

Seymour Papert a conçu le Logo après avoir travaillé pendant cinq ans avec le pédagogue Jean Piaget, dont il a adopté l'approche constructiviste. Pour lui, l'élève doit être l'acteur principal de son apprentissage. A lui de résoudre un problème en trouvant son propre chemin, par essais-erreurs. A lui de décrypter la logique de la machine, de construire une méthode.

Lire la nécrologie |

[Thomas E. Kurtz, cocréateur du langage informatique Basic, est mort](#)

*« C'était assez novateur pour un enfant d'une dizaine d'années, pour qui l'apprentissage consistait principalement à réceptionner le savoir de manière passive », estime Pierre Osseland, ancien élève devenu juriste. « La maîtresse n'en savait pas tellement plus que nous, d'où une relation plus horizontale et la possibilité d'être force de proposition, renchérit Laurent Jager, également écolier à l'époque, aujourd'hui ingénieur informatique. Ça changeait des autres cours, où c'était plutôt "écoute et tais-toi". »*



Outre des logiciels, distribués sous forme de cartouches ou de cassettes, le monde de l'édition proposait des livres de formation à l'informatique, dont certains contiennent des passages en bande dessinée.

*« Tous les élèves accrochaient, notamment ceux qui n'aimaient pas l'école, assure Christian Stracka, instituteur à l'époque. Ces élèves-là peuvent se révéler*