

TRANSLAT : translations.

1) Définition et exemples.

2) Jeu illustrant la transformation étudiée. Il ne s'agit pas ici de "formaliser" mais d'introduire la notion en question. Les règles du jeu sont expliquées à l'écran.

ROTATION : même fonctionnement que pour le module précédent.

L'étude approfondie du GEOMETRE 5ème devrait permettre à quiconque de posséder suffisamment les notions de repérages, la connaissance des figures usuelles et du vocabulaire adéquat pour poursuivre avec profit - et accompagné de ses professeurs - des études de géométrie et de comprendre ultérieurement la mathématisation de ces notions.

COPYRIGHT BY EDIL
- 1985 -

neire BULLOT, 357 20 79

LE GEOMETRE 5^{ème}



CONFIGURATION NECESSAIRE

MANIPULATIONS

MANIPULATION GLOBALE :

- 1 - Allumer T.V. ou moniteur.
- 2 - Allumer l'unité centrale.
- 3 - Choisir la face (T07/70 ou M05) de la cassette.
- 4 - L'insérer dans le lecteur, revenir en début de bande si nécessaire, enfoncer uniquement la touche "LECTURE".
- 5 - Frapper au clavier la touche N°2. 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.
- 4 - ou frapper RUN "(nom du module)".

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.

UNITE CENTRALE : T07 - T07/70 - M05

PERIPHERIQUE : lecteur de cassette

EXTENSION MEMOIRE : pour T07 seulement.

CRAYON OPTIQUE : non

IMPRIMANTE : non

THEME

Ce logiciel couvre le programme de **géométrie** de la classe de 5^{ème}. Il présente et développe les notions suivantes :

- **mesure de longueurs,**
- **surfaces usuelles, volumes usuels,**
- **repérage sur la droite et dans le plan,**
- **transformations simples : translations, rotations.**

Il contient 9 modules, chacun correspondant à l'une des notions abordées.

PUBLIC VISE

En apprentissage à partir de la classe de 5^{ème} et en révision, approfondissement au-delà...

STRUCTURE

Ce volume peut être utilisé dès son début à partir du **menu général**, ou en appelant directement le module désiré (parmi 10) après avoir repéré sa position sur la bande. **Liste des modules ci-jointe.**

GESTION du CLAVIER

LISTE des MODULES

LE "TOURNE-PAGE" :

la flèche (noire sur fond jaune) qui apparaît en bas, à droite de l'écran, vous permet de choisir votre rythme de travail : vous pourrez lire, étudier le texte ou le dessin à votre guise. Pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur la touche correspondante au clavier.

REPONSE par "OUI" ou "NON" :

à toute question de ce type, répondez par une touche "O" ou "N".

L'ENTREE D'UN NOMBRE :

Si ce nombre ne contient qu'un seul chiffre, il suffit de le frapper ; le programme redonne automatiquement la main à l'ordinateur. Si ce nombre peut être formé de plusieurs chiffres, frappez le nombre puis appuyez sur la touche ENTREE.

NIVEAUX et NOMBRE D'EXERCICES

Pour tout exercice, vous pouvez choisir le **niveau de difficulté** et/ou le **nombre d'exercices** souhaités. Un **tirage aléatoire** des nombres permet de renouveler l'intérêt. Les modules, en accès séquentiel, sont rangés selon une difficulté croissante. Dans chaque module, un **menu intermédiaire** permet de recommencer, de passer au module suivant ou d'arrêter...

Nom du module	Titre du module	Nombre de K.O.
CLE7 ou CLE5	Présentation face A	2
MENU	Présentation face B	2
	Sélection de l'activité souhaitée	2
MESULONG	Mesure des longueurs	7
SURFUSU	Mesure des aires des surfaces usuelles	7
CUBE	Volume et développement du cube	5
VOLUSU	Mesure des volumes usuels	7
LABY	Jeu du labyrinthe et orientation dans le plan	9
REP1	Repérage sur une droite	6
REP2	Repérage dans le plan	6
TRANSLAT	Translations	6
ROTATION	Rotations	6

Cette architecture correspond
à la face A ou à la face B de la cassette.

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE ET INFORMATIQUE
module par module

Aucune connaissance particulière en informatique n'est requise pour utiliser LE GEOMETRE 5°.

Toutes les manipulations - simplifiées et très limitées - sont clairement expliquées sur votre écran.

MESULONG : mesure des longueurs.

Présentation de la relativité de la notion d'unité appliquée à la mesure d'un segment. Après quelques exemples animés, ce module propose des exercices visuels d'évaluation de la longueur d'un segment.

SURFUSU : mesure des aires des surfaces usuelles : carré, rectangle, parallélogramme, trapèze, losange, triangle et disque.

Pour toutes les formes géométriques simples :

- 1) présentation
- 2) formule
- 3) exercices.

Des menus intermédiaires permettent un va et vient permanent et tous les choix possibles.

CUBE : comment calculer son volume et comment le développer à plat... donc comment le construire en papier...

Une animation soignée permet de suivre toutes les étapes du développement du cube.

VOLUSU : mesure des volumes usuels : cube, parallélépipède, prisme droit, pyramide, cylindre, cône, sphère.

Comment les calculer :

- 1) formules
- 2) exercices.

LABY : ce JEU consiste à se déplacer dans un labyrinthe en mémorisant son plan. Il permet :

- 1) d'apprendre à s'orienter dans un plan,
- 2) de s'habituer à "voir" en perspective.

Ce jeu peut être compliqué par une option proposant des questions de cours sur les droites et les plans.

Les explications concernant déplacements et questions figurent dans le module, à l'écran.

REP1 : repérage sur une droite.

- 1) Définition et exemples.

- 2) Jeu-exercice afin d'apprendre à se repérer sur un axe : abscisse d'un point...

REP2 : repérage dans le plan.

Même structure que dans REP1.

Le jeu-exercice porte sur l'abscisse et l'ordonnée d'un point.