

La meilleure collection de
cédéroms d'aventures
ludo-éducatives conçue
par des enseignants.

Galswin

Les aventures Educatives

La pédagogie de la Réussite !

Au cours d'aventures captivantes, apprenez en réussissant grâce à un système efficace qui facilite la concentration de l'élève, développe son esprit logique en faisant appel à l'ensemble de ses connaissances.

La collection "Galswin, les aventures éducatives" se compose de 23 titres privilégiant la pédagogie de la réussite et les échanges entre utilisateurs. L'enfant travaille avec plaisir et révise ses leçons pour préparer le passage dans la classe supérieure. Chaque collection offre la possibilité de paramétrer et de créer ses propres aventures pédagogiques. Avec cette méthode, le soutien scolaire multimédia n'est plus une corvée, et facilite la progression de l'enfant. Le contenu scolaire de Galswin est riche et varié. La connexion Internet permet de récupérer de nouvelles aventures.

Livret pédagogique de Galswin

| | |
|---|---|
| 1 - Contenu pédagogique..... | 2 |
| 1.1 - Résoudre des aventures | |
| 1.2 - Créer vos aventures et exercices | |
| 1.3 - Adapter le contenu des exercices | |
| 2 - Outil d'échange et de communication..... | 3 |
| 2.1 - La chasse au trésor, au bout du monde | |
| 2.2 - La joute de sire Godefroy | |
| 3 - Enseigner..... | 4 |
| 3.1 - Apprendre à travailler en groupe | |
| 3.2 - Projets pédagogiques | |
| 3.3 - Jumelage entre des établissements scolaires | |
| 3.4 - Concourir avec Galswin | |
| 3.5 - Créer, apprendre et jouer en famille | |
| 4 - Initiez-vous à d'autres langues..... | 5 |

Guide d'utilisation de galswin

| | |
|--|----|
| 1 - Installation de Galswin..... | 6 |
| 2 - Comment jouer avec Galswin..... | 7 |
| 3 - Outils de création..... | 9 |
| 3.1 - Créer des aventures | |
| 3.2 - Créer des épreuves | |
| 3.3 - Personnaliser une aventure | |
| 4 - Echanger vos aventures par modem.... | 13 |
| 6 - Ils ont apprécié..... | 13 |

Livret pédagogique de galswin

1 - CONTENU PEDAGOGIQUE

Galswin, les aventures éducatives est une collection de cédéroms ludo-éducatifs sur toute la scolarité de l'enfant, destinée aux élèves, enseignants et parents.

Elle associe l'enseignement et la détente, l'envie d'apprendre et le plaisir de réussir. Au cours d'aventures captivantes, l'enfant fait appel à ces connaissances scolaires et son esprit logique pour progresser dans le jeu.

Un look cartoon, une navigation simple et amusante, des exercices efficaces et variés, place l'enfant dans un contexte très positif qui le stimule et le valorise.

Cette méthode conçue par des pédagogues ne met jamais l'enfant en situation d'échec et lui permet d'APPRENDRE EN REUSSISSANT.

Galswin se compose en deux parties :

- Des aventures fournies sur CD-Rom.
- Des aventures que vous pouvez créer. Un outil de création d'aventures et d'exercices permet l'évolution du contenu de Galswin grâce aux apports des pédagogues et des parents. Galswin accompagne votre enfant et suit ses progrès tout au long de sa scolarité.

1.1 - Résoudre des aventures

Réussissez une aventure, un compagnon de voyage vous encouragera tout au long de votre périple et vous appellera par votre prénom. Vous devrez résoudre des énigmes sous forme d'exercices de français, de mathématiques, d'histoire, de géographie, de sciences, de culture générale... Si vous vous trompez, l'aventure ne s'arrêtera pas pour autant, car vous pouvez analyser le corrigé de l'épreuve manquée, afin de comprendre vos erreurs. Cette méthode pédagogique évite les situations d'échec.

Chaque version correspond à un niveau allant du CP à la 3ème. Les aventures sont de difficultés croissantes et les exercices conformes au programme scolaire. L'interface graphique des versions est fonction de l'âge des enfants.

1.2 - Créer vos aventures et exercices

Un outil de création capable de faire évoluer le contenu du Cd-Rom et d'apporter une pédagogie proche des parents et des élèves.

Cet outil permet de concevoir des aventures avec des questions pour grands et petits.

Créez des aventures originales avec les outils de Galswin : pour jouer entre copains, aider votre enfant à la maison ou encore apporter à vos élèves un complément à leurs cours. Exercer votre créativité en famille.

Inventez et composez votre aventure à partir d'un choix inépuisable de type d'épreuves, de fonds, de décors, de personnages, de sons et de musiques.

Créez des exercices destinés aux aventures. Il existe 35 types d'exercices : Mot à deviner, QCM, Relier, Memory, Désordre, Carrés magiques, Problème, Heure, Intrus... et ne seront visibles qu'au travers des aventures.

1.3 - Adapter le contenu des exercices

Avec le module Soutien, adaptez le niveau des exercices, aux progrès et aux centres d'intérêt de votre enfant. Affectez à une aventure des exercices en choisissant le pourcentage des matières (60% maths et 40% de français) et un niveau trimestriel (1er, 2ème ou 3ème trimestre).

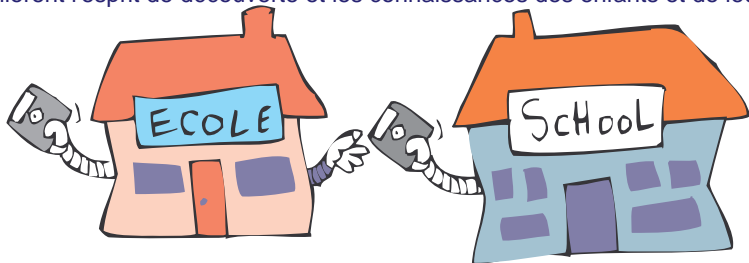
Vous pouvez rapidement modifier le contenu d'une aventure (sans nécessité de création) avec des exercices adaptés à une matière particulière, à un point mal compris du programme scolaire et aider votre enfant à préparer ses futures leçons.



2 - OUTIL D'ECHANGE ET DE COMMUNICATION

Tous les moyens sont à votre disposition pour échanger des contenus pédagogiques : par disquette, serveurs B.B.S (Bulletin Board Système) et Internet de Galswin. Le B.B.S ne nécessite aucun abonnement pour se connecter au serveur de Galswin. Echangez des aventures et des exercices, avec des camarades, des parents, des enseignants, des écoles ou collèges de toute la planète ! Chacun peut ainsi se procurer des aventures et les utiliser librement. Participez à des forums pour partager vos idées et conseils sur Galswin ou sur un autre sujet.

Tous ces échanges augmentent la qualité et la richesse du contenu de Galswin. ils améliorent l'esprit de découverte et les connaissances des enfants et de leurs parents.



2.1 - La chasse au trésor, au bout du monde

Avec vos amis, chez vous ou en classe, vous pouvez créer des aventures et les échanger avec des joueurs de différents pays... Pourquoi ne pas faire une aventure où les joueurs d'autres régions ou d'autres pays devront suivre un jeu de piste et trouver un vrai trésor ? Ainsi, vous leur donnerez des indices et vous pourrez leur faire découvrir votre région...

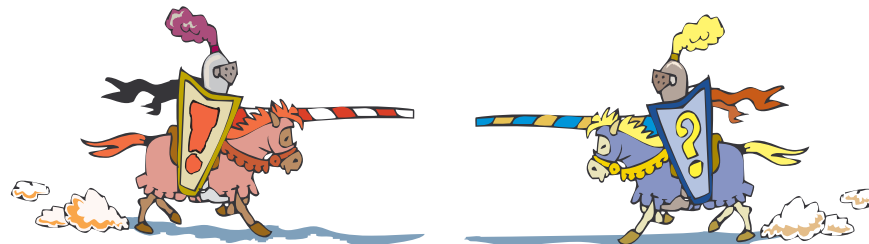
Si vous avez besoin d'aide pour terminer une aventure peut-être qu'un de vos nouveaux camarades vous aidera. Si vous avez vaincu tous les dangers et fini une aventure, aidez les autres et rencontrez-les avec Galswin On-line. Peut-être viendront-ils chez vous ?



2.2 - La joute de sire Godefroy

Organisez des challenges entre copains ! Créez des aventures avec des parcours semés d'embûches et des énigmes plus difficiles les uns que les autres. Demandez à des copains ou à une équipe adverse de les réussir. Vous aussi, vous devrez déjouer tous les pièges et les ruses des aventures qu'ils vous proposeront.

Qui lancera le défi le plus fou ? Qui vaincra tous les dangers et gagnera ?



3 - ENSEIGNER

Galswin est conçu pour différents types d'enseignement. Voici quelques unes des d'applications qui peuvent être créées avec :

3.1 - Apprendre à travailler en groupe

Les élèves, aidés par les enseignants, créent des aventures. Ils participent à un projet scolaire, travaillent en groupe, délèguent et partagent les responsabilités et synthétisent leur travail pour l'insérer dans un travail collectif. Une méthode de travail est établie : recherche d'un thème d'une aventure (par exemple la faune et la flore d'une région), collecte et synthèse de renseignements...

3.2 - Projets pédagogiques

Les enseignants d'un même établissement ou d'établissements différents peuvent concevoir des projets pédagogiques dans leur académie. Chaque professeur crée des aventures et des contenus pédagogiques et peut les échanger. Les enseignants disposent ainsi d'un outil pour mettre en commun leur travail et enrichir les contenus scolaires proposés aux élèves.

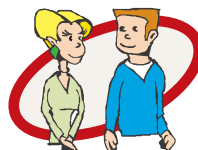
3.3 - Jumelage entre des établissements scolaires

Créez avec votre classe des aventures sur votre ville, votre région (légendes,...) et échangez-les avec une classe à l'étranger ou d'une autre région. Vivez à votre tour avec votre classe l'aventure conçue par une classe à l'étranger. Ce jumelage favorise les échanges linguistiques et culturels tout en s'amusant et révisant.

3.4 - Concourir avec Galswin

Organisez des concours entre pays, académies, établissements scolaires... Un prix (livre, voyage, CD-Rom) récompense la classe qui terminera le plus vite une aventure ou celle qui créera la meilleure aventure (complexité, richesse, suspense...). Le thème de ces challenges peut être : la culture régionale (une légende, un homme célèbre...), un auteur (la Fontaine...), l'environnement...

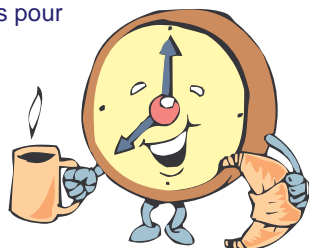
Vous pouvez aussi organiser des concours entre différentes classes de même niveau sur des aventures que vous aurez créées. Des challenges réguliers et portant par exemple sur le programme scolaire traité dans le mois entretiennent une saine émulsion entre élèves !



Pour toute
la famille

3.5 - Créer, apprendre et jouer en famille

Les outils de création de Galswin sont simples d'utilisation et ludiques. Ils permettent à toute la famille d'exercer sa créativité. Amusez-vous à concevoir ensemble des aventures avec des questions pour grands et petits : certains exercices comme les memory visuels ou sonores, les suites d'images, les intrus sont adaptés aux plus jeunes. Les problèmes ou les QCM font appel aux connaissances et à la sagacité des plus grands.



4 - INITIEZ-VOUS A D'AUTRES LANGUES

Galswin est un outil original dans l'enseignement des langues. Il est multilingue et est utilisé pour s'initier aux langues étrangères et découvrir un pays étranger. En effet, chaque version est en cinq langues, et adaptée à la culture du pays. Les images et les sons des aventures facilitent la connaissance d'une langue et la compréhension des textes des aventures.

Avec les outils de création, les enseignants et parents pourront créer des aventures en langue étrangère afin d'améliorer les connaissances des enfants.

Avec Galswin On-line vous découvrirez un pays ou une région dans le monde entier.



GUIDE D'UTILISATION DE GALSWIN

1 - INSTALLATION DE GALSWIN

La configuration minimale conseillée est :

- Processeur 486 ou Pentium.
- Microsoft Windows 98, Windows 95, ou Windows 3.1.
- 8 MO de RAM, écran SVGA 640X480, 256 couleurs ou plus.
- Lecteur de CD-ROM 2X ou plus.
- Carte son compatible Sound Blaster.

- 1- Introduisez le CD-Rom Galswin dans votre lecteur. Si votre ordinateur utilise l'autorun le fichier d'installation sera automatiquement exécuté dès que le CD sera introduit, dans le lecteur. Vous pourrez passer à l'étape 4. Dans le cas où l'installation ne démarre pas automatiquement, passez à l'étape 2.
- 2- Activez l'explorateur de Windows 95-98 dans le menu Démarrer-Programmes-Explorateur Windows, ou le gestionnaire de fichiers de Windows 3.1.
- 3- Sélectionnez avec la souris le nom du lecteur CD-Rom et double-cliquez sur le fichier Install.exe du CD-Rom pour lancer l'installation.
- 4- Choisissez un répertoire de destination en saisissant le nom du répertoire, le nombre de couleurs de votre carte graphique et l'option d'installation version normale ou optimisée.
- 5- Pour commencer le jeu, sous Windows 95-98, dans le menu Démarrer-Programmes, cliquez sur le raccourci Galswin. Sous Windows 3.1, dans le groupe de programmes, double-cliquez sur le fichier Galswin.

Les versions française, anglaise, allemande, américaine et espagnole peuvent être aussi installées. Procédez de la même façon pour installer chacune d'elles.

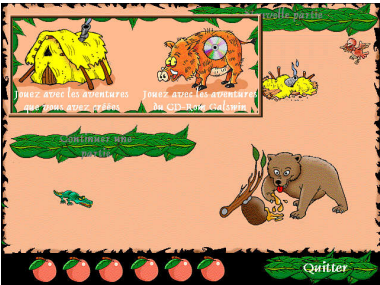
2 - COMMENT JOUER AVEC GALSWIN ?

L'enfant évolue dans un monde ludique et attrayant où il rencontre une multitude de personnages sympathiques. Il travaille en jouant et a toute liberté pour réviser et apprendre.
L'interface du logiciel sera expliquée avec la version Collèges mais le principe est valable pour toutes les versions.



Pour lancer le jeu cliquez sur "Jouer". Vous avez le choix entre faire une "Nouvelle partie" ou "Continuer une partie" que vous avez commencée ultérieurement.

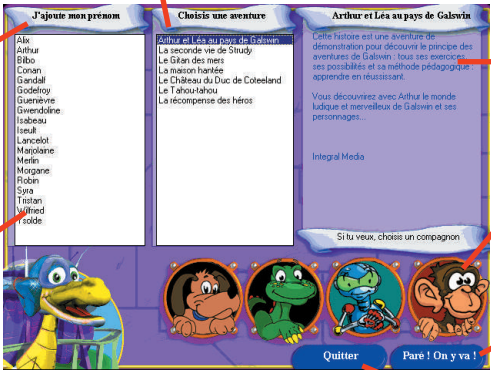
Si vous choisissez la première option, une fenêtre s'affiche et vous propose de choisir entre "Jouez avec les aventures du CD-Rom Galswin" et "Jouez avec les aventures que vous avez créées" (ces dernières sont créées avec les outils de Galswin).
Après cette sélection, la fenêtre de choix des aventures s'affiche.



Liste des aventures

Ajouter un prénom

Liste des prénoms



Résumé des aventures

Compagnon

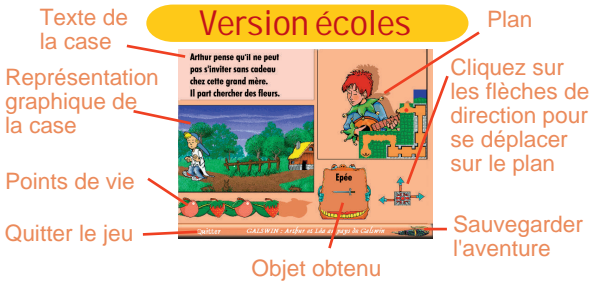
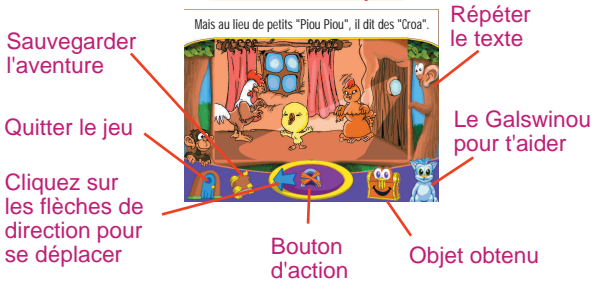
Paré ! On y va

Quitter

CHOISIR UNE AVENTURE

Avant de commencer de jouer, choisissez dans la liste une aventure, son résumé s'affiche. Choisissez un compagnon, qui vous encouragera tout au long de votre aventure. Sélectionnez votre prénom dans la liste. Le compagnon pourra aussi vous appeler par votre prénom. Si le prénom que vous désirez n'existe pas dans la liste, cliquez sur "J'ajoute mon prénom" pour en choisir un.
L'aventure peut alors commencer. Cliquez sur "Paré ! On y va". La fenêtre du jeu s'affiche, son interface est différente suivant le niveau scolaire

Version cp



Version collèges



Si vous souhaitez sauvegarder votre aventure cliquez sur le symbole adéquat, le programme enregistre votre aventure et vous donne le code de sauvegarde. Il vous sera demandé lors du chargement de l'aventure. Pour rejouer avec cette aventure, il faudra cliquer sur "Continuer une partie" (cf. le début de ce chapitre).
Les objets obtenus au cours de votre aventure peuvent être affichés en cliquant sur un coffre (versions CP ou Ecoles) ou un sac (version Collèges).

Suivant le niveau du CD-Rom, les actions diffèrent. Pour la version Ecoles, elles sont écrites, mais pour les versions CP et Collèges elles sont symbolisées par les symboles du tableau ci-contre.

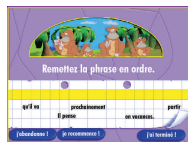
| | Prendre (un objet) | Obtenir le passage | Agir | Gagner des points |
|------------------|-----------------------|--------------------|------|-----------------------------------|
| Version Collèges | | | | |
| Version CP | | | | (n'existe pas dans cette version) |

Le jeu consiste à résoudre les énigmes d'une aventure et à atteindre la case d'arrivée. Pour se faire, il faut se déplacer sur les cases du plan et résoudre les épreuves sous forme d'exercice. A chaque case, votre position est affichée sur le plan. Un texte et une représentation graphique, fonction de votre situation et de l'épreuve à résoudre, apparaissent. Certaines épreuves sont à résoudre pour progresser (obtenir le passage) ou obtenir des objets nécessaires à la réussite de l'aventure. Pour les versions Ecoles et Collèges vous avez des points de vie qui diminuent lorsque vous vous déplacez. L'aventure s'arrête si vous n'en avez plus. Pour en gagner, il faut réussir les exercices dont l'action est "Gagner des points".
Au cours de l'aventure, différentes actions peuvent être réalisées : obtenir le passage, prendre, utiliser un objet, agir, gagner des points.

Quand vous cliquez sur un bouton d'action, un exercice à résoudre apparaît. Galswin comporte 35 types d'exercices dont voici des exemples :



Carré magique
VERSION ECOLES



phrase dans l'ordre
VERSION COLLEGES



classe les images
VERSION CP



problème de math
VERSION VACANCES

4 - OUTILS DE CREATION

Ce livret résume les fonctions principales des outils de création de Galswin. La présentation (accessible par la fonction "Découvrez" du logiciel) et l'aide en ligne de chaque outil de création vous fourniront des informations plus détaillées.

Ce module convivial et simple permet de créer des aventures et des exercices. Les parents ou les professeurs peuvent créer des aventures sur un point du programme scolaire, pour une classe ou pour un enfant. Grâce à ce contenu adapté à son niveau et à ses besoins, l'enfant progressera.

Pour activer l'outil de création, cliquez sur "Créez, personnalisez".



4.1 - Créer des aventures

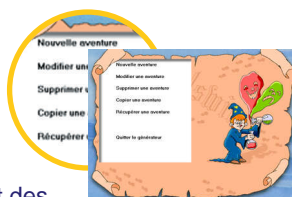
4.1.1 - Généralités

Pour créer ou modifier une aventure cliquez sur "Créez vos aventures" et inscrivez votre code utilisateur. Chaque créateur a son propre répertoire de travail auquel est associé un code utilisateur unique pour sauvegarder ses aventures et exercices.

Après saisie de votre code, un menu s'affiche. Vous pouvez choisir entre les fonctions : Nouvelle, Modifier, Copier, Récupérer et Supprimer une aventure.



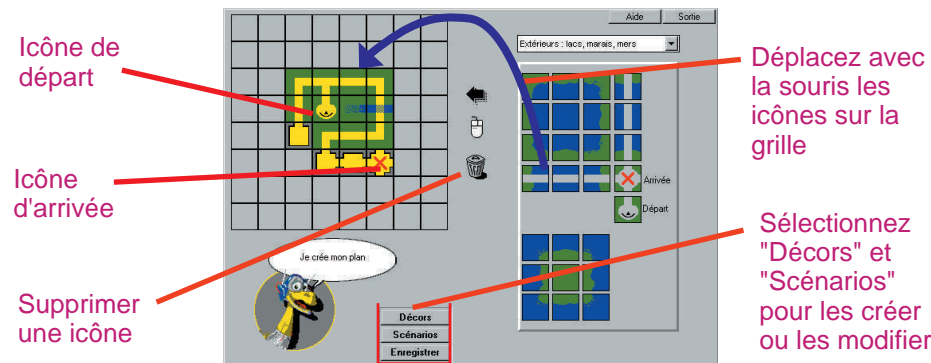
Pour jouer avec les aventures que vous avez créées, cliquez sur la fonction "Jouez" de l'interface puis sur "Nouvelle partie" et "Jouez avec les aventures que vous avez créées" (cf chapitre 2). Votre code utilisateur vous sera demandé afin d'afficher vos aventures.



Chaque aventure comprend un plan, des décors, un scénario et des exercices.

4.1.2 - Créer ou modifier le plan d'une aventure

Au cours d'une aventure, le joueur se déplace sur un plan composé d'icônes. Initialement ce parcours est invisible, les cases du plan apparaissent au fur et à mesure que le joueur progresse. Pour réaliser une aventure, construisez le plan avant de créer les décors et le scénario.



CRÉER LE PLAN D'UNE AVENTURE

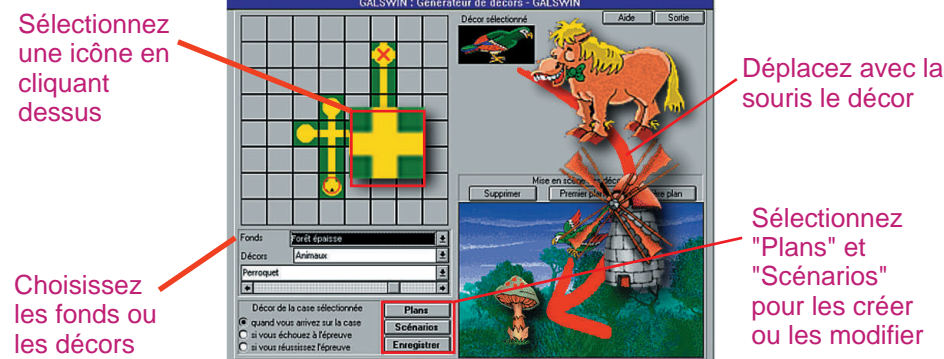
Ces icônes sont les éléments pour réaliser un plan. Le déplacement du joueur est possible sur ceux en jaune sur la grille. Cliquez sur une icône, puis sans lâcher le bouton de la souris, déplacez-la sur la grille.

Placez les icônes des cases Départ et Arrivée, endroits du plan où débute et se termine une aventure. Elles sont indispensables pour qu'une aventure soit possible. Reliez-les par des chemins ou des couloirs en réalisant intersections et bifurcations.

4.1.3 - Créer ou modifier les décors d'une aventure

Ce module permet d'attribuer des décors à une aventure en choisissant dans des bibliothèques d'images.

Sélectionnez une icône du plan pour lui affecter des décors. Choisissez une image dans la liste des fonds. Elle s'affiche en bas à droite. Sélectionnez un décor et positionnez-le sur l'image de fond. Cliquez sur le décor, puis sans lâcher le bouton de la souris, déplacez-le sur le fond.



PLACER LES DECORS D'UNE AVENTURE

Les types des décors sont des extérieurs, des intérieurs, des objets, des animaux et des personnages. Sélectionnez le type des décors en cliquant dans la liste des décors (animaux). Choisissez dans la liste du dessous le décor (cheval).

Lorsqu'une case du plan a une épreuve, trois images différentes peuvent être créées. Elles caractérisent trois situations : "Quand vous arrivez sur la case", "Si vous réussissez l'épreuve" et "Si vous échouez à l'épreuve". Sélectionnez le type de situation de la case dans le menu en bas à gauche.

Si aucune épreuve n'est associée à une case, le joueur peut la traverser ou choisir une direction. Une seule image est donc nécessaire, celle de la situation "Quand vous arrivez sur la case".

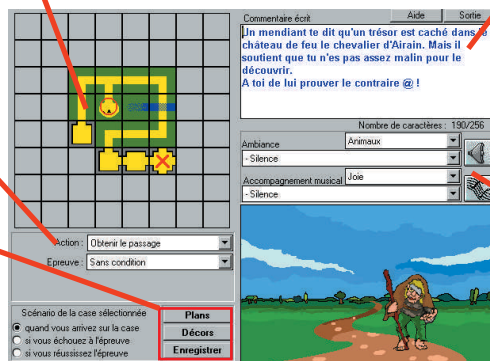
4.1.4 - Créer ou modifier le scénario d'une aventure

Ce module permet d'ajouter ou de modifier des commentaires écrits, des musiques et surtout des épreuves sous forme d'exercices. Sélectionnez une icône du plan pour lui affecter des textes, des musiques et une épreuve. Sélectionnez le type d'action en cliquant dans la liste des actions (Obtenir le passage). Choisissez dans la liste du dessous l'épreuve.

Sélectionnez une icône en cliquant dessus.

Affectez une épreuve à une case de l'aventure

Sélectionnez "Plans" et "Décors" pour les créer ou les modifier



Saisissez dans cette zone, les textes de l'aventure. Ils décrivent les endroits visités et les situations rencontrées.

Vous pouvez ajouter des accompagnements musicaux ainsi que des bruits d'ambiance.

DÉFINIR LE SCÉNARIO D'UNE AVENTURE

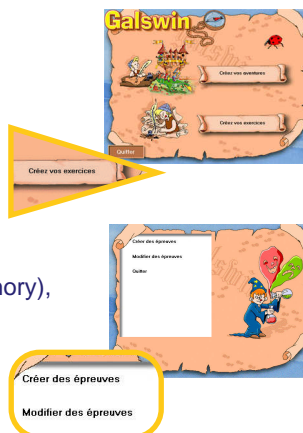
Pour quitter le module cliquez sur "Sortie" en haut à droite et enregistrez l'aventure. Par défaut, des contenus d'exercice lui seront affectés. Mais vous pouvez créer et affecter les contenus de votre choix à cette aventure.

4.2 - Créer des épreuves

Pour créer des exercices cliquez sur "Créez vos exercices" et inscrivez votre code utilisateur (cf. paragraphe 4.1.1). Un menu s'affiche, vous pouvez choisir entre les fonctions: Créer des épreuves, Modifier des épreuves, Supprimer des épreuves.

4.2.1 - Créer des épreuves

Choisissez le descriptif de l'épreuve : type (exemple Memory), la matière, le niveau et le créateur. Cliquez ensuite sur "Créer" et la fenêtre de saisie de l'épreuve s'affiche (Memory). Remplissez le contenu de l'exercice et cliquez sur le bouton "Ok" pour l'enregistrer. Vous pouvez l'affecter à une aventure, mais ce contenu apparaîtra dans le jeu uniquement si le type de l'exercice existe dans celle-ci.



4.2.2 - Modifier des épreuves

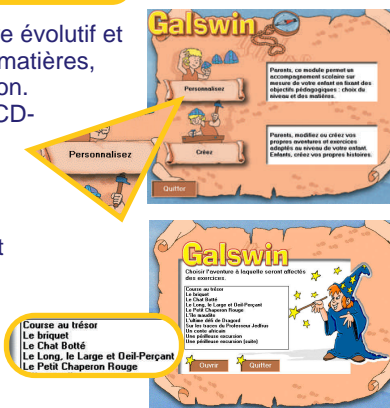
Cliquez sur "Modifier des épreuves". Une fenêtre de recherche d'épreuves s'affiche. Sélectionnez les critères de recherche : type, matière, niveau et créateur. Cliquez sur "Recherchez" et la liste des épreuves trouvées s'affiche. Sélectionnez une épreuve et cliquez sur "Modifier". La fenêtre de saisie de l'épreuve s'affiche avec le contenu. Modifiez-le et cliquez sur le bouton "Ok" pour l'enregistrer.

4.3 - Personnaliser une aventure

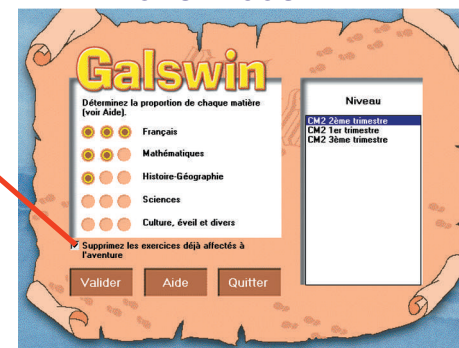
Ce module permet un accompagnement scolaire évolutif et sur mesure grâce au choix d'objectifs pédagogiques (matières, niveaux) et à des outils de sélection simples d'utilisation. Il permet de changer les exercices des aventures du CD-Rom ou celles que vous avez créées afin que l'enfant puisse rejouer avec, mais avec des épreuves et des contenus différents.

Pour activer ce module, cliquez sur "Personnalisez" et inscrivez votre code utilisateur. Sélectionnez ensuite l'aventure dont vous désirez modifier les exercices.

Cliquez sur "Ouvrir", la fenêtre suivante s'affiche :



MODULE SOUTIEN



Si vous souhaitez conserver les exercices contenus dans l'aventure, décochez cette option.

Dans cet exemple on a :

50% Français

35% Maths

15% Histoire Géographie

0% Sciences

0% Culture, éveil et divers

Le choix des exercices se fait suivant deux critères : le niveau et les matières. Sélectionnez le niveau dans la partie droite de la fenêtre. Pour les matières, cochez les pastilles de chaque matière. Plus vous cochez de pastilles plus la matière sera présente par rapport aux autres, dans l'aventure. Pour jouer avec les aventures conçues avec ce module, cliquez sur la fonction "Jouez" de l'interface puis sur "Nouvelle partie" et "Jouez avec les aventures que vous avez créées" (cf chapitre 2). Votre code utilisateur vous sera demandé afin d'afficher vos aventures.

5 - ÉCHANGER VOS AVENTURES PAR MODEM

Galswin possède un module d'échange par modem permettant de dialoguer avec des utilisateurs de tous les pays.

Si un enseignant crée une aventure avec des exercices sur sa région, il peut distribuer ses aventures par B.B.S ou Internet. Différentes personnes pourront les télécharger et les proposer à des enfants ou des élèves. La présence d'un CD-Rom Galswin étant seule nécessaire pour jouer avec ces aventures.

Galswin On-line regroupe Galswin B.B.S et Galswin Internet. Le B.B.S ne nécessite aucun abonnement de communication, seul un modem connecté à un ordinateur est nécessaire.

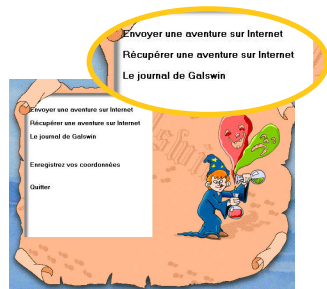
Pour accéder à ces modules, cliquez sur "Echangez par modem".

Galswin On-line permet de distribuer ou télécharger des aventures, d'échanger des informations avec des parents et des pédagogues.

Vous pouvez stocker vos aventures. Elles seront ainsi à la disposition des pédagogues et des parents qui les téléchargeront et joueront avec.

Pour charger les modules On-line, cliquez sur "Galswin B.B.S" ou "Galswin Internet" de l'interface de Galswin. Inscrivez votre code utilisateur (cf. paragraphe 4.1.1)

Après saisie de votre code, un menu s'affiche. Vous pouvez choisir entre différentes fonctions. Le menu des deux modules d'échange est identique.



- Envoyer une aventure : une fenêtre de communication apparaît, la connexion s'établit automatiquement. Sélectionnez une aventure que vous avez créée et transférez-la.

- Récupérer une aventure : le programme recherche les aventures disponibles. Sélectionnez-en une en cliquant sur son titre. L'aventure est transférée automatiquement.

- Le journal de Galswin : cette fonction permet de recevoir du courrier électronique, de participer à des conférences entre utilisateurs de Galswin...

6 - ILS ONT APPRECIÉ

Galswin a obtenu depuis ces trois dernières années les distinctions les plus importantes de sa catégorie, **PRIX MÖBIUS ÉDUCATION** et le **LABEL ÉDUCATION NATIONALE** comme logiciel d'intérêt pédagogique. Ces reconnaissances soulignent un contenu pédagogique approprié à l'élève, des outils de personnalisation et de création d'aventures et d'exercices pour les professeurs et la possibilité de les échanger avec Internet.

| | Famille Magazine | 60 Millions de Consommateurs | Le Monde | L'Express | Génération PC |
|-------------------------|------------------|------------------------------|----------|-----------|---------------|
| Galswin | ★★★★ | ★★★ | ■■■ | ★★ | ★★★★★ |
| Adi | ★★ | ★★★ | ■■■ | ★★ | ★★★★ |
| Atout Clic | ★★ | ★★ | | ★★ | ★★★★ |
| Graines de Genie | ★★★ | ★★ | ■■ | | ★★★★ |
| Tim 7 | ★★★★ | | ■■ | | ★★★★★ |

Comparatif des CD-Roms éducatifs testés par les magazines.

Côté presse

L'Express

"Les enfants qui aiment vivre des aventures se régaleront... Le prétexte est astucieux, car en réalité, pour mener l'histoire à son terme, ils doivent traiter toutes sortes d'exercices ayant trait au programme de l'année..."

Le Monde

"...nous avons particulièrement mis en valeur les quelques éditeurs qui, tels Integral Media (série Galswin, du CP à la 3ème), offrent la possibilité de paramétrer et de créer ses propres histoires..."

60 Millions de consommateurs

"Ces CD-Roms sont parmi ceux qui ont le plus intéressés les enfants et les enseignants (...). Le point fort est l'appel à la créativité des enfants (...). Ils donnent des résultats pédagogiques intéressants."

Famille Magazine

"Le jeu de rôle éducatif existe, Galswin en est la preuve. (...) le contenu pédagogique est d'une réelle qualité."

CD-ROM Magazine

"L'efficacité pédagogique prend une tournure véritable ludique (...) un système efficace pour que le soutien scolaire ne soit pas une corvée. Point fort majeur, le contenu !"

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de l'orientation, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précaution à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

