelu

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



Cours, Mimi, cours!

Suzanne Teasdale

Volume 9, Number 1, Spring–Summer 1986

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/12945ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Teasdale, S. (1986). Cours, Mimi, cours! *Lurelu*, 9(1), 26–27.



par Suzanne Teasdale

C'est avec enthousiasme que nous ouvrons cette chronique au logiciel pour enfants. Au cours des prochains numéros, nous vous présenterons quelques personnes engagées dans la création de logiciels et de didacticiels québécois. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec le sujet, et ces nouveaux acteurs auront le loisir d'expliquer la portée de leur proposition.

Mettons le programme en marche avec Roger Des Roches, directeur des éditions, qui, avec Louis-Philippe Hébert, P.-D.G., est responsable de la maison Logidisque Inc. Avec M. Des Roches, nous avons surtout parlé de MIMI, un des premiers logiciels éducatifs pour les tout-petits.

Mimi

Mimi, une fourmi dont les aventures sont conçues pour les enfants de deux ans et plus, est également le nom du logiciel (MIMI 1 et MIMI 2) créé par Anne Bergeron¹. MIMI 1 remportait en 1984 le prix spécial du jury au Festival international du logiciel d'Avignon pour la qualité de sa programmation.

Le départ

- 1) Mettre en marche le moniteur, le lecteur de disquette et l'ordinateur;
- 2) Insérer MIMI dans le lecteur de disquette et fermer la portière;
- 3) Taper: LOAD «MIMI», le chiffre 8, puis la touche «RETURN». Dès que le mot «READY» apparaît à l'écran, taper «RUN», puis «RETURN». MIMI



1. Anne Bergeron est mathématicienne, enseignante et consultante en création de logiciels.

Cours, Mimi, cours!

se charge alors dans la mémoire de votre micro-ordinateur... Le programme démarrera, amenant le décor de MIMI à l'écran.

Même un enfant de deux ans peut utiliser MIMI

Imaginons un tout-petit devant l'écran et le clavier d'un micro. À chacune des lettres du clavier de l'ordinateur correspond, à l'écran, une scène animée accompagnée d'une trame musicale. Chaque lettre est ainsi associée à un contexte audiovisuel qui en facilite l'identification et la reconnaissance: l'enfant appuie sur la lettre «F» et Mimi la fourmi joue de la flûte, sur la lettre «H» et Mimi s'habille, sur la lettre «J» et le jour se lève. L'enfant dispose donc d'un jeu de vingt-six scènes qu'il peut agencer pour construire un récit personnalisé. Des commandes permettent de créer des séquences de scènes, de mémoriser une histoire complète dont la vitesse de déroulement varie à loisir.

MIMI 2, pour sa part, propose un synthétiseur qui permet de composer des pièces musicales, un enrichissement par rapport à MIMI 1 dont le but premier était d'amuser l'enfant tout en le plaçant dans un contexte d'apprentissage plutôt heuristique que magistral.

Dès qu'on peut appuyer sur une touche...

M. Des Roches souligne: «Donc, ce qu'offrait MIMI 1, c'est un genre de vidéoclip instantané, très réduit, à la mesure du vocabulaire de l'enfant, et, de façon presque subliminale, l'apprentissage de l'alphabet.»

Chaque scène étant accompagnée d'un effet sonore ou d'une pièce musicale, chaque séquence apporte des variations qui présentent à l'enfant un contexte enrichissant et dynamique. Tout l'apprentissage est libre et respecte le rythme de l'utilisateur; il n'y a aucun score, on réussit toujours à faire apparaître quelque chose à l'écran.

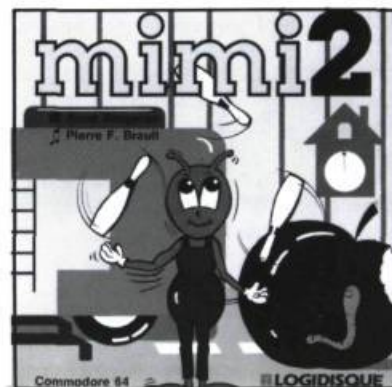
Chacun fait son apprentissage personnel, à l'âge qui lui convient: les liens logiques seront donc plus complexes dans MIMI 2, qui s'adresse aux «vieux» de quatre ans et plus. Alors là, c'est parti... jeux d'adresse, manche à balai, feux d'artifice, horloge à mettre à l'heure, trois instruments de musique différents, beaucoup de magie, ce qui crée, comme le fait remarquer M. Des Roches, une dimension «fictive», un univers, un personnage très présent à dimensions affectives. Il est d'ailleurs fort possible que Logidisque produise un matériel écrit qui serait une extension de ce monde magique informatique.

Le logiciel est assez riche pour vivre de lui-même

Les utilisateurs ne ressentent pas le besoin de consulter un document écrit puisque le logiciel est complet en lui-même. Cependant, le concept de départ peut donner lieu à des exploitations de nature littéraire. M. Des Roches utilisera même l'expression «littérature informatique» pour décrire cette dimension où l'imagination joue un rôle dominant. MIMI serait ainsi un logiciel de fiction doublé d'un logiciel d'apprentissage par le jeu.

À quoi ça sert?

À s'amuser. À apprendre beaucoup plus vite parce qu'on s'amuse, justement. À découvrir l'univers par l'im-



agination, sans que rien ne soit imposé. M. Des Roches est cependant catégorique: personne n'a absolument besoin d'un ordinateur, mais chacun peut y trouver son compte. On a tous vécu sans ordinateur; mais l'ordinateur a pour effet que les apprentissages se font plus vite, permet de créer des automatismes, met à notre portée tout un univers qui n'était pas disponible avant. L'ordinateur montre des façons de faire, même au tout petit enfant, qui ne sont pas essentielles à son développement mais dont on pourra, à long terme, mesurer l'impact. Dans le cas d'un logiciel comme MIMI, où tout passe par le jeu, l'apprentissage n'est pas aussi immédiatement évident que celui amené par un logiciel de traitement de texte. Mais il est, de façon indéniable, tout à fait réel.

Pour l'adulte, des interventions de copinage

Le rôle de l'adulte dans la relation enfant-micro-ordinateur en est un de personne-ressource qui vient aider le petit dans ses apprentissages par le biais d'observations, d'explications générales, de mises en évidence de certains passages, de questionnements. Une intervention amicale, non magistrale, dans laquelle on devient souvent davantage spectateur qu'acteur, puisque l'enfant, lui, est actif. Celui-ci apprend rapidement, de sorte que la maîtrise des commandes ne fait aucune difficulté et ne

nécessite très tôt que peu d'interventions de la part de l'adulte.

MIMI est présentement utilisé en garderie, à la maternelle; aux États-Unis, on emploie le logiciel en anglais (MIMI a été édité simultanément en anglais et en français), mais aussi dans sa version française pour faciliter l'apprentissage de cette langue. Il semble qu'on manque encore de renseignements sur la portée et les modalités d'exploitation du logiciel qui, selon M. Des Roches, ne sauraient être que très variées.

Possibilités graphiques

La proposition graphique d'un logiciel comme MIMI est extrêmement intéressante. En effet, quand on le regarde, on ne manque pas d'être étonné par les énormes progrès des dernières années. Bien que les contraintes de programmation des images, qui relèvent de la mémoire disponible de l'appareil employé par l'utilisateur, freinent un peu la création, la page-écran devient de plus en plus agréable à regarder, les couleurs de plus en plus variées, les contours mieux définis.

Les possibilités graphiques des gros ordinateurs sont presque magiques; dans le monde des micros, on assiste à une évolution qui permettra sous peu des progrès sinon équivalents, du moins très significatifs.

L'image en mouvement est extrêmement séduisante; l'écran est envahi par un véritable dessin animé, régi en grande partie par l'enfant qui décide du décor, des intervenants, de leurs mouvements, etc. La proposition graphique est ainsi interactive, constamment en métamorphose, ce qui est en soi fascinant. Les prochains développements des appareils nous promettent des réalisations encore plus intéressantes, et il semble que ce soit pour très bientôt.

L'avenir, chez Logidisque

Cinquante auteurs, plus de trois cents pigistes ont produit en quatre ans quelque soixante logiciels. Logidisque compte sur ses auteurs pour continuer d'enrichir son catalogue de produits informatiques variés, qui s'adressent à tous les groupes d'âge.

MIMI 3 verra probablement le jour en 1986, de même qu'une collection de logiciels éducatifs sur plusieurs sujets scolaires, mis au point par des spécialistes. On pense à une édition de quinze à vingt différents titres par an, ce qui est une indication intéressante de l'avenir de ce support à l'apprentissage.

Devant cette nouvelle forme d'édition, ouvrons l'oeil: des surprises nous attendent.

Coupon d'abonnement

NOM _____

ADRESSE _____ VILLE _____

CODE POSTAL _____ TÉLÉPHONE _____

Inclure avec ce coupon un chèque ou un mandat-poste de

- 6 \$ (abonnement annuel)
- 10 \$ (abonnement de soutien)
- 12 \$ (abonnement à l'étranger)

Expédier le tout à l'adresse suivante:
LURELU
 Case postale 446
 Succ. De Lorimier
 Montréal H2H 2N7

LURELU paraît trois fois l'an

- en septembre
- en janvier
- et en mai