

DESTINATION COLLEGE

**PROGRAMME D'ÉVEIL
DE CALCUL ET DE FRANÇAIS
CM2 ET 6e**

Daniel Nielsen

répondre à des questions sur le texte.

LA PHRASE AU PLURIEL

- Il faut ici, dans une phrase donnée, mettre le sujet au pluriel et accorder les autres éléments de la phrase, si nécessaire.

LES ÉLÉMENTS DE LA PHRASE

- Ce programme apprend à reconnaître les éléments d'une phrase (groupe nominal sujet, groupe verbal, compléments, etc ...) et à réduire cette phrase en une phrase la plus simple possible, par élimination des éléments qui ne sont pas essentiels.

LES PRONOMS

- Il s'agit de remplacer dans une phrase donnée, des noms par des pronoms (personnels, démonstratifs ou possessifs), lorsque cela est possible.

CONJUGAISON DU 3^e GROUPE

- Ce programme permet un apprentissage ou une révision des verbes du 3^e groupe au présent, à l'imparfait, au futur simple, au passé simple de l'indicatif.

FRACTIONS

- C'est la découverte des fractions sous la forme d'un partage qui est traitée ici, grâce notamment à une approche visuelle de la reconnaissance et de la comparaison des fractions, et, par une représentation schématique de l'addition de plusieurs fractions.

AIRES

- On apprend avec ce programme à calculer l'aire de surfaces simples (carré, rectangle, parallélogramme, triangle) et à convertir des mesures de longueur.

PROBLÈMES

- Ce programme aide à la résolution d'une situation-problème mathématique, selon une méthodologie mettant en œuvre le raisonnement et le ré-investissement d'acquis antérieurs.

SUITE DE NOMBRES

- Il s'agit de reconnaître, dans une suite de nombres, la fonction mise en jeu pour passer d'un nombre au suivant et utiliser cette fonction pour trouver les deux derniers nombres de la suite.

DIVISEURS ET MULTIPLES

- Il faut trouver, parmi dix nombres affichés, celui qui est multiple de trois nombres présentés (ou qui peut être divisé par ces nombres).

LES GRANDES INVENTIONS

- Il s'agit de remplacer une invention importante dans le siècle où elle a eu lieu. Ceci permet de prendre conscience de l'époque de cette invention dans

notre civilisation et la mettre en rapport avec d'autres dates de l'histoire de France.

GÉOGRAPHIE

- Ce programme apprend à placer sur une carte de Paris, un certain nombre de monuments, édifices publics, bois, etc ...).

CLÉS POUR LA NATURE

- Ce programme est un jeu de détective sur la classification des animaux. Il faut reconnaître un animal, tiré au sort dans une liste, à partir de renseignements donnés sur sa vie, son aspect, sa nourriture, etc ...

Le but du jeu est de le découvrir en demandant le moins d'indices possibles.

PREMIERS MONTAGES ÉLECTRONIQUES

- Il s'agit ici d'observer la représentation d'un circuit électrique simple (schéma) et de déterminer ce qui va se passer (l'ampoule s'allume, le moteur tourne, rien ne marche, etc ...).

APPRENTISSAGE DE LA FLÛTE

- Ce programme permet l'apprentissage du doigté de la flûte en deux temps :
 - présentation, pour chaque note, du doigté correspondant,
 - le joueur entre un court morceau de musique (note et durée), puis l'ordinateur va jouer ce morceau en visualisant sur l'écran, les différents doigtés.

CONCLUSION

Les listings de ces programmes ont été édités par les Éditions du P.S.I. dans un livre paru sous le même titre.

Vous trouverez dans cet ouvrage, pour chaque programme :

- la présentation du déroulement,
- un commentaire détaillé du listing,
- l'explication des particularités techniques (en particulier des éléments (mots, phrases, situations) qui ne sont donnés qu'à titre d'exemples,
- des idées de modifications et d'adaptations,
- le contexte scolaire (l'intérêt pédagogique du programme).

Vous pourrez ainsi ajouter votre touche personnelle à ces programmes, les modifier, les adapter pour les renouveler et les rendre plus efficaces en fonction du moment, de votre travail, et du niveau des enfants.

ANNEXE

Pour accéder directement au programme de votre choix, il suffit de répéter le numéro du compteur de votre lecteur de cassettes et de l'inscrire dans le tableau au "SOMMAIRE DES PROGRAMMES".