

DEFI CM2/6^{ème} n°3



Dans les années 1970, l'informatique fait son entrée dans les écoles de France. Les ordinateurs s'appellent MO5 et TO7. Ils ressemblent à ceux d'aujourd'hui, mais ce qu'ils savent faire est très limité.

C'est à cette période qu'un drôle de petit robot est testé dans certaines classes. Il s'appelle « la tortue Logo ». Cet engin ne ressemble pas vraiment à une tortue, sauf pour sa lenteur quand on la fait se déplacer sur le sol où elle est posée. Elle est reliée à un réseau d'ordinateurs grâce auquel les élèves peuvent lui donner des ordres.

Pour piloter ses déplacements, ils doivent mettre au point une liste d'instructions en utilisant un langage compris par la tortue : le Logo. Ils les tapent ensuite sur une page d'écran appelée Editeur. La tortue peut avancer, reculer et pivoter vers la droite ou vers la gauche selon l'angle souhaité. Malgré ces possibilités réduites, les enfants jouaient en réalité le même rôle que celui des programmeurs des jeux qui vous sont familiers aujourd'hui.

Alors, pour ce défi n°3, passez vous aussi du côté de la programmation !

Merci de renvoyer les réponses à jeanne.rouchette@ac-nancy-metz.fr ou à IEN Metz Est, Jeanne Rouchette, 5 rue Louis Davillé, 57070 METZ

