

□ L'OBSESSION DES JEUX VIDÉO : UN MYTHE ? □

A nge
et
adolescent



Ce ne sont pas les jeux vidéo qui fascinent le plus l'enfant dans l'ordinateur. Cette conclusion qui en laissera sûrement plus d'un sceptique émane d'une enquête réalisée à Montréal, auprès d'un petit groupe d'élèves de 4^e, 5^e et 6^e années.

Les résultats de cette enquête ont été dévoilés au cours d'un atelier sur la robotique au primaire, dans le cadre du 5^e colloque de l'Alliance des professeurs de Montréal.

Après avoir implanté avec succès un programme de robotique appliqué aux sciences de la nature, trois professeurs ont interrogé les étudiants sur leurs impressions, leurs besoins et préférences face à l'ordinateur.

Surpris, ils ont appris que ce ne sont pas les jeux vidéo que les jeunes affectionnent le plus dans l'ordinateur. Ce qu'ils préfèrent, ce sont le traitement de texte et le dessin par langage Logo.

L'activité la moins populaire que permet l'ordinateur, selon les étudiants interrogés, est la copie de phrases. Pour les enfants, cela évoque trop, semble-t-il, la fastidieuse dictée.

Dans la section « impressions », un enfant a par exemple noté que ce qu'il détestait le plus dans l'ordinateur, c'est que celui-ci ne lui répond pas « lorsque je lui parle ». Un autre se fâche contre l'ordinateur lorsque celui-ci perd le texte qu'il vient d'entrer en mémoire.

De façon générale, l'enquête a démontré le grand intérêt des jeunes pour l'ordinateur et tout ce qui s'y rattache. À choisir entre jouer au parc, dis-

cuter librement en classe, jouer à un jeu de société ou s'amuser avec un ordinateur, les enfants ont majoritairement choisi l'ordinateur comme divertissement de prédilection.

Quelque 18 % des élèves qui ont répondu aux questionnaires possédaient déjà un ordinateur à la maison. Et 84 % de ceux qui n'en possédaient pas aimeraient beaucoup en avoir un.

Les auteurs de cette recherche ont eux-mêmes mis au point un ingénieux programme intégrant la robotique et les sciences de la nature. Aux élèves de 4^e, 5^e et 6^e années, ils demandent de concevoir par ordinateur un robot-déménageur, un robot-jardinier et un robot-enfouisseur de déchets nucléaires.

