

EURISKO

À la découverte de la Grèce antique

DESCRIPTION

nom : EURISKO

éditeur : JOLICIEL, 3 square J. Meunier, 77186 Noisel

type : base de données, sous Windows

configuration : PC 486 ou Macintosh 68030 avec lecteur CD double vitesse, sound blaster, 4 Mo de RAM

prix : 250F sous licence mixte

CONTENU :

Ce CD-ROM propose une découverte de 15 siècles de civilisation de la Grèce, de Minos à Alexandre, à partir de 12 thèmes de recherche :

l'économie	les guerres
le cadre de vie	l'histoire
le sport	la politique
le mode de vie	la littérature
l'éducation	l'art grec
les sciences	la religion

Trois niveaux de consultation sont proposés : scolaire, standard et universitaire. Les textes du niveau universitaire peuvent être sauvegardés.

Les illustrations, riches et abondantes, sont toujours authentiques et les images de très bonne qualité.

La circulation dans les informations est claire et totalement libre : un bandeau, en haut de l'écran, rappelle le thème, l'arborescence et le nombre de documents.

Un bandeau au bas de l'écran permet l'accès aux autres thèmes et le choix des niveaux de consultation.

Un bandeau latéral à droite propose des icônes de fonction dont une aide à la consultation disponible en permanence.

Les fonctions sont :

- un dictionnaire

- un atlas avec recherche possible d'un lieu précis dans une liste alphabétique.

- l'accès à des mots-clés pour une recherche rapide.

- dans certains cas une anecdote associée extraite d'un texte grec avec sa traduction.

- le renvoi à un document associé dans un autre thème.

- un historique pour garder la trace de sa recherche.

- un accès direct à une page à l'intérieur d'un thème.

Le CD-ROM offre en outre la possibilité de tester ses connaissances, avant ou après l'exploration d'un thème, grâce à des QCM disponibles avec trois niveaux de difficulté.

Enfin, 7 jeux sont proposés à partir de données contenues dans le CD :

- le bestiaire fabuleux de la mythologie grecque

- les supplicés célèbres

- des caricatures à reconnaître

- des personnages à reconnaître : l'identification se fait à partir de dessins sur des vases

- trouver le sens d'expressions d'origine grecque

- et d'épithètes grecs

- des personnages à identifier à partir d'un texte d'un auteur grec.

UTILISATIONS :

Cette base de données peut être consultée, chaque fois qu'en cours de français ou de langues anciennes, il est fait allusion à cette période historique ou référence à la mythologie. Le CD peut bien sûr être au CDI, en libre accès et on peut envoyer les élèves le consulter et faire des recherches sur un thème. Il peut aussi être utilisé, dans la classe, avec projection de l'image sur un écran ou un grand téléviseur.

EXEMPLE D'UTILISATION

niveau : classe de 6°

contexte pédagogique : l'étude des textes fondateurs

Au cours de la lecture des textes extraits de L'ENEIDE, Les METAMORPHOSES et L'ODYSEE, divers monstres ont été évoqués. Le jeu sur le bestiaire fabuleux de la mythologie grecque va permettre de réviser, de découvrir les autres monstres et de faire parler les élèves sur ce qu'ils savent.

DISPOSITIF :

Les images du CD-ROM sont vidéo-projetées et l'heure de demi-groupe est utilisée.

Le jeu consiste à reconstituer chaque monstre à partir d'un tableau proposant des éléments : homme, femme, chèvre, lion, cheval, grenouille, abeille, etc.

On sélectionne l'élément choisi, s'il est correct le monstre se dessine progressivement. Sinon, l'élément est barré. Quand le monstre est entièrement reconstitué, quelques informations sont alors affichées.

Dix monstres sont ainsi à retrouver, chaque élève joue à son tour et justifie son choix : reconnaissance de la racine dans le nom (minotaure), souvenir de lecture ou de film. Un tableau bilan est complété au fur et à mesure.

nom du monstre	éléments constitutifs	fonction ou rôle