

Pour la maîtresse

L'appui de la touche **RESET** permet de revenir au menu et de choisir un autre niveau.

En début de programme, on peut arriver directement au menu, en appuyant sur la touche +.



La Maison "d'Amédée"

T07 - T07 70 - MO5

ASCO micro-informatique

Avenue de Paris - 78820 Juziers (France)

Tel. : (3) 475 60.98 +

Télex : Asco 695872 F

R.C Versailles B 729803072 - SIRET 729803072 00010

Auteur : P & O. CHRISTOFLEAU

Niveau scolaire

5 à 6 ans

Buts pédagogiques

Niveau 1 et 2 : Reconnaissance de formes, aide à la latéralisation, pré-initiation à la lecture.

Niveau 3 : Les formes abstraites demandent à l'enfant un effort supplémentaire. C'est une évolution normale, l'on passe de formes connues concrètes à des formes abstraites, un apprentissage à la lecture renforcé par le fait que les formes apparaissent de gauche à droite avec un léger décalage dans le temps.

Présentation du programme

Niveau 1 : L'écran propose des maisons aux fenêtres colorées, la différence entre les rangées est faite par la couleur des fenêtres. La rangée du bas doit être totalement identique à celle du haut pour que l'enfant puisse appuyer sur la touche ENTREE sans erreur. Cela peut-être parfois assez long, le rythme est géré de façon aléatoire par la machine. L'expérience montre que les enfants ne se lassent pas.

Niveau 2 : Après maîtrise par l'enfant des difficultés dues à la manipulation des touches, on peut passer à ce niveau.

Encore des maisons, mais cette fois les couleurs des fenêtres sont les mêmes pour chaque écran, les maisons sont différenciées par la position de la cheminée, et de la porte-fenêtre, ce qui représente quatre maisons différentes.

L'enfant doit faire preuve d'une grande vigilance pour réussir cet exercice mais on note toujours une amélioration sensible des résultats au fur et à mesure des exercices.

Niveau 3 : Les représentations concrètes disparaissent pour faire place aux formes des lettres - p, q, b, d - l'exercice est le même que les précédents.

Dans les trois niveaux on retrouve le même système de gain et perte avec AMÉDÉE et MUSIQUE.

Utilisation pratique

- 1 - S'assurer que l'ordinateur est éteint.
- 2 - Mettre la cartouche.
- 3 - Allumer la vidéo.
- 4 - Allumer l'ordinateur.
- 5 - Après la musique de présentation on arrive au menu avec la touche espace.
- 6 - Choisir à l'aide des touches 1, 2 ou 3, le niveau de programme désiré :
 - 1 - Maisons avec fenêtres de couleur
 - 2 - Maisons de formes différentes
 - 3 - Lettres

Touches à la disposition des enfants

BARRE D'ESPACE : Permet de demander une autre série.

ENTRÉE : Indique que les objets proposés sur la ligne du bas sont tous identiques à ceux présentés juste au-dessus d'eux.

+ : Permet de relancer le programme après un gain ou une perte.