


# DÉCOUVRIR ENSEMBLE L'INFORMATIQUE À TRAVERS , L'ATELIER MULTIMÉDIA

**Franck CANU**

L'aboutissement de nos recherches et la mise en situation de  dans plusieurs écoles nous permet de proposer aujourd'hui un module unique, éprouvé et validé.

Soutenu et récompensé par l'Éducation nationale, ce concept fait l'objet d'un brevet pour son caractère innovant.

## **PRÉSENTATION**

### **Simplicité d'utilisation**

Le module intègre de façon pertinente, un ordinateur, ses périphériques et un environnement logiciel spécifique. L'ensemble est piloté par une interface ludique adaptée aux enfants et peut être géré par tout adulte, sans formation ni compétences particulières.

### **Sécurité et Ergonomie**

Le module s'adapte à la morphologie des enfants de 3 à 10 ans en garantissant leur sécurité et celle du matériel.

### **Compact et Mobile**


Le module présente des dimensions fonctionnelles pour un déplacement aisé. Il se raccorde au secteur par un unique câble d'alimentation et se met à la disposition des enfants par un simple bouton marche-arrêt.

### **Convivial**

Le module est un espace ouvert pour apprendre en groupe l'usage des Nouvelles Technologies et d'Internet, encourageant ses utilisateurs à échanger et partager.

## DESCRIPTION

### Le matériel

 est une cabine intégrale de forme ovoïde, légèrement inclinée, adaptée à la taille des enfants à partir de 3 ans. Le module comporte une banquette solidaire ce qui permet une position idéale face à l'écran et aux périphériques de saisie grâce à une tablette réglable.





L'ensemble ordinateur/siège caréné dans un châssis tubulaire est recouvert d'une coque englobant le siège en matière plastique résistante, décorée, ignifugée, facilement lavable. Le fait d'être un module unique garantit une grande souplesse d'utilisation, un confort, la sécurité pour le matériel informatique et les enfants qui l'utilisent ainsi qu'un déplacement aisé dans différents lieux d'apprentissage.

Toute la connexion est intégrée à l'ensemble pour une gestion efficace, pratique et une parfaite sécurité, seul le câble d'alimentation secteur général est externe, il est muni d'un enrouleur de cordon intégré.

Ses dimensions fonctionnelles permettent un déplacement aisé :


- 70 cm de large afin de faciliter son passage d'une pièce à l'autre.
- Le meuble est mobile avec 4 roulettes autobloquantes qui le stabilisent et facilitent le déplacement et le positionnement à un autre endroit.
- 120 cm de long permet une distance optimale pour les yeux de l'enfant face à l'écran, tout en respectant un standard de transport.

Un seul bouton marche/arrêt avec accès contrôlé permet la mise en route et l'extinction.

Le module contient un ordinateur avec des caractéristiques et les périphériques nécessaires à un usage ludique et pédagogique, l'imprimante couleur est intégrée dans le siège, la feuille imprimée est présentée par une fente derrière le siège.

Un support numérique de régénération est fourni pour permettre même à un utilisateur novice de restaurer la configuration d'origine.

## L'environnement

 est aussi équipé d'une interface utilisateur spécifique issue d'un travail de recherche que nous avons mené avec une équipe d'utilisateurs, permettant de rendre totalement transparent le système d'exploitation sécurisé.

Cette interface logicielle conçue en harmonie avec le meuble permet une prise en main par un enfant ou un adulte même novice grâce à un accès simplifié à toutes les fonctionnalités nécessaires.

Sa conception garantit un usage facile et une convivialité exemplaire entre l'homme et la machine.

## CARACTÈRE INNOVANT

Enfin l'atelier multimédia au sein de la classe pour que les enseignants aident les enfants à découvrir ensemble l'informatique.

Faire de l'ordinateur un « objet-outil » ludo-pédagogique au service des enfants, des enseignants, des personnels d'encadrement, sans se préoccuper de son fonctionnement. Intégrer l'informatique dans un groupe classe de façon aisée pour l'enseignant. Un outil robuste, simple à utiliser et facile à placer et déplacer.

Offrir un produit d'intégration maximale et complet à la fois du point de vue du logiciel et du matériel pour un public jeune en prenant en compte l'utilisateur dans toutes ses dimensions.

Les utilisateurs :

- les enfants de 3 à 10 ans dans de bonnes conditions de confort et d'interactivité ;
- différentes catégories d'handicapés tel que non voyants ou malentendants (rendant nécessaire l'adaptation de périphériques de saisie spécialisés).

Le module est utilisable pour une à trois personnes simultanément.

L'adulte ou d'autres enfants peuvent facilement se placer derrière le module pour observer ou participer.

Franck CANU

## CONTACTS

### Contact industriel

Deus eX Machina S.A.  
central@dxmachina.com  
85 rue Aristide Briand  
92300 LEVALLOIS  
<http://www.dxmachina.com>  
tél : 01.47.39.19.42

### Contact associatif

Association EVARISTE  
66 rue Saint Sabin  
75011 PARIS  
tél : 01 43 57 03 71  
[canu@cnam.fr](mailto:canu@cnam.fr)