

GÉNÉRATION 5

LOGICIELS ÉDUCATIFS ET LUDIQUES

LIVRET
DESTINÉ AUX
PARENTS

GENERATION

5

SOMMAIRE

Pourquoi <i>GENERATION 5</i> ?	p. 2
Ce que peut apporter l'informatique	p. 2
Un contenu pédagogique fourni et varié	p. 4
Scénario, graphismes et son	p. 5
Ergonomie générale	p. 6
Les systèmes d'aides et de vérification	p. 8
Logiciels de révision et d'auto-formation	p. 10

POURQUOI GENERATION 5 ?

Née de la rencontre d'enseignants, de pédagogues et d'informaticiens, **GENERATION 5** est aujourd'hui devenue une référence dans le domaine du logiciel éducatif. Cette dénomination est un clin d'oeil à la "*cinquième génération*" d'ordinateurs, dite de l'"*intelligence artificielle*".

Si on peut s'interroger sur la possibilité de produire "*artificiellement*" de l'intelligence, il est en revanche tout à fait possible de réaliser des logiciels intelligents, et c'est ce que nous avons essayé de faire dès l'origine !



CE QUE PEUT APPORTER L'INFORMATIQUE

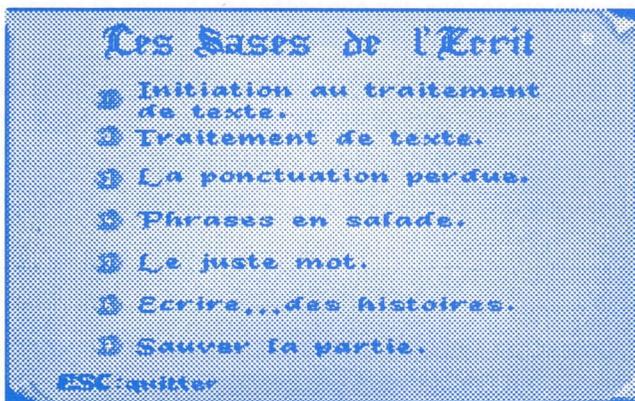
Soyons clairs ! L'ordinateur et les logiciels qui l'accompagnent ne peuvent prétendre remplacer l'enseignant à l'école, ni les parents à la maison. Mais ils peuvent jouer un rôle important de **SOUTIEN**, de **COMPLEMENT** et d'**EVEIL**.

SOUTIEN : L'ordinateur propose des exercices adaptés au niveau de chaque élève, il permet un rythme de travail individualisé. Il ne se fâche jamais et déculpabilise l'élève face à l'erreur.

COMPLEMENT : Le jeune garçon ou la jeune fille trouve à la maison un complément très utile au travail accompli à l'école. Il ou elle peut approfondir ses connaissances dans le domaine de son choix, revenir sur des points obscurs ou mal compris, mieux se préparer aux contrôles scolaires.

EVEIL : Des logiciels bien choisis éveillent la curiosité de l'enfant ou de l'adolescent. Ils lui donnent envie d'en savoir plus, de se pencher sur des domaines qu'il n'aurait pas abordés spontanément. Ajoutons que ceci peut constituer une ouverture intéressante sur des situations de sa vie d'adulte.

GENERATION 5 a par exemple réalisé des logiciels de français intégrant un véritable traitement de texte se rapprochant ainsi des outils utilisés quotidiennement dans les entreprises.



Les Bases de l'Ecrit (CE-CM / 6°-3°)

Cet éveil sera d'autant plus marqué que l'environnement proposé (scénario, graphismes) sera agréable et motivant.

UN CONTENU PEDAGOGIQUE FOURNI ET VARIE

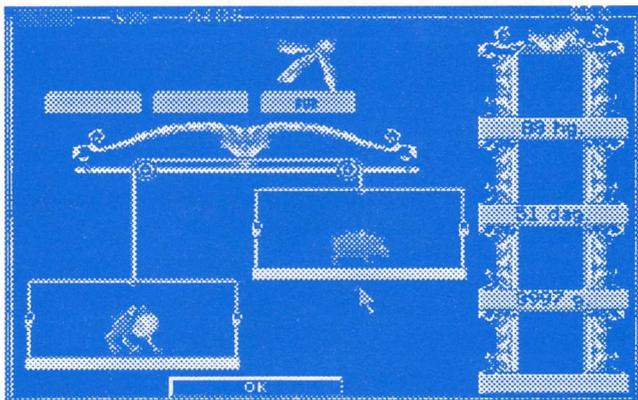
Le contenu pédagogique a toujours été la première des préoccupations de **GENERATION 5** même si nous nous sommes beaucoup attachés aux autres aspects d'un logiciel (scénario, graphisme, sons). Mais il ne suffit pas d'avoir quelques jolis dessins pour rendre un éducatif motivant et formateur !

Pour commencer, il doit apporter autre chose qu'un livre. C'est pourquoi les logiciels **GENERATION 5** tirent vraiment parti des possibilités nouvelles de l'ordinateur: sa mémoire, sa rapidité, la possibilité de faire intervenir le hasard dans les épreuves proposées, les capacités graphiques et sonores.

Il ne doit pas non plus être épuisé trop rapidement. C'est pourquoi tous nos logiciels contiennent des centaines de questions, de textes, d'exemples, d'aides. Ils peuvent en de nombreuses occasions et avec autant d'efficacité remplacer des cours particuliers. Songez à l'économie ainsi réalisée !

Des logiciels bien construits doivent développer la réflexion, l'esprit d'initiative et ne pas se contenter de laisser un choix mécanique entre 2 ou 3 réponses. Les nôtres reposent sur l'idée de simulation: jouer à être un écrivain, dans un logiciel de français, en construisant ses propres histoires et en les imprimant ensuite ou bien manipuler de "véritables" outils dans des logiciels de

mathématiques (par exemple, en effectuant des pesées avec une "vraie" balance que l'on manipule à l'écran).



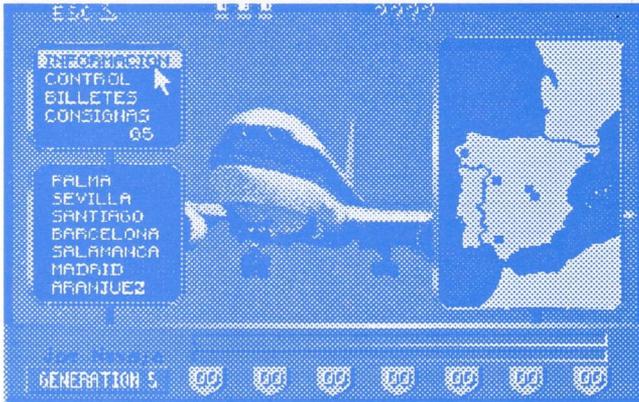
Eurêka Maths (CE / CM / 6°-5° / 4°-3°)

SCENARIO, GRAPHISMES ET SON

La motivation est essentielle pour progresser dans son travail. Là intervient le scénario. Dans tous les logiciels **GENERATION 5**, il y a un but à atteindre, un secret à trouver, une énigme à résoudre. Le joueur doit constamment se dépasser et s'améliorer pour y parvenir. Ce peut être de participer à une *mission spatiale*, découvrir *le secret des alchimistes*, faire apparaître *le Génie du Langage* ...

Au service de cette motivation, on a des graphismes de qualité, des animations, des accompagnements musicaux, des bruitages. Tout concourt à

plonger le joueur dans une atmosphère différente de l'univers scolaire traditionnel. Plus décontracté, captivé par le côté ludique, il parvient alors à de meilleurs résultats.

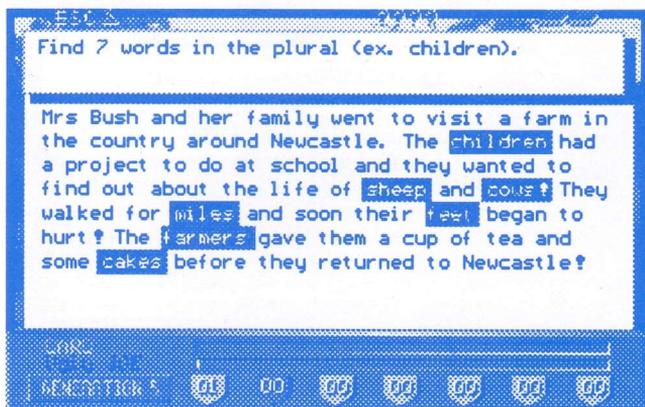


Les Bases de l'Espagnol (6°-5° "débutants" / 4°-3° "confirmés")

ERGONOMIE GENERALE

L'ergonomie générale (la souplesse d'utilisation) de tous les logiciels est particulièrement étudiée. D'une manière générale, on limite la frappe au clavier, très fastidieuse, surtout pour de jeunes enfants. On préfère laisser le choix entre plusieurs réponses, soit en mode "souris" (déplacement d'une flèche à l'écran), soit en tapant simplement un chiffre. Ces choix ont également été pensés de manière à laisser un large éventail de possibilités. Ainsi, on pourra déplacer la souris dans un texte assez long et cliquer un mot

à rechercher. Ce mode de manipulation permet à l'utilisateur de répondre plus rapidement et plus souplement sans le distraire de sa tâche principale en recherchant par exemple les touches sur le clavier.



Les Bases de l'Anglais (6°-5° "débutants" / 4°-3° "confirmés")

Lorsque la frappe au clavier s'avère nécessaire (pour rentrer un nombre précis ou un mot donné dans un logiciel d'orthographe), les systèmes d'aides intégrées qui seront expliqués plus loin rendent cette opération tout à fait agréable !

Dans tous les logiciels **GENERATION 5**, un rappel des consignes et des commandes à utiliser est accessible dans chaque épreuve soit en cliquant sur un icône, soit en frappant une touche. On ne reste jamais sans savoir que faire, on n'a pas besoin de se replonger dans la notice pour continuer.

Il est également possible d'abandonner un exercice à n'importe quel moment.

Rien de plus énervant en effet que d'être bloqué ou obligé de faire jusqu'au bout un exercice trop difficile !



Les Bases de l'Allemand (6°-5° "débutants" / 4°-3° "confirmés")

LES SYSTEMES D'AIDES ET DE VERIFICATIONS

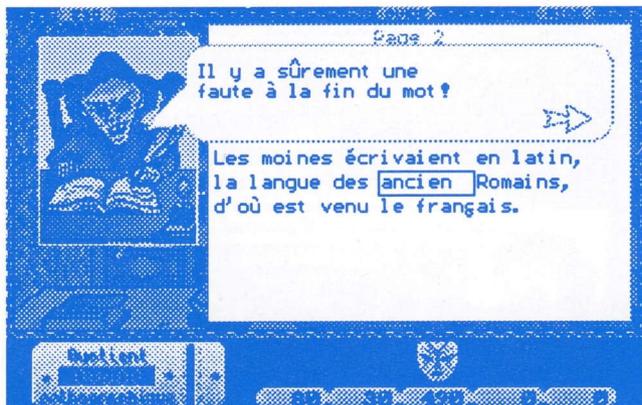
La possibilité d'obtenir des aides est une donnée fondamentale dans un logiciel éducatif. Mais il faut encore que ces aides soient adaptées. Des conseils du genre : "Sois plus attentif" ne servent strictement à rien car ils n'apportent pas de solution précise à une difficulté. Dans les logiciels **GENERATION 5**, on trouve, chaque fois que c'est possible, des aides se rapportant à l'exercice particulier.



Eureka Maths (CE / CM / 6°-5° / 4°-3°)

Ce sont aussi des éléments incitant à la réflexion ou à l'observation. En effet, un simple rappel de cours ou de règles ne suffit généralement pas, il vaut beaucoup mieux proposer un autre exemple ou montrer une situation analogue.

De la même façon, les vérifications des réponses ne peuvent être une simple affirmation "c'est vrai !" ou "c'est faux !". Pour que l'utilisateur puisse cerner son erreur et la surmonter, il faut une vérification fine et mettant le doigt sur le type d'erreur. Par exemple, en numération, si l'on tape une réponse fautive, on précise au joueur s'il est près ou loin, au-dessus, en dessous ... En orthographe, on analyse la réponse et on indique s'il s'agit d'une faute d'accent, de majuscule, sur quelle partie du mot porte l'erreur, etc. Avec ces indications, l'élève peut aisément se corriger et l'ordinateur remplit vraiment son rôle de tuteur.



A la Conquête de l'Orthographe (CE / CM / 6°-5° / 4°-3°)

LOGICIELS DE REVISION ET D'AUTO-FORMATION

GENERATION 5 développe également des logiciels destinés à des fins spécifiques de révision et d'auto-formation (dans le cadre notamment de sa collection *L'ESSENTIEL*). Ceux-ci intéresseront particulièrement tous ceux qui veulent approfondir un point spécifique du programme scolaire. Par exemple, dans les logiciels de mathématiques, on peut étudier les décimaux ou la technique de la division en se rendant directement dans le chapitre correspondant.

On ne trouvera pas ici tous les graphismes, animations, éléments sonores présents dans les logiciels plus ludiques de **GENERATION 5**. En revanche, ils constituent un complément appréciable à ces logiciels. Ils comportent une grande variété de questions (souvent graphiques) et de modes de réponses.

Compare les triangles ADE et BCE.

OK

Clique sur les sommets de celui qui a la plus grande aire.

00:45 QUEST 000 REUSS 000 %

L'Essentiel (CE1 / CE2 / CM1 / CM2 / 6° / 5° / 4° / 3°)

Généralement, ils comportent des outils (calculatrice, bloc-notes, calendrier électronique...) qui sont de précieux accessoires.

EVOLUTION DU PRIX DES LOYERS
base 100 en 1972

En 1972, on payait 1240 F de loyer mensuel. Combien paie-t-on en 1988 ?

100 125 175 200 250

1972 76 80 84 88

548.39

1240 F
2480 F
3100 F
3720 F

00:58 000 %

L'Essentiel (CE1 / CE2 / CM1 / CM2 / 6° / 5° / 4° / 3°)

Ils présentent aussi des bilans comparatifs (progression d'un élève, comparaison des résultats d'une classe).

GENERATION 5 offre à chacun le logiciel qui répond à ses besoins. Que ce soit sur un mode ludique ou plus scolaire, le jeune garçon ou la jeune fille pourra ainsi progresser à son rythme et se perfectionner dans le plaisir d'apprendre.



*"Bienvenue dans les Mondes Merveilleux de **GENERATION 5** !"*

GÉNÉRATION 5

10, rue du Bon Pasteur

73000 CHAMBÉRY

Tél. 79 96 99 59

Fax 79 96 96 53