

# SMARKY NEWS

Le 2 avril 1987

No 40

## Didacticiel COMPTA Création de Y. Péguiron, Prilly

### 1. Présentation:

COMPTA est un didacticiel, composé de 10 programmes variés, créé dans le but d'aider les élèves à acquérir les éléments de base de la comptabilité. Les notions présentées découlent de "Théorie et pratique comptables" de MM. M. Calderara et R. Mingard, livre officiel du canton de Vaud pour les écoles de commerce et pour la section économique pré-gymnasiale des établissements secondaires. COMPTA est divisé en 3 parties :

COMPTA 1 : Didacticiel évolutif traitant du fonctionnement des comptes du **Bilan**, des opérations de **trésorerie** et des **effets de change**. Il est terminé par une petite "aventure" dans les aléas de l'épargne.

Smaky -



01/12/86 Lundi 15:34:32

### COMPTABILITE

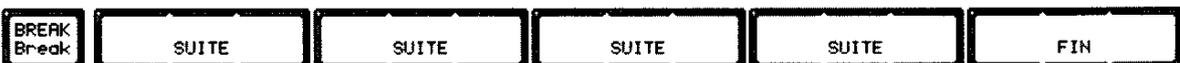
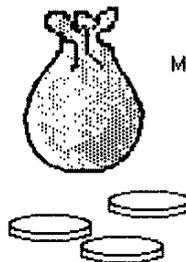
CE PROGRAMME VOUS PROPOSE UNE SERIE  
D'OPERATIONS RELATIVES AUX ECRITURES  
DE TRESORERIE.

#### MARCHE A SUIVRE :

1. Demander une question.
2. Répondre oralement et le plus rapidement possible.
3. Vérifier votre réponse.

La solution vous est présentée  
sous la forme d'un Grand-livre  
et d'un Journal

Récépissé	
Fr. C.	Versement Virement PTT
Fr. E.	
010000098765 > 1234+3434 >	



**COMPTA 2 :** Est construit autour de 3 activités distinctes, sur la théorie des comptes de marchandises.

- Une activité purement livresque, où les **notion théoriques** sont rappelées, soutenues par une série de planches schématiques et un déroulement rythmé des différentes pages.
- Un **questionnaire interactif** du type **tutoriel** offrant un dialogue avec l'élève.
- Un **exercice pratique** de révision.

**COMPTA 3 :** Simulation d'une **saisie comptable sur ordinateur**: cette partie aborde des opérations plus fouillées relatives aux **titres** et à la **gestion d'immeubles**.

Pour des raisons pédagogiques, les diverses activités proposées par **COMPTA**, sont présentées sous des formes variées, chacune pouvant se rattacher à un ou plusieurs types de didacticiels. Le tableau ci-dessous en fait l'inventaire :

C O M P T A		Type didactique					
		DRILL	EXERCICE	TUTORIEL	LIVRESQUE	SIMULATION	AVENTURE
1	Débit-Crédit	■	■				
	Trésorerie	■					
	Les effets		■				
	L'épargne						■
2	Marchandises :						
	- théorie				■		
	- questions			■			
	- exercices		■				
3	Les titres		■			■	
	Les immeubles		■			■	

## 2. COMPTA1

### 2.1 Débitier - Créditer

Ce programme est destiné aux élèves qui abordent l'analyse et l'enregistrement des flux dans les comptes. L'exercice tourne autour de 4 pôles d'enregistrement :

**Caisse - Marchandises - Débiteurs - Créanciers**

10 flux possibles sont proposés au choix de l'élève qui devra, oralement ou par écrit, préciser le pôle de destination (Compte à débiter) et le pôle d'origine (Compte à créditer).

L'ordinateur donne la solution sous forme d'un Grand-Livre et propose même, après deux opérations, la clôture de ces comptes sur la base d'un stock final donné par l'élève.

### 2.2 OPERATIONS DE REGLEMENT

Les flux impliquant le compte de chèques postaux notamment, ne posent aucun problème d'écritures au comptable qui possède les justificatifs.

Il n'en va pas de même pour les élèves qui n'ont jamais de pièces comptables sous les yeux, et pour qui la différence entre mandat de poste et mandat de paiement, par exemple, reste abstraite.

Ce programme choisit de façon aléatoire une opération relative à la trésorerie et la présente à l'écran. L'élève répond oralement et demande la solution à la machine. Si le temps de réflexion imparti n'est pas dépassé, cette solution est alors présentée sous deux formes :

- 1) dans un journal, au bas de l'écran;
- 2) dans un extrait de Grand-Livre, sur la partie gauche de l'écran.

Cette double représentation a l'avantage de familiariser les élèves à l'analyse des flux en termes de destination et d'origine ainsi qu'à leur enregistrement dans les comptes en T.

Concours : Il est possible de travailler par groupe de 2 à 4 élèves sur une machine. Chaque élève tire à tour de rôle une question, y répond oralement et vérifie. Si la réponse est correcte, il marque 1 point.

Le premier qui obtient 10 points a gagné et laisse sa place à un autre candidat.

Aide: L'élève peut consulter, en tout temps, un tableau présentant les principales formules postales et les pièces comptables qui en découlent.

## 2.3 EFFETS DE CHANGE

Bien qu'étudié en Droit et en Arithmétique commerciale, l'effet de change reste un sujet scabreux en comptabilité, l'élève ayant beaucoup de peine à concrétiser ce moyen de paiement et de crédit.

Seule la multiplication des situations présentées et analysées permet de maîtriser les problèmes liés à ce sujet.

Fonctionnement:

- 1) l'ordinateur expose un cas,
- 2) l'élève introduit lui-même, à l'aide de la souris, les écritures,
- 3) l'ordinateur vérifie la solution proposée par l'élève,
  - si la passation des écritures est correcte, l'ordinateur propose de passer à l'analyse d'une autre situation,
  - si une écriture est fautive, l'ordinateur signale le fait et invite l'élève à corriger son erreur,
  - après 4 tentatives infructueuses la bonne solution est affichée sous forme de Grand-Livre.

## 2.4 RENDEMENT DE L'ÉPARGNE

Pour se détendre, un petit voyage parmi les aléas de l'épargnant où la réalité dépasse l'affliction !

## 3. COMPTA2

Didacticiel en trois volets traitant de la gestion des comptes MARCHANDISES dans une entreprise commerciale.

### 3.1 THEORIE

Cette première partie n'est qu'un résumé du chapitre 11 de "Théorie et pratique comptables".

Ce résumé est complété par une série de planches "images" destinées à illustrer et schématiser les principales notions sur ce sujet.

### 3.2 QUESTIONNAIRE

Il s'agit là d'un véritable tutoriel. L'ordinateur ne fait pas que poser des questions, il analyse chaque réponse, aide l'élève et l'amène à trouver la solution, donne des explications, critique certaines réponses fausses, etc... Il s'instaure par-là un véritable dialogue constructif entre la machine et l'élève.

Pour varier l'exercice et pour adapter chaque question à l'objectif pédagogique recherché, il est fait appel à différents types d'activités:

- 1) La question directe qui attend une réponse précise.
- 2) Le Q.C.M. (questionnaire à choix multiples) où l'élève doit sélectionner la bonne réponse parmi une série de solutions proposées.
- 3) Le raisonnement binaire: l'élève répond par oui ou par non et la machine lui donne une explication si elle n'est pas d'accord avec lui.
- 4) Le raisonnement algorithmique: une bonne réponse donne naissance à une autre question et ainsi de suite...

### 3.3 EXERCICE

Pour s'assurer des connaissances acquises dans les parties 1 et 2, il convient de pratiquer. L'exercice proposé ici force le raisonnement sur le fonctionnement des comptes marchandises.

## 4. COMPTA3

Cette partie traite des opérations sur **TITRES** et sur **IMMEUBLES**: elle est présentée sous la forme d'une simulation de saisie comptable opérée sur ordinateur.

**COMPTA3** présente à l'élève, dans un ordre tiré au sort et avec des montants générés par une fonction aléatoire, une cinquantaine de cas comptables.

Pour son travail l'élève dispose d'un **plan comptable** dans la fenêtre no 2, et de la **calculatrice SMAKY** dans la fenêtre no 4. Pour analyser tous les cas du programme, le petit comptable aura à entrer, s'il ne commet pas d'erreur, plus de 150 données.

Pour faciliter la compréhension des mécanismes comptables, pour soutenir les raisonnements liés à la résolution des problèmes exposés, pour assister le maître dans ses explications, il est possible d'afficher la solution de chaque cas sous la forme d'un extrait de Grand-Livre. Cette présentation apparaît d'ailleurs automatiquement après 4 tentatives infructueuses de l'élève.

En fin d'exercice, les résultats de l'élève sont affichés, accompagnés d'un commentaire sur son niveau de connaissance du sujet, ainsi que sur son rythme de travail.

## 5. RENSEIGNEMENTS TECHNIQUES

Le didacticiel **COMPTA**, c'est:

- \* 3000 lignes de BASIC
- \* 110 kilobyte de programme
- \* 72 kilobyte d'images
- \* **Beaucoup de plaisir pour les élèves...**