

COUP DE POUCE ET GRAINES DE GÉNIE

deux cédéroms pour l'école ou la maison *

Jacques BÉZIAT

GRAINES DE GÉNIE - FRANÇAIS ET MATHS - CE2

Les cédéroms de la collection GRAINES DE GÉNIE se déclinent selon les quatre plus grandes classes de l'école élémentaire (CE1, CE2, CM1, CM2). Nous avons testé **Français et Maths** pour le **CE2 (8-9 ans)**.

Ce cédérom propose :

- en français, des activités de lecture, d'orthographe, de grammaire, de conjugaison et de vocabulaire,
- en mathématiques, des activités sur les nombres, les additions, les soustractions, les multiplications ainsi que des activités d'approche concernant la division, la résolution de problèmes, la géométrie et les mesures.

De plus, l'enfant peut trouver dans la maison un atlas, une calculatrice, un magnétophone, un atelier de dessin, une vidéothèque scientifique, un juke-box (musiques et bruits), une horloge et trois jeux. Un test d'orientation permet d'évaluer le niveau de l'enfant et de lui indiquer les points du programme à travailler en priorité. Dans le jardin, on trouve l'accès au site Internet de Graines de Génie.

Jonathan, alchimiste excentrique, est l'hôte des lieux. Il nous explique comment fonctionne l'environnement, nous conduit à l'étage où se trouvent le module compétition et le module exercice, fait des expériences, transforme Gobelune, et donne quelques encouragements.

Les exercices regroupés par chapitres du programme sont tous précédés d'une brève leçon que l'enfant peut imprimer. La réussite aux exercices permet à Jonathan d'améliorer son élixir de vie, et ainsi de faire

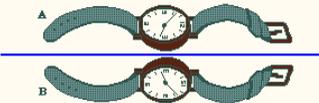
* Deux cédéroms édités par TLC-Edusoft.

évoluer Gobelune. Chaque réussite au module compétition ajoute des éléments au jeu de construction de monstres en 3D. Ce sont là les motivations au travail de l'enfant. Dans le module exercice, l'enfant peut consulter ses résultats pour chaque série d'exercices et dans le module compétition voir le nombre de coupes qu'il a gagné.

Dans le module exercice, plusieurs aides sont fournies à l'enfant. En français, les tables de conjugaison et l'alphabet phonétique sont disponibles et en mathématiques, la calculatrice est utilisable. Pour tous les exercices, l'enfant peut appeler la leçon correspondante. En cas d'échec aux exercices une aide est proposée. Dans chacune des deux matières, un index permet de faire une recherche par mot-clé. Certaines leçons sont illustrées par une séquence de type bande dessinée.

La symétrie

On pourrait **plier** le dessin autour de la **droite rouge** :
c'est un **axe de symétrie**.

Les figures A et B sont **symétriques** par rapport à la **droite bleue**.

6											
5		■								■	
4											
3											
2		■									
1											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

Les cases (B,5) et (I,5) sont symétriques par rapport au **trait rouge**.
Les cases (B,2) et (B,5) sont symétriques par rapport au **trait bleu**.

La possibilité d'adapter le parcours de l'enfant en fonction de son niveau est intéressante. Les animations sont plaisantes. Il n'en reste pas moins qu'avec ce cédérom, il s'agit bien d'entraînement scolaire à usage familial et l'utilisation qui peut en être faite en classe reste limitée. Nous avons déjà dit, dans *la revue de l'EPI* n° 86 de juin 1997 (p. 117-118), ce que nous pensions de l'utilisation de ce type de produit dans une classe.

Pour finir, on peut regretter quelques problèmes rencontrés : l'utilisation de ce cédérom au-dessus de 256 couleurs ne semble pas être prévue. Le réglage du son sous Windows n'est apparemment pas suffisant pour baisser l'ensemble du son sur le cédérom (certaines voix

restent fortes après réglage). La possibilité de régler le son dans la maison de Jonathan ne permet pas non plus un réglage homogène de toutes les voix. Quelques erreurs critiques (plantage du logiciel avec, parfois, obligation de relancer Windows 95) ont été constatées en cours d'utilisation d'un des jeux (le cirque), au cours d'exercices et en sortie du cédérom. Enfin, quelques fautes d'orthographe et de typographie ont été relevées dans l'atlas : *Zone de Forêt dense, Val-d'Oise, Zone Tempérée...* Ce dernier type d'erreur n'est pas acceptable dans un produit éducatif. Ce sont des fautes passives (elles ne gênent pas le fonctionnement du logiciel, on ne peut donc pas les identifier comme des bogues) et elles offrent en spectacle à l'enfant une mauvaise typographie et des mots mal orthographiés.

COUP DE POUCE - MATERNELLE 2

Dans la collection COUP DE POUCE, nous avons à faire à de bons cédéroms pour l'école maternelle. Nous présenterons ici **Maternelle 2**. Quatre personnages accueillent l'enfant devant l'école et quelques animations agrémentent cet écran. Pour avoir accès aux activités (rentrer dans la classe), l'enfant clique sur la porte de l'école.



menu principal

Il y a là dix activités : un jeu des pointillés (ordre alphanumérique), un puzzle (reconnaître des silhouettes), un jeu de dénombrement, un coloriage codé (chiffres, lettres ou formes), un memory (images, formes, chiffres ou lettres), un jeu de cache-cache (bien écouter l'indice, le comprendre), un jeu de fiches à associer par paires (reconnaissance d'images et de lettres), un jeu de l'intrus (formes, couleurs et lettres), reconnaître des objets et leur quantité, et enfin, un karaoké (quatre comptines chantées).



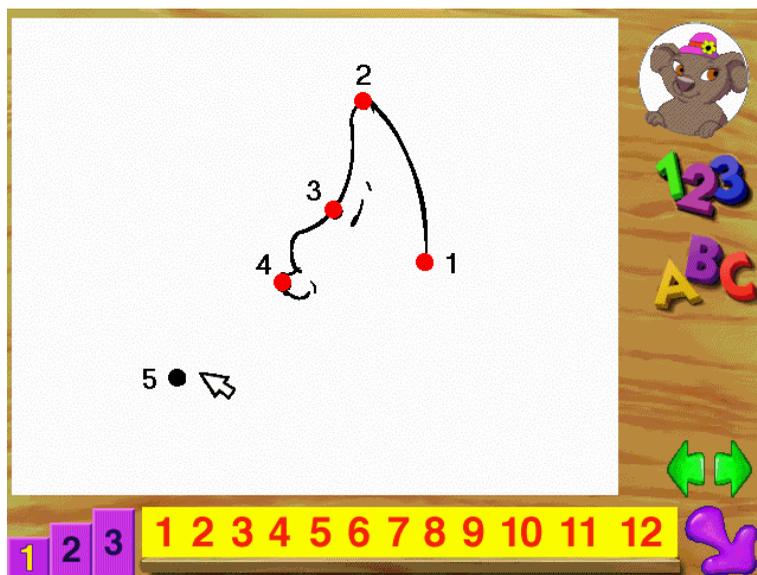
Puzzle

Toutes les chansons du cédérom sont lisibles sur un lecteur CD-audio. Les enseignants ont la possibilité de suivre les résultats jusqu'à 99 élèves. Pour que la fonction d'impression en série de tous les résultats soit encore plus intéressante, il devrait y avoir la date des derniers résultats enregistrés dans chaque activité pour chaque élève. Dans ce cas, l'impression régulière des bulletins des élèves serait informative sur l'évolution de chacun. L'impression de la page « enseignant » est inutile. Un dernier point, pour une totale utilisation avec 99 élèves : la feuille de présence, à l'entrée du logiciel, devrait classer les prénoms des enfants par ordre alphabétique.

La tranche d'âge donnée sur l'emballage (4-5 ans) est probablement surévaluée. **Maternelle 2** a parfaitement sa place en grande section (5-6 ans). Quant à **Maternelle 1** (proposé pour des enfants de 2 à 4 ans), c'est Jacques BÉZIAT

en moyenne section qu'il peut paraître utile (4-5 ans). L'utilisation de l'ordinateur par des enfants de petite section (3-4 ans) ne peut être que ponctuelle. De toute façon, en petite section, on ne peut attendre une utilisation autonome de l'ordinateur pour la majorité des jeunes élèves de la classe, pour des raisons strictement liées au niveau de maturité de cette tranche d'âge. Par contre, **Maternelle 1** peut effectivement s'utiliser avec des enfants de moins de 4 ans en milieu familial, sous la bienveillance d'un adulte.

Jacques BÉZIAT



jeu des pointillés