

Bonjour!

C'est avec beaucoup de fierté que nous vous faisons parvenir le catalogue de PUCE, une nouvelle société ayant pour objectif de produire des didacticiels originaux de haute qualité. Conservez précieusement votre pochette! En effet, nous vous enverrons des fiches volantes chaque fois que notre «logithèque» s'enrichira de nouveaux titres.

Nos didacticiels se distinguent par l'accent mis sur l'interactivité et la pédagogie. Ils sont le fruit d'une étroite collaboration entre l'équipe de PUCE, qui a déjà fait ses preuves dans les milieux de l'édition scolaire et de la programmation, et plusieurs experts de compétences variées: pédagogues, chercheurs des applications pédagogiques des ordinateurs, linguistes, graphistes etc.

Les auteurs comptent naturellement parmi nos collaborateurs les plus notables. Permettez-nous de mentionner que notre maison est ouverte à tous les projets émanant du milieu de l'enseignement. Nos critères de sélection? Originalité, interactivité et, bien sûr, pédagogie de qualité.

Nous espérons très sincèrement que nos didacticiels aideront les enseignants à découvrir les dimensions les plus fascinantes de l'informatique et permettront aux étudiants de vivre un apprentissage véritablement actif.

EPI

Évaluation pédagogique informatisée

Auteur: François Larocque
Utilisateurs: enseignants
Genre: utilitaire
Matériel requis: IBM* PC+ 64K, 2 lecteurs de disquettes,
Imprimante SER ou PAR, DOS 1.1

Le système EPI facilite la tâche d'évaluation de l'enseignant et lui permet d'accorder plus de temps à l'intervention corrective individuelle. Il convient tout particulièrement à l'enseignement par objectifs.

Ce logiciel permet de garder en mémoire les questions pertinentes à l'atteinte de divers objectifs, ainsi que les noms des élèves concernés. D'examen en examen l'ordinateur maintiendra un dossier à jour pour chaque élève. Plus encore, le système EPI peut détecter les mauvaises réponses et suggérer des correctifs précis à l'élève, à l'éducateur, à l'orthopédagogue ou aux parents.

Le temps consacré à la préparation d'examens, à la correction et au diagnostic étant réduit considérablement, le professeur a ainsi le loisir d'adapter son enseignement aux besoins particuliers de ses élèves.

*Marque déposée de IBM Inc.

I.S.I.

Introduction à la science de l'informatique

Auteur: Bertrand Marchand
Utilisateurs: débutants en informatique
Matériel requis: Apple*II+, Apple IIe, DOS 3.3
Genre: Trousse d'initiation à l'informatique

I.S.I. constitue une réponse complète et dynamique pour faciliter l'apprentissage d'un langage de programmation. Il comprend deux cahiers à l'intention des étudiants, ainsi qu'un didacticiel composé d'une disquette de démonstration et d'un guide de l'enseignant.

L'ensemble vise à la fois l'initiation à l'appareil et l'apprentissage du langage de programmation. On pourra, au choix, apprendre le BASIC français ou le BASIC anglais. En franchissant les diverses étapes du programme, l'étudiant assimilera progressivement les connaissances théoriques de base, tout en acquérant de bonnes habiletés pratiques.

Afin de faciliter le cheminement ultérieur de l'étudiant, tous les textes de programmation sont bilingues.

*Marque déposée de Apple Computer inc.

LOGIQUE ET MATH

Au jeu!

Auteure: Claudette Lecompte
Utilisateurs: élèves du primaire
Matériel requis: Apple*II+, Apple IIe DOS 3.3
Genre: Jeux éducatifs

De forme en grandeur, d'orientation en épaisseur, l'enfant de six à dix ans s'initiera tout naturellement à la logique des relations et des classes. Fondé sur les étapes du processus d'apprentissage dégagées par Piaget, ce didacticiel interactif est parfaitement adapté au stade de la pensée opératoire concrète.

Logique et Math se divise en deux parties. La partie A porte sur les différences entre diverses figures géométriques et introduit les diagrammes Euler-Venn et Carroll. En explorant les jeux de la partie B, l'enfant assimilera ses nouvelles connaissances et développera son sens de la stratégie mathématique.

Un jeu de cartes favorisant le développement social de l'enfant complète ce didacticiel.

*Marque déposée de Apple Computer inc.

LE BASIC

Enfin en français!

Auteur: Raynald Donais
Utilisateurs: tous
Genre: utilitaire
Matériel requis: Apple*II+ 64K, Apple IIe, DOS 3.3

«L'ordinateur doit parler la langue de l'utilisateur, et non l'inverse!»
Voici donc Le Basic, version française du célèbre langage d'enseignement de la programmation et d'initiation à l'ordinateur.

Il s'agit d'une véritable adaptation, portant sur le sens des opérations. Les messages d'erreur sont affichés en français, et toutes les commandes, BASIC ou SED (Système d'exploitation des disquettes), s'exécutent en français.

Le Basic s'adresse à tous les publics qui veulent apprendre un langage de programmation. Il se caractérise par un vocabulaire très simple, facilitant le premier contact entre l'utilisateur et la machine. Un guide d'utilisation complète ce didacticiel.

*Marque déposée de Apple Computer inc.

BALISTIQUE

Au-delà du réel!

Auteur: Charles Camirand
Utilisateurs: étudiants du cours secondaire
Matériel requis: Apple*II+ 64K, Apple IIe, DOS 3.3
Genre: Simulation

Jouer au golf sur Vénus, suivre de visu les boulets lancés par Frontenac sur les bateaux de l'amiral Phipps ou recréer la trajectoire d'une balle sautillante... voilà autant d'expériences permises dans le laboratoire éclaté: «Balistique, une simulation animée».

En interaction constante avec l'ordinateur, l'utilisateur fera intervenir quatre variables (position, vecteur-vitesse, gravité et masse) afin de dégager par lui-même les grandes lois de la théorie des projectiles. Fondé sur une approche inductive, Balistique permet de franchir naturellement toutes les étapes de la méthode scientifique.

Un guide initie l'étudiant à l'apprentissage actif et aide l'enseignant à maîtriser son nouveau rôle de personne-ressource.

*Marque déposée de Apple Computer inc.

EN PRÉPARATION

RALLYE

Auteurs: Louise Latour et Claude Germain

Utilisateurs: élèves du primaire

Genre: jeu éducatif

Matériel requis: Apple // e, Apple // + 64K

L'élève approfondira les concepts d'angles et de rotation grâce à ce jeu passionnant, truffé de questions faisant appel à des notions corollaires.

TRACÉ DE FONCTION

Auteur: Raynald Donais

Utilisateurs: étudiants des niveaux secondaire et collégial

Genre: simulation

Matériel requis: Apple // e, Apple // + 64K

Les fonctions mathématiques prennent une réalité tangible lorsqu'elles sont représentées à l'écran. Ce didacticiel, qui est utilisable en coordonnées cartésiennes ou polaires, donnera une dimension concrète à l'apprentissage de la géométrie analytique et de la trigonométrie.

EN PRÉPARATION

EPI-MATH

Auteur: Yvon Lavallée

Utilisateurs: enseignants du primaire

Genre: utilitaire

Matériel requis: IBM PC, 2 lecteurs de disquettes

Banque de 2 000 questions qui correspondent aux 600 objectifs du cours de mathématiques du niveau primaire. Pour chaque objectif, on trouvera tout un ensemble de références et d'exercices appropriés.

OBSERVATION DE LA VOÛTE CÉLESTE

Auteur: Anthony Davis

Utilisateurs: tous

Genre: simulation

Matériel requis: commodore 64, Apple // e, Apple // + 64K

Chercher la Voie lactée, repérer l'Étoile du Nord, identifier la Grande Ourse en tenant compte de l'endroit et de l'heure... Explorez notre univers céleste à l'aide de ce logiciel envoûtant!

EN PRÉPARATION

ENSEIGNEMENT CORRECTIF DU FRANÇAIS

Auteur: Conrad Bureau

Utilisateurs: étudiants du secondaire et tous

Genre: enseignement tutoriel

Écrit-on « orthographe » ou « ortographe » ? Premier d'une série de vingt didacticiels, cet ouvrage permet l'apprentissage auto-correctif de... l'orthographe! Il s'appuie sur l'analyse de 20 000 phrases rédigées par des élèves du secondaire et aborde les difficultés les plus courantes.

IMAGE

Auteur: Danny Bergeron

Concepteur: Claude Perron

Utilisateurs: tous

Genre: créateur graphique

Matériel requis: Apple // e, Apple // + 64K

Donnez libre cours à votre imagination! Créez schémas, dessins ou graphiques, puis déplacez-les, modifiez-les ou agrandissez-les. Vous pourrez par la suite incorporer vos réalisations à un autre programme.

EN PRÉPARATION

OSCILLATION

Auteur: Charles Camirand

Utilisateurs: étudiants des niveaux collégial et secondaire

Genre: simulation

Matériel requis: Apple // e, Apple // + 64K

L'auteur de *Balistique* s'intéresse cette fois au phénomène de l'oscillation. Laboratoire parfait, *Oscillation* permettra aux étudiants de réaliser de nombreuses expériences et d'approfondir leur connaissance de la méthode scientifique.

SÉSAME

Auteure: Louise Cormier Donais

Utilisateurs: élèves du primaire

Genre: jeu-langage

Grâce à ce conte interactif, c'est par la porte du merveilleux que l'enfant pénétrera dans le monde de l'ordinateur et apprendra les rudiments du BASIC français.

EN PRÉPARATION

LOGIQUE EN PHILOSOPHIE

Auteur: François Dongier

Utilisateurs: étudiants des niveaux collégial et universitaire

Genre: enseignement tutoriel

Des simulations de complexité croissante amèneront l'étudiant à expérimenter et identifier les grands concepts de la logique déductive, un mode d'analyse de plus en plus utilisé comme base d'apprentissage de la logique formelle.

ÉLECTRONIQUE

Auteurs: Jacques Pomerleau et Stéphane Carbonneau

Utilisateurs: étudiants et enseignants des niveaux secondaire et collégial

Genre: simulation

Matériel requis: Apple // e, Apple // + 64K

Table à dessin et laboratoire de vérification, Électronique permet d'abord de dessiner des circuits électriques ou électroniques, en assignant des valeurs à chaque composante, puis de déterminer le courant ou la chute de potentiel à chaque point du circuit.