
DESTINATION
ZENITH
LES
EXPLORATOONS
Ubi Soft
in visio

Comment peut-on apprendre à apprendre ?

C'est à cette question qu'Alain Sotto et Varinia Oberto se consacrent depuis plusieurs années. C'est ainsi qu'ils ont développé une approche originale et efficace dans la façon de procéder avec les enfants.

Destination Zénith n'est donc pas un cédérom pour enseigner l'histoire, l'orthographe, la musique ou les mathématiques, mais un espace où l'enfant découvre et exerce ses facultés d'apprentissage. Il apprend à se concentrer, à surmonter l'angoisse qui le bloque parfois, à inscrire durablement des informations dans sa mémoire, à employer des techniques de réflexion adaptées à la tâche qu'il doit accomplir.

Les pages qui suivent présentent les auteurs et les intentions pédagogiques de ce cédérom.

De nombreuses informations supplémentaires, ainsi que des jeux de créativité, sont disponibles sur Internet :

http://www.in-visio.fr/exploratoons

Les auteurs du contenu pédagogique

Alain Sotto
Maître en Psychologie et Sociologie.
Diplômé de l'HESS en Ethnopsychiatrie.
Formé à l'institut supérieur de pédagogie.
Spécialisé dans les profils d'apprentissage
et les stratégies intellectuelles.
Organise, au sein de l'A.R.N. (Association de
Recherches en Neuropédagogie), des stages pour
enfants de 7 à 15 ans sur le thème de l'invention
et de l'imagination, associés à des ateliers d'attention
et de mémorisation.

Varinia Oberto
Ecrivain.
Responsable du suivi méthodologique d'enfants
en difficulté.
Formatrice d'enseignants.
Spécialiste de la conception de jeux éducatifs.
Animatrice d'un atelier de théâtre et de techniques
de créativité.

L'enfant et l'apprentissage

Par Alain Sotto et Varinia Oberto

"Comment fais-tu pour comprendre ?"
Interrogez un enfant. Il reste muet. Puis il dit qu'il comprend en mathématiques mais pas en français, ou le contraire...

"Comment fais-tu pour réfléchir ?"
L'enfant répond qu'il sait bien le faire, tous les jours, à la maison, mais qu'il ne sait pas réfléchir à l'école, ou dans certaines matières scolaires.

Quand les enfants apprennent une leçon, quand ils font un devoir, c'est souvent au petit bonheur la chance, glanant une information par ci, une autre par là, en rêvant une partie du temps. Ils manquent de concentration, de stratégie... Mais savent-ils être attentifs ? Pour eux, être attentif c'est être sage, écouter, ne pas penser à autre chose... Ce qui est loin d'être suffisant ! Pour tout apprentissage, les enfants devraient mettre en place des stratégies, s'approprier l'information en la traduisant avec leurs mots et leurs images, ils devraient réfléchir à la manière d'aborder une leçon ou un exercice,

s'arrêter pour vérifier qu'ils ont mémorisé, compris, qu'ils n'ont pas fait d'erreur. Mais ils n'en prennent pas l'habitude. Ils se précipitent sans même s'interroger :
"Que dois-je faire ?", "Comment vais-je m'y prendre ?"

Le présent programme se fonde sur ce constat.
Il est l'aboutissement de plusieurs années d'expériences et de pratique en milieu scolaire : aide aux enfants en difficulté et formation de parents et d'enseignants aux nouvelles techniques éducatives.

Notre travail au quotidien avec les enfants consiste à leur apprendre ce qu'ils doivent faire pour mémoriser, réfléchir, pour comprendre et créer. Il s'agit de leur montrer comment fonctionne leur pensée quand elle fonctionne bien.

Ainsi, les exercices, jeux et apprentissages proposés ici à l'enfant, lui permettent en s'amusant et en étant guidé :

- d'apprendre à développer un raisonnement,

- de découvrir et apprécier l'importance de la vérification, en apprenant à contrôler par lui-même la justesse de ses réponses,

- d'observer et d'analyser une situation avec précision,

- de développer une plus grande mobilité mentale ainsi qu'une meilleure mémoire,

Concentration, réflexion, compréhension, stratégie intellectuelle, mémorisation, confiance en soi, mobilité de la pensée, sont tour à tour mises en valeur afin que l'enfant fasse l'acquisition de véritables techniques utiles à tout apprentissage.

Des transferts sont donnés à l'enfant pour qu'il puisse utiliser dans ses activités scolaires, les compétences acquises à travers son évolution dans l'univers de ce cédérom.

Ce programme n'est nullement un catalogue de recettes miracles ou une méthode prétendument meilleure que les autres. Il utilise simplement des outils et techniques qui ont pour objectif d'élargir le champ des savoir-faire de l'enfant. Et ce à travers le jeu.

Le rôle des parents

Si on demande aux enfants d'apprendre, on leur explique rarement comment apprendre. Alors parce qu'ils ignorent qu'ils peuvent piloter leur pensée et qu'il existe des modes d'emploi pour cela, parce qu'ils doutent même de leur intelligence, beaucoup d'enfants

se retrouvent en difficultés scolaires. Et les parents, ne sachant comment s'y prendre, se sentent impuissants. Le rôle des parents est de guider leurs enfants, d'être présents. Mais ils doivent manifester un intérêt, non tant pour la réussite de leurs enfants, que pour le plaisir que ceux-ci peuvent éprouver à apprendre, à penser, à faire quelque chose à leur façon, même si cette façon diffère de la leur.

Ce programme a été conçu comme un espace de réunion, de dialogue et de partage entre des enfants et des parents qui souhaitent manifester leur intérêt avec utilité et bienveillance.

La découverte des histoires, des énigmes et des apprentissages contenus dans ce cédérom est une occasion originale de créer un lien ludique entre enfants et parents, de susciter une écoute commune où le plaisir d'apprendre en jouant s'exprime dans une attention réciproque.

Installer le cédérom

Sur PC et compatibles
Insérez le CD-ROM dans votre lecteur.
- Double-cliquez sur le programme INSTALL.EXE. Le programme d'installation s'occupera de charger automatiquement la version adéquate de QuickTime. Laissez-vous guider et tapez ENTREE en cas de doute. Attention, sous Windows 95, les deux versions (16 et 32 bits) de QuickTime sont installées.
- A la fin de l'installation vous n'avez plus qu'à cliquer sur l'icône "Destination Zénith" pour lancer l'application. Vous pouvez à tout moment quitter le jeu en appuyant simultanément sur les touches Control et Q.

Sur Macintosh
Insérez le CD-ROM dans votre lecteur.
- Double-cliquez sur l'icône "Destination Zénith". Le programme se lancera et s'occupera de charger automatiquement la version adéquate de QuickTime si nécessaire. Vous pouvez à tout moment quitter le jeu en appuyant simultanément sur les touches Commande et Q.

En cas de problème, ouvrez le document "lisez-moi" sur Macintosh ou "LISEZMOI.TXT" sur PC et compatibles, et suivez les instructions.

Garantie

Hot Line Ubi Soft : 08 36 68 46 32
Service technique :
Euromaintenance - BP2 - 56200 La Gacilly
Tél : 02 99 08 90 77
Fax : 02 99 08 96 45
Web : http://www.ubisoft.fr

Utiliser le cédérom

Le générique, toutes les animations, ainsi que les énoncés des énigmes peuvent être interrompus en appuyant sur la barre d'espace du clavier de votre ordinateur. Lorsque le personnage de Spoon apparaît, son intervention peut être coupée si on clique sur lui.

La rubrique "Découvrir mon cédérom" disponible sur l'écran d'accueil donne une vue d'ensemble du programme et de son contenu. Référez-vous à cette rubrique avant de commencer.

Pour accéder aux énigmes, choisissez le livre "Destination Zénith" dans l'écran d'accueil, puis sélectionnez une bande dessinée. Cliquez ensuite sur une des vignettes. Quand une vignette est estompée, elle n'est pas accessible. Il faut d'abord parcourir la partie de l'histoire qui la précède.

Des jouets, la ville, le spatioport et le monde sous-marin, sont accessibles lorsque les énigmes qui les précèdent ont été résolues. Ce sont des espaces ludiques et récréatifs où l'enfant doit combiner un certain nombre d'actions pour atteindre l'objectif.

Chaque écran du programme fait l'objet d'une aide particulière, à laquelle vous accédez en cliquant sur le bouton "Comment faire".

La rubrique "Comment réfléchir" est importante, car elle permet à votre enfant d'apprendre à mieux piloter sa pensée. Si nécessaire, incitez-le à s'y référer, et n'hésitez pas à entreprendre avec lui un dialogue à propos des sujets qu'elle aborde.

Crédits

Conception/réalisation :
Ce CD-Rom a été imaginé et développé par l'équipe d'In Visio.

Réalisation : In Visio - Jean-Noël Portugal
Assistante de Réalisation : Valérie Sallaz
Auteurs du contenu pédagogique : Varinia Oberto et Alain Sotto
Développement : François Descure, Eric Caul Futy, Laurent Mouton
Réalisation sonore : Christophe Jacquelin (studio Hélios XVI)
Avec les voix de : Pierre-Alain de Garrigues, Corinne Belluteau, Joëlle Guigui
Scénario : Jean-Noël Portugal, Haldun Altan
Coordination éditoriale : Valérie Sallaz
Graphismes :
Direction artistique : Marc Limousin
Les bandes dessinées : Marc Limousin, André Amouriq, Olivier Krimian, Gilles Rocher.
Les aventures animées des Exploratoons : Gilles Rocher, Erwin Charrier, Jocelyn Rault, La Cantoche Production, Nano-K
Les énigmes : Dominique Berthier (Double Clic), Dominique Devun, Marc Limousin, Damien Borowik.
Les jouets (Tin City, le spatioport, le monde marin) : Nano-K (Jean-Christophe Garrido, Guillaume Schmitz, Yann Panetier)

Production

Une coproduction
In Visio / Ubi Soft

avec la participation du Centre National de la Cinématographie et du Ministère Délégué à la Poste, aux Télécommunications et à l'Espace

Production déléguée :
In Visio - Nicolas Boutherin
Production exécutive :
In Visio - Marc Alvarado
Ubi Soft - Véronique Chalandar
Chefs de projet : Albert Filhol, Jérôme Duriez

Remerciements à :
Daniel Kapelian, Ayshe Farman Farmaian, Denis Eliard, Jean-Michel Lasausa, Emmanuel Pesso, Daniel Masson, Le Lab et Capa Production pour leur contribution à la naissance du projet.
Remerciements à Marie-Joëlle Portugal, Florent Jacquelin, Emmanuel Rongieras d'Usseau, Claire Saillet, Eric Viriot et Alice Alvarado pour leur aide précieuse.
Remerciements à Nicolas Mialon, pour sa patience durant les tests.
Remerciements à nos enfants.

Production

Une coproduction
In Visio / Ubi Soft

avec la participation du Centre National de la Cinématographie et du Ministère Délégué à la Poste, aux Télécommunications et à l'Espace

Production déléguée :
In Visio - Nicolas Boutherin
Production exécutive :
In Visio - Marc Alvarado
Ubi Soft - Véronique Chalandar
Chefs de projet : Albert Filhol, Jérôme Duriez

Remerciements à :
Daniel Kapelian, Ayshe Farman Farmaian, Denis Eliard, Jean-Michel Lasausa, Emmanuel Pesso, Daniel Masson, Le Lab et Capa Production pour leur contribution à la naissance du projet.
Remerciements à Marie-Joëlle Portugal, Florent Jacquelin, Emmanuel Rongieras d'Usseau, Claire Saillet, Eric Viriot et Alice Alvarado pour leur aide précieuse.
Remerciements à Nicolas Mialon, pour sa patience durant les tests.
Remerciements à nos enfants.



DESTINATION ZENITH

Une coproduction et coédition
In Visio / Ubi Soft

Une réalisation In Visio

in visio

21, avenue François Favre
74000 Annecy
France

Ubi Soft

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex
France

1997 In Visio - Ubi Soft