

AMSOFT

ANIMAL VEGETAL MINERAL

Est-ce que l'ordinateur peut deviner
l'objet auquel vous avez pensé?



par

Bourne Educational Software

ANIMAL/VEGETAL/MINERAL

- Vous offre des heures de loisir agréable à 'apprendre' des choses à l'ordinateur.
- Encourage les enfants à trouver des différences entre les objets.
- Stimule l'usage des ouvrages de référence.
- Vous introduit au concept des ordinateurs comme stockeurs d'information.

CARACTERISTIQUES

- Motivation pour les enfants grâce à une énumération visible des objets 'enseignés'.
- Permet de créer un stock d'information pour 100 objets au moins.
- Crée des discussions intéressantes et animées pour débattre de la différence entre un crocodile et un alligator, le fer et l'acier, etc.
- On y trouve les facilités de contrôle BES qui permettent d'examiner facilement les progrès de l'enfant.
- Possibilités complètes de révision du texte permettant des changements à tout moment.
- Vous y trouverez un livret explicatif.
- Ce programme est très utilisé dans les écoles.

Didacticiel approprié aux enfants à partir de 7 ans.

ANIMAL/VEGETAL/MINERAL

On demande à l'enfant de penser à quelque chose qui soit animal, végétal ou minéral. Le programme va essayer de deviner ce à quoi il a pensé en lui posant des questions sur l'objet et puis tentera de deviner.

Si le programme ne connaît pas l'objet, l'enfant peut 'enseigner' à l'ordinateur des informations sur cet objet. L'enfant devra trouver des différences entre cet objet et ceux que connaît l'ordinateur.

Au départ, l'ordinateur ne connaît pas grand chose: il est donc facile de lui en apprendre plus. Plus il sait de choses, plus il a besoin d'examiner sa mémoire! Cette 'mémoire' peut être stockée et transférée à n'importe quel moment pour agrandir petit à petit les connaissances de l'ordinateur.

TABLES DES MATIERES

INTRODUCTION	4
LECTURE DU PROGRAMME	4
BASES DE DONNEES	5
OPTIONS DU MENU:	
1. Le programme principal	5
2. Enregistrement sur cassette	8
3. Lecture de la cassette	10
4. Examen des résultats	10
5. Effacement de la mémoire	11
6. Révision et examen	11
AUTRES PROGRAMMES DE BES	13
CE LIVRET	16

INTRODUCTION

Ce programme a été conçu pour permettre à l'enfant 'd'éduquer' l'ordinateur en tapant des questions et des objets. Pendant cette séquence, on encourage l'enfant à penser aux origines des objets et à en apprendre les différences. La machine réagit en remerciant l'enfant de lui avoir appris les différences entre les objets tapés.

On doit noter qu'au départ l'ordinateur ne connaît que 15 objets qui font le départ d'une base de données, ce qui laisse à l'enfant le soin de faire grandir cette base de données, tâche stimulante pour lui. A mesure que la base de données augmente, l'ordinateur pose de plus en plus de questions au sujet de l'objet. Le programme aura une utilité maximale s'il est utilisé par des enfants entre 7 et 13 ans: il encouragera des discussions animées et stimulera l'usage des encyclopédies.

LECTURE DU PROGRAMME

Il vaut mieux appuyer sur CTRL et SHIFT et en les maintenant appuyées, presser et lâcher la touche ESC. Cela réinitialise le système avant la lecture. La cassette doit se trouver dans le DATACORDER avec l'étiquette sur le dessus et la bande ramenée au début.

Appuyez simplement sur CTRL et la petite touche ENTER, puis sur la touche PLAY du DATACORDER. Appuyez ensuite sur n'importe quelle autre touche.

La lecture prendra environ 5 minutes.

Après la lecture, le programme affiche sur l'écran titre et Copyright pendant quelques secondes. Aucune

frappe n'est nécessaire et le programme affichera automatiquement le menu principal.

BASES DE DONNES

Une base de données est un stock d'information. Un peut la lire – l'information est alors transférée en mémoire, ou l'enregistrer – l'information est alors stockée. Dans cette version de Animal/Végétal/Minéral, 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 AVM. Il est à noter qu'on peut stocker plusieurs fichiers de 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 un 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 machin 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 pour trouver l'information nécessaire. Le programme est donc un stimulant à recherche et à la connaissance.

Au départ, on demande à l'enfant de taper son prénom (ou son nom). Il peut le faire soit 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. On demande ensuite à l'enfant de penser à un animal, un végétal ou un minéral.

Après un 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 objet.

La machine lui demande alors s'il a pensé à un animal, un végétal ou un minéral. Cette question provoque déjà la réflexion, par exemple, le pétrole est-il animal, végétal ou minéral?

La catégorie correcte ayant été choisie, la machine pose alors des questions pour pouvoir deviner l'objet choisi par l'enfant.

Les 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'objet auquel l'enfant a pensé, on lui demandera de taper le nom de l'objet ainsi qu'une question qui fera la différence entre le choix de l'ordinateur et celui de l'enfant et si la réponse à la question donnée pour l'objet de l'enfant est oui ou non.

Il sera clair dès le début du programme que les questions posées par l'enfant doivent avoir des

réponse négatives ou positives; par exemple la question 'C'est blanc?' est possible tandis que 'Qui est blanc?' ne l'est pas. Aucun des objets 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 tapé et de corriger s'il y a lieu si par hasard il avait pressé la touche ENTER par inadvertance. Si l'enfant répond 'oui' à la question lui demandant s'il veut changer quelque chose, 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 effacés avant d'appuyer sur ENTER.

A la fin du cycle, la machine dit à l'enfant combien d'objets il connaît. Au fur et à mesure, ce nombre augmente, ce qui ajoute à la motivation.

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. Enregistrement 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 case 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 quelle 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 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. Au cas où vous voudriez utiliser deux mots 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 de fichier et sa position sur la bande (début et fin) comme par exemple, FICHIER 160-195.

Après avoir tapé le nom du fichier suivi de ENTER, le message 'REC and PLAY then any key' sera affiché. Appuyez alors sur les touches REC et PLAY du Data-corder, 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 Animal/Végétal/Minéral. 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.

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.

Les progrès peuvent être quantifiés comme résul-

tats. C'est alors que les capacités ou les besoins éducatifs de l'enfant peuvent être identifiés.

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.

Pour prévenir un effacement accidentel de la mémoire, vous devez confirmer l'effacement en répondant 'oui' à la question posée. Toute autre réponse gardera votre information.

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 ou 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 'Il a des rayures?' donne 'oui' pour un zèbre et 'non' pour une vache, la changer en 'Il a quatre pattes?' 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 sans avoir à changer les objets eux-mêmes. En entrant dans cette option à partir du menu principal, vous choisissez la catégorie voulue. Une fois 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

Animal/Végétal/Minéral 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 quart 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)

Le géographe

Une série de 2 programmes qui stimuleront l'enfant à apprendre à l'ordinateur le géographie. Il encourage l'usage des atlas et des ouvrages de référence, aide aux révisions d'examens et forme une introduction à l'usage des ordinateurs pour le stockage de l'information. Les données peuvent être facilement enregistrées et transférées. (de 7 à 15 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)

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 magique

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 séquences 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.

