

- Stimule les enfants à 'enseigner à l'ordinateur' la géographie locale et mondiale.
- Encourage l'usage des atlas et des encyclopédies.
- Idéal comme support pour les exposés de géographie et des sujets spécifiques.
- Est une introduction de l'ordinateur comme stockeur de l'information.

CARACTERISTIQUES

- Motive l'enfant en lui montrant comment les connaissances de l'ordinateur augmentent.
- L'information est facilement stockée et transférée durant le cours du programme.
- Stimule l'intérêt porté à la géographie par le développement de nouveaux aspects du sujet.
- Comporte le système des contrôle des performances de BES.
- Système complet de révision du texte permettant des changements à tout moment.
- Comporte un livret explicatif.
- Très utilisé dans les écoles.

Didacticiel approprié aux enfants de 7 à 15 ans.

LE GEOGRAPHE

Ce programme est différent des autres: les enfants, au lieu d'apprendre par l'usage de l'ordinateur, lui enseignent des choses. En fait, l'enfant et l'ordinateur en apprennent beaucoup!

L'enfant peut soit taper des choses qu'il connaît déjà bien, soit faire des recherches spécialisées et les taper. Ainsi, le programme peut être utilisé par toutes sortes d'enfants à des niveaux différents.

Tout d'abord, l'enfant pense à un élément de géographie. L'ordinateur, ensuite va tâcher de deviner cet élément. Pour ce faire, il va poser des questions. Si l'ordinateur se trompe, l'enfant peut lui 'apprendre' l'élément en tapant des différences entre un élément que connaît l'ordinateur et l'élément auquel a pensé l'enfant. Cela motive l'enfant à penser en termes différentiels aux objets qu'il connaît. Le programme peut être utilisé avec des éléments tels que les fleuves, les villes, les lacs, etc., ou bien avec des aspects plus généraux tels que la géographie mondiale, les chaînes de montagnes, les continents, etc.

Si vous avez des problèmes avec l'utilisation de ce programme ou des moyens de l'améliorer qui pourraient être incorporés, n'hésitez surtout pas à vous mettre en contact avec BES à l'adresse au dos de ce livret.

TABLE DES MATIERES

CONTENU DE LA CASSETTE

Géographe-France:

GÉOFRANCE

GEOFRANCE 2

Géographe-Monde:

GÉOMONDE

GEOMONDE 2

INTRODUCTION 4

BASES DE DONNEES 5

OPTIONS DU MENU:

1. Programme principal 6

2. Enregistrement sur cassette 8

3. Lecture de la cassette 10

4. Examen des résultats 11

5. Effacement de la mémoire 11

6. Révision et examen 12

AUTRES PROGRAMMES DE BES 13

INTRODUCTION

Le Géographe comprend deux programmes qui ont été conçus pour assister l'enseignement de la géographie. Cet enseignement va se faire d'une façon constructive et créative par les enfants. Pour une bonne marche du programme, les enfants devront avoir un bon atlas à leur disposition, étant donné qu'ils auront souvent besoin de s'y référer.

Les deux programmes recouvrent la géographie de la France et celle du Monde et peuvent être utilisés individuellement ou en groupe. Ils sont donc appropriés aussi bien pour l'école que pour la maison.

Il faut noter, qu'au début du jeu, l'ordinateur ne connaît que 30 éléments – formant le début d'une base de données. Ce sera à l'enfant de faire grandir cette base. Plus la base de données est grande, plus l'ordinateur peut poser de questions. Ce programme est le plus profitable aux enfants de 7 à 15 ans: il va stimuler des débats et encourager l'usage d'ouvrages de référence.

LECTURE DE LA CASSETTE

Il vaut mieux appuyer sur CTRL et SHIFT, et, les maintenant appuyées, presser la touche ESCape. Cela réinitialisera la machine avant la lecture du programme. Il faut alors placer la cassette dans le Datacorder avec l'étiquette sur le dessus.

La cassette comprend deux programmes. Pour charger 'Géographe-France', il faut s'assurer que la cassette est bien remise au début. Pressez ensuite CTRL et la petite touche ENTER (sur le clavier numérique), puis PLAY sur le Datacorder, et enfin n'importe quelle touche du clavier. La lecture du programme prendra environ 4 minutes.

ATTENTION!

Le logiciel GEO-MONDE est indépendant du logiciel GEOFRANCE, en maintenant appuyées les touches CTRL et SHIFT, et en appuyant une fois sur la touche ESC.

Pour le programme 'Géographe-Monde', de nouveau appuyez sur CTRL et pressez et relâchez la petite touche ENTER. Pressez alors sur FF (avance rapide) pour amener la bande au tiers de sa longueur et appuyez sur PLAY. Si le message 'found GEOMONDE' ou 'found GEOMONDE 2' est affiché, il sera nécessaire de rebobiner un peu la bande et de répéter la même procédure jusqu'à ce que vous soyez devant 'GEOMONDE'. Ensuite, pressez CTRL et la petite touche ENTER, suivi de PLAY et de n'importe quelle touche du clavier. La lecture de ce programme prendra environ 5 minutes.

Une fois la lecture faite, le programme affiche le titre et le message de Copyright pendant quelques secondes. L'écran du menu principal sera alors affiché automatiquement.

BASES DE DONNEES

Une base de données est un stock d'information. On peut la lire – l'information est alors transférée en mémoire, ou l'enregistrer – l'information est alors stockée. Dans cette version du Géographe, la base de données est stockée sur cassette.

Etant donné que la cassette-programme est 'protégée contre l'écriture', on ne peut pas y stocker une base de données. Par conséquent vous devrez utiliser une cassette différente libellée clairement comme base de données Géographe. Il est à noter qu'on peut stocker plusieurs bases de données sur la même cassette.

OPTIONS DU MENU

1. Le programme principal

Le concept fondamental de ce programme est l'arbre à branches. Il fonctionne en posant des questions et en essayant ensuite de deviner l'objet auquel l'enfant a pensé. Si l'ordinateur se trompe, il demande à l'enfant de taper l'objet ainsi qu'une question qui fera la différence entre cet objet et celui (incorrect) qui a été donné par l'ordinateur. De cette façon, l'enfant 'apprend' à la machine de nouvelles choses.

Ce faisant, l'enfant qui avait pensé à un objet, doit savoir où trouver la différence entre celui-ci et l'objet donné par l'ordinateur. Cela l'encouragera à consulter des encyclopédies et des atlas pour trouver l'information nécessaire. Le programme est donc un stimulant à la recherche et à la connaissance.

Au départ, on demande à l'enfant de taper son prénom (ou son nom). Il peut le faire en majuscules ou en minuscules ou les deux. S'il a fait une erreur, il peut la corriger avant de presser ENTER, par l'usage de la touche DELETE jusqu'à ce qu'il arrive au lieu de l'erreur.

Ensuite l'enfant peut choisir parmi les dix catégories suivantes:

FRANCE

1. Fleuve;
2. Ville;
3. Montagne;
4. Régions agricoles;
5. Lac;
6. Canal;
7. Province;
8. Archéologie;
9. Ile;
10. Côtes maritimes

MONDE

1. Fleuve;
2. Capitale;
3. Montagne;
4. Régions agricoles;
5. Lac;
6. Continent;
7. Pays;
8. Archéologie;
9. Drapeau;
10. Mer/Océan

Le programme est entièrement flexible: il accepte une base de données contenant un mélange de

catégories ou bien une seule. Par conséquent, une base de données pourra contenir des éléments d'une seule catégorie ou bien des éléments d'un mélange de catégories. Cela permet à l'enfant de décider la route qu'il veut suivre ou bien de se concentrer sur une seule catégorie.

Une fois la catégorie choisie, l'enfant devra penser à une ville, une montagne, ou un élément de la catégorie de son choix. Après une courte pause, pour lui donner le temps de réfléchir, le programme attend que l'enfant soit prêt. Le mot <ESPACE> est affiché, et l'enfant le pressera dès qu'il aura décidé d'un élément.

Le choix de l'ordinateur et les questions sont faits avec des commentaires appropriés pour améliorer le dialogue entre l'enfant et la machine. L'ordinateur accepte comme réponse soit OUI, oui ou o, ou NON, non ou n ainsi que O et N. Si la machine ne devine pas l'élément auquel l'enfant a pensé, on lui demandera de taper le nom de l'élément ainsi qu'une question qui fera la différence entre le choix de l'ordinateur et celui de l'enfant et si la réponse à cette question est oui ou non.

Il sera clair, dès le début du programme, que les questions posées par l'enfant doivent avoir des réponses négatives ou positives; par exemple, la question 'cela a 100 mètres de profondeur?' est admissible, tandis que 'Qui a 100 mètres de profondeur?' ne l'est pas. Aucun des éléments ne doit être mentionné dans les questions.

On peut utiliser des majuscules et des minuscules, ainsi que la touche DELETE pour corriger les erreurs. Après chaque entrée, on demande à l'enfant s'il veut changer ce qu'il a tapé. Cela lui permet de revoir ce qui a déjà été et de corriger s'il y a lieu si par hasard il avait pressé la touche ENTER par inadvertance. Ce

qu'il avait tapé à l'origine est affiché; s'il ne veut rien changer, il n'a qu'à presser ENTER, ou bien utiliser la touche DELETE pour faire ses corrections avant d'appuyer sur ENTER.

N.B.: les pointillés sur la ligne d'entrée ne sont qu'une indication de la longueur de la réponse, ils ne doivent pas être avant d'appuyer sur ENTER.

Ensuite, on demande à l'enfant s'il veut jouer de nouveau. Si la réponse est 'oui', la machine remercie l'enfant et recommence le cycle depuis le début. Si la réponse est 'non', et ce serait le cas si un autre enfant veut jouer à son tour, le programme revient au menu principal. Le nouveau joueur donnera alors son nom et un nouveau registre sera commencé (voir section 4).

Si on presse deux fois de suite la touche <ESCAPE>, à n'importe quel moment, le programme reviendra normalement au menu principal.

2. Engregistrement sur cassette

Si, pour une raison ou pour une autre vous voulez arrêter le programme mais vous voulez pouvoir continuer à bâtir votre base de données plus tard, vous devrez sauvegarder votre base de données et l'enregistrer sur cassette. Si vous construisez une grande base de données, il est plus prudent de faire des enregistrements fréquents en cas de panne de courant qui annulerait tout. L'enregistrement sur cassette est donc une précaution et elle doit être développée par les enfants comme un exercice utile et indispensable.

La base de données doit être enregistrée sur une cassette différente de la cassette-programme puisque celle-ci contient une protection contre l'écriture – on ne peut pas enregistrer dessus. Si on choisit l'option enregistrement, le micro-ordinateur actionne le

catalogue pour pouvoir enregistrer la base sur le Datacorder après que la touche PLAY est pressée suivie de n'importe que l'autre touche du clavier.

Si vous utilisez une cassette vierge, ou si vous êtes sûr que la bande est placée au bon endroit, appuyez deux fois sur <ESCAPE>. Cela vous amène au programme d'enregistrement.

Si vous utilisez une cassette contenant déjà d'autres programmes et que vous ne voulez pas les recouvrir, appuyez sur PLAY suivi d'une autre touche du clavier ainsi que (s'il est nécessaire) les touches Fast Forward (avance rapide) ou Rewind (retour) du Datacorder. Cela vous permet de positionner la bande à l'endroit voulu pour l'enregistrement

En temps normal cela serait après la fin Au cas où vous voudriez utiliser deux mots du programme précédent. Faites bien attention à ne pas recouvrir des fichiers existants, les bases de données sont très grandes et risquent de déborder sur le fichier suivant.

Dès que vous avez trouvé le bon endroit sur la bande, appuyez deux fois sur <ESCAPE>. On vous demandera quel nom vous voulez donner au fichier. Il faut éviter de laisser des blancs dans les noms de fichiers pour ne pas les confondre surtout si les blancs sont au début et à la fin. Pour cette raison, tout nom de fichier contenant des blancs sera rejeté. Pour nommer un fichier, nous vous conseillons de les séparer par un trait d'union ou une barre oblique. Nous vous recommandons aussi de libeller la cassette avec le nom du fichier et sa position sur la bande (début et fin) comme par exemple, FICHER 160-195.

Après avoir tapé le nom du fichier, le message 'REC and PLAY then any key' sera affiché. Appuyez alors sur les touches REC et PLAY du Datacorder,

puis sur n'importe quelle touche du clavier. La base de données sera alors enregistrée sur la cassette.

N.B.: Ne pas appuyer sur la touche <ESCAPE> pendant l'enregistrement. Si vous le faites, il vous faudra recharger le programme du Géographe. Si vous pensez qu'il se passe quelque chose pendant l'enregistrement, laissez le programme se dérouler jusqu'à l'apparition du message 'File saved'. Après ce message le programme peut être utilisé normalement et une autre tentative d'enregistrement essayée.

Après cela, le programme revient au menu. Si vous voulez vous assurer que l'enregistrement s'est fait correctement, vous pouvez utiliser la procédure mentionnée au début de cette section pour faire le catalogue de la cassette. Le nom du fichier doit apparaître quand la touche PLAY est pressée suivie d'une autre touche du clavier.

Après cette vérification, appuyez deux fois sur la touche <ESCAPE> pour revenir au menu principal.

3. Lecture de la cassette

Placez votre cassette de données dans le Datacorder. Cette fonction fonctionne de la même manière que la fonction Enregistrement puisqu'elle vous permet aussi de positionner la bande à l'endroit voulu avant de commencer la lecture. Utilisez les touches PLAY, REWIND et Fast Forward pour positionner la bande à l'endroit du fichier requis.

Une fois dans la bonne position, appuyez deux fois sur <ESCAPE>.

Ensuite appuyez sur PLAY, puis sur n'importe quelle autre touche du clavier pour lire le fichier. Le programme vous indiquera quand le fichier aura été lu correctement.

N.B.: Il n'est pas possible de charger une base de

données GEOFRANCE avec un programme GEOMONDE et vice-versa. Le logiciel détectera la différence entre les deux bases de données. Toute tentative de lecture d'un fichier autre que celui qui a été créé pour le programme approprié indiquera une erreur: le message "Ce n'est pas un fichier du Géographe" sera affiché.

4. Examen des résultats

Tous les programmes de BES qui sont interactifs comportent un système d'enregistrement des performances. En l'utilisant, parents, maîtres ou bien l'enfant pourront examiner comment la tâche voulue est accomplie.

Dès qu'un nom a été tapé après l'entrée au menu principal, un nouveau registre est créé. Cela donne la possibilité de garder les registres des cinq derniers enfants à avoir utilisé le programme (après le numéro 5, le 6ème remplacera le premier, le 7ème, le second et ainsi de suite). L'information enregistrée sera: le temps pris, le nombre de questions posées et le nombre de choses tapées. Après un registre, on peut en examiner un autre ou examiner ce que l'enfant a tapé. Ces autres registres contiennent la catégorie, les deux objets et les questions posées. Les deux objets sont ceux que l'enfant devait différencier. Il est donc possible d'examiner le détail de toutes les catégories.

5. Effacement de la mémoire

Si, à n'importe quel moment, vous voulez effacer la mémoire et repartir à zéro, utilisez l'option 5. Notez bien que, ce faisant, vous perdrez toute l'information de votre base de données ainsi que les détails du Contrôle.

Pour prévenir un effacement accidentel de la

mémoire, vous devez confirmer l'effacement en répondant 'oui' à la question posée.

6. Révision et examen

Etant donné que le programme utilise le concept de l'arbre à branches, il est possible qu'une question impossible bloque une des branches de l'arbre. Par exemple, si un enfant a tapé une question dont la réponse n'était ni oui ni non, tout ce qui suit deviendrait un non sens. L'enfant et la machine y perdraient leur latin! Pour surmonter ce problème, il y a une option révision et examen. Nous vous demandons d'utiliser cette option avec prudence, puisqu'un usage abusif pourrait détruire le bon fonctionnement de l'arbre.

Par exemple, si la question "Prend-il sa source en France" donne OUI pour la Seine et NON pour le RHONE, alors la changer en

"Prend-il sa source en Suisse" est évidemment incorrect et en plus détruit la logique du raisonnement. Cette exemple est bien entendu évident mais il illustre la prudence avec laquelle il faut utiliser cette option.

Pour compenser ce problème, il est possible, lorsqu'on examine les questions d'une telle catégorie, d'examiner tous les objets qui dépendent de cette question et qui seraient affectés par un changement. Les objets sont placés en deux colonnes: ceux qui obéissent à un 'oui' et ceux qui obéissent à un 'non'. Donc, il est possible de construire une question qui garde la validité d'une réponse si la question affichée n'est pas valide. Bien entendu, plus il y a d'objets qui dépendent d'une question, plus il est difficile de trouver une nouvelle question qui satisferait à tous les objets eux-mêmes.

En entrant dans cette option à partir du menu

principal, vous choisissez la catégorie voulue. Une fois ce choix fait ce choix fait, la première question de cette catégorie est affichée. Les options suivantes sont alors possibles:

- S – pour examiner le groupe suivant qui sera alors affiché.
- R – Pour réviser la question ou l'objet affiché. Utilisez tout simplement la touche DELETE pour changer ce que vous désirez. Appuyez sur ENTER lorsque vous avez terminé.
- E – pour examiner tout ce qui dépend de cette branche de l'arbre, affichant tous les objets qui dépendent de la question affichée.

Il est plus important d'examiner les questions dès le début de la construction de la base de données étant donné qu'une des 5 premières questions a plus de chances d'être posée qu'une question qui se trouve en quinzième position!

Notez aussi qu'à mesure que la base de données augmente de taille, moins on a de chance de rencontrer un objet particulier.

La combinaison des possibilités de contrôle des résultats et de révision et d'examen des données est très puissante. En utilisant le système de contrôle, on peut savoir tout ce qui a été tapé durant la séance actuelle et voir si quelque chose peut ou doit être changé. Cela permet d'observer ou d'aider les enfants s'ils ont des difficultés. En conséquence, un enfant moins capable que les autres peut jouer sans risquer d'abîmer le jeu des autres.

AUTRES PROGRAMMES DE BES

Le Géographe magiques fait partie d'une série de programmes produits par Bourne Educational Software Ltd. dans le but de rendre l'enseignement

facile et agréable. Les programmes sont destinés aux écoles et aux familles et leur simplicité les rend utilisables par les enfants (dont l'âge est approprié au programme): le jeu des touches ESC et de la barre espace est commun à la plupart d'entre eux – il permet de passer à l'élément du programme suivant ou de revenir au menu principal.

Dans la plupart des programmes BES, on trouve un système de **CONTROLE**, qui permet au professeur, aux parents ou à l'enfant d'examiner les entrées qui ont été faites, les mots qui ont été tapés et ainsi d'isoler les causes de succès et de problèmes. Cela n'empêche pas, dans les programmes appropriés, d'avoir des systèmes permettant de voir le score du jeu et de compter les points – ce qui aide grandement à la motivation.

Les programmes BES se passent, la plupart du temps d'explications – les écrans 'coulent de source'. De cette façon les enfants ne prennent pas longtemps à se familiariser avec eux et peuvent les utiliser rapidement sans l'aide d'un adulte.

Voici d'autres programmes de BES

L'Horloger 1

Ce programme apprend aux enfants à lire l'heure et aussi à mettre à l'heure. Les résultats sont affichés de façon amusante par un bonhomme qui grimpe ou qui descend une échelle. On trouve un choix de 12 niveaux progressifs de difficulté, avec son, couleur et possibilité de contrôle.
(de 4 à 9 ans)

L'Horloger 2

Ce programme est le frère du précédent et recouvre l'apprentissage des minutes (avant et après l'heure), les demi-heures et les quarts d'heure ainsi que l'heure de 0 à 24 heures. On y trouve le même choix de niveaux progressifs que dans l'Horloger 1 avec son, couleur et possibilité de contrôle.
(de 4 à 10 ans)

La course à la boussole

Vous allez essayer de trouver les stations de contrôle cachées dans une course contre la montre ou contre l'ordinateur. Vous aurez bientôt entièrement confiance en vos connaissances en matière de coordonnées et de directions tout en contrôlant votre voiture. Après chaque course, vous pouvez visualiser votre itinéraire, pour savoir exactement où est allé chaque conducteur. (de 7 à 13 ans)

Animal/Végétal/Minéral

Vous passerez des heures très agréables à faire jouer l'ordinateur qui devra deviner l'objet auquel vous avez pensé. Si l'ordinateur ne peut pas deviner correctement, l'enfant doit lui donner des détails sur les différences entre divers objets. Cela stimulera une discussion et aussi l'usage d'ouvrages de référence.

(à partir de 7 ans)

Les Lettres magiques

Ce programme enseigne aux enfants la correspondance entre majuscules et minuscules, sur l'écran et sur le clavier. Ils s'amuseront à empêcher le crocodile de manger les poissons. Un bon graphisme et fond sonore, ainsi que la possibilité d'isoler des lettres pour un entraînement spécial.

(de 3 à 6 ans)

Les Chiffres magiques

Ce programme permet aux enfants d'apprendre à compter sans recours à la lecture. Un bon graphisme et une manière de récompenser les enfants attrayante en font le favori des enfants de 3 à 5 ans.

(de 3 à 5 ans)

L'ardoise magique

Ce programme aide les enfants à former leurs lettres et leurs chiffres correctement et encourage l'écriture. Un crayon mobile montre où il faut commencer le tracé. Des petits tracteurs font partie du graphisme amusant qui maintient l'intérêt des enfants.

(de 3 à 5 ans)

Le Pendu

On a décrit cette version du jeu traditionnel comme étant '... la Rolls des jeux'! Il comporte un stock de plus de 250 mots ainsi que la possibilité de rentrer vos propres mots – soit en groupes, soit individuellement (c'est idéal pour vos révisions d'orthographe). Améliore l'orthographe des enfants à partir de 5 ans.

A PROPOS DE CE LIVRET

Les programmes BES comportent tous des petits livrets de la sorte. La raison en est, primo, de permettre de comprendre les buts du programme et de donner un idée sur les usages possibles du programme, basés sur les essais faits dans les écoles et les foyers. Deuxio, ils permettent de comprendre les séquencesle du programme, puisque, la plupart du temps, le temps passé à la machine est limité. Troisièmement, il permettra d'utiliser le programme de BES d'une façon complète puisqu'on peut s'y référer avant, durant et après l'utilisation du programme sur l'ordinateur.

Si vous avez des problèmes avec l'utilisation de ce programme ou des moyens de l'améliorer qui pourraient être incorporés, n'hésitez surtout pas à vous mettre en contact avec BES à l'adresse au dos de ce livret.

N.B.: Il peut y avoir des variations mineures dans le programme dues aux caractéristiques dans différents micro-ordinateurs et des systèmes d'exploitation.