

T07

M05

Français

AIDE A LA LECTURE (II)

CP/CE

Michel Bussac, Olivier Rozenkranc, Michelle Claudé.

cedic/nathan



Couverture : Graphir 111
ISBN 2-7124-4013-7

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Sommaire

Avant-propos 5

Comment utiliser votre logiciel Nathan 6

RADAR

Scénario d'utilisation 11

Contexte pédagogique 17

Possibilités d'adaptation 20

Renouvellement des textes 21

Fiche d'activités 22

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette 24

Annexe 2 : Banque de données pour vos textes 29

PÊLE-MÊLE

Scénario d'utilisation 33

Contexte pédagogique 37

Possibilités d'adaptation 40

Renouvellement des textes 42

Fiche d'activités 43

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette 47

Annexe 2 : Banque de données pour vos textes 51

Quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant 55

La boîte « Logiciels Nathan Ecoles » contient :

- Une cassette A présentant le programme RADAR (en début de bande), suivi de quatre séries de listes de mots enregistrés et d'un deuxième programme : l'ÉDITEUR DE RADAR qui vous permet de créer vos propres listes.

Côté vert : TO7

Côté rouge : MO5



- Une cassette B présentant le programme PÊLE-MÊLE (en début de bande), suivi de quatre séries de textes enregistrés et d'un deuxième programme : l'ÉDITEUR DE PÊLE-MÊLE qui vous permet de créer vos propres textes.

Côté vert : TO7

Côté rouge : MO5



- La présente brochure.



Résumé des commandes :

- Pour charger le logiciel de la cassette dans votre micro-ordinateur, frappez :

R U N " ENTREE

- Pour donner une réponse, frappez *votre réponse*, puis

ENTREE

- Si vous voyez sur l'écran :



, alors il vous faut appuyer sur une touche



, alors il vous faut pointer le crayon optique.

- Pour interrompre une activité, frappez : **RAZ**

Avant-propos

Votre logiciel Nathan Écoles s'adresse aux enfants d'aujourd'hui pour qui apprendre devient une activité permanente. Il associe donc travail, plaisir, action et vise à développer la réflexion, à entraîner aux mécanismes fondamentaux, à soutenir l'acquisition des connaissances de base. Tout cela, dans le cadre des programmes scolaires.

Les logiciels Nathan Écoles, conçus par des animateurs et des pédagogues confirmés, ont été étudiés et testés auprès d'une cinquantaine de classes. Cette expérimentation a permis d'obtenir des outils souples, efficaces et adaptés à vos besoins.

Les logiciels Nathan sont très faciles à utiliser : le *résumé des commandes* en page 4 suffit pour démarrer. Ensuite, une lecture approfondie de ce livret vous permet d'exploiter progressivement toute leur richesse. Il contient en effet pour chaque activité un *scénario d'utilisation*, des *exercices* pour compléter et préparer le travail avec l'ordinateur, et des *conseils pédagogiques*.

Les logiciels Nathan sont adaptables selon l'âge, le niveau des enfants et les objectifs poursuivis. En fin de livret, *quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant* vous guideront pour mener à bien cette adaptation.

Il vous reste à placer la cassette dans le lecteur, suivre le mode d'emploi en page 6 et regarder les enfants...

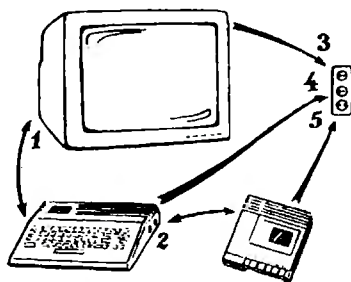
... ils ne tarderont pas à vous entraîner eux-mêmes vers les objectifs que vous leur aurez choisis.

Comment utiliser votre Logiciel Nathan

1. Mise en route du matériel

Branchez et allumez dans cet ordre :

- l'écran de télévision,
- le lecteur de cassettes,
- le TO7 (avec sa cartouche BASIC) ou le MO5.



2. Préparation de la cassette et du lecteur

- Placez la cassette dans le lecteur.
- Rembobinez la bande : (touche ◀◀).
- Appuyez sur la touche de lecture : (touche ▶).

3. Chargement du logiciel

Frappez :

R U N puis **ENTREE** .

4. Déroulement de l'activité

Titre

Lorsque la *page titre* est affichée à l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche.

Menu

Lorsque la *page menu* est affichée, vous avez le choix entre plusieurs niveaux de difficulté. Tapez le numéro du niveau choisi.

Activités

Répondez aux questions :

- soit en frappant sur une seule touche,
- soit en frappant successivement sur plusieurs touches, puis sur **ENTREE**,
- soit en appuyant sur le bout du crayon,
- soit en pointant le crayon à un certain endroit de l'écran.

Bilan

Lorsque la *page bilan* est affichée à l'écran, vous pouvez recommencer l'activité ou vous arrêter. Frappez :

E pour « encore » ou **F** pour « fin ».

Si vous voulez en savoir plus...

Mise en route

— Si le micro-ordinateur que vous utilisez est le TO7, vous savez qu'une première « page » apparaît à l'écran lors de la mise en route. Si vous appuyez alors sur la touche **2** (et si tout est en place du côté du lecteur de cassettes), le programme enregistré sur la cassette se charge dans la mémoire du TO7. Mais vous pouvez aussi appuyer sur la touche **1** et l'ordinateur attend vos ordres énoncés en BASIC.

— Voici quelques ordres BASIC utiles, valables sur MO5 et TO7

R U N **ENTREE**

charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur et l'exécute.

L O A D **ENTREE**

charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur.

R U N **ENTREE**

provoque l'exécution par le micro-ordinateur du programme présent dans sa mémoire.

Ce dernier ordre est à utiliser lorsqu'un programme a déjà été chargé et a été interrompu (le message « OK » est alors affiché à l'écran) pour relancer l'exécution du même programme.

Préparation de la cassette...

Si le logiciel que vous voulez utiliser est enregistré, par exemple; à partir du numéro de compteur 50, alors mettez le compteur à 0 et appuyez sur la touche « avance rapide », jusqu'au numéro de compteur 49.

A l'affichage de la page menu...

Si vous frappez sur la touche **ACC** , vous lirez quelques informations utiles lors de votre première utilisation du logiciel.

Pour interrompre l'exercice, vous pouvez, à tout moment, frapper la touche **RAZ** . La « page bilan » apparaît alors sur l'écran.

A l'affichage de la page bilan...

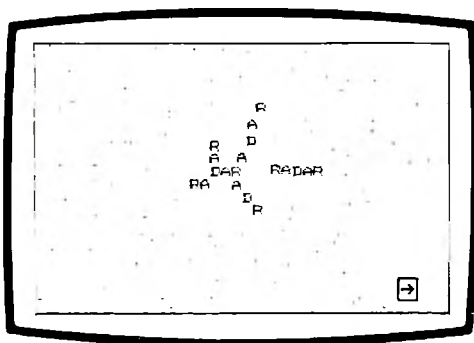
Si vous avez branché une imprimante et si vous voulez imprimer votre « bilan », frappez **I** , puis votre nom et la date.

Si vous avez frappé "FIN", vous devez confirmer ce choix. En effet, le programme est effacé de la mémoire après ce choix.

Radar

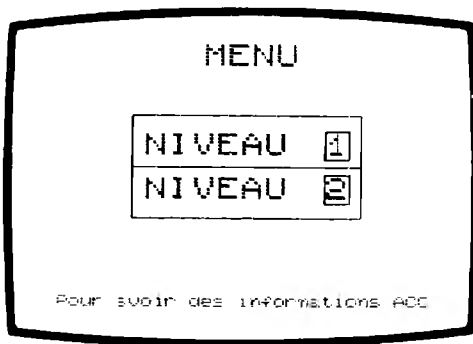
Activité pour un utilisateur.

Objectif : Entraînement à la reconnaissance et à la distribution des signes. (Stimuler l'attention, augmenter la mémoire immédiate, repérer les indices fins, différencier les écritures difficiles.)

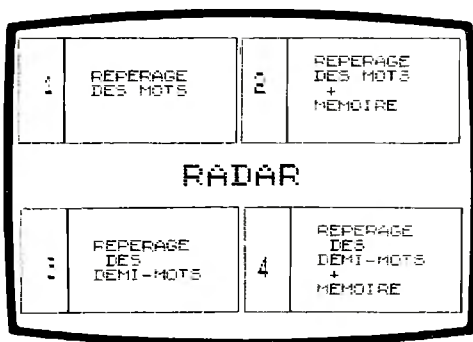


Scénario d'utilisation

— Après l'affichage de la première page, un menu vous propose :

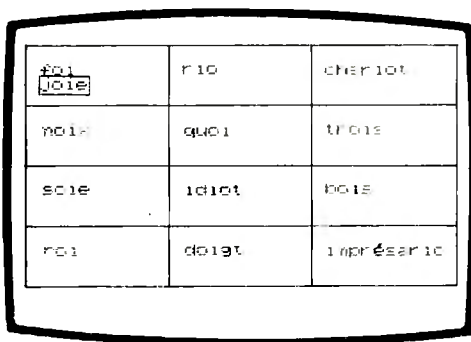


Un deuxième menu présente quatre types d'activités :



1. Repérage de mots

Un tableau de six ou douze cases, selon votre choix, apparaît. Il se remplit de mots (ou de lettres). En haut et à gauche, un mot témoin apparaît une fraction de seconde.



Si vous repérez la présence de ce « *mot témoin* » dans le tableau, déplacez-le à l'aide des flèches de direction jusque dans la case


où il est censé se trouver. Puis tapez **ENTREE** si vous estimez être dans la bonne case.

| | | |
|------|-------|------------|
| foi | rio | chariot |
| noix | quoi | trois |
| sole | idiot | bois |
| roi | doigt | impresario |

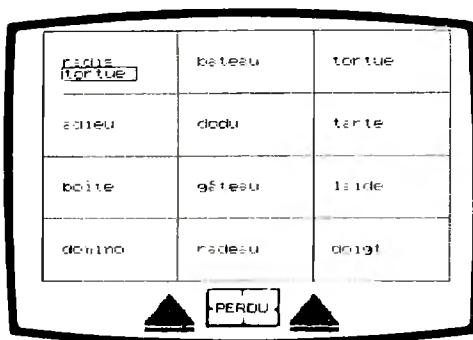
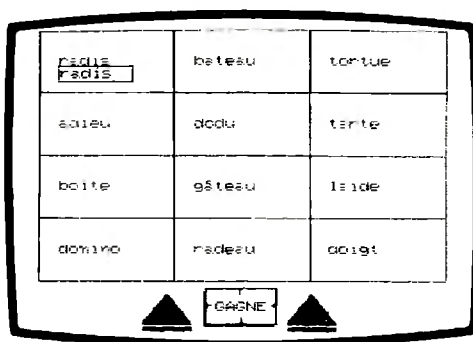
Si c'est juste, une musique de réussite se fait entendre et le message **GAGNÉ** est affiché.

Si c'est faux, une musique d'échec se fait entendre accompagnée du message **PERDU**.

Il peut arriver que le mot se trouve plusieurs fois dans le tableau (pas plus de trois fois). Dans ce cas, le message **GAGNÉ** n'apparaîtra que lorsque toutes les cases concernées auront été validées.

Mais, à l'opposé, il peut arriver que le mot recherché ne s'y trouve pas. Dans ce cas, pour gagner, il faut appuyer sur la touche 

Si l'on se trompe, le message **PERDU** s'affiche et l'on passe à la grille suivante.



2. Repérage de mots qui s'effacent

Un tableau de six ou douze cases, selon votre choix, apparaît. Il se remplit de mots (ou de lettres). Une fois le tableau rempli, vous pouvez le mémoriser pendant le temps que vous voulez. Dès que vous appuyez sur une touche, les mots s'effacent.

En haut et à gauche, un mot témoin apparaît.


Si vous avez repéré la présence de ce mot témoin dans le tableau, déplacez-le à l'aide des flèches de direction jusque dans la case où il est censé se trouver. Puis tapez **ENTREE** si vous estimez être dans la bonne case.

Si c'est juste, une musique de réussite se fait entendre et le message GAGNÉ est affiché.

Si c'est faux, une musique d'échec se fait entendre accompagnée du message PERDU.

Une aide est possible. Placez le mot témoin dans la ligne où vous souhaitez effectuer un repérage : appuyez sur la touche **ENTREE** , les mots de cette ligne apparaissent en flash. Chaque utilisation de cette aide est comptabilisée en bas de l'écran.

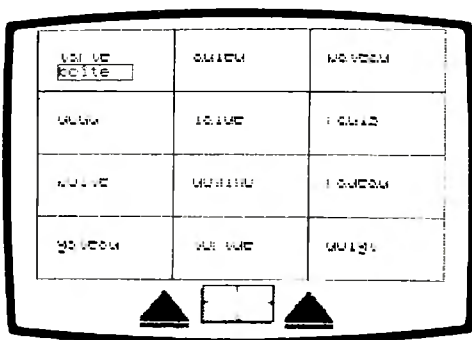
Il peut arriver que le mot se trouve plusieurs fois dans le tableau (pas plus de trois fois). Dans ce cas, le message GAGNÉ n'apparaîtra que lorsque toutes les cases concernées auront été validées.

Mais, à l'opposé, il peut arriver que le mot recherché ne s'y trouve pas. Dans ce cas, pour gagner, il faut appuyer sur la touche  .

Si l'on se trompe, le message PERDU s'affiche et l'on passe à la grille suivante.

3 et 4. Repérage de demi-mots

Le déroulement de ces deux activités est identique aux précédents. Cette fois les mots sont présentés sans leur partie supérieure : de cette façon le repérage s'effectue sur des indices plus fins (cf. *Contexte pédagogique*).

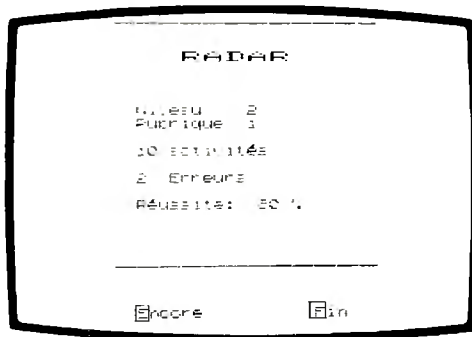


La session comprend une suite de dix tableaux.

Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez votre bilan qui indique :

- le niveau et l'activité choisis,
 - le nombre d'erreurs commises,
 - une note en pourcentage de réussite,
- et éventuellement : — le nombre d'aides obtenues,
— le temps de réponse de l'élève.



Si vous souhaitez l'imprimer, tapez **1** puis indiquez votre nom et la date. L'impression suit automatiquement.

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

Les recommandations insistent particulièrement sur les « *exercices d'entraînement intensifs portant (...) sur l'éducation de l'attention orthographique* ».

« *Les acquisitions d'ordre orthographique sont étroitement associées à l'apprentissage de la lecture (...).* »

Les objectifs de ces activités visent à faire observer les mots ou des ensembles de lettres de façon à en repérer les traits distinctifs.

B. Conseils pédagogiques

RADAR est un logiciel d'aide à la lecture. Ici l'accent est mis sur la discrimination perceptive et la mémoire.

Ces deux objectifs sont complétés par celui d'un entraînement à l'exploitation visuelle que permet la présentation en tableaux des différentes graphies. Les différences minimales entre les mots sont repérées instantanément. Devenu sensible à la présence ou à l'absence d'indices linguistiques, l'enfant sait utiliser ces informations pour comprendre plus vite et plus efficacement le message proposé.

Repérage simple de mots entiers (exercice 1)

L'objectif de l'activité est double :

- Entraîner l'attention à une graphie particulière (celle du mot témoin) qui est présentée dans un laps de temps très limité.
- Entraîner l'exploitation scrupuleuse de la série présentée, grâce au déplacement du curseur sur le tableau et à la présence de 0 à 3 mots à identifier.

La durée d'apparition du mot témoin peut être laissée à la discrétion de l'utilisateur (cf. *Possibilités d'adaptation*).

Repérage de mots avec mémorisation (exercice 2)

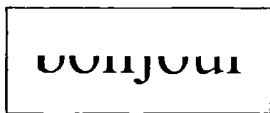
Cette activité, d'un niveau de difficulté supérieur à la précédente, ajoute à l'effort d'attention aux différents indices graphiques présentés, celui de leur stockage dans la mémoire à court terme, stockage d'autant plus précis qu'il doit s'accompagner de la localisation de ces graphies sur le tableau.

L'effort de concentration demandé par cette double démarche apparaît donc comme le principal objectif de cet entraînement à la lecture.

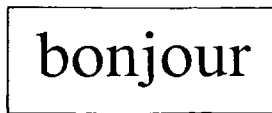
En cas de difficulté, l'aide apportée par la possibilité d'obtenir la vision d'une ligne en trois flashes allant de la gauche vers la droite contribue d'une autre façon à maintenir l'effort d'attention. Il s'y ajoute un entraînement du déplacement de l'œil sur la ligne en trois points de fixation.

Repérage de demi-mots (exercices 3 et 4)

Les mots présentés dans le tableau ne présentent que leur jambage inférieur. Ce gommage volontaire vise à accroître l'effort perceptif. Ce type d'activité constitue un entraînement efficace au processus de lecture rapide. En effet, nous n'avons pas besoin du contour complet de chaque caractère pour reconnaître le mot. Il nous suffit de quelques indices pour le « voir ». Dans un texte, nous anticipons constamment la signification à partir de la silhouette des mots. Les expériences d'E. Javal rapportées par F. Richaudeau (*La Lecture rapide*, Retz) sont à cet égard significatives :



bonjour



bonjour

« Seule une faible partie de l'information nécessaire à la compréhension écrite vient de ce qui est effectivement écrit », souligne le psycho-linguiste américain Franck Smith. L'acte de lecture s'apparenterait à ces jeux où l'on doit reconstituer des mots à partir de fragments de lettres ou de lettres mal formées. Plus le nombre d'indices nécessaires à cette reconnaissance est faible, plus rapide est la lecture. Mais la sûreté de ce mécanisme repose, à la

base, sur une discrimination précise, exacte des fragments significatifs ainsi que sur la capacité d'une représentation mentale instantanée de la totalité de la graphie. Les exercices 3 et 4 de RADAR, sous forme d'un jeu analogue au Kim, ont pour but d'entraîner la perception et la mémoire dans cette activité de prévision d'une graphie.

Pourquoi un tel entraînement sur ce qui ne constitue qu'une partie de l'acte de lecture ? La lecture exige des milliers de déchiffrages, source de fatigue. Si l'effort est faible, si la concentration n'est pas suffisante, l'impression de fatigue et d'ennui surpasse le plaisir de lire, le rythme de la lecture s'en trouve diminué. « *Pour améliorer la performance, c'est sur la compétence qu'il faut agir : pour cela des exercices sont nécessaires, des exercices précis et difficiles, plus difficiles même que ne l'exige la performance (on sait que le sportif qui doit, en compétition, courir sur 20 km fait de l'entraînement sur 40 km et que son entraînement ne se borne pas à courir)* » (E. Charmeux, *La Lecture à l'école*, Cedic).

C. Déroulement standard

Il est préférable de considérer RADAR comme un moyen d'entraînement individuel. Ceci afin de favoriser la concentration de l'utilisateur.

L'utilisateur fixe son niveau d'exercice, sachant qu'il y a un échelonnement des difficultés entre les deux niveaux et les quatre types d'activités proposées.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez : — modifier les paramètres de fonctionnement
— choisir votre série de données
— entrer vos propres données

Modification des paramètres de fonctionnement

Après choix de l'option, celle-ci est valable pour la durée de l'exercice uniquement.

Le choix de ces différentes options, combiné avec celui du niveau (six ou douze cases) permet de multiplier les objectifs pédagogiques assignés à l'exercice. C'est au formateur qu'il revient d'établir ses choix en fonction des listes qu'il crée. Le paramètre vitesse permet de prendre en compte le temps de réponse de l'élève. Le résultat n'est pas exprimé en secondes mais en valeur numérique à partir de 1.

Choix des séries de données

Se reporter au déroulement standard pour l'explication de cette procédure. L'Annexe I vous présente la reproduction intégrale des quatre séries avec l'explication des objectifs pédagogiques recherchés.

Entrée de vos propres données

Saisie des mots : elle est guidée et n'offre pas de difficulté. Vous choisissez le nombre de séries de mots que vous voulez pour une activité. Le déroulement proposé en offre dix, ce qui est un maximum.

Dans chaque série, vous entrez douze mots et un mot témoin. Ce mot témoin peut apparaître plusieurs fois sur le tableau ou pas du tout. C'est à vous de décider. La longueur des mots ne doit pas dépasser dix caractères.

Vérification : elle s'effectue, selon les modalités décrites, en fin de livret (cf. *Quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant*). Toute correction est possible.

Enregistrement et lecture : modalités décrites en fin de livret.

Renouvellement des textes

Chacun peut assigner à ce logiciel les objectifs de son choix : révision de vocabulaire, repérage de silhouettes sans signification, entraînement de la mémoire, etc.

Toutefois, RADAR se prêtant particulièrement à la discrimination, voici un tableau de graphies présentant des difficultés particulières, à partir desquelles vous pourrez concevoir vos listes.

Oppositions graphiques :

| | |
|--------------|-------------------|
| OI et IO | roi-trio |
| EI et IE | ncige-tiède |
| OIN et ION | coin-pion |
| AIN et IAN | pain-pliant |
| IEN et EIN | mien-peint |
| IEL et EIL | ciel-soleil |
| EUIL et UEIL | chevreuil-orgueil |

Graphies proches :

| | |
|-------|------------|
| p - d | pas dans |
| d - q | dans quand |
| q - p | quand pan |
| p - b | plan blanc |

Graphèmes particuliers :

| | |
|------|-------------|
| sh | short |
| er | cancer |
| oo | football |
| ium | uranium |
| iu | Marius |
| psy | psychologue |
| gg | toboggan |
| etc. | |

Nous vous proposons en Annexe 2 une banque de données vous permettant de réaliser tout de suite vos propres listes.

Fiche d'activités

Voici des suggestions d'activités qui vous permettent de préparer ou de prolonger l'utilisation de RADAR, dans un processus éducatif centré sur la formation du jeune lecteur.

Exercice 1

Avec dessins non représentatifs (formes géométriques).

Les enfants reproduisent un quadrillage proposé au tableau (les cases du quadrillage sont vides). Le maître exécute un dessin (forme géométrique ou autre) devant les enfants, ceux-ci doivent l'observer et le mémoriser dans un premier temps, le quadrillage est ensuite caché. Les enfants devront alors reproduire le même dessin au même endroit dans leur propre quadrillage. Le quadrillage de départ est enfin redonné pour permettre aux enfants d'effectuer des comparaisons avec ce qu'ils ont retenu. Le maître exécute alors un autre dessin dans une autre case en prenant soin de graduer la difficulté au fur et à mesure du déroulement de l'exercice.

Classement de mots d'après les graphies observées.

A partir d'un texte, d'une liste de mots proposée ou encore de mots trouvés par l'enfant, la consigne sera de classer les mots dans des colonnes en fonction de la similitude de leurs graphies. Ce type d'exercice dans une classe devra être adapté à la progression d'apprentissage ou de révision des graphies. On pourra avec cet exercice travailler soit sur les différentes graphies d'un même son, soit sur des graphies proches (le même travail pourra être fait avec le logiciel par la saisie de fichiers correspondants).

Exemple :

Classer les mots suivants :

une noix - un trio - un piano - un poids - quoi - Rio

On voit OI

une noix

un poids

quoi

On voit IO

un trio

Rio

Exercice 3

Classement de mots d'après les phonies et les graphies.

A partir d'une liste de mots de la classe, faire classer selon les critères suivants :

| | j'entends [p] | je n'entends pas [p] |
|------------------------------|---------------|----------------------|
| je vois la lettre -p- | papa | loup |
| je ne vois pas la lettre -p- | obtenir | merci |

Exercice 4

Jeux graphiques sur la silhouette des mots et leur « forme » : à partir d'un texte, d'une liste des mots de la classe, on recherche les mots maigres, efflanqués, joufflus, à charnière, etc. Les élèves sont ensuite invités à les dessiner, les peindre, les construire en volume.

Exercice 5

Le type de lecture suivant pourra être proposé aux enfants :

| | |
|-------------|-------------------------|
| Le muguet, | je les prête à Nicolas |
| Le caviar, | elle est pour Carlo |
| Mes jouets. | c'est pour Anicet |
| Cette moto, | je le garde pour Edgar. |

Une première prise de connaissance silencieuse et individuelle du texte sera faite par les enfants. Collectivement, la règle de lecture sera découverte et commentée « muguet » rime avec « Anicet », on lira « le muguet. c'est pour Anicet ». Ensuite il faudra chercher avec quel mot rime « caviar » pour pouvoir reconstituer la phrase suivante. Enfin on pourra proposer aux enfants une lecture à haute voix au cours de laquelle ils seront chronométrés (la consigne sera alors de mettre le moins de temps possible pour tout lire).

On peut placer ces trois phrases dans n'importe quel ordre. La signification du message n'en sera pas altérée pour autant. La mémoire sera ici encore le seul recours de l'enfant.

ANNEXE 1 : Reproduction des listes de mots sur la cassette

| SÉRIE NUMÉRO 1 : Oppositions graphiques | | | | | | | | |
|--|---|------------|---|--|-------|---|---|-----------|
| liste | Mots | Mot témoin | | | | | | |
| 1 | bois doigt foi roi noix idiot rio chariot soie impresario trois quoi | joie | 4 | scine sienne soupière manière reinc peine pierre fier lièvre scize tiède hier | peine | 7 | réveil solcil accueil cercueil écueil cueillir écureuil chevreuil cèil bouvreuil fauteuil orgueil seuil | chevreuil |
| 2 | main pain souriant liant grain pain train pain demain poulin souriant fortifiant | pain | 5 | rien teint sébastien peintre sien rien bien chicn feinte patient rien teint | rien | 8 | lapin manie brun nu long nos ange nage en ne nue numéro | nu |
| 3 | coin loin lion impression groin foin point pointu pion | point | 6 | ciel soleil miel vieil fiel ciel vielle abeille ciel orteil | ciel | 9 | il lune Ulysse laver aller lavabo alors olive laver allée balle | larme |

| | | | | | | | | |
|--|--|-------|---|--|---------|---|---|---------|
| 10 | cri cire cru créer croix prise pire trac tac crac tac barque | cire | 3 | tricot cargo garage alice coude casquette garage tricot colline cigale calme cigale | coussin | hache jouet pêche louche jeu poche mouchoir | | |
| SÉRIE NUMÉRO 2 : Graphies proches | | | 4 | farine fille avoine ville fille volcur falaise farine fille film laver avoine | film | 7 | poussin pinceau boule bille paille appel habit pape pinceau baille bille | boule |
| liste Mots Mot témoin | | | | | | | | |
| 1 | radeau tortue bateau gâteau adieu domino laide tarte boîte doigt radis dodu | boîte | 5 | zorro zébu souris sortie assiette zoo souris assiette zoo laisse nez | zoo | 8 | tiède dictée tomate datte date texte samedi dictée patte date patte dictée | datte |
| 2 | pinceau robe propre paul bol pile bile pile bol prince épine bol | pile | 6 | chemise jeu julien riche jouet | cruche | 9 | foule avion affiche feuille vieille sifflet avenue vieille affiche | vieille |

| | | | | | | | | |
|--|---|--------|---|---|-------|---|---|----------|
| 10 | vieille sifflet | entrez | 3 | magique moqueur manque | an | 6 | réalité récolte réduction redoubler redouter refroidir récolte rétablir rapidité robuste refléter réchauffer | redouter |
| | guerre coquelicot incapable règle toc - toc aigle beugler cable règle poigné comment bigre | | | orner oser ours oui osier orée âme acier aérer âne ami amer | | | | |
| SÉRIE NUMÉRO 3 : Silhouettes proches | | | 4 | porte portier partir pareil pâle palais pâtre patte partie parler paille pêche | pâte | 7 | quand quart quel quatre quitte port prêt pot poste point poids pied | prêt |
| liste Mots Mot témoin | | | | | | | | |
| 1 | allée aller table cable sable rable châle malle fable caille taille maille | malle | 5 | rangée ramage râper rang ravage repos repas régie rouge rugir risque ronger | rouge | 8 | clown clouer clos clou chou choix chose élé clair chêne cher choc | chou |
| | 2 | | | mensonge musique manque mensonge ménage mécanique marque mariage manquer | | | ménage | |
| 9 | | | | | | 9 | comme commencer comment | commun |

| | | | | | | |
|---|--|------------|---|------------|--|---------|
| | commerce commun . commune communier communion comment comme comme commun | | aquarium opium médium harmonium radium uranium aquarium magnésium aquarium aluminium | | speaker gangster hamster polyester carter hamster scooter | |
| 10 | appel appétit appeler applaudir apporter apprendre approche apprêter appartenir apparaître apparition appeler | appeler | 3 bang ring bing viking footing smoking parking camping footing smoking parking camping | camping | 6 football coordonner cool coopérer boomerang vroom zoo coopérative igloo footballeur footing igloo | igloo |
| SÉRIE NUMÉRO 4 : Mots/graphies difficiles | | | 4 shérif shoot short shampooing shooter cash shoot shampooing short shérif shampooing shérif | shampooing | 7 whisky wagon wapiti awele wcek-end whisky western wagonnet wagon whisky western wagon | whisky |
| liste Mots | | Mot témoin | | | | |
| 1 | azalée pygmée azimut uppercut uranium urticaire xénon typhoïde xiphidion xénophobe xénie azimut | xiphidion | 5 scooter reporter cancer joker Jupiter | gangster | 8 ville fouille rouille maille paille abeille groseille feuille cueille | feuille |
| 2 | aluminium géranium | aquarium | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|-------|---|-----|--|--|
| 9 | abeille rouille abeille noyau tuyau crayon yeux cygne rayon | boyau | 10 crayon tuyau noyau tuyau yeux œil œuf œsophage bœuf | œuf | cœur chœur sœur œuf cœur nœud œuf chœur | |
|---|---|-------|---|-----|--|--|

ANNEXE 2 : Banque de données pour réaliser vos propres listes

Voici quelques suggestions qui vous permettront de réaliser vos propres séries d'exercice sur les graphies proches.

Listes de mots présentant des graphies difficiles :

| | | | |
|---------|-----------|---------|---------------|
| garde | soûler | blouse | léger |
| grade | sauter | blé | telle |
| garder | sauver | blanc | quelle |
| grand | suivre | bleus | |
| gardons | | bas | formation |
| grades | chat | banc | tournage |
| garnir | châle | laid | fromage |
| grandir | chatte | baie | dommage |
| grain | chaton | bluette | formidable |
| groin | chats | | formalisation |
| gand | chiots | roule | formalité |
| gond | chute | roue | formalisme |
| | cher | rouler | format |
| point | chariot | rue | formant |
| pointer | chalet | roué | forme |
| pointes | charrette | route | |
| poing | char | ronger | pour |
| points | | ruses | poids |
| pain | manger | ruine | poire |
| pont | mange | routes | pourpre |
| puis | marge | ronde | pouce |
| puits | manquer | roues | poudre |
| pour | manges | roux | poudrier |
| poux | mangcz | rouge | poule |
| pur | mangeons | | poulet |
| | manque | lecture | poulie |
| souris | manche | lettre | pouls |
| suiwi | mentir | leçon | poupe |
| sourire | manche | lire | poupée |
| soupir | mante | écrire | |
| suiwis | | lente | fête |
| sourd | bleu | lent | hêtre |
| sous | bleuet | légal | mettre |
| sons | blanc | lécher | tête |

| | | | |
|------------|----------|-----------|---------|
| été | bouton | taille | plein |
| têtu | montre | tas | pain |
| titre | montc | entaille | plutôt |
| tête | mouton | râble | trop |
| têtue | montagne | mâle | tempe |
| tester | mouler | câble | taper |
| être | tomber | cartable | steppe |
| veste | tourner | | |
| mettre | mater | lèvre | aller |
| | matin | livre | allons |
| | menthe | lièvre | aller |
| vie | | fièvre | errer |
| vice | croupir | laver | ramer |
| vide | couvrir | lire | danser |
| vidéo | coureur | givre | amer |
| vider | court | vivre | aimer |
| vite | courbe | litre | allée |
| vidoir | concours | titre | allure |
| vif | écrouer | lampe | alerç |
| vigile | crucl | laide | aider |
| vil | courge | laie | |
| vigueur | gourmc | ville | douche |
| ville | courte | vilain | mouche |
| vin | accourir | vile | rouge |
| vieil | | | souche |
| | | | bouche |
| grain | lire | jardin | couche |
| grave | dire | jambe | louche |
| rang | tirer | jaunir | coucher |
| drain | poire | jadis | doucher |
| grandir | dix | jade | mouche |
| danger | soir | jais | douce |
| dragon | faire | argile | doute |
| grange | sire | agir | poutre |
| grand | mire | jardinier | choux |
| craindre | rire | joue | toucher |
| cran | saluer | jard | |
| graver | salir | sage | forme |
| gravement | | | forcer |
| grandement | table | petit | fort |
| | sable | pitiç | trop |
| | fable | peint | sort |
| menton | tablier | tripe | fond |
| montons | tâche | type | |
| monter | | | |

froid
frou
faim
foncer
dort
tort
corps
fontaine

bain
blanc
banc
balcon
ballon
blancheur
sang
camp
lent
banquise
blanc
bâton

gagner
orage
agace
cagette
cageot
rage
cage
mage
sage
vache
manger
lange
sauvage

chat
chaise
chatte
tache
hache
lâche
champ

char
chair
achat
sachet
chaton
chaud
rat
chant

mille
niche
mise
mie
dîme
dite
cime
rime
mine
miner
crime
mener
midi

pleurer
pleuvoir
devoir
pouvoir
vouloir
revoir
avoir
savoir
pousser
plaie
pour
poire

couleur
douleur
couloir
couler
coureur
courir
cou

coup
couper
couper
coulant

vivre
venin
vente
venue
avenue
voir
vernir
tenir
tenu
vertu
venir
voir
virer

tard
part
car
sort
partir
phare
tant
partez
ton
tes
lard
clair
teinter
tiens
tuer

lune
allume
lundi
fume
lunc
enlève
fume
allure

nulle
lutte
louer
somme

école
colle
col
éclopé
cloué
éclos
échelle
escalier
écolier
écouler
collé

chameau
château
chapeau
chant
marteau
drapeau
crapaud
chapiteau
chant
char
chariot
charrier

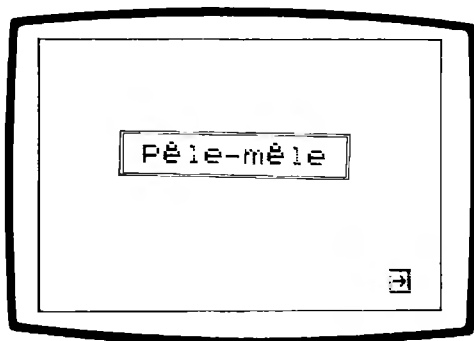
main
mais
nain
moine
aime
mie
manie
aime
naine
aimer
menthe
mâne

| | | | |
|------------|----------|------------|-----------|
| poule | femelle | plage | montrer |
| roule | fameux | mage | montre |
| soule | fendre | manger | mont |
| coule | emmener | nage | monter |
| moule | féminin | planche | monteur |
| poudre | flamme | plage | montoir |
| coudre | fendre | nuage | montrable |
| sourdre | fouiller | lancer | montreur |
| poulet | | plein | montée |
| pouce | vilain | | monte |
| poulie | ville | personne | montant |
| | vil | raisonne | |
| clair | vitc | savonne | jour |
| glace | village | baronne | tour |
| lasse | vieille | Simone | lourd |
| classe | vigne | pardonne | route |
| chasse | visage | consonne | tronc |
| chaleur | vivre | personnage | trou |
| clarifier | vie | | tous |
| clairette | | note | toux |
| | moulin | nom | louer |
| doit | moulinet | mon | four |
| fait | molle | moi | fou |
| faut | meule | montre | tout |
| doigt | moudre | montrer | toute |
| sait | malin | nombre | jonc |
| froid | mai | noix | joindre |
| croit | matin | nous | |
| fuite | mince | noter | |
| furet | mou | noce | |
| dé | | nonce | |
| | doigt | | |
| travailler | froid | fil | |
| tranquille | fort | file | |
| tracasser | fondre | fille | |
| travailler | front | fillette | |
| éveil | fond | filer | |
| ravitailer | foire | filet | |
| traverser | fou | fillette | |
| | loin | fil | |
| ferme | loi | feuille | |
| femme | | fil | |
| ferme | | filial | |

Pêle-mêle

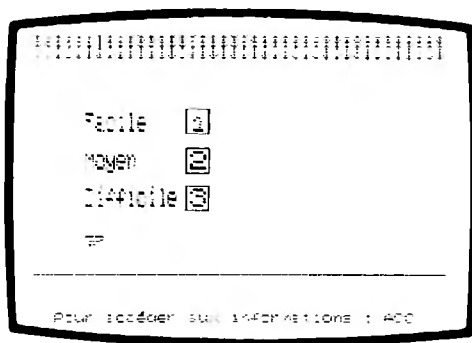
Activité à un ou plusieurs utilisateurs.

Objectif : Améliorer la compréhension de l'écrit en développant l'attention et la reconnaissance des formes qui donnent du sens à la phrase.

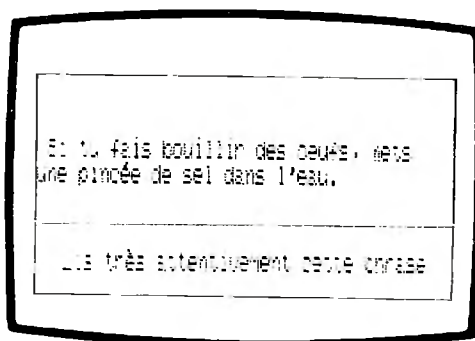


Scénario d'utilisation

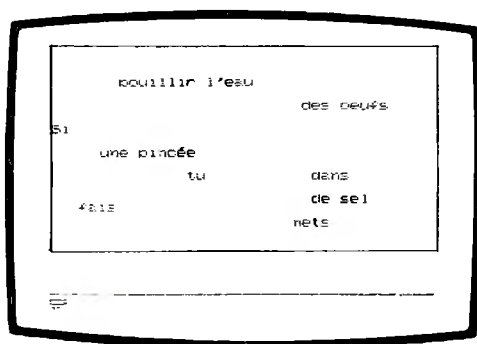
Après affichage de la première page, un menu vous propose :



Sélectionnez votre niveau d'activité.



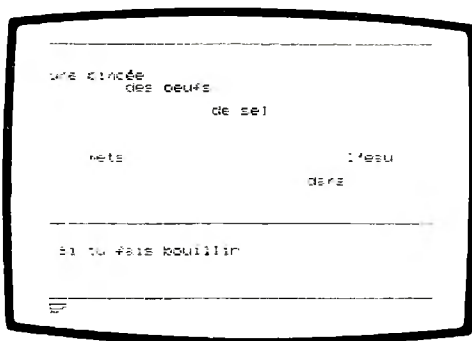
La phrase apparaît en caractères double hauteur pendant un temps limité, suffisant pour une lecture rapide.



Après quelques secondes, les mots s'affichent en désordre dans la moitié supérieure de l'écran. Dans la partie inférieure est réservée l'emplacement où ils viendront se placer au fur et à mesure de la reconstitution.

Pointez le crayon sur ce que vous pensez être le premier mot de la phrase.

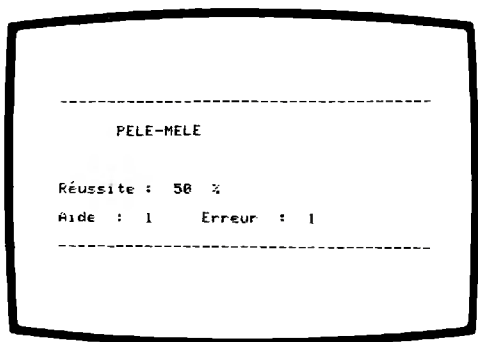
Si c'est le cas, il s'efface et va immédiatement prendre sa place dans les lignes inférieures de l'écran.




Si c'est faux, vous avez une seconde chance. Mais une erreur est comptabilisée. A la troisième erreur, le bon mot va prendre sa place. Une nouvelle erreur est décomptée ainsi qu'une aide (réponse donnée par la machine).

Le bilan indique :

- le nombre d'erreurs commises,
- le nombre d'aides obtenues,
- le pourcentage de réussite,
- la phrase correcte avec indexation des mots sur lesquels une erreur a été commise.



Ce bilan peut être imprimé à la demande (touche )

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

CP-CE :

« La grande affaire est la conquête de la lecture silencieuse. Dans la lecture courante, la compréhension devance l'énonciation mentale ou sonore. Or la lecture silencieuse peut rendre cette anticipation plus aisée. Elle n'intimide pas le jeune lecteur. Elle est spontanée et d'usage constant pour qui sait lire. Enfin elle permettra une initiation aux techniques de la lecture rapide, si nécessaire aujourd'hui. »

Une des compétences primordiales à acquérir en lecture est la maîtrise de l'organisation de l'énoncé. Parmi les activités recommandées par les textes figurent les remises en ordre de phrases ou de textes : *« La reconstitution de texte offre un plus grand intérêt. Il s'agit de retrouver l'énoncé exact d'un texte dont la classe aura d'abord pris connaissance. »*

CM :

« Exercices d'entraînement et activité de communication : reconstitution écrite - immédiate ou différée - d'un texte non appris mais entendu ou vu. »

B. Conseils pédagogiques

PÊLE-MÊLE est un logiciel d'aide à la lecture. On lit une phrase, puis on montre qu'on l'a comprise en étant capable d'en reconstituer l'ordre. Ici l'accent est mis sur l'imprégnation de la langue écrite et de sa syntaxe.

Ce qui est visé à travers cette activité de « démontage » et de « remontage » d'une phrase, c'est l'appropriation des structures du texte. Il ne s'agit pas, à proprement parler, de mémoriser la phrase mais :

- de l'avoir comprise rapidement,
- de s'appuyer sur cette compréhension pour identifier les indices permettant d'attribuer une place et un rôle à chaque mot de la phrase.

Les démarches mises en œuvre

La première stratégie mise en œuvre par l'enfant sera de *mémoriser l'ordre des mots*. Elle ne pourra être la seule car la mémoire de l'enfant sera vite saturée.

Soulignons qu'il devra se souvenir d'un certain ordre :

Il pleut à Paris.

A Paris il pleut.

Ces deux phrases sont valables grammaticalement, mais une seule sera acceptée par l'ordinateur. Dans ce cas, seule la mémoire pourra renseigner l'enfant.

Dans le cas de plusieurs phrases n'ayant pas de lien logique ou chronologique, par exemple :

Il fait beau,

j'aime la campagne au printemps.

la nature est verdoyante,

on peut placer ces trois phrases dans n'importe quel ordre. La signification du message n'en sera pas altérée pour autant. La mémoire sera ici encore le seul recours de l'enfant.

Lecture et compréhension de la phrase : cette seconde stratégie, qui ne pourra être utilisée que par un enfant lecteur, fait appel au sens du message. L'enfant, dans un premier temps, devra décoder le message et saisir sa signification. Dans un deuxième temps, lors de la réécriture, il devra assembler les mots de manière à reconstruire le même message.

Exemple :

Le chat du village est magnifique.

Le village du chat est magnifique.

Ces deux phrases sont grammaticalement valables mais une seule a le même sens que les messages proposés initialement.

Fixation et reproduction de structures grammaticales

Voici le domaine qui semble être le plus riche au niveau des réflexions mises en œuvre. Le logiciel va permettre à l'enfant de fixer et de reproduire :

— des structures simples :

GN (groupe nominal) + GV (groupe verbal)
Le chat boit du lait

— des structures plus complexes :

Sujet inversé : As-tu pris tes médicaments ?

 Ce garçon a-t-il une sœur ?

Négation : Je ne sortirai pas ce soir.

Idiotisme : Il y a...

Pronominalisation : Jean avait des billes bleues,
 Il me les a données.
 Philippe a fini le livre d'André.
 Il le lui rend.

Succession d'événements dans le temps

Nous avons remarqué que la mémorisation était nécessaire dans le cas de messages contenant plusieurs phrases pouvant être indifféremment classées. Si les phrases proposées se succèdent dans le temps et ne peuvent être mélangées, alors l'enfant devra faire preuve de logique pour ordonner correctement son message.

Exemple : Jean fait du vélo. Il tombe. Il remonte sur son vélo.

C. Déroulement standard

Il est préférable de considérer PÊLE-MÊLE comme un moyen d'entraînement individuel. Ceci afin de favoriser la concentration de l'utilisateur. De plus l'indexation des erreurs dans le bilan permet à l'enseignant de commenter avec l'enfant la démarche suivie par celui-ci et de lui fournir les explications nécessaires.

L'utilisateur fixe le niveau de l'exercice, sachant que le Niveau 3 est le plus difficile et qu'il convient de travailler progressivement.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez : — modifier les paramètres de fonctionnement
— choisir votre série de données
— entrer vos propres données

Modification des paramètres de fonctionnement.



— Durée de l'affichage de la phrase avant éclatement. Deux options sont disponibles : longue durée et courte durée.

La première option facilite le travail de mémorisation alors que la seconde est un entraînement à la lecture rapide.

— Suppression de l'affichage de la phrase. Cette option sous-entend que la phrase à reconstituer soit connue de l'utilisateur ou n'offre qu'un seul ordre des mots possible. Cette modification fait de l'exercice un entraînement à la structuration de la langue écrite.

Deux possibilités : suppression pour une seule phrase ou suppression pour la durée de la session (seule l'extinction de l'ordinateur supprimera ce choix).

Entrée de vos propres données

Tapez la touche **E** pour la création de votre fichier. La page de garde est celle déjà présentée dans le scénario de déroulement standard, en fin de livret.

Entrée des phrases. Cette procédure, guidée par le logiciel, ne présente pas de difficulté. Les trois niveaux sont saisis successivement. Le nombre de phrases par niveau est à votre choix, avec un maximum de sept.

Pour chacun des niveaux le nombre de mots maximum par phrase est indiqué et contrôlé :

- niveau facile : 10 mots ou ponctuation au maximum séparés par un seul espace.
- niveau moyen : 16 mots ou ponctuation maximum.
- niveau difficile : 24 mots ou ponctuation maximum.

Il est conseillé de ne pas saisir de phrases trop longues pour éviter un déroulement trop lent du logiciel.

Vérification. (Se reporter en fin de livret).

Enregistrement et lecture. Ces deux procédures se déroulent selon les modalités décrites dans le fonctionnement général, en fin de livret.

Renouvellement des textes

La partie *Conseils pédagogiques* fournit un certain nombre de pistes pour la création de vos propres séries :

- activité de lecture : l'objectif étant l'appropriation des structures, il conviendra de choisir des phrases fortement charpentées, sans répétition du même mot, ou modèle syntaxique trop variable (complément déplaçable).
- activité portant sur la syntaxe : la suppression de l'affichage préalable de la phrase avant la dispersion des mots permet de faire réfléchir l'enfant sur l'ordre des mots possible. Il conviendra de choisir des phrases n'offrant qu'un seul modèle syntaxique possible.
- activité portant sur la logique : il conviendra de choisir des messages n'offrant qu'un seul ordre de succession possible.

Attention : dans tous les cas, il faut éviter la répétition d'un *même* mot dans un texte.

L'Annexe 2 fournit une base de données permettant de réaliser vos premières séries d'exercices.

Fiche d'activités

Exercice 1

Voici des suggestions qui vous permettent de préparer ou de prolonger l'utilisation de PÊLE-MÊLE.

Ma phrase s'allonge

(Ce jeu oral va permettre de travailler la mémoire).

Un enfant donne un mot ou un groupé de mots. Le joueur suivant doit répéter la même chose, rajouter un morceau et passer sa phrase au suivant, etc. Le jeu s'arrête lors de la première erreur. On peut alors repartir avec une nouvelle phrase.

Le pêcheur...

Le pêcheur dort

profondément...

Le pêcheur dort profondément

au bord de l'eau.

Exercice 2

Faisons des hypothèses sur le sens

Un texte est proposé aux enfants. Dans ce texte, des mots ont été supprimés. Il faudra retrouver les mots effacés parmi une liste, sans autre indication que le contexte (on pourra laisser, dans ce cas, des points à la place des lettres des mots manquants pour donner à l'enfant un renseignement sur la longueur des mots).

Exercice 3

Jeu d'étiquettes

A partir d'une série d'étiquettes, écrire toutes les phrases possibles. Ne garder que les propositions cohérentes.

Montrer une phrase en étiquettes, mélanger ces étiquettes. Demander aux enfants de reconstituer cette phrase.

Chaque enfant ayant en sa possession une série de mots connus en étiquettes, donner oralement des phrases (formées à partir de l'assemblage de ces étiquettes), que l'enfant devra reconstituer avec ses étiquettes.

Exercice 4

Expression écrite

Ecrire un texte en se servant de mots imposés.

A partir d'images données dans le désordre, remettre les images dans l'ordre, puis commenter par écrit l'histoire ainsi reconstituée.

Exercice 5

Chasser l'intrus

Des phrases sont proposées dans lesquelles se trouvent des mots ou groupes de mots n'ayant aucun rapport.

Exemple : Un marchand vendait Paris-Dakar des bananes.

Exercice 6

Manipulations syntaxiques

Organiser des jeux collectifs oraux visant à fixer les structures grammaticales complexes.

Exemple (pronominalisation) : Le marchand me donne une salade → Il me la donne.

Exercice 7

Lecture puzzle

Prenez un texte inconnu de l'enfant; à l'aide d'une paire de ciseaux, découpez soigneusement ce texte en morceaux. L'enfant devra alors reconstituer le texte de départ. Suivant la quantité de lecture mise en œuvre dans le texte choisi, l'exercice pourra être conduit de diverses manières.

- Texte court (quelques phrases).

On découpe alors phrase par phrase et l'exercice est individuel.

A Tout à l'heure, il prendra le métro pour aller travailler.

B Max vient de se réveiller.

C Il déjeune copieusement.

Le bon ordre est : A B C B C A

B A C C A B

A C B C B A

Notez cette histoire en bande dessinée.

- Texte de longueur moyenne (contes courts).

Vous découperez alors des morceaux contenant plusieurs phrases à la fois, vous indexerez chaque morceau et l'enfant devra comme dans le cas précédent retrouver l'ordre des morceaux. Vous rangerez chaque texte ainsi découpé dans une enveloppe que l'enfant pourra prendre à son gré au coin lecture. Le fait de faire correspondre une lettre à chaque morceau permet un contrôle rapide des résultats de chaque enfant. Créez-vous une bibliothèque contenant plusieurs lectures puzzles avec différents niveaux de difficultés.

- Texte long (plusieurs paragraphes).

Voici une exploitation collective du même exercice. Vous procéderez à deux découpages : le premier sera celui des paragraphes, le second sera celui de chaque paragraphe en groupe de phrases.

Phase 1. La classe est divisée en groupes de deux à quatre enfants. Donnez à chaque groupe un paragraphe en désordre. Chaque enfant du groupe X aura, par exemple, en sa possession un morceau du paragraphe X. Lors de cette phase, chaque groupe devra remettre son paragraphe en ordre.

Phase 2. Lorsque chaque groupe a remis son paragraphe en ordre, intervient une discussion collective destinée à retrouver l'ordre des paragraphes dans le texte.

Groupe Z : « Nous pensons avoir le début de l'histoire, parce que... »

Groupe X : « Oui, mais dans notre paragraphe, il se passe telle chose, alors ça ne va pas... »

On demandera aux enfants d'argumenter leurs décisions concernant la remise en ordre du texte. Au cours de cette phase, chaque groupe devra dévoiler le moins d'informations possible sur le paragraphe en sa possession afin de garder la découverte définitive du texte pour la phase suivante.

Phase 3. Une fois la remise en ordre définitive du texte effectuée, chaque groupe lit son paragraphe pour le reste de la classe. C'est alors seulement que chaque enfant pourra connaître l'histoire entière. La lecture à haute voix sera alors une lecture pour « faire connaître » et pour « découvrir. »

ANNEXE 1 : Reproduction des séries de textes enregistrés sur la cassette

SERIE NUMERO 1

NIVEAU 1

Luc joue aux billes.
Les poissons nagent dans la mare.
Le feu pétille dans la cheminée.
C'est un bel avion.
Eric regarde la télévision.
Dominique fait un grand voyage.
Ils ont visité Paris.

NIVEAU 2

On dit que la nuit tous les chats sont gris.
Nous avons préparé une mangeoire pour les oiseaux du parc Montsouris.
Les vaches passent toute la belle saison dans les prairies.
Passez à la confiserie et achetez un sachet de chocolats.
L'hiver, beaucoup d'enfants ont la rougeole; c'est une véritable épidémie.
Dans cette boutique, on vend du poisson; c'est la poissonnerie.
Le jardinier enlève les broussailles qui poussent près de la muraille.

NIVEAU 3

D'abord, Gilles joue au ballon. Ensuite il mange une glace et, pour terminer, plonge dans l'eau.
Je verse la farine. J'ajoute les œufs, le lait, le sucre et mélange le tout.
Quelles bonnes crêpes !
Le ciel s'assombrit. Le tonnerre gronde. Il va bientôt pleuvoir.
William monte en voiture. Il attache sa ceinture, tourne la clef de contact et démarre.
Le réveil sonne. Alice se lève. Elle fait sa toilette et déjeuner.
Aline agite l'eau et le savon dans le bol. Elle souffle dans la paille. Les bulles s'envolent.
Marc a un casque étincelant, une veste de cuir; il grimpe à l'échelle comme un singe : c'est un pompier.

SERIE NUMERO 2

NIVEAU 1

Henri prend son déjeuner au lit.
Le bulldozer trace une allée dans la forêt.
La pluie tombe en abondance.
Le fermier élève des moutons.
On arrose la pelouse tous les soirs.
Nous prenons trois repas par jour.

Les œufs à la coque doivent cuire environ trois minutes dans l'eau bouillante.

Dans la basse-cour, le coq règne en maître sur toutes les poules.
Le bateau va couler: sa coque est brisée, un remorqueur vient le chercher.
Le vieil homme s'appuie sur sa canne, il marche les yeux fixés sur le sol.
L'automobiliste n'a pas respecté le stop, un gendarme lui inflige une amende.
L'amande est un fruit qui peut se manger frais ou sec, avant ou pendant les repas.
Après avoir trop mangé, ils avaient mal au ventre et à la tête.

NIVEAU 3

L'eau de la rivière qui coule dans le jardin est trop froide pour qu'on puisse se baigner.
Je me promène souvent dans le petit bois qui se trouve à quelques kilomètres de chez moi.
Dans le village où je vis, il n'y a que trois ou quatre maisons, beaucoup d'arbres et de prés.
Les fruits que je préfère sont ceux qui croquent sous la dent comme les pommes ou les poires encore vertes.
L'écureuil est un animal au poil roux qui vit dans les arbres et mange des noix, des noisettes et des glands.
A l'entrée de la ville, papa demanda son chemin au gendarme dont on ne voyait que le képi au milieu des voitures.
Quand je serai grand, j'aurai un vaisseau spatial qui m'emmènera visiter les planètes lointaines et inconnues.

SERIE NUMERO 3

NIVEAU 1

Papa a coupé ses cheveux.
Il crève ses pneus en roulant sur du verre.
Le renard saute au-dessus des fourrés.
André est tiré à quatre épingles.
Je porte une veste de bonne coupe.
Que ferez-vous dimanche prochain ?
Sylvain demande un renseignement au maître.

NIVEAU 2

On pense que la neige va tomber, mes amis ont pris leurs skis.
On croit que ce chien a la rage, son air n'est pas très sain.
Mes parents ont visité le Mexique, ils sont revenus enchantés.
On a souvent besoin d'un plus petit que soi, dit le proverbe.
On dit que les médecins l'ont soignée et se sont occupés d'elle.
Quand ils ont peur, les poussins se blottissent sous les ailes de leur mère.
Le verglas ou la neige sont les signes de l'hiver.

NIVEAU 3

Mustapha se frappait les genoux et riait tant qu'il faillit bien tomber de son cheval à plusieurs reprises.
L'enfant éteint la lumière et attend que tout le monde soit couché pour aller regarder la lune.
Avant le décollage, le commandant vérifia que tous ses appareils fonctionnaient parfaitement, puis il demanda aux passagers d'attacher leur ceinture.
Alors que le jour était à peine levé, les éboueurs avaient déjà vidé toutes les poubelles du quartier.
Lorsque tu te réveilleras, il y aura dans tes chaussures de gros paquets avec des rubans et du chocolat.
Pour que les plantes poussent bien, il leur faut beaucoup de lumière, une bonne terre et un peu d'eau.
Bien que les singes soient des animaux très sympathiques, il faut se méfier car ils peuvent mordre et faire mal.

SERIE NUMERO 4

NIVEAU 1

On apprend à lire petit à petit.
Je lis dans un nouveau livre.
Il a tiré le bon numéro.
La pie construit un nid de brindilles.
Les vaches broutent l'herbe.
Demain, maman confectionnera une tarte.
Jean-luc a cassé un verre en jouant.

NIVEAU 2

Les marins préparent leurs filets avant de prendre la mer.
Cet éléphant est énorme, il se promène dans le zoo.
Les enfants ne supportent pas de voir tous les animaux en cage.
Il embrasse ses parents tous les matins avant de se préparer.
Cet exercice n'est pas difficile, lisez cette phrase et vous comprendrez.
Ce sport est très agréable et Anne ne se décourage pas.
Ce fleuve traverse tout le pays, il se faufile entre les falaises.

NIVEAU 3

La marchande de glace s'est installée sur le marché. Elle nous fait toujours des boules géantes.
J'ai vu une fusée jaune et verte dans la vitrine du magasin. Il me la faut absolument.
Les lutins prenaient grand soin de Philibert. Ils l'engraissaient pour le manger ensuite. Lui ne s'en doutait pas.
La dernière fois que je l'ai vu, il grimait aux arbres, sautait d'une branche à l'autre comme Tarzan.
Le marchand de bonbons de la rue Sainte-Anne s'installe devant les enfants pour leur distribuer des caramels.
Estelle avait prêté son jeu électronique à Nicolas. Il le lui a rendu en très mauvais état.
Rudi et Max s'étaient enfuis du cirque où ils travaillaient. Marylise les a découverts sous une grande feuille de chou.

ANNEXE 2 : Banque de données pour réaliser vos propres listes

Phrases à lire

Luc regarde un film à la télévision.

Dominique a fait un merveilleux voyage en Italie.

Elle a visité Rome et Florence.

Ce matin, Emmanuelle a pris son petit déjeuner au lit.

Luc et Anne sont allés aux sports d'hiver.

Les Norvégiens ont acheté le paquebot France. Il s'appelle maintenant le Norway.

L'oiseau de nuit sortait pour chasser dans les environs.

Le bulldozer trace une allée dans la forêt.

Elle rentre tard. Il se lève tôt.

La pluie tombe en abondance.

Le jour, la tourterelle roucoule sans cesse.

Le fermier reçut une pièce d'or en récompense.

Chaque soir le tablier du boucher est couvert de taches de sang.

Il sauta à terre et expliqua que le cheval était à lui.

Le vieil homme s'appuyait sur son bâton en racontant des histoires.

La reine-marguerite est une belle fleur.

La maison se construit sur le coteau.

L'aigle plane à haute altitude.

Mets-toi à ton aise.

Anne aura bientôt seize ans.

Nous avons trouvé un œuf de moineau.

Phrases à modèle syntaxique unique dans la langue courante :

Papa a coupé ses cheveux.

Elles enverront des cartes de vœux.

Nous avons trouvé un œuf de moineau.

Luc ferme la grille rouillée.

Maman joue du piano.

Un incendie a ravagé tout un pâté de maisons.

Nous avons visité une exposition de peintures.

Le berceau du bébé.
Papa cherche notre lieu de vacances.
Parles-tu la langue française ?
J'ai besoin de me reposer.
Anne a construit un château de sable.
J'achète du raisin.
L'explorateur a capturé un bison.
En voilà une maison !
Il a mal au dos.
Elle achète un savon.
Il a visité le Salon de l'Enfance.
Le vent souffle fort.
Le tapissier fabrique un matelas.

Textes

Lorsque son travail à la mairie ne le réclamait pas, il passait ses journées avec Margot. Elle arrachait du bec les boutons de sa veste.

Le dixième jour, un premier oisillon frappa du bec sa coquille et rompit la prison. Ainsi firent aussi les autres. Sauf Kikou qui ne fut prêt à sortir que deux jours plus tard.

Louise revint à elle. Ses yeux s'ouvrirent. La sueur lui mouillait le dos et traversait son chandail.

Une belette surgit et attrapa la souris. Elle l'emporta en disant : « Ça tombe bien, je vais faire une soupe ! »

Tous connaissaient Coupe-Vent et savaient qu'il avait sauvé la vie de son maître. Ils voyaient avec étonnement le pauvre chien aveugle, affamé, frigorifié, sous une voiture plutôt qu'à l'écurie.

Cette soupe n'aura pas bon goût, il y manque des histoires. « D'accord, dit la belette, mais fais vite, car j'ai grand faim ! »

L'étalon et son cavalier passent le dernier obstacle. Le peloton lancé à la poursuite du balafre saute. Jeannot, penché sur l'encolure de Baroud, a un visage de pierre (d'après C. Aubry).

Trois petits mulots viennent de naître. Ils prennent leur tétée et s'endorment tranquillement. plus tard, le plus hardi fait connaissance avec les plantes du sous-bois.

Quelques conseils utiles aux parents, à l'enseignant, au formateur.

Utilisez le logiciel comme un « élève ».

Cela vous permettra d'en apprécier les possibilités et les limites afin de mieux préparer son utilisation.

Lisez tout ou partie de la notice correspondante.

Chaque notice comporte :

- Le « scénario d'utilisation » : les copies d'écran montrent assez bien le genre d'activités proposées.
- Le « contexte pédagogique » du logiciel : on précise ici les objectifs du logiciel, la manière dont il se place par rapport à l'apprentissage de notions voisines ou par rapport à d'autres types d'activités.
- Des « possibilités d'adaptation » : les modifications que vous apporterez doivent vous permettre d'adapter le logiciel à votre élève ou à votre classe.
- Une partie « renouvellement des textes » : elle vous propose des suggestions pour créer vos propres textes.
- Une partie « fiche d'activités » : elle vous permet soit de préparer le travail sur ordinateur, soit de le prolonger. Les activités sur ordinateur s'insèrent ainsi comme élément complémentaire d'un processus éducatif.

Vous pourrez par exemple :

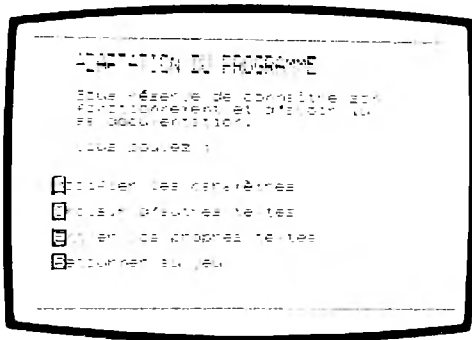
- **choisir les textes en fonction des intérêts** de l'élève ou de la classe à un moment précis (un même logiciel peut être utilisé à plusieurs mois d'intervalle avec des données différentes modifiant le niveau ou l'objectif du logiciel),
- **changer le niveau du logiciel** (des données différentes permettent d'utiliser le même logiciel avec des « élèves » d'âge ou de maturité différents),
- **changer parfois l'objectif** même du logiciel,
- **prévoir plusieurs séries de données** (l'élève pourra alors, en les utilisant successivement, franchir les étapes que vous aurez organisées pour lui).

Comment adapter le logiciel ?

Lorsque la *page menu* est affichée, frappez sur les touches : **INS** **ENTREE**

Suivez alors les indications affichées.

La « page » suivante s'affiche sur votre écran :

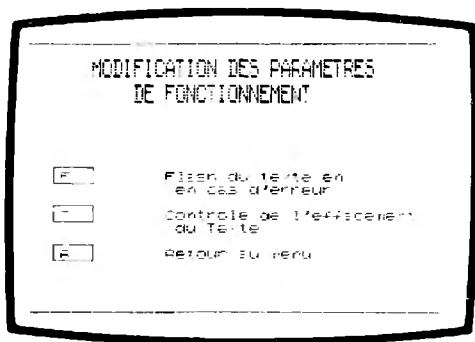


(Appuyez sur la première lettre M, C ou E, de chaque procédure.)

Modifier les paramètres

Le terme « *paramètre* » désigne des valeurs numériques dont le changement modifie le déroulement du programme. On ne peut pas tout modifier mais on peut agir sur certaines caractéristiques qui varient selon les logiciels :

- la vitesse de déroulement,
- la vitesse d'affichage,
- le contrôle de l'effacement,
- le choix au hasard d'énoncés,
- etc.



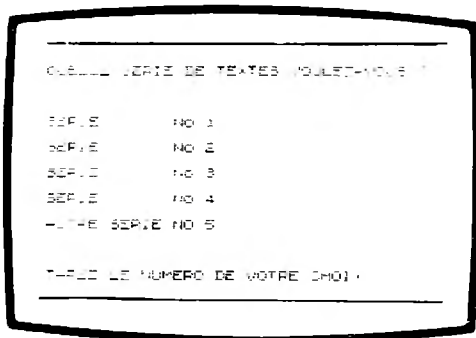
Il est important de savoir que ces modifications partielles orientent l'activité vers des objectifs différents de ceux prévus par l'activité initiale. Cela contribue à étendre les occasions d'utilisation du logiciel.

Pour chacun des logiciels, la modification est entièrement guidée et ne présente aucune difficulté. Mais il faut identifier l'objectif pour lequel on choisit de changer telle ou telle caractéristique du programme. C'est pourquoi il est utile de consulter les rubriques « *Contexte pédagogique* » et « *Possibilités d'adaptation* » propres à chaque logiciel.

Choisir votre série de données

Les « données » sont les mots, les phrases, les textes qui « alimentent » le logiciel. Rien n'est plus important, pour un pédagogue, que de pouvoir faire travailler les enfants sur des énoncés étroitement en relation avec leur contexte de vie et en rapport avec les autres activités de la classe ou du cours.

Le logiciel Nathan propose, sauf cas particulier, quatre séries de données.



Série n° 1

Cette série étant chargée automatiquement lors du lancement du programme, il y a un retour au menu. L'activité peut commencer.

Séries n° 2, 3, 4

Après avoir choisi le numéro de votre série, le message suivant s'affiche :
« Assurez-vous que la touche lecture du LEP est bien enfoncée, frappez sur une touche quelconque du clavier. »

La touche frappée, un deuxième message apparaît :
« Chargement de séries de mots, veuillez patienter. »

Le chargement effectué, il y a retour au menu.

Cas où la série choisie est déjà passée sur la bande.

Si vous choisissez la série 2, alors qu'elle a été passée sur la bande, le message suivant apparaît :

« Accès impossible à la liste choisie. Veuillez rembobiner la cassette Nathan jusqu'au début de la première série qui sera chargée automatiquement AVANT votre choix. »

Autre série, 5

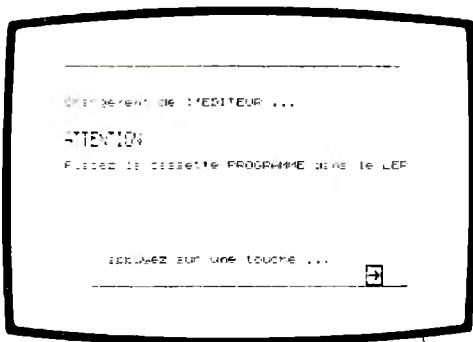
Le choix 5 signifie que vous souhaitez faire fonctionner votre programme avec des données enregistrées par vous. Le message suivant apparaît :

« Attention : vous devez mettre dans le LEP la cassette contenant les listes de mots avec lesquelles vous voulez travailler. Positionnez la bande magnétique juste avant le fichier à charger. Vérifier que la touche lecture du LEP est bien enfoncée. Tapez sur une touche quelconque du clavier. »

A ce moment-là, le chargement de vos séries de mots s'effectue et il y a retour au menu.

Entrez vos propres textes

Lorsque vous appelez cette procédure, que se passe-t-il ? Votre lecteur de cassettes se met automatiquement en marche (si la touche « marche avant » est enclenchée) et va changer le deuxième programme de la cassette, appelé ÉDITEUR.



Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

« Accès impossible à la liste choisie. Veuillez rembobiner la cassette Nathan jusqu'au début de la première série qui sera chargée automatiquement AVANT votre choix. »

Autre série, 5

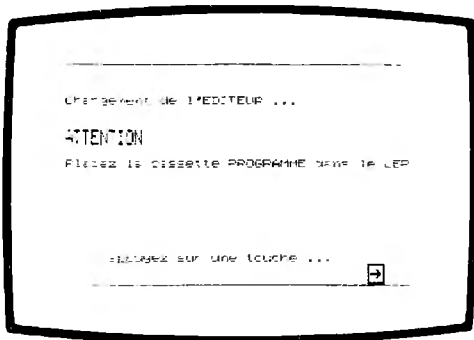
Le choix 5 signifie que vous souhaitez faire fonctionner votre programme avec des données enregistrées par vous. Le message suivant apparaît :

« Attention : vous devez mettre dans le LEP la cassette contenant les listes de mots avec lesquelles vous voulez travailler. Positionnez la bande magnétique juste avant le fichier à charger. Vérifier que la touche lecture du LEP est bien enfoncée. Tapez sur une touche quelconque du clavier. »

A ce moment-là, le chargement de vos séries de mots s'effectue, puis il y a retour au menu.

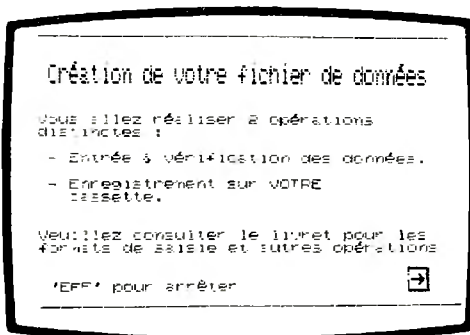
Entrer vos propres textes

Lorsque vous appelez cette procédure, que se passe-t-il ? Votre lecteur de cassettes se met automatiquement en marche (si la touche « marche avant » est enclenchée) et va changer le deuxième programme de la cassette, appelé ÉDITEUR.

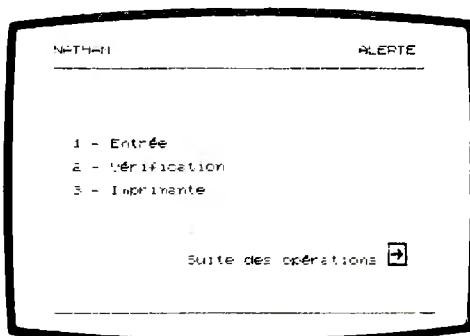


Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

La page suivante s'affiche :



A chaque apparition de la flèche en bas et à droite, vous obtiendrez le menu correspondant à chacune de ces deux opérations principales. Si vous appuyez, la première fois, voici ce qui s'affichera :



Mais si vous appuyez, une deuxième fois, sur n'importe quelle touche, vous passerez au menu détaillé à la page suivante.

1. Entrée

« Entrée » signifie que vous allez taper les mots, les phrases ou les textes que vous souhaitez voir exploités par le programme. Laissez-vous guider par le programme pendant cette opération. Toutefois, n'omettez pas de vous référer à la rubrique « Possibilités d'adaptation » de chaque logiciel.

Important : il n'est pas possible d'interrompre la saisie. Évitez d'appuyer sur **RAZ** pendant l'opération, cette touche effacera l'écran au lieu d'interrompre la procédure. (En cas de fausse manœuvre, frappez **ENTREE**, le message suivant réapparaîtra et l'entrée des données pourra se poursuivre.)

Modifications : au cours de cette saisie, des corrections sont possibles.

Le message suivant apparaît : Confirmez-vous (**O** / **N**) ?

Si vous tapez **O** pour OUI, il y a passage à l'opération suivante.

Si vous tapez **N** pour NON, un nouveau message guide votre correction.

2. Vérification

Les erreurs, fautes de frappe et d'orthographe, étant normales, l'entrée des mots peut être suivie d'une vérification avant l'enregistrement. Le menu proposé s'affiche dès que vous tapez 2 :

VERIFICATION :

M pour revenir au menu
niveau... Phrase...

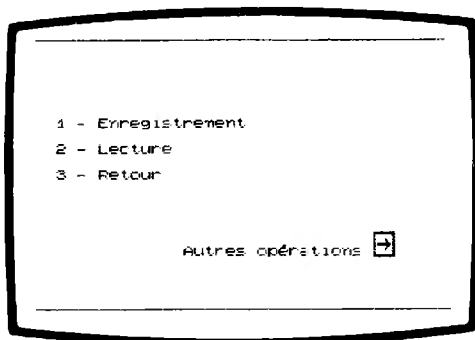
Le mot (ou la phrase) choisi s'affiche et la procédure de modification vue plus haut débute.

La frappe de **M** renvoie au menu en cours.

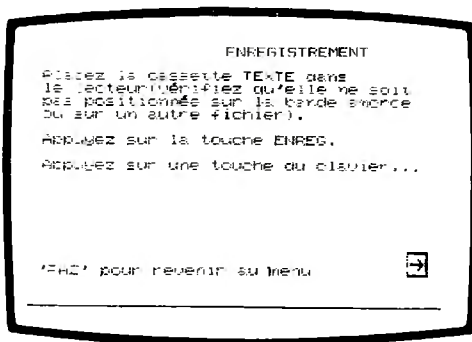
3. Imprimante

Un fichier en mémoire peut être imprimé. Tapez **I**. Le logiciel vous demande si votre imprimante est branchée. Si c'est le cas, appuyez sur une touche, la totalité du fichier est imprimée sur 40 colonnes. Toutefois, si le fichier n'est pas en mémoire, il y a retour automatique au menu. Vous devrez alors effectuer soit une saisie, soit une lecture du fichier déjà existant.

Si vous tapez sur n'importe quelle touche alphabétique, vous passez à la procédure suivante :



1. Enregistrement



A partir du moment où cette dernière action a été déclenchée, le lecteur-enregistreur de cassettes se met automatiquement en marche.

A la fin de l'enregistrement, le message : Y a-t-il eu un incident (**O** / **N**) ? permet un deuxième enregistrement si la réponse est OUI.

2. Lecture

L'enregistrement ayant été fait, il est généralement possible de lire un fichier, soit pour le modifier soit pour en effectuer une copie sur une autre cassette. Il suffit de positionner la bande un peu avant le début du fichier et de deman-

der sa lecture en appuyant sur une touche. La magnéto-cassette démarre et la lecture des données s'effectue. Il suffira ensuite de retourner à la procédure de vérification pour voir s'afficher les données de ce fichier. A ce stade, des modifications sont possibles. Un deuxième enregistrement vous permettra de réaliser une duplication de ce fichier. Cette procédure peut vous éviter d'avoir à retaper un fichier tout entier : il vous suffira de remplacer certaines phrases Nathan par les vôtres.

Après la procédure d'enregistrement de vos données, il est nécessaire de recharger le programme proprement dit au début de la cassette. Pour cela, il suffit de la rembobiner et de recharger le programme (cf. Comment utiliser le logiciel Nathan).

Si vous tapez **3** vous mettez fin au programme d'édition.

Comment adapter les programmes de français ? résumé :

- Si vous voulez travailler immédiatement après votre adaptation :
 - à la page menu, frappez **INS** **ENTREE**
 - choisissez votre adaptation : **M** Modification des paramètres
C Choix d'une nouvelle série
 - tapez **R** pour Retourner à l'activité.
- Si vous voulez enregistrer de nouvelles données :
 - à la page menu, frappez **INS** **ENTREE**
 - tapez **E** pour Entrez vos propres données
 - suivez les instructions données à l'écran pour le chargement de l'ÉDITEUR
 - laissez-vous guider par l'ÉDITEUR pour réaliser votre enregistrement sur votre cassette.