

En préparation

FRANÇAIS

Phonèmes et Graphèmes

(Primaire)

Un véritable inventaire phonétique qui guide l'enfant dans les méandres de l'orthographe française.

Conjugaison

(collège et lycée)

MATHÉMATIQUES

Calcul Mental

(6^e et 5^e)



DES LOGICIELS POUR APPRENDRE : POURQUOI ?

Le but poursuivi est de faire entrer au sein du foyer, d'une classe ou d'une collectivité, quels qu'ils soient, un enseignement rapide, moderne, complet, afin que tous ceux qui le désirent puissent accéder aux connaissances les plus variées. Sans prétendre remplacer le livre qui offre une réflexion de fond, ou le professeur qui reste à la base de toute éducation, les logiciels EDIL-BELIN mettent à la disposition de chacun de véritables petits «grooms» d'enseignement parfaitement dociles et serviables.

En effet, aucune connaissance en informatique n'est requise pour utiliser ces programmes.

Il suffit de savoir taper sur un clavier des mots aussi élémentaires que OUI ou NON, ou un chiffre, ou de pointer une case sur l'écran avec un crayon optique.

Les programmes font chaque fois apparaître sur l'écran un «menu», composé de cours, d'exercices corrigés ou de simulations d'expériences, avec possibilité de passer instantanément de l'un à l'autre, de discuter, d'approfondir ou de revenir sur les problèmes mal assimilés, cela au rythme de l'utilisateur.

Le programme de chaque cassette est d'environ 50 KO.

Logiciels EDIL-BELIN :
8, rue Férou 75278 PARIS CEDEX 06

Conception, réalisation, relations Auteurs :
18, rue Violet 75015 PARIS

INTERACTIFS...
ANIMÉS...
DES LOGICIELS
AU SERVICE
DE L'ENSEIGNEMENT

Programmes informatiques
pour T07 et M05



BELIN

FRANÇAIS

Le cadavre exquis de la grammaire

(collège et lycée)

Coffret 1 : Étude de la phrase simple :

Groupe nominal - Groupe verbal
Des notions traditionnellement austères et rigides, dans une présentation **interactive et animée**. SOMPTUEUSEMENT MISE EN SCÈNE, la grammaire est aussitôt PRATIQUÉE grâce à une panoplie d'exercices tous **corrigés** et **commentés**. L'enfant progresse A SON RYTHME sans rencontrer d'échec culpabilisateur.

2 Cassettes • Code 6001 • 230 F

Coffret 2 : Jeu Grammatical

LE JEU DES PETITS PAPIERS avec l'ordinateur ou COMMENT APPRENDRE A CONSTRUIRE UNE PHRASE.

Un jeu historique devenu familial entre dans l'ère de l'informatique.

Et toujours : une assistance pédagogique...

1 Cassette • Code 6002 • 160 F

Participes passés ?

Accordez-vous !

(collège et lycée)

... ou comment un grand classique passe à l'informatique. Les deux grandes qualités des logiciels pédagogiques : **interactivité et animation** au service des participes passés d'**être** et d'**avoir**.

- Notions de genre et de nombre appliquées à l'accord des participes passés,
- Formation du participe passé,
- Accord du participe passé.

2 Cassettes • Code 6004 • 230 F

MATHÉMATIQUES

Le Jeu des nombres 6^e

EN DIALOGUANT avec l'ordinateur, les enfants **révisent** tous les POINTS CLÉS du programme de 6^e. L'ordinateur les **guide**, les **corrige**, **commente leurs erreurs**.

Inventif et patient, l'ordinateur propose 12 000 exercices différents avec leurs solutions.

1 Cassette • Code 6006 • 160 F

Le Jeu des nombres 5^e

L'**ordinateur répétiteur** organise la révision du programme de 5^e : décomposition en facteurs premiers, PGCD, PPCM, calcul de parenthèses et réglés des signes.

Tous les exercices sont **corrigés** ; les **solutions commentées**.

1 Cassette • Code 6005 • 160 F



ANGLAIS

Preterite star

(collège et lycée)

Le preterit à travers les astres : pour passer d'une planète à une autre, il faut accumuler des points. Les points s'acquièrent en réussissant des exercices sur le preterit.

Chaque erreur entraîne un arrêt sur une PLANÈTE «RAPPEL DE COURS». Un jeu attrayant, animé. Une pédagogie active. UN LOGICIEL SONORE.

PHYSIQUE

Ondes et résonances

(1^{re} et Terminale)

A l'aide d'exercices et de SIMULATIONS D'EXPÉRIENCES, le logiciel explique les phénomènes de résonances liés aux ondes stationnaires.

1 Cassette • Code 6007 • 160 F