

TO7

MO5

Français

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE (II)

CM

Michel Bussac, Christian Robineau, Olivier Rozenkrank

cedic/nathan



Couverture : Graphir
ISBN 2-7124-4021-8

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.

© CEDIC 1985
CEDIC, 6-10 boulevard Jourdan, 75014 - Paris

Sommaire

Avant-propos	5
---------------------------	---

Comment utiliser votre logiciel Nathan	6
---	---

PRONOMS

Scénario d'utilisation	10
Contexte pédagogique	18
Possibilités d'adaptation	22
Renouvellement des textes	23
Fiche d'activités	26
Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette	28
Annexe 1 : Banque de données pour vos textes	34

CLASSEMENT ALPHABETIQUE

Scénario d'utilisation	37
Contexte pédagogique	42
Possibilités d'adaptation	45
Renouvellement des textes	46
Fiche d'activités	47
Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette	50
Annexe 2 : Banque de données pour vos textes	53

Quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant	56
--	----

La boîte « Logiciels Nathan Ecoles » contient :

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

Côté rouge : TO7

Côté vert : MO5



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

Côté rouge : TO7

Côté vert : 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...

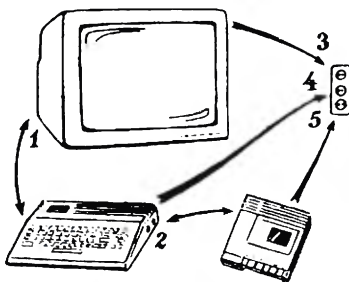
... ils ne tarderont pas à vous entraîner eux-mêmes vers les objectifs que vous leur aurez choisis.

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 ◀◀).
- Appuyer 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...

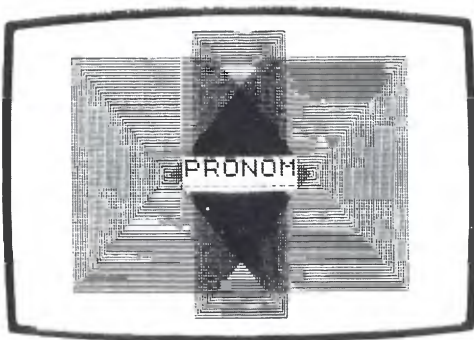
Si vous avez branché une imprimante et si vous voulez imprimer votre « bilan », frappez **I**, puis votre nom et la date.

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

Les pronoms

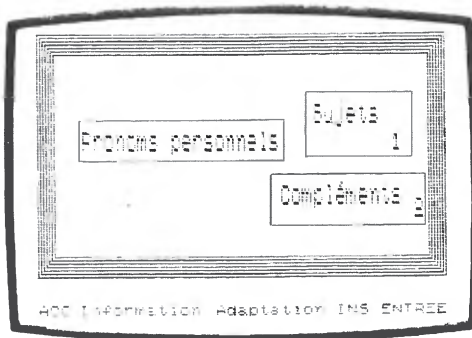
Activité pour un utilisateur.

Objectif : Utilisation des pronoms personnels sujets et compléments les plus courants.



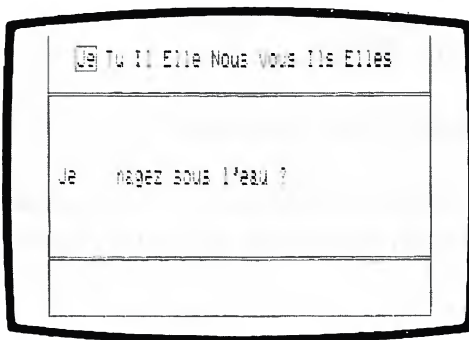
Scénario d'utilisation

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



Les pronoms sujets

- Vous avez choisi de travailler sur les pronoms sujets, tapez **1** .



L'écran est divisé en trois parties :

Dans *la partie supérieure*, se trouvent tous les pronoms sujets dont vous disposez. L'un d'entre eux est encadré.

Dans *la partie centrale*, une phrase de travail s'affiche. Dans cette phrase, le pronom sujet est le même que celui qui est encadré dans la partie supérieure.

C'est dans *la partie inférieure* qu'apparaissent les messages d'aide et d'erreur.

- Lorsque vous utilisez les touches **→** et **←** , vous faites varier en même temps le pronom sujet encadré dans la partie supérieure de l'écran et celui de la phrase de travail.

Le jeu

Le but du jeu est de trouver le ou les bons pronoms à utiliser en fonction du verbe conjugué. Vous avez trouvé ? La phrase affichée au centre de l'écran est correcte ? Alors validez votre réponse en tapant **ENTRÉE**.

Trois cas peuvent alors se présenter :

■ *Si votre réponse est mauvaise*, un message apparaît à l'écran : « Regarde la terminaison du verbe » et une erreur vous est comptée.

■ *Si votre réponse est juste et qu'il n'y en ait pas d'autre possible*, le message « C'est bon ! » apparaît et une autre phrase vous est proposée.

■ *Si votre réponse est juste, mais qu'un, voire deux autres pronoms sujets puissent convenir*, le message « Ce n'est pas mal mais il y a d'autres réponses possibles » apparaît.

Si vous persistez, vous disant que l'ordinateur est « dur d'oreille », qu'il n'a pas bien saisi votre première réponse, et que vous essayiez donc de lui redonner cette réponse, le message « Tu te répètes » apparaît et une erreur est comptée.

Si vous trouvez tous les pronoms possibles, le message « C'est bon ! » apparaît et une autre phrase vous est proposée.

L'aide

Vous pouvez obtenir, au cours du déroulement, un petit rappel théorique concernant les pronoms sujets en tapant **EFF** .

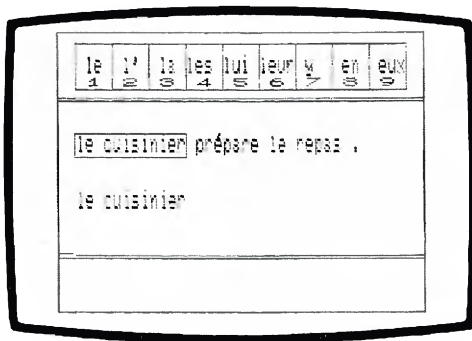
Les erreurs

Chaque erreur (réponse fausse ou répétition) est comptabilisée et a pour effet immédiat de « rétrécir » la partie centrale de l'écran. Vous avez droit à sept erreurs par séquence, après lesquelles le jeu est interrompu. Au cours d'une séquence, dix phrases vous sont proposées.

Remarque : Lors de l'utilisation, la transformation de *je* en *j'* se fait automatiquement si besoin est.

Les pronoms compléments

Vous avez choisi de travailler sur les pronoms compléments ; tapez **2** .



L'écran est divisé en trois parties :

Dans la partie supérieure, vous sont proposés tous les pronoms compléments à votre disposition ; ils sont indexés de 1 à 9.

Dans la partie centrale, une phrase de base est affichée, dans laquelle un groupe pronominalisable est représenté de couleur différente par rapport au reste de la phrase. Vous devez réécrire cette phrase en utilisant un des pronoms compléments disponibles à la place du groupe pronominalisable.

Dans la partie inférieure, apparaissent les messages d'aide, d'erreur et la visualisation de ces dernières.

Le premier groupe de la phrase à réécrire s'affiche automatiquement sous la phrase de base. (Vous ne devez pas le valider par **ENTREE** car il l'est automatiquement.)

Vous voulez ensuite placer un pronom complément ; tapez son numéro (de 1 à 9). A ce stade de l'exercice, deux cas se présentent :

— Le pronom complément que vous avez choisi n'est pas le bon. Le message « Regarde quel nom remplace ce pronom » apparaît. Vous avez alors droit à un deuxième essai, après quoi, si votre réponse est toujours erronée, la bonne réponse vous est donnée.

— Le pronom complément est bien celui qu'il fallait trouver ; il vient alors s'afficher dans votre phrase.

Le groupe suivant (encadré dans la phrase de base) vient ensuite s'afficher. Pour le conserver dans votre nouvelle phrase, validez-le en tapant **ENTREE**. Si vous ne voulez pas le garder (c'est le groupe que vous avez pronominalisé, par exemple), alors tapez **←**. Il disparaît de votre phrase, le groupe suivant vient s'afficher, et ainsi de suite jusqu'au point.

Remarques

- Votre phrase est considérée comme achevée lorsque vous avez validé le point final en tapant **ENTREE**. C'est uniquement à partir de ce moment que le logiciel la comparera avec la réponse exacte. (Vous pouvez avoir le point quand vous voulez en tapant **ACC**.)
- Avant d'avoir validé votre phrase, vous avez remarqué une erreur. Tapez **←** et vous pouvez recommencer cette phrase entièrement.
- La pronominalisation vous oblige à remplacer le pronom sujet *j'* par *je* en début de phrase ; tapez ***** pour effectuer cette transformation.
- Dans certains cas, la pronominalisation d'une phrase entraîne une modification au niveau du participe passé employé avec *avoir*.

Exemple : Elle a pris *les clés*.
Elle *les* a prises.

La pronominalisation du groupe « les clés » entraîne le passage du complément d'objet direct avant le verbe, ce qui implique l'accord du participe passé.

Pour effectuer cette modification, voici comment procéder :

Lorsque vous arrivez au participe passé à accorder, *avant* de le valider par **ENTREE**, tapez au clavier les marques adéquates de genre et de nombre qui correspondent au complément d'objet (*e* et/ou *s*). Ces marques d'accord viennent s'afficher dans votre phrase à la fin du participe passé.

Enfin tapez **ENTREE** pour valider votre participe passé ainsi accordé puis terminez votre phrase suivant la procédure habituelle.

Les aides

En cours d'exercice vous désirez un rappel de fonctionnement des touches : tapez **INS**.

Pour revenir au jeu, tapez **ENTREE**.

Vous désirez un rappel théorique sur les pronoms compléments, tapez **EFF**.

Pour revenir au jeu, tapez **ENTREE**.

Les erreurs

Lorsque vous validez une phrase erronée ou qui ne correspond pas à ce qui vous est demandé, le message suivant apparaît : « Faux ! Il fallait écrire cela... »

La bonne réponse vous est alors donnée sous votre phrase.

A chaque erreur, un carré vient s'afficher dans la partie inférieure de l'écran.

Après sept erreurs, le jeu est terminé.

Le bilan

En fin de partie ou à tout moment, si vous avez utilisé la touche **RAZ**, vous obtenez votre bilan. Il vous indique :

- votre nombre d'erreurs,
- votre nombre de bonnes réponses,
- votre pourcentage de réussite.

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

Au C.E. : Les fonctions :

« Dans une phrase simple, reconnaître le groupe sujet (y compris lorsqu'il s'agit d'un pronom). »

Les classes de mots :

« Identifier un pronom de conjugaison. »

Les accords :

« Accorder le verbe avec le sujet, en nombre et en personne dans les cas de construction simple. »

« L'enfant sera entraîné à utiliser systématiquement sa langue et à passer d'une structure à une autre en utilisant les manipulations les plus fréquentes. Les manipulations permettent une appréhension intuitive des notions grammaticales fondamentales. Dans la deuxième année (...) on aura le souci de faire identifier et dénommer (...) quelques fonctions et classes de mots. »

« Faire fréquemment pratiquer les structures fondamentales dont l'élève devra s'imprégner. »

Au C.M. : Les classes de mots :

« Identifier et utiliser les plus usuels des pronoms. »

Grammaire — Conjugaison :

« La démarche consistera d'abord à manier la langue (...), à faire observer les modifications introduites par ce maniement, à faire des exercices de déplacement, de substitution, de réduction, d'expansion, de transformation (...). »

B. Conseils pédagogiques

PRONOM est un logiciel utilisable au C.E. et au C.M. En effet, l'étude des pronoms de conjugaison se fait dès la première année du cycle élémentaire. On commence alors à bâtir les premiers tableaux de conjugaison.

Ainsi la première option du logiciel, qui travaille sur les pronoms sujets, a pour but d'associer le ou les bons pronoms avec la phrase proposée.

L'utilisateur du logiciel retrouvera d'abord intuitivement les pronoms convenables, si nécessaire par oralisation de la phrase. Sa connaissance du langage parlé lui permet de reconnaître rapidement les inadéquations.

A un niveau supérieur se posera ensuite le problème de l'orthographe. Il s'agit des cas où, à l'oral, on peut concevoir plusieurs solutions mais où l'orthographe du verbe n'accepte qu'un seul pronom. Il faudra donc observer le verbe, ce qui suppose de le retrouver d'abord dans la phrase et engage alors d'autres compétences grammaticales.

Au vu de la terminaison du verbe et éventuellement des marques d'accord si le verbe est à un temps composé, l'utilisateur déterminera la ou les personnes auxquelles il peut être conjugué.

Un autre élément peut déterminer le choix du pronom, c'est l'accord de l'attribut du sujet. Là encore, les compétences requises destinent ce logiciel au niveau C.M.

Au cours du déroulement du logiciel plusieurs aides sont possibles.

En cas d'erreur dans le choix du pronom, une indication invite l'utilisateur à observer la terminaison du verbe.

Un commentaire accompagne les cas où plusieurs pronoms conviennent.

Celui qui travaille ne doit omettre aucune possibilité ; au fil de l'utilisation du logiciel, il pourra tirer des conclusions quant aux constantes de la conjugaison (terminaisons valables pour une personne donnée, terminaisons communes à plusieurs personnes selon le temps ou le verbe proposé). L'utilisateur se construit ainsi un bagage orthographique qu'il utilisera spontanément par la suite dans la mesure où ces connaissances auront été tirés d'une pratique de la langue écrite et non uniquement d'un apprentissage de règles d'orthographe.

La seconde option du logiciel propose un travail sur les pronoms compléments les plus courants (le, la, les, leur, lui, l', en, y, eux).

Il s'agit de pronominaliser des groupes compléments proposés dans des phrases. C'est là un exercice de maniement de la langue comparable à des exercices structuraux. On fait appel à des connaissances intuitives de la langue, acquises par la pratique orale de celle-ci.

Le passage à l'écrit met en relief les difficultés liées :

— à l'orthographe, dans la mesure où la pronominalisation d'un groupe nominal complément d'objet entraîne l'obligation d'accorder le participe passé du verbe (si celui-ci est à un temps composé) avec le pronom, puisque sa place est toujours avant le verbe ;

— à l'orthographe toujours quand l'emploi d'un verbe commençant par une voyelle oblige à élider le *-e* ou le *-a*, du pronom C.O.D. *le* ou *la*, et donc à utiliser *l'* ;

— à l'organisation de la phrase quand il faut choisir la place du pronom, notamment en cas de double pronominalisation :

Exemple : Le chat lui a donné une leçon.

Le chat *lui en* a donné une.

ou en cas de groupe nominal prépositionnel :

Exemple : Tu as joué *avec tes amis*.

Tu as joué *avec eux*.

Tu as fait mal *à tes amis*.

Tu *leur* as fait mal.

Lors du déroulement de cette option du logiciel vous pouvez avoir une aide.

En cas d'erreur dans le choix du pronom, un message indique une piste pour corriger : « Regarde quel groupe nominal remplace ce pronom ». Le groupe nominal et le pronom ont en fait la même signification puisque l'un remplace l'autre, ils doivent donc bien sûr avoir même genre, même nombre et même fonction.

C. Déroulement standard

La présentation de PRONOM l'apparente aux exercices dits de type structural.

Cependant, alors que les exercices structuraux n'ont pas pour but d'accomplir un travail réflexif sur la langue, PRONOM implique, en posant les problèmes de l'écrit et en guidant la recherche par des aides, une réflexion plus approfondie, éventuellement la mise en application de règles connues et une prise de conscience des structures de la langue.

Dans l'option 2, le déroulement standard propose en couleur le groupe à pronominaliser. Vous pouvez modifier ce paramètre. Cette modification apporte une difficulté supplémentaire tout en insistant sur le côté « exercice structural » du logiciel (cette découverte se fait plus par intuition de la langue que par recherche réflexive).

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres de fonctionnement,
- choisir votre série de données,
- entrer vos propres données.

■ **Modification des paramètres** — Vous pouvez choisir les phrases sur lesquelles vous désirez travailler en les appelant par leur numéro (0 à 9) au cours du jeu. Vous pouvez supprimer la coloration du groupe pronominalisable dans l'option 2 (pronoms compléments).

■ **Choix des séries de données** — Se reporter au déroulement standard (p. 59) pour l'explication de cette procédure. L'Annexe 1 vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la cassette, avec l'explication de leurs objectifs pédagogiques.

■ **Entrée de vos propres données** — Vous devez entrer successivement dix phrases pour le niveau 1 (pronoms sujets) et dix phrases pour le niveau 2 (pronoms objets). Vous devez effectuer votre saisie en minuscules.

Niveau 1

Vous devez entrer dix phrases de trente et un caractères maximum*, pronom sujet non compris. Vous devez écrire vos phrases sans pronom sujet. Vous devez ensuite donner le nombre de pronoms sujets pouvant être utilisés dans la phrase que vous venez d'entrer. Et enfin vous devez préciser les numéros (1 à 8) des pronoms qui correspondent à votre phrase.

Niveau 2

Vous devez entrer dix phrases à pronominaliser de trente-cinq caractères maximum* et dix phrases réponses, mot par mot ou groupe de mots par

* Si vous dépassez le nombre de caractères possible, une musique vous le signale et le curseur vient se replacer en début de phrase (option 1) ou au début du dernier mot entré (option 2) pour que vous effectuez les modifications nécessaires. Attention ! chaque espace, chaque signe de ponctuation est considéré comme un caractère à part entière.

groupe de mots. Un compteur en haut de l'écran vous donne le nombre de caractères et de mots encore disponibles pour la phrase en cours. Ensuite vous devez donner le numéro du groupe de mots à pronominaliser, celui-ci apparaîtra de couleur différente par rapport au reste de la phrase.

Une fois la phrase terminée, placez un point final seul. C'est ce point qui indique à l'ordinateur que votre phrase est terminée. Il doit absolument être seul sur sa ligne.

Après chaque phrase à pronominaliser vous devez entrer la phrase réponse. Une fois la phrase réponse entrée et validée, vous devez indiquer le numéro du pronom réponse à utiliser pour écrire la phrase pronominalisée.

Impression, Vérification, Enregistrement, Lecture

Ces procédures sont décrites p. 62 dans l'explication du déroulement de l'Editeur.

Renouvellement des textes

Il est possible, tout en lui conservant son caractère ludique, d'adapter PRONOM à des fins plus précises en créant vos propres séries. Voici quelques idées qui pourront vous y aider.

Accord du participe passé avec être et avoir

Habituellement, dans ce type de travail, on a tendance à partir d'une phrase dont le groupe sujet est défini et dans lequel il faut accorder le participe passé. Ici, c'est l'opération inverse qu'il faut réaliser : on connaît le participe passé, il faut trouver le ou les pronoms sujets qui conviennent.

Dans le niveau 2 (pronoms objets), on doit être capable :

- de savoir si la pronominalisation entraîne une modification d'accord du participe passé,
- d'effectuer cette modification.

Exemple :

Elle a fait *ses valises*

Elles *les* a faites

Les explications de la procédure à utiliser pour corriger le participe passé lors du déroulement de l'activité sont détaillées page 16.

Série pour débutants (pronoms sujets)

Si vous voulez adapter PRONOM pour un enfant de C.E.1, les séries pronoms sujets devront être tout d'abord pensées avec des marques de reconnaissance orales évidentes.

Exemple :

...mangeons bien.

...suis pressé.

...vais au cinéma.

...te souviens de moi.

Les toutes premières séries pourront même ne concerner qu'un ou deux pronoms particuliers au présent de l'indicatif (ex. : nous et vous) avec ou sans groupe complément.

Ce travail est primordial car il s'agit ici pour l'enfant de s'approprier la conjugaison (relation sujet/verbe). Les compétences orthographiques nécessaires viendront ensuite.

Série test (pronoms sujets)

Pour tester les connaissances et les lacunes à revoir, on pourra centrer des séries sur des temps précis, sur des groupes précis, sur des verbes particuliers précis, etc. pour l'option 1.

Série à difficultés particulières (pronoms objets)

— Double pronominalisation avec ou sans négation.

Exemple :

Il *me* faut **cet album**.

Il *me le* faut.

— Verbes pronominaux.

Exemple :

Il *se* garde **les bonnes choses**.

Il *se les* garde.

— Phrases dans lesquelles la pronominalisation, outre l'introduction d'un pronom en remplacement du groupe pronominalisable, nécessite le maintien d'une partie de ce dernier.

Exemples :

Il me faut *tous les logiciels*.

Il me *les* faut *tous*.

Ici *tous* qui faisait partie du groupe pronominalisable « tous les logiciels » doit être conservé.

Remarque : vous trouverez certaines de ces idées développées en séries prêtes à saisir dans l'Annexe 2 page 34.

Fiche d'activités

Voici des activités qui vous permettront de préparer ou de prolonger l'utilisation de PRONOM.

Exercice 1

Afin de consolider la connaissance intuitive des formes verbales et avant l'étude approfondie de celles-ci, vous multipliez les exercices structuraux *oraux*.

Exemple :

- Le pronom sujet est modifié :

Je mange du pain.

Nous

- On garde le pronom sujet mais on l'utilise avec un autre verbe :

Je nage, nous nageons

Je bouge, nous

Etc.

Exercice 2

Pour la pronominalisation, des exercices structuraux oraux fréquents seront nécessaires pour fixer correctement les tournures.

Chaque point décrit dans la partie *Adaptation pédagogique* devra faire l'objet d'une ou plusieurs séries d'exercices *oraux* courts avant et après l'utilisation du logiciel.

Exemples :

Ce monsieur aime *les enfants*.

Ce monsieur (*l' ou les ?*) aime.

Ce monsieur aime *la choucroute*.

Ce monsieur (*l'* ou *les ?*) aime.

Tous les dimanches, il court *au parc de Sceaux*.

Tous les dimanches, il (*y* ou *en ?*) court.

Tous les dimanches, il cueille *des fleurs*.

Tous les dimanches, il (*y* ou *en ?*) cueille.

Exercice 3

De même, pour travailler l'emploi des pronoms sujets en liaison avec l'accord de l'attribut du sujet, cas des verbes *être, paraître, sembler, demeurer, rester...* Ce type d'exercice est intéressant pour les trois personnes du singulier et du pluriel. On le fera oralement.

Exemple :

Il est beau — Elle est

Il est joyeux — Elle est

ANNEXE 1

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

Série numéro 1

Pronoms sujets.

1. ... vais au marché. **Je**
2. ... réfléchissons beaucoup. **Nous**
3. ... partagent leur goûter. **Ils** **Elles**
4. ... suivons les traces du sanglier. **Nous**
5. ... veux une part de gâteau. **Je** **Tu**
6. ... patauge gaiement dans la boue. **Je** **Il** **Elle**
7. ... nagez sous l'eau ? **Vous**
8. ... triches aux cartes ! **Tu**
9. ... part aux Indes. **Il** **Elle**
10. ... font une farce. **Ils** **Elles**

Pronoms compléments C.O.D.

1. **Je** **regarde** **Pierre** .
Je **le** regarde.
2. **Tu** **manges** **ta soupe** **bruyamment** .
Tu **la** manges bruyamment.
3. **Vous** **réparez** **vos patins** .
Vous **les** réparez.
4. **Ils** **arrosent** **la plante** **au jet** .
Ils **l'** arrosent au jet.

5. L'agent de police arrête le car .

L'agent de police l' arrête.

6. Le cuisinier prépare le repas .

Le cuisinier le prépare.

7. Nous fermons la porte à clé .

Nous la fermons à clé.

8. Le public applaudit les musiciens .

Le public les applaudit.

9. Éric fait le tour du monde .

Éric le fait.

10. L'avion engloutit les passagers .

L'avion les engloutit.

Série numéro 2

Pronoms sujets : Trois temps simple (présent, imparfait, futur).

1. ... m'y attendais. Je

2. ... connaissions la réponse. Nous

3. ... préparez le dîner. Vous

4. ... arrivera à l'heure. Il Elle

5. ... ne faisait pas très chaud. Il

6. ... aimeront te voir. Ils Elles

7. ... traverseraient la rue. Ils Elles

8. ... changeras le carreau. Tu

9. ... voulais un cadeau. Je Tu

10. ... partirai à l'aube. Je

Pronoms compléments : C.O.D. — C.O.I.

1. Elle parle au crémier .

Elle lui parle.

2. Ils veulent du bien aux animaux .

Ils leur veulent du bien.

3. Tu aimes ton perroquet .

Tu l' aimes.

4. Felix prend le métro .

Félix le prend.

5. La mère réveille ses enfants .

La mère les réveille.

6. Sophie veut cette glace .

Sophie la veut.

7. Elle ne donnera rien à Pierre .

Elle ne lui donnera rien.

8. Passe le ballon à Marc !

Passe-lui le ballon !

9. A la mer, je regarde les mouettes .

A la mer, je les regarde.

10. Tu aimes les nouilles bien cuites .

Tu les aimes bien cuites.

Série numéro 3

Pronoms sujets : Verbe *être* ou temps composé avec l'auxiliaire *être* .

1. ... est rentré du ski. **Il**
2. ... serai couché à l'heure dite. **Je**
3. ... étaient coincées dans la foule. **Elles**
4. ... serez étonnés par Philippe. **Vous**
5. ... sont particulièrement calmes. **Ils** **Elles**
6. ... sommes allées à Paris. **Nous**
7. ... étais partie pour longtemps. **Tu**
8. ... est sortie de la maison. **Elle**
9. ... seront les premières arrivées. **Elles**
10. ... en seraient contents. **Ils**

Pronoms compléments

1. **Je** **lui** **prépare** **son lit** .
Je **le** lui prépare.
2. **Nous** **les** **avons donnés** **à Henri** .
Nous les **lui** avons donnés.
3. **Tu** **me** **réserve** **la surprise** .
Tu me **la** réserve.
4. **L'agent** **le** **demande** **aux chauffeurs** .
L'agent le **leur** demande.
5. **Sa mère** **lui** **tient** **la main** .
Sa mère **la** lui tient.

6. **Son ami** **lui** **fait** **ses devoirs** .
 Son ami **les** lui fait.
7. **Ils** **te** **grattaient** **le dos** .
 Ils te **le** grattaient.
8. **Elle** **vous** **avait appris** **le judo** .
 Elle vous **l'** avait appris.
9. **Il** **se** **donnait** **l'air bête** .
 Il se **le** donnait.
10. **Tu** **nous** **chantes** **tes vocalises** .
 Tu nous **les** chantes.

Série numéro 4

Pronoms sujets : Temps composés avec *avoir* et *être*.

1. ... ne nous sommes pas trompées. **Nous**
2. ... aura sûrement oublié le pain. **Il** **Elle**
3. ... ne l'aviez pas reconnu ? **Vous**
4. ... s'étaient chaudement vêtus. **Ils**
5. ... me les avait empruntées. **Ils** **Elles**
6. ... seras sélectionné. **Tu**
7. ... s'étaient bien battues. **Elles**
8. ... ai croqué toutes les pommes. **J'**
9. ... n'étais pas invitée ? **Je** **Tu**
10. ... ont escaladé la falaise. **Ils** **Elles**

Pronoms compléments : Double pronominalisation. Utilisation de *en*, *eux*, *y*, *la*, *le*, *lui*.

1. Je veux de la confiture .
J' en veux.
2. Il va au cinéma .
Il y va.
3. Tu ne lui donnes pas de pain .
Tu ne lui en donnes pas.
4. Nous pensons à nos amis .
Nous pensons à eux.
5. Je pars au Canada dès demain .
J' y pars dès demain.
6. Elle lui a parlé du secret .
Elle lui en a parlé.
7. J' en ai vendu à Tom .
Je lui en ai vendu.
8. Il l' a fait pour ses parents .
Il l' a fait pour eux.
9. Vous connaissez ce jeu .
Vous le connaissez.
10. Tu lui gardes sa montre .
Tu la lui gardes.

ANNEXE 2

Banque de données pour réaliser vos propres séries.

Pronoms sujets

1. Série avec indices oraux marqués.

- ... ne suis pas là. (*je*)
- ... plongeons de haut. (*nous*)
- ... tapez à la machine. (*vous*)
- ... vais chez le boulanger. (*je*)
- ... tracez une marelle. (*vous*)
- ... êtes le premier. (*vous*)
- ... sommes en vacances. (*nous*)
- ... ai une montre de plongée. (*j'*)
- ... me souviens de toi. (*je*)
- ... nous amusons bien. (*nous*)

2. Série de temps composés (*avoir* et *être*)

- ... s'est couchée tard. (*elle*)
- ... avons nagé longtemps. (*nous*)
- ... étaient intervenus rapidement. (*ils*)
- ... me suis rendue à mon travail. (*je*)
- ... avait pris rendez-vous. (*il/elle*)
- ... a perdu. (*il/elle*)
- ... avais envoyé une lettre. (*tu*)
- ... étais déjà partie. (*tu*)
- ... ont tout cassé. (*ils/elles*)
- ... êtes revenues me voir. (*vous*)

3. Série de verbes de type *être* (avec attribut du sujet).

- ... semble fatigué. (*je/il*)
- ... devient désagréable. (*il/elle*)

- ... paraissent tristes. (*ils/elles*)
- ... sommes belles. (*nous*)
- ... demeure perplexe. (*je/il/elle*)
- ... restes gaie. (*tu*)
- ... parais soucieuse. (*je/tu*)
- ... est agaçante. (*elle*)
- ... deviens sage. (*je/tu*)
- ... reste gentil. (*je/il*)

Pronoms compléments

1. Une partie du groupe pronominalisable est à conserver.

Je mange *une pomme*.
J'*en* mange une.

J'aime tous *les films*.
Je *les* aime tous.

Je veux beaucoup *de soupe*.
J'*en* veux beaucoup.

Il attend une partie *de sa famille*.
Il *en* attend une partie.

Je préfère *les pommes* mûres.
Je *les* préfère mûres.

Je vois *la vie* en rose.
Je *la* vois en rose.

Je prends *deux sucres*.
J'*en* prends deux.

Je lui donne *une bille*.
Je lui *en* donne une.

J'ai gagné *un prix*.

J'*en* ai gagné un.

2. Temps composés avec *avoir* et *être*.

J'ai perdu*u* mes lunettes.

Je les ai perdu*es*.

Elle est repartie*e* du Congo hier.

Elle en est repartie*e* hier.

Ils ont fui*i* la directrice.

Ils l'ont fui*e*.

Elle a mangé*e* ses gâteaux.

Elle les a mangés*e*.

Il s'est souvenu*u* de cela.

Il s'en est souvenu*u*.

Il a perdu*u* ses billes.

Il les a perdu*es*.

Elle est sortie*e* avec Pierre.

Elle est sortie*e* avec lui.

Tu avais fini*i* ton repas. * *

Tu l'avais fini*i*.

Nous avons enjambé*e* le parapet.

Nous l'avons enjambé*e*.

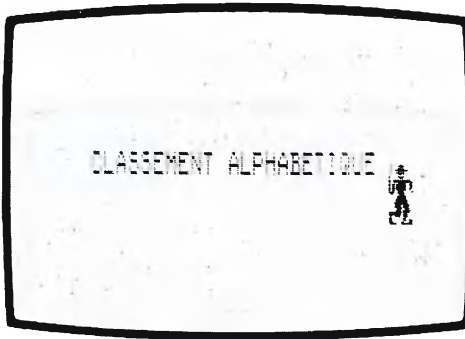
Vous avez aimé*e* cette scène.

Vous l'avez aimé*e*.

Classement alphabétique

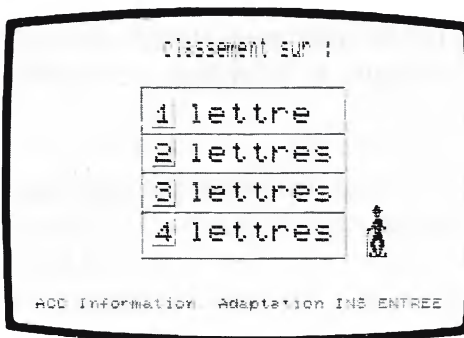
Activité pour un utilisateur.

Objectif : Entraînement au classement alphabétique.



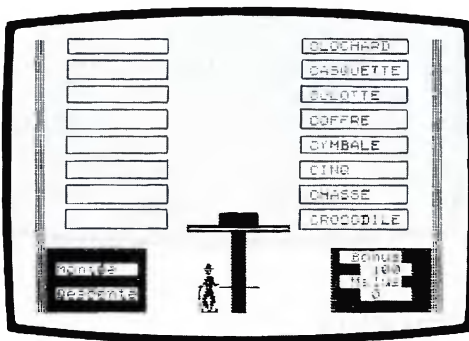
Scénario d'utilisation

■ Après affichage de la première page, un menu vous propose quatre niveaux de difficulté.




Niveau	Activité classement
1	Classement de mots suivant leur 1 ^{re} lettre
2	Classement de mots suivant leurs 2 premières lettres
3	Classement de mots suivant leurs 3 premières lettres
4	Classement de mots suivant leurs 4 premières lettres

■ Tapez le numéro de votre choix.



Huit mots apparaissent dans un immeuble sur la droite de l'écran. Ils sont dans le désordre. Il s'agit de les ranger dans l'ordre alphabétique dans l'immeuble qui se trouve sur la gauche de l'écran. La premier mot dans l'ordre alphabétique sera placé au dernier étage, le deuxième à l'avant-dernier étage et ainsi de suite.

Pour effectuer ce transport, Charlot utilise un monte-charge qui se trouve au centre de l'écran.

■ Pour charger un mot sur le monte-charge, utilisez la touche .

■ Pour le décharger à sa place, utilisez la touche **←**.

■ Pour déplacer le monte-charge, vous disposez de trois commandes :

— Montée.

— Descente.

— Avance à l'étage suivant.

Les deux premières commandes sont visualisées dans une fenêtre située en bas à gauche de l'écran. Au début du jeu, le monte-charge est programmé sur montée.

■ Pour faire avancer le monte-charge d'un étage, appuyez sur la touche **ENTREE**.

■ Pour changer le sens de marche du monte-charge, appuyez sur la touche *****.

Vous pouvez commencer votre classement par n'importe quel mot de la série.

■ *Si vous déchargez un mot au bon étage*, celui-ci vient s'incrimer à sa place.

■ *Si vous déchargez un mot à une place incorrecte*, le message « ERREUR » apparaît et le déroulement est stoppé. Pour continuer le jeu, appuyez sur une touche quelconque, mais n'appuyez pas sur **RAZ**.

Vous ne pouvez avoir plus d'un mot à la fois sur le monte-charge et vous ne pouvez le décharger à une place occupée. Le monte-charge n'accepte qu'un mot et ne le décharge que sur une place inoccupée.

Le bilan simultané

Durant tout le déroulement de l'activité, une fenêtre située en bas à droite de l'écran vous permet de consulter votre « score » affiché sous la forme BONUS/MALUS.

Vous débutez avec le score suivant :

BONUS : 100

MALUS : 0

Ce score évolue de la manière suivante :

- Vous voulez décharger un mot à une autre place que celle que l'ordre alphabétique lui impose, le message « ERREUR » apparaît et votre MALUS augmente d'un point.
- Vous changez le sens de marche du monte-charge : cette manœuvre vous coûte quatre points de BONUS.

Aide

Lorsqu'un mot est chargé sur le monte-charge, vous ne le voyez plus. Si vous désirez le revoir, une aide vous le permet : appuyez sur la touche **v** (pour Voir). Attention ! cette aide vous coûte quatre points de BONUS.

Lorsque tous les mots sont rangés, le message « GAGNE » apparaît : tapez **ENTREE**.

Le bilan

Il vous indique :

— votre **BONUS** : il doit être le plus proche possible de 100 si vous avez limité les changements de sens et les demandes d'aide;

— votre **MALUS** : c'est en fait votre nombre d'erreurs;

— votre réussite : elle vous donne le nombre de mots bien placés sur huit avant d'interrompre l'activité. En principe elle indique toujours huit sur huit si vous n'avez pas utilisé la touche

RAZ.

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

Au C.E. comme au C.M. :

« Savoir recourir à un dictionnaire. »

« On voit que l'enrichissement du vocabulaire représente une œuvre de patience. Il faut donc mettre l'élève en possession de l'instrument de recherche qui lui évitera de rester désarmé s'il est seul devant un mot nouveau, ou bien s'il hésite sur le sens ou sur l'orthographe d'un mot déjà connu. Le dictionnaire est fait pour répondre à ces questions (...). On doit entraîner les élèves à s'en servir le plus tôt possible.

« Mais le dictionnaire est d'un usage difficile pour l'enfant qui risque, surtout s'il est débutant, de ne pouvoir trouver la place des mots qui diffèrent de leurs voisins par la troisième ou quatrième lettre (...). On utilisera donc des dictionnaires pour enfants et l'on procédera à un entraînement progressif.

« Des exercices de classement peuvent être utiles dès le C.P. (...) Cet entraînement devrait rendre l'usage du dictionnaire familier dès que possible, de sorte qu'il puisse l'être au C.M.2 pour l'ensemble de la classe. »

B. Conseils pédagogiques

Ces instructions officielles font du logiciel CLASSEMENT un outil privilégié du cycle élémentaire. En effet il propose, comme le préconisent les instructions officielles, un entraînement progressif au classement alphabétique. Quatre options sont possibles pour jouer : on choisit de classer des mots selon qu'ils diffèrent à partir de :

- la première lettre,
- la deuxième lettre,
- la troisième lettre,
- la quatrième lettre.

Cela suppose une bonne connaissance de l'ordre alphabétique et aussi la faculté d'utiliser cette connaissance.

Le logiciel est présenté sous une forme très ludique. Le but du jeu est non seulement d'arriver au bon classement mais aussi de le faire avec un minimum de manipulations, ce qui suppose de la part de l'utilisateur des capacités d'organisation et de prévision dans le déroulement du jeu. Au mieux, il doit savoir, dès qu'il met le monte-charge en route, quel sera l'ordre dans lequel il rangera les mots, l'ordre n'étant pas, dans la manipulation, alphabétique, mais logique selon un objectif d'économie de mouvement.

Les déplacements sont comptabilisés par un bonus de 100 qui diminue à chaque changement de sens; ainsi on suit au fil du jeu ses propres résultats. Cela permet lors d'un nouvel essai d'améliorer sa stratégie afin d'arriver à la fin de la partie à un bonus maximum.

La première stratégie consistera à ranger d'abord le premier mot dans l'ordre alphabétique, puis le deuxième, etc. Cette méthode « coûte » cher en bonus.

La deuxième stratégie dite de « l'économie de mouvement » ne pourra être utilisée qu'avec une bonne maîtrise du classement alphabétique. Pour développer cette stratégie et donner un attrait nouveau au logiciel, vous pouvez noter sur un tableau le bonus réalisé par chaque enfant sur un fichier donné.

L'émulation ainsi créée pour la recherche du meilleur bonus en fonction d'un fichier donné favorisera cette seconde stratégie qui oblige l'utilisateur à effectuer son classement dans la tête avant de le réaliser sur l'écran et qui permet de développer son esprit de logique.

Remarques : Ce logiciel ne prétend pas apprendre à l'enfant à se servir d'un dictionnaire, il est cependant un des moyens pédagogiques qui vous permettront d'atteindre cet objectif de manière progressive. Il est fortement conseillé parallèlement au logiciel de faire travailler l'enfant sur un dictionnaire adapté à son niveau de connaissance en vocabulaire.

Dans ce type de dictionnaire, le vocabulaire technique ou savant est écarté, les explications sont simples, les planches attrayantes... Dans un dictionnaire d'adulte, votre enfant aura peu de chances de trouver ce qu'il cherche. Le choix de ce premier dictionnaire est important pour l'avenir du rapport de votre enfant aux mots.

C. Déroulement standard

CLASSEMENT est un logiciel d'entraînement au classement alphabétique. Il est conçu pour pouvoir être utilisé à toutes les étapes de l'apprentissage du classement alphabétique.

Le déroulement standard propose quatre niveaux de difficulté :

- Classement sur une lettre (la première lettre est différente pour chaque mot de la liste).
- Classement sur deux lettres (la première lettre de chaque mot est identique mais la deuxième diffère).
- Classement sur trois lettres (les deux premières lettres de chaque mot sont identiques mais la troisième diffère).

Si ces quatre niveaux de difficulté sont bien utiles lors des différentes étapes de l'apprentissage de l'enfant, ceux-ci ne correspondent néanmoins pas à la réalité. En effet lorsque vous avez plusieurs mots à classer, il est rare qu'ils aient tous une, deux, trois lettres communes.

Ces étapes sont pourtant indispensables à l'enfant pour la compréhension du mécanisme de classement. Mais le logiciel perdrait vite de son intérêt si ce seul cas de figure était prévu. C'est pourquoi seul le premier fichier répond à ces normes. Les autres fichiers présentent des difficultés croissantes (cf. Annexe 1 p. 50).

Le logiciel est en outre prévu pour traiter n'importe quelle liste de huit mots ayant *au plus* les trois premières lettres communes, et ce quel que soit le niveau de difficulté.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

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

■ *Choix des séries de données*

Se reporter au déroulement standard p. 59. L'Annexe 1 vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la cassette, avec l'explication de leurs objectifs pédagogiques.

■ *Entrée de vos propres données*

Vous entrez quatre niveaux de jeu successivement avec une liste de huit mots de douze caractères maximum par niveau. Soit au total trente-deux mots par fichier.

Attention : si dans une même liste vous entrez deux mots ayant les quatre premières lettres communes, ils seront considérés comme identiques par le logiciel et ne seront donc pas classés correctement lors du déroulement de l'activité.

La saisie est contrôlée de manière à éviter les erreurs. Laissez-vous guider par les indications fournies à l'écran.

Impression, Vérification, Enregistrement, Lecture

Ces procédures sont décrites p. 62, dans l'explication du déroulement de l'Editeur.

Renouvellement des textes

Il est possible, tout en lui conservant son caractère ludique, d'adapter le logiciel en créant vos propres séries.

Série de lettres

Pour un enfant n'ayant jamais effectué de classement alphabétique, vous pourrez créer des listes de lettres tirées de portions bien définies de l'alphabet (début, milieu, fin) puis des listes de lettres tirées de tout l'alphabet.

Exemple :

<i>d - f - e - b - a - g - d - c</i>
<i>n - o - m - l - j - h - i - k</i>
<i>y - x - t - o - q - p - s - r</i>
<i>z - f - h - l - b - s - d - e</i>

De même vous pouvez créer des listes de deux, trois et quatre lettres avec une, deux et trois lettres communes. Cette situation de classement est celle que l'on trouve dans les bibliothèques au dos des livres.

Exemple :

<i>at</i>	<i>cau</i>	<i>trim</i>	<i>brou</i>
<i>ab</i>	<i>cat</i>	<i>trie</i>	<i>t</i>
<i>ai</i>	<i>cal</i>	<i>trif</i>	<i>fri</i>
<i>au</i>	<i>cam</i>	<i>trit</i>	<i>brod</i>
<i>al</i>	<i>cab</i>	<i>tria</i>	<i>x</i>
<i>am</i>	<i>car</i>	<i>trip</i>	<i>fal</i>
<i>ad</i>	<i>cas</i>	<i>tris</i>	<i>bus</i>
<i>af</i>	<i>cah</i>	<i>tric</i>	<i>tus</i>

Série à thème

Vous pouvez également créer des listes de mots concernant un thème commun (musique, peinture, alimentation, etc.).

Série des mots de la classe

En vocabulaire, au fil de l'année, vous pourrez constituer vos glossaires à l'aide des fichiers. Tous les mots nouvellement appris pourront donc être revus sous un autre angle de difficulté, ce qui permettra de les fixer plus rapidement.

Fiche d'activités

Voici des activités qui vous permettront de préparer ou de prolonger l'utilisation de CLASSEMENT.

Exercice 1

Trouver la lettre qui manque :
f g ... i j k

Exercice 2

Trouver la lettre qui se trouve avant et celle qui se trouve après :
... h ...
... t ...
... x ...

Exercice 3

Cocher la bonne réponse.

La lettre *c* se trouve :

- à la fin de l'alphabet
- au milieu de l'alphabet
- au début de l'alphabet

Exercice 4

Les yeux bandés, essayer d'ouvrir le dictionnaire le plus près possible des mots qui commencent par la lettre *t*. Cet exercice est complémentaire de l'exercice précédent et nécessite un raisonnement du même type.

Exercice 5

- Que signifie le mot *gousset* ?

Le chercher dans le dictionnaire ; il a plusieurs sens.

- Quel est son sens dans les phrases suivantes ?

1. Le gousset de ma chemise est usé.
2. J'ai une pièce de un franc dans le gousset.

- Réécrire ces phrases sans se servir du mot *gousset*.

Exercice 6

- Chercher les mots suivants dans le dictionnaire :

- | | |
|---------------|-------------|
| — imperméable | — perméable |
| — immatériel | — matériel |
| — immortel | — mortel |

- Quelle remarque peut-on faire ? Ces mots ont-ils un rapport entre eux ? Que signifie le préfixe *im-* ?

- Trouver des mots qui existent à partir des mots suivants : impatient - impossible - imparfait - immobile - imbécile - impact. Ce travail peut être fait à partir d'autres préfixes (in-; dé-; mal-; etc.).

Exercice 7

Inventer un mot et le définir.

Exercice 8

Dans les dictionnaires, on rencontre souvent des abréviations; trouver le sens de celles-ci :

nom m. → adj. →

nom f. → v. →

Chercher les autres et indiquer leur signification.

Exercice 9

Voici un jeu à plusieurs pour les longues soirées d'hiver !

Un meneur de jeu a en sa possession un dictionnaire. Il cherche le mot le plus compliqué possible puis le dicte à ses coéquipiers. (Il peut aussi être amusant de choisir un mot connu de tous.) Chacun d'entre eux doit écrire une définition de ce mot en quelques minutes.

Enfin le meneur de jeu lit toutes les définitions, y compris celle du dictionnaire. Chaque joueur doit choisir celle qu'il pense être la bonne (excepté le meneur).

Chacun joue le rôle du meneur autant de fois.

Décompte des points : Ma définition a été choisie, je marque 3 points autant de fois qu'elle a été choisie.

J'ai trouvé la définition du dictionnaire, je marque 2 points.

ANNEXE 1

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

Série numéro 1

Niveau 1 : Critère de classement sur la première lettre.

huile - poussière - tas - charade - escargot - idée - néon - gras.

Niveau 2 : Critère de classement sur la seconde lettre.

casquette - chasse - cinq - clochard - coffre - crocodile - culotte - cymbale.

Niveau 3 : Critère de classement sur la troisième lettre.

âne - ananas - ange - ancien - animal - année - anomalie - antenne.

Niveau 4 : Critère de classement sur la quatrième lettre.

mardi - marque - marathon - marché - marguerite - marelle - marionnette - marmite.

Série numéro 2 : Facile. Vocabulaire simple.

Niveau 1 : Classement sur la première lettre.

barbe - carte - faute - gagner - halte - ranger - page - vanille.

Niveau 2 : Classement sur les deux premières lettres.

beurre - dent - disque - dans - heure - hôtel - thon - ton.

Niveau 3 : Classement sur les trois premières lettres.

gaz - gaufre - gâteau - griller - grumeau - pâte - potage - pomme.

Niveau 4 : Classement sur les quatre premières lettres.

navet - navire - naval - avion - aviron - avoine - avocat - valise.

Série numéro 3 : Vocabulaire à thème.

Niveau 1 : Classement sur la première lettre.

disquette - écran - clavier - touche - ordinateur - langage - alimentation - BASIC.

Niveau 2 : Classement sur les deux premières lettres.

natation - maillot - corde - chronomètre - classement - bain - bouée - numéro.

Niveau 3 : Classement sur les trois premières lettres.

métronomie - menuet - mesure - balade - batterie - basson - jazz - java.

Niveau 4 : Classement sur les quatre premières lettres.

train - tramway - transport - rapide - tracteur - diligence - direction - dirigeable.

Série numéro 4 : Difficile : toutes les situations peuvent être rencontrées. Les quatre niveaux sont de même force. L'ordre alphabétique doit être bien connu. L'observation des mots doit être plus fine.

Niveau 1

me - mer - mercredi - marin - mère - voie - voix - voiture.

Niveau 2

ogre - officier - offensif - offset - mon - nom - non - on.

Niveau 3

lui - puis - puits - nuit - puni - punaise - pion - point.

Niveau 4

foin - fisc - fixe - fixation - groin - haie - ha - ah.

ANNEXE 2

Banque de données pour réaliser vos propres listes.

Vocabulaire à thème :

Hôpital : urgence - ambulance - sérum - sang - salle - patient - sanatorium - amputé.

Garage : carrosserie - carcasse - moteur - capot - lavage - châssis - pneu - peinture.

Poste : timbre - coffre - code - courrier - contrôleur - tampon - consigne.

Campagne : moulin - mouton - moustique - étable - mont - culture - étang - mas.

Fruits et légumes : pomme - poire - poireau - pastèque - potiron - patate - pêche - poivron.

Oiseaux : pie - corbeau - moineau - geai - mésange - alouette - perdrix - pigeon.

Pierres : opale - agate - jade - diamant - améthyste - topaze - émeraude - turquoise.

Poissons de mer : thon - turbot - raie - maquereau - colin - sole - morue - merlan.

Rivière : rivière - source - confluent - affluent - rive - ruisseau - berge - embouchure.

Poissons d'eau douce : perche - ablette - anguille - vairon - brochet - saumon - carpe - truite.

La côte : archipel - île - port - cap - golfe - anse - grève - crique.

Animaux d'Afrique : éléphant - rhinocéros - hyène - lion - gazelle - antilope - zèbre - buffle.

Bicyclette : guidon - selle - chaîne - roue - cadre - pédale - dérailleur - pignon.

Cirque : acrobate - funambule - jongleur - écuyère - dompteur - clown - trapéziste - chapiteau.

La fête foraine : balançoire - manège - toboggan - chenille - loterie - baraque - grande roue - auto-tampon.

Instruments de musique : violon - saxophone - guitare - contrebasse - trompette - flûte - clarinette - hautbois.

Outils de jardinage : bêche - plantoir - griffe - arrosoir - binette - sécateur - serfouette - pioche.

Machines agricoles : charrue - tracteur - semoir - herse - moissonneuse - presse - remorque - faucheuse.

A la ferme : cour - poulailler - hangar - écurie - étable - porcherie - grange - silo.

Animaux de la basse-cour : dindon - pigeon - oie - coq - poule - canard - lapin - pintade.

Outils de bricoleur : perceuse - scie - tenailles - tournevis - marteau - clé - pinceau - rouleau.

Bijoux : diadème - gourmette - bague - collier - bracelet - médaille - broche - chaîne.

Chantier de construction : maçon - plâtrier - échafaudage - grue - pelleuse - terrassement - canalisation - treuil.

Fleurs : hortensia - dahlia - glaïeul - giroflée - pivoine - iris - myosotis - jonquille.

Ustensiles de cuisine : hachoir - moule - louche - écumoire - passoire - casserole - poêle - friteuse.

Squelette : clavicule - fémur - omoplate - côte - vertèbre - humérus - tibia - cubitus.

Vêtements : chandail - chemise - anorak - veste - blouson - robe - jupe - écharpe.

Sports : escrime - gymnastique - athlétisme - natation - judo - handball - rugby - football.

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 :

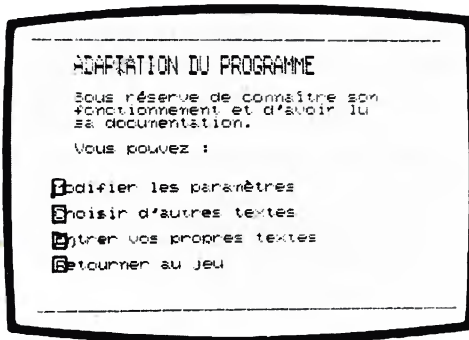
- choisir les textes en fonction des intérêts de l'élève ou de la classe à un moment précis (un même logiciel peut être utilisé à plusieurs mois d'intervalle avec des données différentes modifiant le niveau ou l'objectif du logiciel),
- changer le niveau du logiciel (des données différentes permettent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

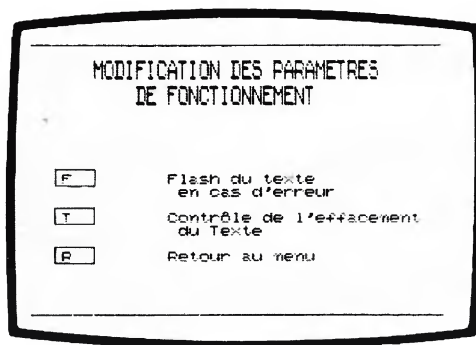


(Appuyez sur la première lettre **M**, **C** ou **E**, de chaque procédure.)

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.



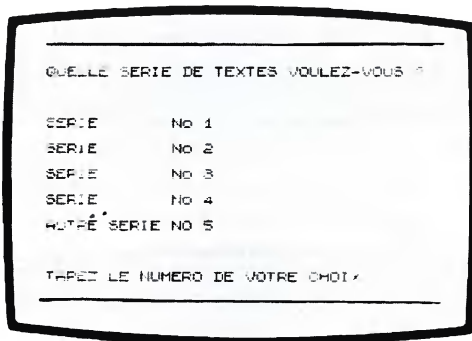
Il est important de savoir que ces modifications partielles orientent l'activité vers des objectifs différents de ceux prévus par l'activité initiale. Cela contribue à étendre les occasions d'utilisation du logiciel.

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. »

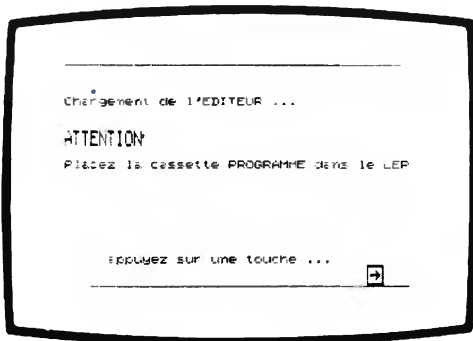
Autre série, 5

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.

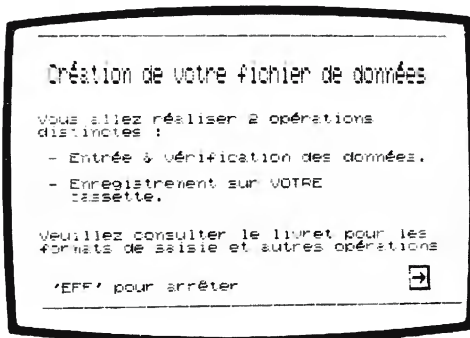
Entrer vos propres textes

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.

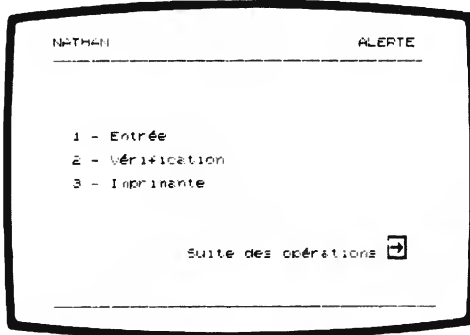


Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

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...

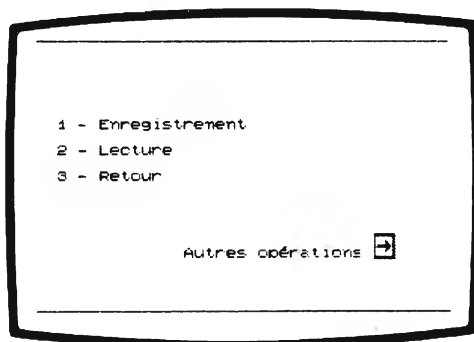
Le mot (ou la phrase) choisi s'affiche et la procédure de modification vue plus haut débute.

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

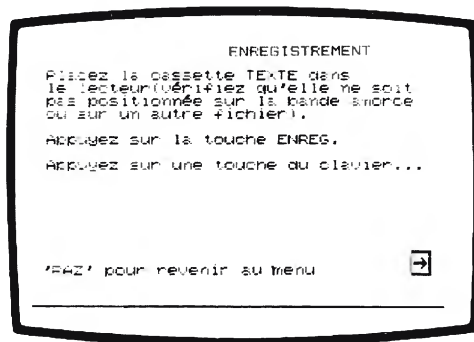
3. *Imprimante*

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 n'importe quelle touche alphabétique, vous accédez à une nouvelle procédure et l'écran suivant s'affiche :



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.