



# ADI

*Accompagnement scolaire*

**INFORMATIONS  
PÉDAGOGIQUES**  
destinées aux Parents

**COKTEL VISION**



Bonjour,

Soyez les bienvenus parmi les amis du programme ADI.

Vous vous posez certainement des questions sur ce logiciel!

C'est normal, il est d'une conception totalement nouvelle.

Pour en savoir plus, prenez le temps de lire ce petit document.

A bientôt sur l'écran.

ADI  
et toute l'équipe de Coktel Vision



# INFORMATIONS PEDAGOGIQUES

## 1 - LETTRE DE COKTEL VISION

## 2 - UN PEU D'HISTOIRE : L'ORDINATEUR ET L'ENFANT

2.1 - Le Plan Informatique Pour Tous

2.2 - Evolution du logiciel éducatif familial

2.3 - Innovation du concept ADI

## 3 - ADI : UNE NOUVELLE APPROCHE DU LOGICIEL EDUCATIF

3.1 - Un programme d'accompagnement

3.2 - Une méthode de travail

3.3 - Une motivation stimulée

3.4 - Une évaluation et un suivi personnalisés

## 4 - ADI : UN CONTENU PEDAGOGIQUE ENRICHIS

4.1 - Une gamme complète et cohérente

4.2 - Un environnement par classe

4.3 - Des applications par matière

## 5 - QUI EST ADI : PRESENTATION DU PERSONNAGE

## 6 - RECOMMANDATIONS D'UTILISATION DE L'ORDINATEUR: (Ergonomie physiologique)

## 1- LA LETTRE DE COKTEL VISION

Etre un des pionniers de la grande aventure de l'informatique éducative a toujours été pour nous un objectif majeur. Depuis notre création, 6 ans maintenant, nous oeuvrons dans le même sens : que tous les enfants puissent bénéficier dans le travail à la maison d'un accompagnement scolaire de pointe.

Pour cela nous avons des hommes et des exigences. COKTEL VISION, c'est une équipe de 50 personnes qui travaille à toutes les étapes de la production du logiciel, de la conception, la programmation, le son, le graphisme, l'édition, jusqu'à la commercialisation. C'est aussi une équipe d'enseignants passionnée par nos projets et qui, depuis nos débuts, nous apporte son expérience pédagogique et une connaissance approfondie des programmes d'enseignement.

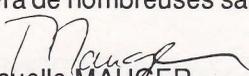
COKTEL VISION, c'est aussi une société d'édition qui a la volonté de mener une recherche permanente d'innovation et de créativité en matière de réalisation de logiciels. Le scénario, le découpage et la présentation des exercices, la simplicité d'utilisation, le mariage de l'apprentissage et du ludique, les aspects graphiques et sonores sont particulièrement étudiés. Notre spécificité est là aussi : proposer des logiciels éducatifs qui soient aussi sérieux qu'attractifs et conviviaux.

Cette motivation reste constante et nous n'oublions jamais que nos logiciels sont destinés à des enfants et qu'il faut leur parler un langage approprié.

La vocation éducative de COKTEL VISION est maintenant internationale. Nous avons déjà des filiales en Espagne et en Italie qui ont pour mission d'adapter nos logiciels aux programmes locaux. Des structures semblables se mettent en place en Europe du Nord et aux U.S.A.

Le programme ADI est aujourd'hui le produit le plus abouti de COKTEL VISION. C'est le premier logiciel d'une nouvelle génération d'éducatifs. Nous espérons qu'il vous donnera de nombreuses satisfactions.

Roland OSKIAN  
P.D.G.

  
Manuelle MAUZER  
Responsable des produits éducatifs

## 2 - UN PEU D'HISTOIRE : L'ORDINATEUR ET L'ENFANT

### 2.1- Le Plan Informatique Pour Tous: les débuts du logiciel éducatif dans le cadre scolaire

1985 : Le Plan Informatique Pour Tous (P.I.P.T.) s'inscrit dans le cadre de l'évolution des moyens techniques mis à la disposition du monde de l'enseignement. C'est la première association officielle de l'enfant et de l'informatique. Aucun projet pédagogique précis n'ayant été mis en place, les premiers logiciels utilisés dans le cadre de l'E.A.O (Enseignement Assisté par Ordinateur) sont d'une relative pauvreté pédagogique : composés de questionnaires à choix multiples et ne donnant pas de réelle correction, ces logiciels sans graphisme et sans animation sonore ressemblaient plus à des cahiers d'exercices sur écran qu'à des logiciels d'E.A.O.

### 2.2 - Evolution du logiciel éducatif familial

Depuis, le parc informatique a changé : il est aussi orienté vers l'informatique individuelle. De plus, les micro-ordinateurs et les possibilités techniques permettant, par exemple, de créer des animations graphiques, ont énormément évolué. Les logiciels éducatifs sont de mieux en mieux adaptés au jeune public : une plus grande liberté d'action, des corrections et aides adaptées font de ces programmes des produits réellement interactifs. Chez COKTEL VISION, la volonté de concevoir des logiciels éducatifs de qualité toujours croissante se traduit par la formation d'une équipe pluridisciplinaire qui conçoit les produits de A à Z. Pour ses logiciels éducatifs, COKTEL VISION a intégré ses savoir-faire en animation, en graphisme et en scénario, utilisés dans les jeux depuis la création de la société. Puis nous avons voulu prendre en compte les connaissances actuelles en psychologie de l'enfant et en ergonomie, afin que le logiciel apporte à l'enfant entière satisfaction et qu'il soit utilisé sans aucune difficulté.

*"Il est nécessaire qu'il puisse se concentrer sur l'apprentissage ou l'exercice qu'il est en train d'exécuter". "Toute autre difficulté doit lui être épargnée".* J.P DUFOYER, psychologue de l'enfant, maître de conférences - Université R. Descartes - PARIS V .

**C'est chose faite avec ADI**

## 2.3 - Innovation du concept ADI

Un grand pas a été accompli avec le programme ADI, véritable logiciel d'Enseignement Assisté par Ordinateur (E.A.O).

Contrairement à la majorité des logiciels éducatifs actuellement disponibles, ADI n'est pas un simple dispositif d'interrogation. Non seulement il apporte des connaissances et corrige les exercices sans laisser passer d'erreur, mais il apprend aussi à l'enfant à travailler en le conseillant, sait l'encourager et évolue avec lui.

Pour arriver à ce résultat, une équipe d'enseignants, de psychologues, d'informaticiens et d'ergonomes a mené un long et minutieux travail de réflexion sur la conception du programme ADI, qui intègre les résultats des recherches les plus récentes en psychologie de l'enfant et en ergonomie informatique.

Ainsi le ton du dialogue entre ADI et l'écolier, le choix des couleurs, de la taille des caractères, les modes d'accès, les icônes symboliques, les parties de l'écran contenant les informations, l'excellente qualité sonore et graphique et bien sûr la parfaite complémentarité avec le travail effectué à l'école, permettent à l'enfant d'entreprendre avec plaisir son travail personnel.

## 3 - ADI : UNE NOUVELLE APPROCHE DU LOGICIEL EDUCATIF

Parce que l'enfant rentre souvent fatigué de sa journée de classe, parce que le foyer familial lui offre de nombreuses sollicitations, le travail personnel prend des allures de contraintes. C'est pourtant lui qui conditionne en grande partie la réussite et l'épanouissement scolaire. La réponse du programme ADI, c'est une pédagogie qui marie travail et détente, apprentissage et encouragements, plaisir d'apprendre et passion de réussir.

ADI c'est d'abord un petit personnage que l'on retrouve toute l'année et qui gère le travail de l'enfant pour chacune des matières étudiées.

**ADI c'est surtout un programme d'accompagnement scolaire qui aide l'enfant à apprendre, le motive, et mémorise tout son travail.**

ADI est composé d'une disquette environnement pour l'année scolaire, et de disquettes matières que l'on peut acquérir à son gré.

### **3.1 - Un programme d'accompagnement**

ADI accompagne l'enfant tout au long de l'année, dans toutes les matières scolaires principales. Doté d'une grande mémoire, grâce à la disquette environnement, ADI suit l'évolution de l'enfant, ses progrès dans l'apprentissage des matières étudiées, et dans l'acquisition des méthodes de travail. Ce suivi s'applique non seulement au cours d'une session de travail, mais aussi sur toute l'année scolaire, et ce pour chacune des matières étudiées.

A chaque utilisation, il mémorise les résultats de l'enfant dans la matière choisie selon plusieurs critères et sa motivation ; il l'encourage, et l'oriente. En fonction du niveau de l'enfant, ADI lui propose tel sous-chapitre mieux approprié à ses aptitudes, ou lui suggère de revenir à une partie mal comprise.

Quelle que soit la matière étudiée, l'enfant dispose du même cadre de travail. Il retrouve non seulement ADI, ses conseils, ses encouragements, et sa mémoire, mais également la même structure des applications, de recours à l'aide, aux documents, les mêmes icônes et la même ambiance.

### **3.2- une méthode de travail**

ADI est d'abord une méthode de travail que l'enfant apprend progressivement : revenir à la partie de cours, faire des exercices en apprenant à déterminer ses capacités, consulter une aide, aller chercher des renseignements dans une documentation, ou même faire une pause en cas de déconcentration... L'enfant apprend ainsi à rechercher lui-même les informations nécessaires, à devenir autonome.

ADI guide l'enfant, sans jamais l'obliger à faire quelque chose. ADI propose, l'enfant dispose. ADI respecte totalement la liberté de l'enfant dans son utilisation du logiciel : l'enfant va où il veut et choisit selon ses goûts certains sous-chapitres. Pourtant, dans le cas d'erreurs répétées, ADI lui rappellera de revenir à tel chapitre non travaillé, et de recourir

autant que nécessaire à l'aide existante, dans la plupart des cas spécifique à l'exercice en cours.

A tout moment, ADI laisse à l'enfant la possibilité de s'interrompre, mais lui apprend à quitter proprement le travail en cours. ADI adapte la durée des sessions en fonction de l'âge.

### **3.3 - Une motivation stimulée**

ADI est l'interlocuteur de votre enfant, son compagnon de travail et de jeu. Il établit avec lui une relation réellement stimulante et chaleureuse d'encadrement et de collaboration. ADI parle, plaisante, proteste ou sourit, propose une organisation du travail et des jeux pour lesquels il gère l'accès.

Ses encouragements ne sont pas stéréotypés : ils évoluent en fonction de l'attitude de l'enfant : grâce à une base de règles, ses commentaires et attitudes varient avec les actions de l'enfant. Plusieurs bonnes réponses le mettent en joie, une erreur après plusieurs bonnes réponses sera perçue comme de l'étourderie, plusieurs échecs successifs comme la non-compréhension de la partie de cours concernée et il proposera alors un retour aux notions et exercices de base. Si l'enfant saute une série d'exercices et se trompe plus tard, ADI lui en fera la remarque.

ADI propose une pédagogie fondée sur le principe que tout temps de travail nécessite un temps de détente. Ainsi il libère des jeux de différentes sortes: puzzles, pousse-pousse... selon les résultats de son petit interlocuteur, ou afin de l'encourager. Il lui suggère des moments de détente, avec conversation, jeux de mots, charades, histoires drôles... si sa motivation diminue. Ces pauses sont calculées par l'ordinateur en fonction de l'effort fourni et de l'âge de l'enfant. Le respect de ce rythme détermine de meilleures performances, et une motivation accrue.

### **3.4 - Une évaluation et un suivi personnalisés**

ADI possède une très grande mémoire qui lui permet de se souvenir du travail effectué à chaque utilisation et pour chaque matière; il suit ainsi l'évolution de l'enfant et établit des moyennes mensuelles qu'il mémorise.

Au moment de quitter une matière, ADI indique la performance réalisée

et la moyenne du mois en cours pour cette application. Il rappelle le nombre d'exercices réalisés et la note obtenue.

Mais l'on peut accéder aussi à un tableau qui indique ses résultats mensuels par matière, selon à chaque fois trois critères spécifiques à chaque matière, sa motivation et son esprit de méthode.

ADI propose également un commentaire original sur les résultats obtenus, les méthodes de travail, et l'assiduité de l'enfant.

Ces critères de suivi, détaillés et prenant en compte en permanence le travail réalisé dans les différentes matières, sont un élément clé du programme ADI, permettant aux parents, par un accès direct et aisé, de suivre l'évolution des résultats de leur enfant.

*Plus qu'un suivi de l'enfant, on peut parler de son accompagnement dans les matières que vous avez choisies.*

## 4 - UN CONTENU PEDAGOGIQUE ENRICHIS

### 4.1 Une gamme complète et cohérente

Rigoureusement conforme au programme scolaire puisque entièrement conçu en collaboration avec des enseignants, le programme ADI s'adapte à chaque personnalité et à chaque niveau scolaire.

Le programme ADI offre une gamme complète et cohérente qui peut prendre en charge l'encadrement de l'enfant dans toutes les matières principales, pour chaque classe du primaire et du secondaire.

Il se compose de deux éléments :

### 4.2 Un environnement par classe

**La disquette environnement** : c'est la disquette que vous conservez toute l'année et qui est conçue pour un niveau scolaire. Elle comprend :

- *le tableau de bord* grâce auquel l'enfant se pilote dans le programme pour :

- entrer dans l'application et la quitter en sauvegardant ce qui a été fait,
- se déplacer dans l'application : sauter un exercice, revenir à celui qui

précède, revenir au menu...

- *la gestion de son travail* , qui lui permet de nombreuses possibilités:
  - utiliser des outils tels qu'une calculatrice, un bloc-notes...
  - accéder à des documents tels que l'atlas, les poèmes, les proverbes illustrés, l'initiation à l'informatique...
  - accéder aux documents sur la matière traitée et à l'aide spécifique à chaque exercice,
  - accéder à des jeux (puzzle, pousse-pousse...) dont le nombre augmente en fonction de sa réussite,
  - accéder au tableau de résultats,
  - et bien sûr, dialoguer avec ADI.

### 4.3 Des applications par matière

Chaque disquette d'application concerne une matière. Vous pouvez vous procurer une ou plusieurs disquettes d'application selon votre désir de faire travailler votre enfant dans une ou plusieurs matières. Les applications comportent :

- La partie de cours contenant une synthèse des bases pré-requises que l'enfant doit connaître.
- Les exercices d'applications, pédagogiquement classiques, de contenus et de formes variés, permettant de valider l'apprentissage de votre enfant. Si ADI s'aperçoit que l'enfant ne connaît pas certaines notions, il lui propose un recours à l'aide particulière à chaque exercice.
- Une documentation spécifique à la matière travaillée (verbes irréguliers, conjugaisons, règles de grammaire, théorèmes de mathématiques...).

ADI, c'est aussi une gamme évolutive. En plus des disquettes application qui vous sont proposées aujourd'hui et celles qui sont encore à venir, seront bientôt disponibles des disquettes de tests, des disquettes de rattrapage, des disquettes d'approfondissement.

## 5 - ADI : PRESENTATION DU PERSONNAGE

### CURRICULUM VITAE

NOM : ADI

AGE : Assez mûr pour encadrer l'enfant, assez jeune pour l'entraîner dans des parties de rire et de jeu.

SITUATION FAMILIALE : "Grand-frère" adoptif de l'enfant.

NATIONALITE : COKTELVISIONNIENNE

ESPECE : Nouvelle dans le monde des logiciels éducatifs.

CONTACT : allumer l'ordinateur et entrer dans le logiciel.

PROFESSION : expert en pédagogie interactive et ludique, et incollable dans les domaines qu'il propose de travailler.

FONCTION : motiver et faire progresser l'enfant dans son travail.

#### Son caractère

ADI vit avec l'enfant : il se réveille lorsque l'enfant se met au travail et s'endort lorsqu'il s'interrompt. Il peut être triste, normal, souriant ou hilare. Bien sûr alors, son attitude par rapport aux actions de l'enfant sera différente : il s'énervera, conseillera, se moquera, encouragera... Son humeur sera reflétée par la physionomie de son visage et ses réflexions.

#### Sa physionomie : une création graphique

Le visage d'ADI est obtenu grâce à un calcul de modélisation des facettes avec déformations. Cette méthode d'animation en trois dimensions est calculée par l'ordinateur en temps réel. On obtient ainsi des expressions multiples et nuancées. Seuls les calculs informatiques approfondis pouvaient permettre cette qualité d'animation essentielle pour l'établissement du lien affectif.

#### Ses réflexions : une création informatique

Grâce à une base de données comportant des phrases nombreuses et variées, associées aux états d'âme du petit personnage et aux actions de l'enfant, les commentaires pédagogiques sont toujours différents et adaptés à la situation. Cette méthode est assimilable à celles issues de la conception des systèmes experts en intelligence artificielle : à travers les comportements d'ADI, le logiciel reproduit les attitudes d'un expert en pédagogie qui ont été définies par le groupe de recherche.

### Les trois qualités d'ADI

*Cohérence* : ADI ne laisse passer aucune erreur, même la plus petite : quand elles se multiplient, son humeur s'altère, mais quand elles diminuent, son visage s'éclaire.

*Disponibilité* : dès que l'enfant le souhaite.

*Compréhension* : ADI sait comprendre votre enfant. Il identifie ses erreurs : non-compréhension, étourderie... et réagit en fonction de leur nature.

## 6 - CONSEILS D'UTILISATION DE L'ORDINATEUR : ERGONOMIE PHYSIOLOGIQUE

Les remarques qui suivent permettront d'installer votre enfant au mieux, afin qu'aucune fatigue physique ne vienne interférer sur son travail. Ces conseils sont tirés des recherches les plus récentes en ergonomie physiologique.

**L'environnement physique** doit être compatible avec le travail sur écran : il doit permettre à l'enfant une concentration maximum.

- *L'ambiance sonore* : l'enfant doit pouvoir se concentrer et s'isoler du bruit inhérent à la vie familiale.

- *L'ambiance thermique* : en tenant compte du fait que l'enfant est immobile devant l'ordinateur, la température de la pièce doit se situer entre 18 et 20 degrés .

- *L'ambiance visuelle* : pour assurer des niveaux d'éclairage et de contrastes suffisants, il est conseillé d'éliminer du champ visuel de l'enfant les sources trop lumineuses, car on constate alors une difficulté à voir clairement les caractères sur l'écran. Il est donc préférable que l'ordinateur soit placé perpendiculairement à la fenêtre de la salle de travail. Un bureau dans les tons neutres, d'aspect mat évite la réflexion de la lumière.

### **Posture de l'enfant :**

Il doit être assis à la bonne hauteur. Quelques centimètres seulement peuvent occasionner fatigue et douleur (dos, nuque...).

Il est conseillé de régler la hauteur du siège pour obtenir une position telle que l'enfant ait les coudes légèrement surélevés par rapport à la table. De

même on placera un repose-pied afin que les jambes de l'enfant ne "pendent" pas dans le vide.

Un minimum d'espace entre l'écran et le mur situé derrière celui-ci est souhaitable, afin de permettre à l'enfant de reposer ses yeux.

Bien, tous les éléments sont maintenant réunis pour découvrir ADI dans les meilleures conditions.



