

MANIPULATIONS

CASSETTE : p.1

**NANO RESEAU : dernière
page**

TERRES - MERS



BELIN

MANIPULATIONS

MANIPULATION GLOBALE

- 1 - Allumer T.V. ou moniteur.
- 2 - Allumer l'unité centrale.
- 3 - Choisir la face (T07/70 - T09 ou M05) de la cassette.
- 4 - L'insérer dans le lecteur, revenir en début de bande si nécessaire, enfoncer uniquement la touche **"LECTURE"**.
- 5 - Pour T07/70: frapper la touche **N°2**
Pour M05: frapper **RUN"**
Pour T09: frapper la touche **N°4** puis **RUN "CLE7"**
Si cette opération reste sans effet, appuyer sur la touche **"INITIALISATION"** et recommencer la manoeuvre.
- 6 - Attendre: le premier module se charge.

MANIPULATION SELECTIVE

- 1 - Positionner la bande (grâce aux touches de défilement rapide avant ou arrière) au numéro correspondant au module désiré
- 2 - Liste des modules ci-jointe.
- 3 - Appuyer sur les touches **"INITIALISATION"** puis **N°2** (pour T07/70).
- 4 - Ou frapper **RUN "(nom du module)"** (pour T07/70 - T09 ou M05).

En cas de I.O. ERROR :

- 1 - Revenir en arrière (grâce à la touche de défilement rapide).
- 2 - Répéter les opérations 3 et 4 décrites dans la manipulation sélective.

CONFIGURATION NECESSAIRE

UNITE CENTRALE : T07/70 - T09 - M05

PERIPHERIQUE : lecteur de cassette

EXTENSION MEMOIRE : pour T07 seulement

CRAYON OPTIQUE : non

IMPRIMANTE : en option.

THEME

Découverte d'un monde de terre et d'eau, par l'apprentissage de la terminologie des reliefs, et de leurs repérages sur l'atlas grâce au voyage initiatique de la **PUCE** aux quatre coins du globe.

Enfin d'amont en aval vous découvrirez tous les secrets que renferme le cours d'un fleuve.

PUBLIC VISE

Ce logiciel s'adresse particulièrement aux élèves de Collège (1er cycle), mais également à tout public désireux de redécouvrir le vocabulaire des reliefs, et de s'initier aux repérages sur l'atlas.

TYPE D'UTILISATION

S'adapte au cours ou le prolonge à titre de répétiteur. Emploi possible en libre service pour parfaire l'apprentissage en dehors du cours. **Aucune connaissance en informatique n'est requise pour utiliser ce logiciel.**

STRUCTURE

Chaque module permet une optimisation des mécanismes d'assimilation en raison de :

- un scénario qui allie apprentissage et contexte ludique.

- Un recours à la visualisation concrète des phénomènes abstraits. Un **menu** vous permettra d'accéder à chaque phase de ce logiciel. Veuillez seulement à laisser **en permanence votre lecteur en position LECTURE.**

GESTION D'ECRAN

Le Tourne-page → : la flèche qui s'inscrit en bas à droite de l'écran permet de choisir son rythme de travail. Toute manipulation spécifique **est expliquée à l'écran.**

LISTE DES MODULES

NOM	TITRE
CLE7	Présentation face A
CLE5	Présentation face B
TMER	Apprentissage et tests
TMD5	Fichier BIN
PUCE	Voyage sur l'Atlas
MONDE	Fichier BIN
MED2	Fichier BIN
EUR	Fichier BIN
FRANCEF	Fichier BIN
FLEUV	Terminologie fluviale
EMBO	Fichier M05

ESTU Fichier M05
DELTA Fichier M05
COUPE Fichier M05

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

Un **MENU GENERAL** permet d'accéder à 3 modules :

- 1 - TERRES ET MERS**
- 2 - LE VOYAGE DE LA PUCE**
- 3 - LES FLEUVES**

TERRES ET MERS

Ce module déroule un menu indiquant 4 choix possibles dont trois constituent les étapes du module et le quatrième le passage au module suivant.

1) des renseignements : sur la consigne générale, qui consiste à répondre à l'alternative proposée et à déceler l'**intrus**.

2) Apprendre :

a) une douzaine de termes est proposée à l'étude, celle-ci se fait par discriminations successives (ex : océan|contient, golfe|cap, etc...) en mode apprentissage,

entre chaque terme se glisse un **intrus X** qu'il faut démasquer !

b) une animation graphique sous forme d'étiquettes illustre les types de reliefs proposés, un cadre rouge met en évidence les images de la série en cours avec les noms en apprentissage, à chaque alternative s'applique une liste de noms parmi lesquels figure un **intrus**.

c) Suit une étude comparative des termes, le plus grand, le plus petit ? ex : continent ou île ? les opposés ? ex : continent/océan ? Enfin retrouver 4 omissions aléatoires effectuées dans la liste des termes étudiés.

Le score apprentissage compte 100 points.

3) TESTS

Les tests se feront à partir des étiquettes précédemment étudiées mais sans les noms, l'utilisateur devra reconnaître les dessins encadrés, en déduire l'alternative et choisir les abréviations correspondantes.

Les séries seront identiques à celles de l'apprentissage.

Le score TEST compte 80 points.

LE VOYAGE DE LA PUCE

Ce module permet de vérifier que l'utilisateur a bien assimilé les types de reliefs et commence à avoir une connaissance générale de la géographie et de l'atlas.

Un menu propose 5 choix, le dernier étant le passage au module suivant :

4 voyages sont offerts :

I - dans le monde

II - en Méditerranée

III - en Europe

IV - en France

Il y a 3 recherches possibles par voyage :

1) retrouver le type de relief indiqué en déplaçant la **puce** à l'aide des flèches et en validant par **ENTREE**.

2) retrouver le lieu indiqué en déplaçant la **puce** sur la carte et en validant par **ENTREE**.

3) Reconnaître le lieu clignotant sur la carte inscrire son nom puis valider par **ENTREE**.

Le score est de 10 points par choix,
au score final l'écran affichera un commentaire approprié.

FLEUVE

A partir de la représentation graphique d'un fleuve, ce module permet l'acquisition d'une douzaine de termes essentiels, tels que AMONT, AVAL, SOURCE etc...

Un test avec un score sur 20 points portera ensuite sur cette terminologie fluviale, dessins et coupe du fleuve à l'appui.

NANO-RÉSEAU

NANO RESEAU

MANIPULATIONS

1) Insérer la disquette système dans le lecteur A

2) Insérer la disquette programme dans le lecteur B

Mettre en marche le système et les postes de travail.

Le lancement de la disquette programme est alors effectué automatiquement par un programme **DEPART** qui propose le **MENU GENERAL** de la disquette programme (B).

Une disquette contenant en général plusieurs logiciels, le **MENU GENERAL** envoie au **MENU propre à chacun des logiciels**. Celui-ci propose alors, les différents modules du programme étudié.

Sélectionnez l'activité désiré par son nom ou son n° suivant le cas.
Le module choisi est alors indiqué et il suffit de suivre les instructions affichées à l'écran.

Pour plus de renseignements sur le contenu du module, voir également la documentation jointe.

Le retour au (x) menu(s) est effectué automatiquement après chaque module ce qui permet une grand souplesse d'utilisation.

Ne pas tenir compte du mot "cassette" dans la documentation jointe !

Editions EDIL

18 bis, rue Violet 75015 Paris

Imp. M. BULOT - 43.57.20.79