

**TO7**

**MO5**

---

# Français

**AIDE A L'ORTHOGRAPHE (I)**

**CE/CM**

Michel Bussac, Gil Espèche, Jean-Marie Primaux

---

**cedic/nathan**



**Couverture : Graphir**

**ISBN 2-7124-4018-8**

*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.*

© Copyright VIFI INTERNATIONAL 1985

# Sommaire

**Avant-propos** ..... 5

**Comment utiliser votre logiciel Nathan** ..... 6

## **INVASION DE FAUTES**

Scénario d'utilisation ..... 11

Contexte pédagogique ..... 16

Possibilités d'adaptation ..... 19

Renouvellement des textes ..... 20

Fiche d'activités ..... 22

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette ..... 24

## **ATELIER DES PHRASES**

Scénario d'utilisation ..... 29

Contexte pédagogique ..... 33

Possibilités d'adaptation ..... 36

Renouvellement des textes ..... 37

Fiche d'activités ..... 40

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette ..... 44

**Quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant** .... 47

## La boîte « Logiciels Nathan Ecoles » contient :

- Une cassette A présentant le programme **INVASION DE FAUTES** (en début de bande), suivi de quatre séries de listes de mots enregistrés : l'**EDITEUR**, qui vous permet de créer vos propres listes, est inclus dans le programme principal.

Côté vert : MO5  
Côté rouge : TO7



- Une cassette B présentant le programme **ATELIER DES PHRASES** (en début de bande), suivi de quatre séries de textes enregistrés et d'un deuxième programme : l'**EDITEUR** d'**ATELIER DES PHRASES** qui vous permet de créer vos propres textes.

Côté vert : MO5  
Côté rouge : TO7



- 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

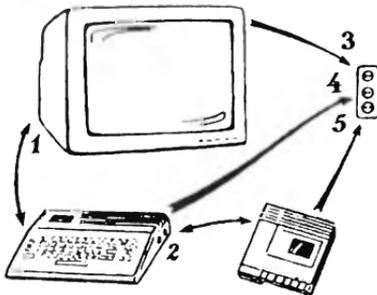
---

## 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 **ENTRÉE**,
- 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.

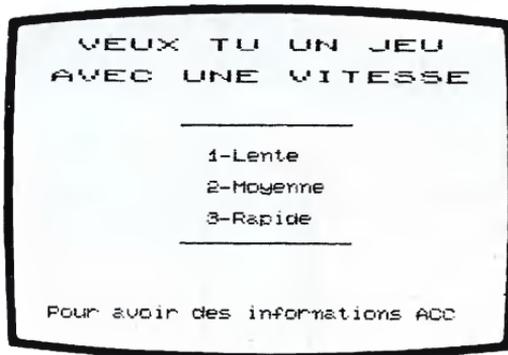
# Invasion de fautes

Activité pour un utilisateur.

**Objectif :** Entraînement à l'orthographe d'usage.



## Scénario d'utilisation



Choisissez votre vitesse de déroulement (consulter la partie *déroulement standard* si nécessaire).

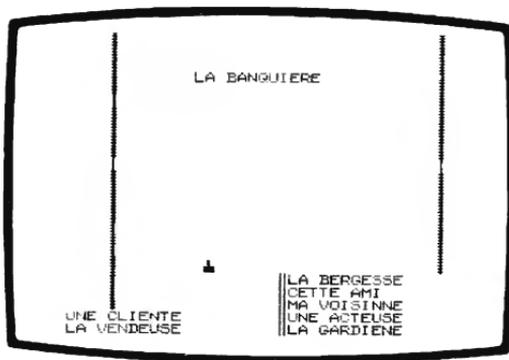
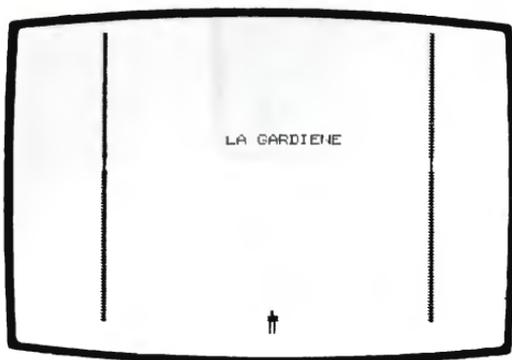
Ce jeu se joue en deux phases et une « dernière chance ».

## Première phase

Des mots bien ou mal orthographiés apparaissent. Il faut détruire ceux dont l'orthographe est fautive, à l'aide du « laser » placé en bas de l'écran.

Les commandes du canon laser sont les suivantes :

- > pour le déplacer à droite
- < pour le déplacer à gauche
- W pour tirer



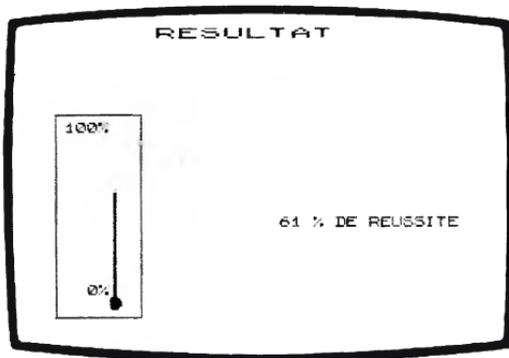
Les mots correctement orthographiés prennent la couleur bleue et s'empilent à gauche de l'écran. Les autres se colorent en rouge et s'entassent à droite.

Si un mot correctement orthographié est détruit par le laser, l'écran clignote : vous perdez des points.

Si un mot mal orthographié n'est pas détruit à temps, vous perdez également des points.

Dans les autres cas, vous gagnez des points.

Lorsque la liste de mots est épuisée (quarante au maximum), vous obtenez un score en pourcentage.

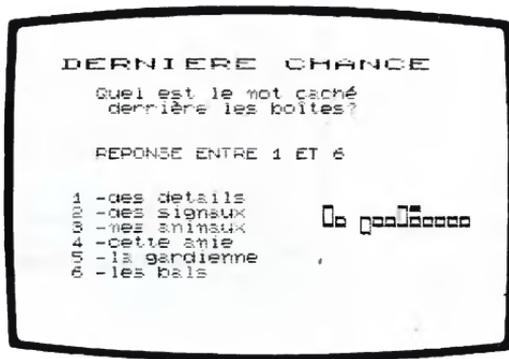
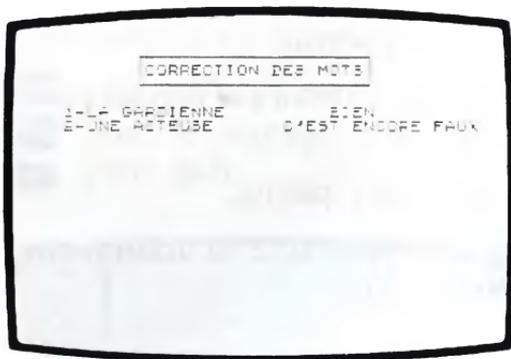


## Deuxième phase

La liste des mots mal orthographiés s'affiche sur la partie gauche de l'écran. Vous devez les réécrire correctement.

Si l'orthographe est correcte : le mot juste prend la place du faux et le message « BRAVO » s'affiche.

Si l'orthographe est incorrecte : le message « C'EST ENCORE FAUX » apparaît et la bonne orthographe est donnée. Un rectangle noir marque votre mauvaise réponse.



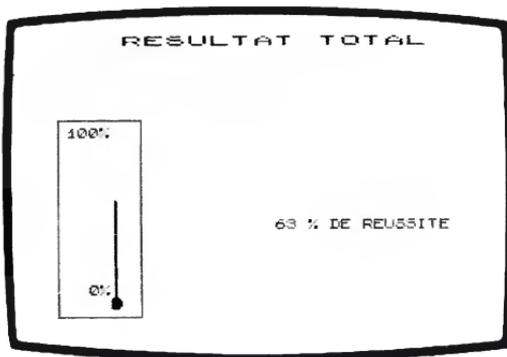
### « Dernière chance »

Si vous avez commis ne serait-ce qu'une erreur dans la phase précédente, vous bénéficiez de cette « dernière chance ».

A gauche de l'écran, sont affichés six mots pris au hasard et numérotés de 1 à 6. Parmi eux se trouve l'un des mots mal écrit dans la phase 2. De l'autre côté, le mot se dissimule derrière un ensemble de « boîtes » petites ou grandes selon la hauteur des lettres du mot. Il s'agit de le reconnaître et d'indiquer son numéro dans la série.

## Bilan

A chaque phase un « thermomètre » mesure votre bilan intermédiaire, calculé en pourcentage. En fin d'activité, vous obtenez votre score total. Si vous souhaitez l'imprimer, vous indiquez votre nom et la date. L'impression est automatique.



# Contexte pédagogique

## A. Instructions officielles

C.E. : Compétences d'ordre général :

« *Savoir recourir à un dictionnaire, à des fichiers ou à des séries analogiques confectionnées en classe.* »

« *Relire... en vue de détecter les erreurs... et chercher à les corriger.* »

Compétences d'ordre phonologique :

« *Ne pas commettre d'erreurs relatives aux correspondances grapho-phoniques fondamentales y compris dans les cas de graphies différentes d'un même phonème (exemple : s : saut — tasse — trace — maçon — scie — opération).* »

Compétences relatives à l'orthographe lexicale :

« *Orthographier correctement les mots normalement acquis vers neuf ans.* »

« *Savoir exploiter, à propos d'exemples relevant du vocabulaire connu, des séries analogiques constituées en classe et qui, outre celles d'ordre phonologique, sont relatives, entre autres :*

- *à des analogies d'ordre morphologique (ex : mots en « -ette » et « -tion »).*
- *à des particularités mises en évidence par dérivation (ex : trot — trotter...) ou à des similitudes relevant de l'étymologie (ex : terre — atterrir).* »

C.M. : Orthographe d'usage :

« *Orthographier correctement les mots normalement acquis entre dix et douze ans, y compris les mots-outils.* »

« *Savoir reconnaître et exploiter les éléments de séries :*

— *Par analogie phonologique.*

- *Par analogie phonologique doublée d'une analogie morphologique (ex : préfixes avec doublement de consonne comme « immédiat »...).*
- *Par analogie orthographique des finales (ex : finales en -té, muettes comme croc, galop, tas...).*
- *Par analogie étymologique : mise en relief de la similitude orthographique des éléments d'une même famille.*
- *Par séries homonymiques.*

*N.B. : il s'agit, ici, d'un ensemble de procédés permettant de surmonter sans effort particulier des difficultés répétitives de la langue usuelle et de laisser ainsi l'attention, la vigilance orthographique, disponibles pour d'autres usages.*

## **B. Conseils pédagogiques**

INVASION DE FAUTES est un logiciel d'aide à l'orthographe d'usage. Les mots sont présentés hors de tout contexte, il n'est donc pas question d'orthographe grammaticale. Cependant, on peut imaginer des listes de mots comportant pronom, sujet et verbe...

L'intérêt de ce logiciel se trouve dans la succession de ses trois étapes. On demande d'abord de photographier les mots très rapidement, ce qui fait appel à un sens de l'orthographe intuitif. Puis dans une phase réflexive, on doit corriger. Enfin, la troisième activité concentre l'attention visuelle uniquement sur les mots mal rectifiés de la deuxième phase.

- La première phase de l'exercice consiste en un repérage des mots qui défilent sur l'écran. Cela revient à faire un classement. D'un côté les mots mal orthographiés, de l'autre les mots bien orthographiés.

Pour aboutir à ce classement il faut d'abord mobiliser sa mémoire visuelle. Les mots ne restent pas affichés, il faut appréhender très vite la graphie et le sens du mot, puis la mémoire fait le classement.

- Dans la seconde phase de l'exercice, on demande la correction des mots. Ici, on fait appel à la réflexion de l'utilisateur.

Il a tout le temps de se référer à ses connaissances, de raisonner par analogie pour retrouver la bonne orthographe d'un mot.

Pour vérifier ses hypothèses, il a également le temps de se reporter aux documents dont il dispose (séries analogiques, fichiers, dictionnaires).

- La troisième phase de l'exercice reprend les mots non sus de la seconde phase. Il s'agit de retrouver le mot masqué par des boîtes évoquant la silhouette générale des lettres. C'est un moyen de mémoriser l'orthographe du mot. L'attention se mobilise pour chacune des lettres du mot.

N.B. : Lors de la phase « correction », peut se poser le problème des homonymes.

**Exemple :**

AILLE	faute de graphie de son	ELLE
	faute sur le doublement de consonne	AILE

Il faudra en tenir compte dans la création des listes. Un moyen de lever l'ambiguïté est d'indiquer clairement à l'enfant sur quel « thème » il travaille. Il est recommandé de réutiliser, dans le logiciel, les mots vus en dictée ou en rédaction (voir la partie *Possibilités d'adaptation*).

### **C. Déroulement standard**

Il est préférable de considérer **INVASION DE FAUTES** comme un moyen d'entraînement individuel, ceci afin de favoriser la concentration de l'utilisateur.

Trois vitesses sont proposées. La plus lente correspond au niveau fin C.E./début C.M. Si cette vitesse paraît rapide lors de la première utilisation, il faut tenir compte des facultés d'adaptation de l'utilisateur et faire effectuer un deuxième passage.

# Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- choisir votre série de données.
- entrer vos propres données.

## Choix des séries de données

Se reporter au déroulement standard pour l'explication de cette procédure. L'Annexe 1 vous présente la reproduction intégrale des quatre séries avec l'explication des objectifs pédagogiques recherchés.

## Entrée de vos propres données

En fonction des objectifs que vous poursuivez, vous pouvez créer vos propres listes de mots. Pour cela, un tableau de trois colonnes vous est proposé.

Dans la première colonne vous indiquez, par F ou B, si le mot que vous allez entrer est mal ou bien orthographié. Si vous tapez B (bon), il suffit d'écrire dans la deuxième colonne le mot choisi. Si vous tapez F (faux), vous écrivez dans la deuxième colonne le mot bien orthographié et dans la troisième le même mot avec la faute souhaitée.

L'enregistrement sur cassette et les autres opérations sur fichiers sont décrits dans le déroulement standard.

Il n'est pas possible de corriger partiellement la liste. Vous devez la retaper entièrement.

## Renouvellement des textes

Voici quelques possibilités de création de listes en fonction d'objectifs précis :

— Mots de la classe

On peut insérer dans le logiciel des mots rencontrés au cours de diverses leçons (histoire, géographie, vocabulaire, lecture).

Il est conseillé de faire fonctionner le logiciel avec les mots mal orthographiés par les élèves en dictée ou rédaction ou toute autre production écrite. Ces mots étant connus des élèves, il n'y aura pas de risque d'ambiguïté de sens entre des mots proches.

— Pour renforcer des automatismes acquis ou à acquérir.

### Exemples :

• s ou ss.

B	assiette	
F	asile	assile
F	buisson	buisson
F	carcasse	carcase
B	cuirasse	
B	musique	
F	bison	bisson
F	échasse	échase
B	glisser	
F	pâtissier	pâtisier

• Mots invariables

B	trop	
F	autant	autent
B	sans	
B	durant	
F	dehors	dehort
F	toujours	toujour
F	longtemps	longtenps
B	maintenant	
B	moins	
F	mieux	mieu

• Graphies de sons

Il n'y a pas forcément de règles d'écriture pour les sons.

Dans ces cas-là, seule la mémoire permet de détecter les fautes; et les séries analogiques constituées en classe permettent de valider les réponses.

- g ou ge (ici on peut avoir recours à une règle d'écriture).

B	pigeon	
F	dirigeable	dirigable
F	rougeole	rougole
B	gibecière	
F	orangeade	orangade
F	bourgeon	bourgon
B	gilet	
B	gigot	
B	gelée	
F	nageoire	nagoire

Vous pouvez, si vous voulez, travailler quelques règles d'orthographe grammaticale. Les possibilités sont plus restreintes mais l'avantage est ici la rapidité de repérage. Même en orthographe grammaticale on doit arriver à certains automatismes.

- Accord déterminant + nom : pluriel en s

B	le stylo	
F	les cahiers	les cahier
B	mes plumes	
B	vos papiers	
F	un ami	un amis
F	des fenêtres	des fenêtr
F	une boisson	une boissons
B	cinq assiettes	
B	ma planche	
F	ces feuilles	ces feuille

On peut faire des listes avec tous les pluriels particuliers, les adjectifs numéraux...

- Féminins particuliers

B	la patineuse	
F	la pâtissière	la pâtisseuse
F	une tigresse	une tigre
B	la chatte	
F	une bûcheronne	une bûcherone
F	l'institutrice	l'instituteuse
B	une française	
B	une baigneuse	
B	la lionne	
F	la truie	la cochonne

- Conjugaison : Terminaison des verbes selon le pronom.

Certaines terminaisons ne se trouvent jamais avec certains pronoms, ou au contraire obligatoirement avec tel ou tel pronom (ex : « -t » jamais avec je, « -ez » toujours avec vous). Ce sont là aussi des connaissances dont l'application doit devenir automatique et INVASION peut contribuer à créer ces automatismes.

## Fiche d'activités

### 1. Répertoire orthographique

Chaque élève tiendra à jour un répertoire, dans lequel il notera tout au long de l'année les mots contenant des difficultés d'orthographe lexicale qui lui posent encore problème. Chaque répertoire sera différent des autres dans la mesure où un enfant donné ne notera dans celui-ci que les mots dans lesquels il a lui-même fait des erreurs. L'enfant devra périodiquement relire et réécrire ces mots afin de s'imprégner de leur orthographe.

## 2. Trouver la bonne graphie

Habituer l'enfant à raisonner par dérivation pour choisir entre diverses graphies d'un même mot. Constituer à cet effet des séries de mots de la même famille contenant à chaque fois un mot (ou plusieurs) à compléter.

DENT D..TISTE DENTITION D..TIFRICE D..TIER D..TELE  
PARF.. PARFUME PARFUMERIE  
CAMBRIOLER CAMBRI.AGE CAMBRI.LEUR  
A..ROCHAGE ACCRO. ACCROCHER  
CAHOT CA.OTER CA..TANT

## 3. Constitution de séries analogiques

Certains sons ont plusieurs graphies possibles. On demandera aux enfants de rechercher des mots contenant ces différentes graphies et de les classer. Cela donne lieu à des remarques de fréquence et permet de dégager dans certains cas des règles d'écriture.

**Exemple :** Son « s » : s, ss, sc, c, ç, t, x.

Un tableau de fréquence des graphies du son « s » permet de constater que :

s	}	sont les graphies les plus courantes
ss		
ss		se trouve toujours entre deux voyelles
x		est très peu utilisé (dix, six...)
sc		est peu fréquent (scène, sceau, scélérat...)
c		est toujours accompagné de « e » de « i » ou de « y »
ç		est accompagné de « a » de « o » ou de « u »
Etc.		(la recherche étant plus ou moins poussée selon le niveau).

## 4. Formation de mots

Les enfants devront, à partir d'un mot, trouver un mot dérivé en utilisant la même règle de dérivation que celle donnée dans l'exemple.

**Exemple :**

fabriquer	fabrication
éduquer	.....
démarquer	.....
embarquer	.....

**ANNEXE :** Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur la cassette.

**SERIE NUMERO 1 :** Féminin et pluriel particuliers

Mots corrects	Mots mal orthographiés
LA GARDIENNE	LA GARDIENE
UNE ACTRICE	UNE ACTEUSE
MA VOISINE	MA VOISINNE
LA VENDEUSE	
CETTE AMIE	CETTE AMI
UNE CLIENTE	
LA BERGERE	LA BERGESSE
LA BANQUIERE	
LA TIGRESSE	
SA CAVALIERE	
LES AVIONS	
LES OISEAUX	LES OISEAUS
LES EPOUX	
DES NEZ	DES NEZS
MES ANIMAUX	MES ANIMALS
SES TRAVAUX	
CES CHEVEUX	CES CHEVEUS
DES DETAILS	
TES EMAUX	TES EMAILS
LES PNEUS	LES PNEUX

Mots corrects	Mots mal orthographiés
HEUREUSE	
SPORTIVE	SPORTIFE
BLANCHE	BLANCE
REGULIERE	REGULIEUSE
PLEINE	PLEINNE
CHAUDE	
BELLE	
NAIVE	
JOLIE	
ROUGE	
LES POUX	
MES GENOUX	MES GENOUS
DES CLOUS	DES CLOUX
LES COUCOUS	
LES RAILS	
DES SIGNAUX	
LES BALS	
DES REGALS	DES REGAUX
CES VITRAUX	
DES PORTAILS	DES PORTAUX

N.B. : Dans des séries telles que celles-ci qui ont déterminant + nom, bien signaler à l'utilisateur (c'est la règle du jeu pour toute la série) dans quel mot est l'erreur (ex : « cet ami ». On peut être tenté de corriger « cet » mais ici c'est toujours dans le nom que l'on trouve la faute).

**SERIE NUMERO 2** : Mots choisis dans l'échelon 15 (échelon test pour fin de cycle C.E.).

Mots corrects	Mots mal orthographiés
DEPUIS	DEPUI
PIERRE	
MOINEAU	
ECHELLE	ECHELE
DEPENSER	DEPANSER
SURTOUT	

RAREMENT	
PENDANT	
COMPAGNIE	CONPAGNIE
DOULOUREUSE	
SALLE	
OISEAU	OISO
OMBRAGE	
ENCRIER	ANCRIER
LUMIERE	LUMIAIRE
BUREAU	
FORGE	
MONTAGNE	
GRANDEUR	GRENDEUR
POINT	
QUELQUE	
COMMUN	COMUN
AFFAIBLIR	AFAIBLIR
PROPOSITION	
TOMBEAU	
DESTINATION	DESTINASION
PRODUIT	
HEURE	HEUR
MOUCHOIR	MOUCHOIRE
INSTRUMENT	INSTRUMANT
COMPARER	
OBLIGER	OBLIJER
ROCHER	
DOUX	DOU
BONHEUR	BONEUR
ECHAPPER	ECHAPER
NAPPE	NAPE
PLAISIR	
COURSE	

**SERIE NUMERO 3** : Mots choisis dans l'échelon 23 (échelon test pour fin de cycle C.M.).

Mots corrects	Mots mal orthographiés
MYSTERIEUSE HONORABLE	MISTERIEUSE

MILLION  
HABITUDE  
SOUFFLE  
ENVELOPPE  
PERMISSION  
MILLIER  
CORRIDOR  
RHUME  
MANŒUVRER  
OCCUPER  
TRIOMPHE  
ECLAIRCIR  
ACCLAMER  
VEHICULE  
ELANCER  
ENNEMI  
FRAICHEUR  
LANGAGE  
EXPRES  
APPORTER  
ETONNEMENT  
LUMINEUX  
LAID  
AZUR  
IMPREVU  
EMPLACEMENT  
REMERCIEMENT  
LAMBEAU  
COMPARAISON  
ENVOYER  
SOCIETE  
FRAYEUR  
AFFECTUEUX  
EXPERIENCE  
DICTIONNAIRE  
ILLUSTRER  
SAUTILLER  
PLUSIEURS

MILION  
ABITUDE  
SOUFLE  
ENVELOPE

CORIDOR

ECLAIRSIR  
ACLAMER

ELENCER  
ENEMI

LANGUAGE

ETONEMENT

ASUR

REMERCIEMENT

ANVOYER  
SOSSIETE  
FRAILLEUR  
AFECTUEUX

DICTIONNAIRE

SOTILLER

**SERIE NUMERO 4 : Un son et plusieurs graphies**

Mots corrects	Mots mal orthographiés
REVE	RAIVE
MUGUET	
TERRE	
REINE	RAINE
CHAINE	
FETE	
SEVE	SEIVE
PARFAIT	PARFET
PEINE	
BECHE	
BLEU	
MIEUX	
QUEUE	QUËU
JEU	
CHEVEU	CHEUVEU
BŒUFS	BEUFS
YEUX	
CIEUX	
CREUX	CRËUX
NËUD	NEUD
MELODIE	
LEGERE	LEGER
PANIER	PANIE
POUPEE	POUPER
NEZ	NER
CHER	
CHICOREE	
JARDINIER	JARDINIE
METIER	METIE
FEE	
HAUT	
CHAUD	CHEAUD
BATEAU	BATAU
COTE	
HOTEL	OTEL
CADEAU	
PEAU	
NOYAU	NOYEAU
LOCOMOTIVE	LAUCOMOTIVE
MOTO	

# Atelier des phrases

Activité pour un ou plusieurs utilisateurs.

**Objectif :** Aide à l'écriture de phrases et de paragraphes.  
Entraînement à l'orthographe grammaticale et lexicale.



## Scénario d'utilisation

Ce programme s'apparente à un mini-traitement de texte. Des mots, des fragments de phrase sont proposés. Il s'agit de les combiner pour construire une phrase. L'enfant a la possibilité d'insérer ses propres mots et d'effectuer des corrections.

Après l'affichage de la première page, tapez **ENTREE** pour commencer.

Donnez votre prénom, puis **ENTREE** .

L'écran est divisé en 3 parties :

En haut les mots à combiner, au milieu les commandes, en bas l'affichage du texte au fur et à mesure de sa création.



Pour choisir un élément, il suffit de pointer le crayon optique sur la case colorée placée devant lui. Après votre choix, une nouvelle page s'affiche avec le mot choisi. Vous avez la possibilité d'effectuer vos corrections.



Si vous choisissez de corriger, votre phrase s'affiche avec des rectangles entourant les mots et les espaces entre chaque mot. Pointez alors votre crayon optique sur la « boîte » que vous souhaitez modifier. Puis tapez ce que vous souhaitez « mettre dedans ». Vous pouvez, par exemple, rajouter un élément de votre invention dans une phrase.

UN  LION  DEJEUNENT  AU  ZOO

Si vous voulez rajouter ET UN SINGE après UN LION, pointez la case vide. Ensuite, au moment de taper, ayez soin d'insérer un blanc avant d'écrire ET UN SINGE, de façon à séparer les deux groupes de mots.

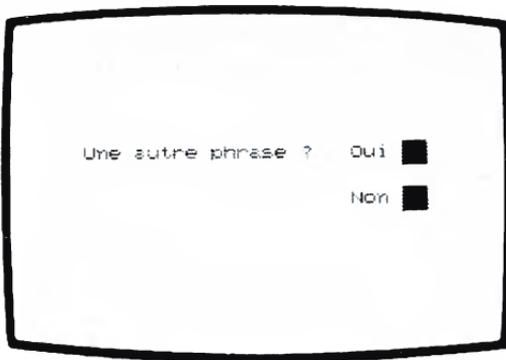
Autre exemple, vous voulez corriger une faute d'orthographe :

UN  LION  DEJEUNENT  AU  ZOO

Pointez la case DEJEUNENT puis tapez DEJEUNE sur le clavier et validez par **ENTREE**.

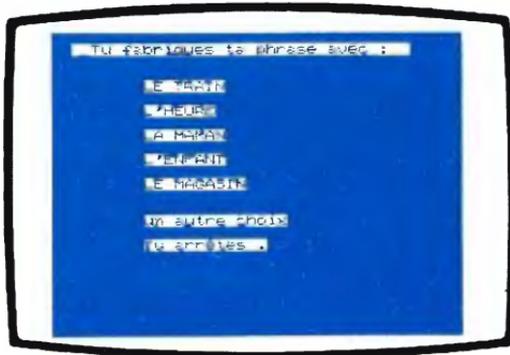
Si vous avez fini votre phrase, vous pouvez arrêter en pointant le crayon optique sur le rectangle placé devant « tu arrêtes ».

Une autre page vous demandera si vous voulez écrire une nouvelle phrase.



Une autre phrase ?  Oui  Non

Si votre réponse est OUI, alors une nouvelle liste de mots est proposée.



Vous pouvez écrire quatre phrases en tout.

Si vous voulez vous arrêter, pointez NON.

Vous avez alors la possibilité (si vous disposez d'une imprimante) d'imprimer vos phrases.

# Contexte pédagogique

## A. Instructions officielles

C.E. : Compétences d'ordre général : « *Etre attentif aux formes de l'écrit et de l'orthographe en toutes circonstances et en tous domaines d'activités... Relire ce qu'on vient d'écrire, en vue de détecter les erreurs qu'on aurait pu commettre et chercher à les corriger* ».

Compétences relatives à l'orthographe grammaticale : « *Accorder le verbe avec le sujet, en nombre et en personne, dans les cas de constructions simples (...). Mettre un nom au pluriel (avec s, ou x ; transformation all/aux), au féminin (notion générale : rôle du e), utilisation correcte des articles ; accorder l'adjectif qualificatif en genre et en nombre avec le nom (le participe passé employé comme épithète ou attribut sera en l'occurrence assimilé à un adjectif).* »

Conjugaison : « *Utiliser selon le contexte et les intentions, les modes et les temps suivants : indicatif (présent, imparfait, passé composé, futur) ; impératif (présent) ; participe (présent, passé). Ceci pour les verbes en ER ; avoir, être, aller ; du type finir ; venir, faire, voir, prendre.* »

C.M. : « *Etre attentif aux structures syntaxiques de l'écrit et à ses contraintes formelles, en toutes circonstances et en tous domaines d'activités, et savoir se relire pour des corrections éventuelles.* »

Savoir recourir au dictionnaire ou à des fichiers : « *En fin de Cycle moyen, un enfant doit être capable de : (...) rédiger (...) un texte d'une dizaine de lignes répondant à des consignes simples de fond et de forme.* »

Les classes de mots : « *Identifier et utiliser : le verbe, les éléments d'un groupe nominal, les plus usuels des pronoms, les plus usuels des mots invariables.* »

Les accords : mêmes exigences qu'au C.E. plus « *accorder le participe passé employé avec les auxiliaires être et avoir (il s'agit d'une compétence en cours d'acquisition).* »

Conjugaison : mêmes exigences qu'au C.E. plus « *indicatif (passé simple, plus-que-parfait) ; conditionnel présent ; subjonctif présent... et les verbes partir, recevoir, devoir, savoir, vouloir, falloir, rendre, boire, croire, dire, écrire, vivre.* »

Orthographe à la fois lexicale et grammaticale : « *Distinguer les homonymes grammaticaux (a/à, ou/où...).* »

## **B. Conseils pédagogiques**

Ce logiciel fait partie d'une série d'aide à l'orthographe. Son objectif principal est la pratique de la langue écrite par la construction de phrases ayant ou non un lien entre elles. Trois types de compétences sont mises en jeu :

- Compétences d'ordre sémantique
- Compétences d'ordre syntaxique
- Compétences d'ordre orthographique

— Compétences d'ordre sémantique :

Parmi les mots qui lui sont proposés, l'utilisateur choisit ceux qui vont donner du sens à sa phrase. Ces mots de nature variée (nom, déterminant, adjectif, verbe, etc.), l'utilisateur va les choisir soit en fonction de ses connaissances grammaticales (phrase = groupe nominal + groupe verbal + groupe nominal 2), soit intuitivement en fonction de sa pratique orale de la langue. Quelle que soit la démarche utilisée, l'utilisateur devra toujours tenir compte du contenu sémantique des mots employés ; en effet une phrase du type « La table bat ses enfants. », correcte orthographiquement et syntaxiquement, ne pourra être validée dans n'importe quel contexte.

— Compétences d'ordre syntaxique :

Au fur et à mesure de l'écriture de la phrase, l'utilisateur agence les mots choisis d'abord d'une manière intuitive avec des structures simples qu'il utilise oralement ; puis grâce aux possibilités de correction offertes par le logiciel, en utilisant de manière réflexive cette fois les opérations linguistiques dont il est capable (commutation, permutation, transformation), il arrive à l'énoncé optimal.

— Compétences d'ordre orthographique :

Les mots sont proposés dans les listes de manière neutre ; leur agencement dans la phrase leur impose des dépendances : ce sont les accords grammaticaux. L'utilisateur, outre son souci de cohérence syntaxique, doit donc s'imposer une rigueur quant aux accords (dans le groupe nominal : accord en genre et en nombre ; dans la phrase : accord sujet-verbe et éventuellement complément).

Les difficultés relatives à l'orthographe lexicale sont inexistantes dans le cas où les mots utilisés sont ceux proposés par l'activité. Néanmoins, comme nous l'avons dit précédemment, l'utilisateur peut être amené à réécrire entièrement les mots donnés par le logiciel ; cette activité de copie demandant une attention soutenue va fournir l'occasion de fixer l'orthographe de ces mots.

### **C. Déroulement standard**

Le logiciel tel qu'il est conçu ne valide pas les phrases écrites. C'est donc là qu'intervient le formateur. Son rôle consiste à habituer l'enfant à s'interroger sur la correction sémantique, syntaxique et orthographique des phrases qu'il a créées. Dans cet esprit, il est souhaitable de mettre à sa disposition tout document permettant l'auto-correction (dictionnaire, tableau de conjugaison...). Enfin, lorsque l'enfant estimera son « ouvrage » achevé, il pourra le proposer à la validation après édition sur l'imprimante.

# Possibilités d'adaptation

- Vous pouvez : — choisir votre série de données  
— entrer vos propres données

## Choix des séries de données

Se reporter au déroulement standard pour l'explication de cette procédure. L'Annexe 1 vous présente la reproduction intégrale des quatre séries enregistrées sur la cassette avec l'explication des objectifs pédagogiques recherchés.

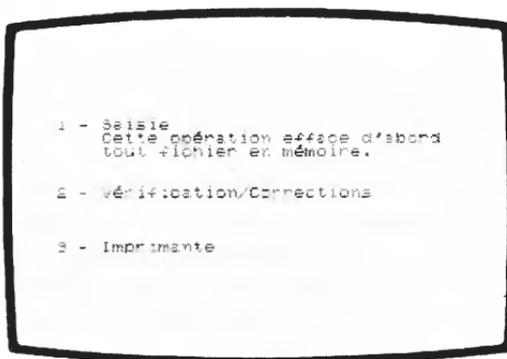
## Entrée de vos propres données

### *Entrée des éléments*

Première entrée : Vous fixez le nombre d'éléments que vous souhaitez entre. Ensuite, la saisie est guidée et ne présente pas de difficulté.

### *Vérification et impression*

L'entrée des phrases est suivie de la procédure de vérification (se reporter au déroulement standard). Vous pouvez également imprimer le contenu de votre saisie.



### *Enregistrement et lecture*

Les deux procédures sont décrites dans le fonctionnement général.

## Renouvellement des textes

On peut utiliser le logiciel pour faire travailler les différents aspects de la grammaire et de l'orthographe grammaticale.

*D'un point de vue grammatical*: on peut choisir de travailler plus particulièrement sur les différents types de phrases. Dans ce cas, le formateur donne la consigne.

### ● Phrases interrogatives

Les listes doivent être constituées, en plus de mots variés, de tous les pronoms interrogatifs utilisables.

Les questions portant sur :

- la proposition « est-ce que ? »
- le sujet « qui ? », « qu'est-ce qui ? »
- les C.O.D. « combien ? », « que ? », « quel ? »
- les C.O.I. « à quoi ? », « de quoi ? »
- les compléments circonstanciels « pourquoi ? », « quand ? », « où ? », « comment ? », « avec qui ? »...

N.B. : On peut concevoir ce travail pour deux élèves : l'un écrivant la question, l'autre y répondant (par correction, ce qui permet de bien voir les différences).

### ● Phrases exclamatives

Ici aussi il est possible de travailler à deux, l'un écrivant la phrase exclamative, l'autre la transformant en phrase affirmative (par correction).

### ● Phrases négatives

En constituant les listes avec tous les mots de la négation et leur pendant affirmatif.

ne - pas  
jamais - toujours  
plus - encore  
rien - quelque chose

- Phrases imbriquées

En introduisant dans les listes les pronoms relatifs ou les conjonctions de subordination.

qui  
dont  
auquel  
duquel  
où  
lequel  
tandis que

quand  
lorsque  
parce que  
pour que  
tant que  
aussitôt que  
dès que

De toutes ces situations purement grammaticales naissent des problèmes orthographiques intéressants.

**Exemple :**

Dans les phrases interrogatives : l'inversion du sujet, la ponctuation, l'accord du pronom interrogatif.

Dans les phrases exclamatives : la ponctuation et l'accord du pronom exclamatif (quel...).

Dans les phrases imbriquées : l'accord du pronom relatif (dans le cas où il est variable).

*Conjugaison*

Avec, dans les listes, tous les pronoms sujets et des verbes irréguliers.

**Exemple :** verbes en : -ier, -uer, -ouer, -eler, -eter, -ger, -cer, -oyer, -uyer, -ayer.

Si l'on veut travailler sur des temps précis, on peut par exemple introduire les compléments circonstanciels de temps qui sont nécessaires dans les listes.

**Exemple :**

hier  
demain

aujourd'hui  
il y a une heure

- Travail sur le mode impératif en donnant la consigne, par exemple, d'inventer une recette de cuisine ou le mode d'emploi d'un objet insolite ou d'une machine imaginaire.

- Sur le subjonctif : on introduit alors des mots ou expressions inducteurs tels que :

il faut que	pour que	afin que
je voudrais que	bien que	

### *Travail sur les homonymes grammaticaux*

On introduit le mot et ses homonymes dans la même liste.

#### **Exemple :**

a - à	sont - son
ou - où	quand - quant - qu'en
peu - peut	plus tôt - plutôt
est - et - ai - ait	tant - temps - tend

De même, il est conseillé d'écrire les formes conjuguées ou transformées. Le choix de l'un ou de l'autre de ces homonymes devra induire un certain type de phrase ou de suite de phrases.

### *Homonymes*

On pourra de même faire travailler l'enfant sur les homonymes non grammaticaux. Selon le contexte qu'il bâtit autour du mot, il devra choisir l'un ou l'autre.

#### **Exemple :**

près - prêt - pré	lieu - lieue
amande - amende	coup - cou - coût

Dans tous les cas le formateur doit guider l'enfant vers un questionnement constant sur la « justesse » de ce qu'il écrit. Il serait bon de proposer des documents utiles, permettant l'auto-correction, avant la demande de validation.

# Fiche d'activités

## 1. Les mots en désordre

Les mots d'une phrase ont été mélangés. L'exercice consiste à trouver toutes les phrases cohérentes, d'un point de vue orthographique et sémantique, qui peuvent être formées avec les mots donnés. Il faudra utiliser tous les mots et ne pas les modifier. L'objectif est ici de faire travailler les accords dans le groupe nominal et dans le groupe sujet/verbe.

**Exemple :** les étiquettes suivantes sont distribuées :

ENFANTS   CONSTRUIT   DORMENT   PENDANT

PETIT   QUE   LES   PAPA

BATEAU   UN

- Il s'agira tout d'abord de reconstituer les groupes nominaux en associant les déterminants aux noms dans un premier temps (à ce niveau du travail, on peut laisser les adjectifs de côté).

On obtient alors :

LES ENFANTS  
UN BATEAU  
PAPA

1

LES ENFANTS  
BATEAU  
UN PAPA

2

La solution 2 est à éliminer du fait de l'absence de déterminant devant bateau.

- Lorsque les groupes nominaux sont trouvés, on isole les verbes :

CONSTRUIT   DORMENT

- On associe les verbes et les groupes nominaux ce qui donne :

LES ENFANTS DORMENT  
PAPA CONSTRUIT

1

LES ENFANTS DORMENT  
UN BATEAU CONSTRUIT

2

La solution 2 est à éliminer à cause du sens (en effet rien ne permet de donner du sens à cette phrase : il faudrait pouvoir écrire « PAR PAPA »).

L'association « PAPA CONSTRUIT » induit un groupe nominal complément ; le seul possible est « UN BATEAU ».

A ce stade du travail, on a donc :

A : LES ENFANTS DORMENT

B : PAPA CONSTRUIT UN BATEAU

- Il reste les étiquettes suivantes :

C : PENDANT QUE PETIT

On peut associer indifféremment PETIT à PAPA ou à BATEAU et PENDANT QUE permet de lier les deux phrases.

On obtient finalement quatre possibilités doublées (suivant la place de PETIT) :

**CA, B :** PENDANT QUE LES ENFANTS DORMENT, PAPA CONSTRUIT UN PETIT BATEAU.

**CB, A :** PENDANT QUE PAPA CONSTRUIT UN PETIT BATEAU, LES ENFANTS DORMENT.

**A, CB :** LES ENFANTS DORMENT, PENDANT QUE PAPA CONSTRUIT UN PETIT BATEAU.

**B, CA :** PAPA CONSTRUIT UN PETIT BATEAU, PENDANT QUE LES ENFANTS DORMENT.

- Cet exercice est à faire d'abord collectivement afin d'amener les enfants à se questionner sur le bien-fondé des solutions trouvées, au niveau orthographique et sémantique. On commencera par des phrases de structure simple du type : groupe nominal + groupe verbal.

**Exemple :**

NOUS LISONS UNE BELLE HISTOIRE.

LE CHAT NOIR REGARDE LES BEAUX OISEAUX.

LA PETITE FILLE AIME LE CHOCOLAT CHAUD.

Pour obtenir un travail intéressant au niveau orthographique, il est nécessaire de choisir dans une même phrase des groupes nominaux ayant un genre ou un nombre différents.

- Progressivement, on choisira des phrases ayant des compléments circonstanciels, du type : groupe nominal + groupe verbal + groupe nominal complément.

**Exemple :**

LE VELO DE MA PETITE SOEUR EST RESTE DANS LA COUR.

Dans l'exemple précédent, l'accord du participe passé employé avec l'auxiliaire être, interdit des phrases du type :

MA PETITE SOEUR EST RESTE

LA COUR EST RESTE

par contre, on pourra avoir :

LE VELO EST RESTE DANS LA COUR DE MA PETITE SOEUR.

ou

LE VELO EST RESTE DANS LA PETITE COUR DE MA SOEUR.

- On pourra également donner des phrases complexes (ayant plusieurs propositions). Il serait souhaitable dans ce cas d'effectuer de nombreux

exercices structuraux visant au bon emploi des conjonctions de coordination et de subordination.

**Exemple :**

LE PETIT OISEAU QUI CHANTE DANS L'ARBRE EST UNE MESANGE.

JE M'AMUSE DEHORS PARCE QU'IL FAIT BEAU.

## 2. Rébus

On propose une phrase en rébus (dessins qui permettent de retrouver phonétiquement la phrase). Ce type d'exercice permet de travailler non seulement sur l'orthographe grammaticale, mais aussi sur l'orthographe d'usage et les locutions figées. L'utilisation du dictionnaire est conseillée pour une auto-correction permanente.

## 3. Trouver le bon chemin

Dans une phrase, plusieurs choix sont proposés sur l'axe paradigmatique, il s'agit de trouver le ou les mots corrects en fonction du contexte.

**Exemple :**

Je	prends	un citron
	mange	
	coupons	
	trouves	
	lancez	

Nous	montez en voiture
Je	
Un enfant	
Papa et toi	
Vous	

Le	adorable	bambin aime les	glaces	parfumées	au	café	
	petite		coup				
	gentil		orange				a
	grandes		haricots				dans les
	aimable		bonbons				

**ANNEXE** : Reproduction intégrale des quatres séries de données enregistrées sur la cassette.

**SERIE NUMERO 1** : Phrases interrogatives

Consigne : écrire des questions.

QUEL	LA FILLETTE	JE	SE PROMENENT
A QUOI	LE MAGASIN	TU	CONNAITRE
POURQUOI	LA SŒUR	IL	LISENT
LEQUEL	LA VITRINE	ELLE	APPRENDS
QUE	LA CHAMBRE	ON	ECRIVONS
QUI	JOENT	NOUS	LES LUNETTES
OU	CHOISIT	VOUS	LA COURSE
COMMENT	PORTE	ILS	UNE PLANETE
QUAND	MET	ELLES	LA CONFITURE
COMBIEN	DONNENT	J'	UNE HISTOIRE
L'HEURE	ONT	ECOUTENT	LE ZOO
L'ENFANT	ATTEND	POSSEDE	LA CAMPAGNE
LE TRAIN	REGARDE	RACONTES	LA VOITURE
LA MAMAN	CACHENT	FAIS	UN ANIMAL
UNE GUIRLANDE	TRANSPORTENT	ALLEZ	LE GATEAU

**SERIE NUMERO 2** : Phrases imbriquées ou coordonnées

Consigne : dans chaque phrase, au moins deux verbes conjugués.

QUE	CAR	LE CAPITAINE	LE DOCTEUR
QUI	DONC	LE CAMION	LE CUISINIER
DONT	PARCE QUE	LE NAVIRE	LE SERVITEUR
OÙ	POUR QUE	LA LUMIERE	LE CHEVALIER
LEQUEL	DES QUE	UN MIGRATEUR	LE PATRON
DUQUEL	FAIT	UNE PIERRE	MARCHE
AUQUEL	VIENT	LA TANTE	ABORDENT
QU'	VEND	UN OISEAU	CACHENT
BIEN QUE	DEPENDENT	UN BUREAU	PLONGE
AFIN QUE	AVOUE	UNE COURSE	VOIT
ET	ECHAPPE	LA COMPAGNIE	TORDE
OÙ	GARNIT	LA DESTINATION	DEMANDE
NI	DISENT	LE CORBEAU	CUIT
MAIS	LIVRENT	LA VITESSE	
OR	CALCULE	L'ARME	

### SERIE NUMERO 3 : Attributs du sujet

JE  
UN SERPENT  
VOUS  
LE BOULANGER  
DELPHINE ET MOI  
ELLE  
PIERRE ET CLAIRE  
LES MARCHANDS DE NUAGES  
NOUS  
BILL LE ROBOT  
TU  
TON FRERE ET TOI  
UNE ORANGE  
IL  
DEUX GRENOUILLES  
ON  
LES CONCOMBRES  
LE SABLE  
ELLES  
L'HOTEL

PARAIT  
SEMBLENT  
PARAISSONS  
ES  
SONT  
ETES  
DEMEUREZ  
RESTES  
DEVIENT  
ETAIT  
SERA  
DEMEURAI  
DEVIENDRA  
SEMBLAIT  
RESTAIS  
DEVENAIT  
RESTIONS  
ETIEZ  
PARAISSIONS  
SERONT

CLAIRES  
VOISINS  
CALME  
FAMILIALE  
SPORTIFS  
CURIEUX  
BELLES  
GRINCHEUX  
FREQUENTE  
ADROITE  
MARIN  
TACHEE  
MURES  
GENTILS  
CHAUVES  
ETROIT  
VIVES  
PROPRE  
IMMENSE  
POLIE

### SERIE NUMERO 4 : Homonymes

UNE VOIE  
MA VOIX  
LE CHAMP  
UN CHANT  
LA FIN  
LA FAIM  
LA MERE  
LE MAIRE  
LA MER  
UN METS

EST  
HAIT  
ET  
VOIT  
MAIS  
MET  
PLEINE  
LAID  
VEND  
A

HAIE  
PLAINES  
LAIT  
VENT  
DENT  
LAS  
LA  
TENTE  
TANTE  
COMPTE

COUD  
COUP  
FAUX  
FAUT  
COURT  
COUR  
COURS  
DOIT  
DOIGT  
COU

# 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 :

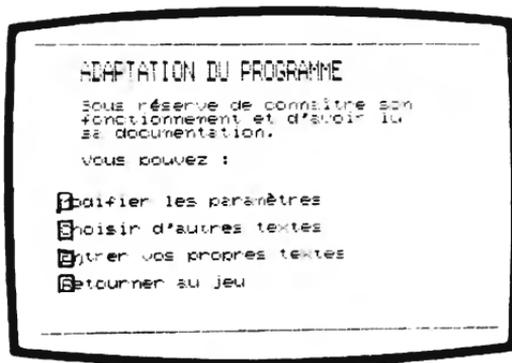
- **choisir les textes en fonction des intérêts** de l'élève ou de la classe à un moment précis (un même logiciel peut être utilisé à plusieurs mois d'intervalle avec des données différentes modifiant le niveau ou l'objectif du logiciel),
- **changer le niveau du logiciel** (des données différentes permettent 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.



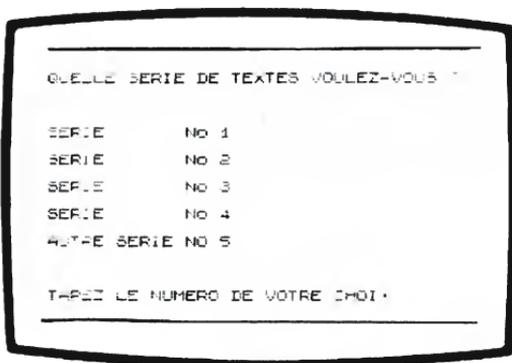
Il est important de savoir que ces modifications partielles orientent l'activité vers des objectifs différents de ceux prévus par l'activité initiale. Cela contribue à étendre les occasions d'utilisation du logiciel.

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 immédiatement 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*

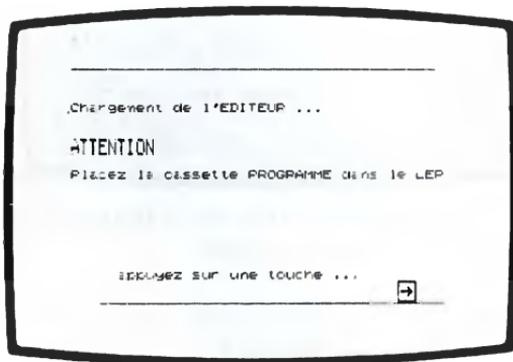
Le choix 5 signifie que vous souhaitez faire fonctionner votre programme avec des données enregistrées par vous. Le message suivant apparaît :

« 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, puis il y retour au menu.

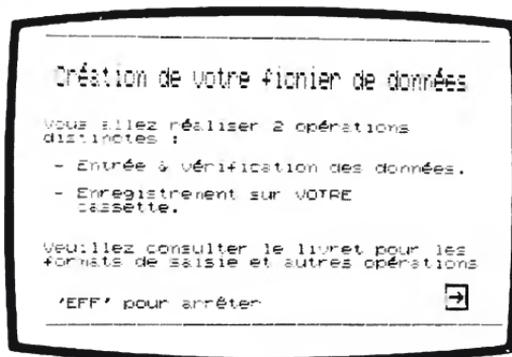
### **Entrer vos propres textes**

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.

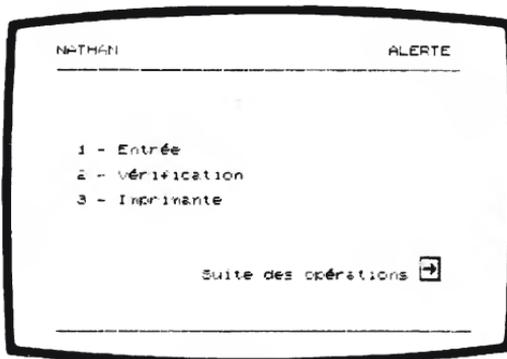


Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

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...

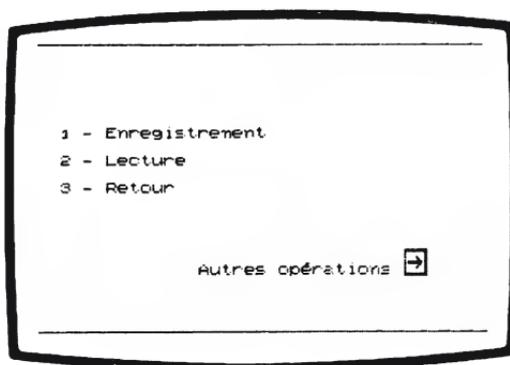
Le mot (ou la phrase) choisi s'affiche et la procédure de modification vue plus haut débute.

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

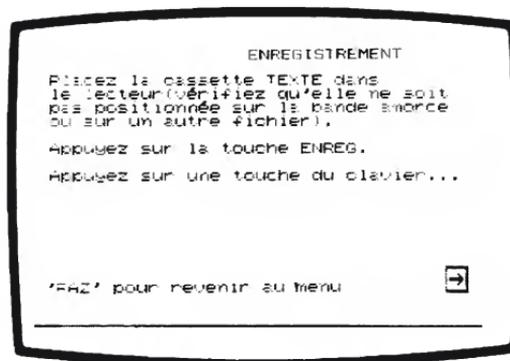
## 3. Imprimante

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 demander 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.