

A LA DECOUVERTE DE LA VIE

A la découverte de la vie est un jeu éducatif qui s'attache à initier l'enfant aux sciences naturelles à l'aide de nombreuses illustrations ou animations, d'exercices amusants et de corrections commentées. Le logiciel utilise les nombreuses possibilités de la micro-informatique, pour susciter l'intérêt et la participation active de l'enfant.

Il concerne le programme des 6^e - 5^e et fait découvrir les notions fondamentales de la biologie animale et végétale.

Il comprend l'étude des fonctions de nutrition, de respiration, de locomotion des animaux vertébrés et invertébrés, la fabrication de l'O₂ des plantes chlorophylliennes, le mode de reproduction des plantes à fleurs et plantes sans fleur, la chaîne alimentaire et son importance pour l'équilibre de la vie.

Deux possibilités d'utiliser "à la découverte de la vie" donnent à l'enfant une grande liberté d'accès aux sujets abordés.

- 1 - En suivant l'ordre des épisodes et des sujets.
- 2 - En choisissant dans chaque épisode un sujet précis.

Il suffit de cliquer sur l'écran l'élément voulu (épisode et sujet)

Le logiciel portant sur deux années scolaires, l'utilisateur peut l'exploiter au fil de ses deux années afin d'apprendre ou d'illustrer tel ou tel sujet.

- des rappels, des explications animées portent sur différents thèmes selon le sujet choisi.
- différents exercices sont proposés, ils sont souvent accompagnés d'un support graphique ou d'une animation.

PROGRAMME

- 1 - A la campagne : digestion de la vache, reproduction de la poule et de la souris, métamorphoses de la grenouille.
- 2 - Dans la forêt : production d'oxygène, reproduction de la fougère (plante sans fleur), les champignons, les prédateurs.
- 3 - Au jardin : de la graine à la plante (le haricot), de la fleur au fruit, le ver de terre et l'escargot (locomotion, respiration).
- 4 - Au bord de la mer : les algues (dans la zone de balancement des marées), la reproduction du fucus, étude de la moule et du crabe.

LE DICTIONNAIRE

Chaque mot ou expression souligné au cours du logiciel est repris dans le dictionnaire. On peut y avoir facilement accès en tapant **[D]**.

Il est fortement recommandé de le consulter, c'est un élément de références qui aidera l'élève dans beaucoup d'exercices.

LES EXERCICES

1 - Texte explicatif

Chaque exercice débute par un texte souvent illustré destiné à donner ou rappeler les notions suffisantes pour l'exécution de l'exercice.

2 - Texte d'aide

Si l'utilisateur rencontre des difficultés au cours de l'exercice, il peut avoir accès à un texte d'aide plus complet que le précédent, et qui développe des notions supplémentaires (STOP ou ESC).

3 - Exercice

1 - Une illustration s'affiche, il s'agit de répondre à l'aide du curseur à toutes les "questions" proposées, soit en tapant un mot, soit en choisissant entre plusieurs réponses, soit en complétant le graphisme, puis de valider les réponses. Si les réponses sont fausses, elles apparaissent sur fond noir, puis la bonne réponse s'affiche.

LES COMMANDES Elles sont toujours rappelées à l'écran.



Dictionnaire.



Passage à l'écran suivant.



Tapez une touche.



Curseur clignotant. Se déplace avec les flèches.

ENTER

Pour valider la sélection.

STOP OU ESC Accès au texte d'aide.

MISE EN ROUTE

Thomson disk : **RUN " AUTO.BAT "** sous BASIC 128 ou 512

Amstrad CPC : **CPM puis LOADER**
s'obtient en appuyant simultanément sur **SHIFT** et **⬤**
(sous clavier AZERTY, on obtient **ù**)

Compatible PC : **LOADER**

Atari ST : **Cliquer avec la souris sur LOADER.TOS**