

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

MICRO-ORDINATEUR CONSOLE PÉDAGOGIQUE ORDISAVANT

FICHE N° 9801

Période de fabrication : 1975-1999

Fabricant : Yeno - Les jeux du savoir

Domaines : Informatique et Communication

Sous-domaines : Ordinateurs

Organisme : ACONIT

Ville : à préciser

Modèle :

Matériaux : Plastique, Composants électroniques

Description

L'utilitaire pédagogique est une console dénommée micro-ordinateur Ordisavant. C'est un jouet fabriqué en Chine qui comporte deux grandes parties :

- l'écran et les touches de choix de programmes, ainsi que les 2 boutons Marche et Arrêt sur sa partie supérieure.

- la zone clavier, située sur sa partie inférieure.

Sont présents sur la partie commande : 10 boutons de choix, un bouton "Marche", un bouton "Arrêt", un bouton de réglage de contraste écran.

Le clavier fait office de "manette" de jeu via 2 touches "Joueur droite" et "Joueur gauche", en complément des fonctions d'un clavier habituel (type AZERTY).

Il est possible d'insérer une cartouche d'activité sur la partie gauche de l'Ordisavant.

Utilisation

L'Ordisavant permet des activités allant du calcul à la programmation en basique en passant par des jeux et des questionnaires de culture générale.

Les choix d'activités possibles sont les suivants :

Cours dactylo, Basic, Connaissances générales, Histoire, Géographie, Sciences, Mathématiques, Jeux, Calculatrice et

"utilisation de cartouche".







Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Micro-ordinateur console pédagogique Ordisavant (Yeno - Les jeux du savoir), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27598>, consulté le 2026-07-26