

Le maître n'est pas un transmetteur  
Il organise le travail des élèves  
Il leur donne les moyens d'être autonomes  
Il synthétise les découvertes des élèves  
Il apprend à ... se retirer de l'apprentissage

### Le maître a un rôle secondaire

### LOGO : un micro-monde enrichissant

Un environnement convivial et sécurisant  
L'élève se met à la place d'une tortue, d'un robot  
Il apprend à communiquer avec eux  
Il explore les performances de nouvelles technologies  
Il crée des modèles interdisciplinaires

## POINTS FORTS DE LOGO

Résultats observés en classe

Evaluation formative (≠ normative)  
Evaluation par le programme (≠ maître)  
Utilisation des outils d'autoévaluation (check-list)  
Satisfaction de voir tourner son propre programme  
Stimulation entre les équipes d'élèves : concours !!

### Une évaluation constructive et collégiale

### Le succès d'un apprentissage

Apprendre en faisant : constructionnisme  
Faire ce qu'on aime : ancrage dans le vécu  
Traiter un problème de A à Z (≠ zapper)  
Paliers progressifs : brique par brique  
Travail autonome : le journal de bord  
Le pouvoir de contrôler la machine