

Sur les clubs d'informatique

Animateur : J. C. HERZ

Les participants ont apporté des informations sur deux clubs ayant fonctionné en 1971-1972 et sept en 1972-1973. Cinq ont eu lieu en deuxième cycle, quatre en premier cycle. Trois étaient dédoublés et un intéressait quatre classes. Les effectifs variaient de 10 à 20, le nombre de séances dans l'année de 10 à 20, la durée des séances de 3/4 h à 1 h 1/2.

Trois seulement utilisaient du matériel sur place (calculatrices programmables), cinq travaillaient sur ordinateur par correspondance.

Sur ordinateur, les langages utilisés ont été COBOL, PL/1, LSE, ALGOL W, BRIONNAC.

Deux clubs ont étudié le jouet JR01.

Les clubs ont souvent bénéficié de l'aide de constructeurs (prêt de matériel, calculs à façon), quelquefois de crédits. L'un a été subventionné par le professeur lui-même.

Les applications traitées ont été assez variées (fichiers, linguistique, dessin, sciences naturelles, algèbre, statistique), mais le but principal était l'initiation à la programmation.

La formation des animateurs était extrêmement diverse (stage lourd, formation légère du C.N.T.E., école privée d'informatique, manuels de constructeurs).

Une des principales difficultés rencontrées a été celle des horaires. L'idéal est que le club soit prévu par l'administration dans l'emploi du temps, ce qui garantit l'assiduité des élèves. La mise en place du club dès le début de l'année scolaire est essentielle à son fonctionnement régulier.

Si l'accès direct à une machine (même petite) est évidemment préférable, il ne semble pas très difficile à défaut de se faire offrir du temps machine par une entreprise de la région possédant un ordinateur. La Chambre de Commerce locale doit pouvoir faciliter cette opération.

Il faut viser à utiliser l'informatique pour illustrer l'enseignement de mathématique (cf. la brochure de l'I.N.R.D.P. sur l'emploi des calculatrices programmables) et comme lien entre disciplines.

Dans le choix d'un langage, on doit considérer qu'un langage proche du langage machine donne aux élèves une idée plus précise des principes de fonctionnement des ordinateurs, et qu'un langage évolué se prête plus aux applications.

Enfin, il ne faut pas oublier que le Club est une occasion de s'éloigner des activités par trop "scolaires".