

**LOGICIELS NATHAN COLLEGES**

**TO8/TO9/TO9+/AMSTRAD/464/664/6128**

# ***Grammaire***

## ***Langue française***

**4<sup>e</sup>  
3<sup>e</sup>**

**volumes  
1 & 2**

**cedic/vifi**

**LOGICIELS NATHAN COLLEGES**

---

**ISBN 2-7124-0321-5**

*Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographique, 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 © CDDIC - VIII 1987  
6-10, boulevard Jourdan, 75014 PARIS  
Téléphone (1) 45-65-06-06

# Sommaire

---

<b>Présentation</b> .....	5
<b>Tableau de correspondance des touches</b> .....	6
<b>Comment utiliser vos logiciels Nathan</b> .....	7
<b>Comment renouveler les activités</b> .....	11
<b>LES FONCTIONS</b>	
Sujet - C.O.D .....	15
Attribut - C.O.I. ....	17
<b>LE VERBE</b>	
Voix active et voix passive .....	19
Construction impersonnelle et forme pronominale .....	21
<b>LES PROPOSITIONS SUBORDONNEES</b>	
Cause et conséquence .....	23
But, opposition et temps .....	25
<b>LA PHRASE COMPLEXE</b>	
Discours direct, discours indirect .....	26
Analyse de la phrase complexe .....	28
<b>REVISION DES ACCORDS</b>	
Adjectif et participe passé .....	30
Verbe et sujet .....	30
Participe passé après <i>être</i> et <i>avoir</i> .....	30
Participe passé des verbes pronominaux .....	30

# Présentation

---

Langue française 4<sup>e</sup>/3<sup>e</sup> comprend deux volumes, douze logiciels, plus de cent exercices de manipulation grammaticale couvrant les chapitres fondamentaux du programme de la classe de Français.

Plus particulièrement destinée à l'apprentissage et à l'entraînement des élèves de quatrième et troisième, cette série constitue un outil efficace de consolidation et de révision pour le Brevet des Collèges ou la Formation permanente.

## L'étudiant et Langue française

Pour chacun des thèmes abordés, l'étudiant effectue une gamme d'activités variées de difficulté graduée. Celles-ci sont réparties en séquences de cinq phrases de référence. Identification, classification, réemploi et autres manipulations lui permettent de percevoir les mécanismes de la langue. Les commentaires sont adaptés à ses réponses et constituent un rappel des notions importantes découvertes au cours des séquences. Les bilans lui permettent de faire le point régulièrement et d'aménager son cycle d'activité. En progressant à son rythme, l'étudiant bénéficie de l'assistance discrète et efficace de l'ordinateur qui dynamise ses aptitudes à réfléchir sur la langue et affermit ses connaissances.

## Le formateur et Langue française

Langue française (L.F.) est aussi un outil pédagogique au service du formateur. C'est lui qui fixe les objectifs en fonction de la progression de son cours. Le sommaire de L.F. a été particulièrement étudié pour offrir des activités faciles à intégrer dans la pratique pédagogique. Ces volumes permettent une utilisation hebdomadaire tout au long de l'année parallèlement au déroulement du cours de grammaire. Ce souci de rapprochement avec les besoins du formateur ont amené les auteurs à concevoir des logiciels flexibles et ouverts. Ils permettent au formateur d'adapter le "Scénario d'activité" du programme selon qu'il souhaite placer les étudiants en situation d'apprentissage ou de contrôle. Plus important encore, il peut modifier les exercices et enregistrer ses propres textes grâce aux modules "Editeurs".

Sans être informaticien, il est en mesure de renouveler les fichiers d'exercices et de se constituer une véritable banque d'activités conforme à ses besoins.

La brochure pédagogique aide à exploiter l'efficacité et la flexibilité de L.F. Les rubriques, *Comment utiliser vos logiciels Nathan* et *Comment renouveler les activités*, vous familiariseront avec le mode d'emploi commun à tous les modules de la série. Vous trouverez ensuite, pour chacun des thèmes, un *Scénario d'activité* permettant de mettre en œuvre et d'adapter le logiciel. Enfin, la lecture du *Contexte pédagogique* vous permettra d'exploiter au mieux toutes les possibilités offertes par l'enseignement de la grammaire assisté par ordinateur.

---

## Tableau de correspondance des touches

Cette brochure présente une explication à partir du clavier THOMSON. Sur AMSTRAD, reportez-vous au tableau de correspondance suivant :

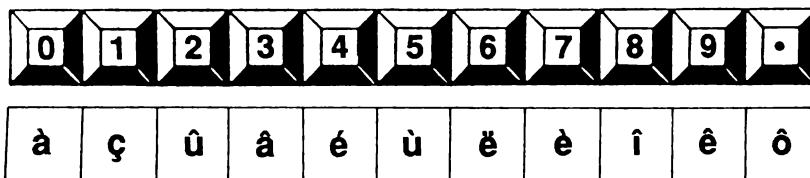
THOMSON	AMSTRAD
ACC (Informations) INS ENTREE (Adaptation) RAZ (Retour)	TAB DEL ENTER ESC

Dans l'éditeur de l'AMSTRAD les commandes sont les suivantes :

- COPY : Validation
  - ENTER : Saut à la ligne
  - CTRL + I (ou CONTROL sur 6128) : Insertion d'une ligne
  - CTRL + D : Destruction d'une ligne
  - CLR : Effacement du caractère sous le curseur
  - DEL : Effacement du caractère à gauche du curseur
- Vous disposez aussi des 4 flèches de direction.

## Réglète pour l'accentuation des minuscules

- Sur le 464, vous obtiendrez ces lettres en utilisant le pavé numérique.
- Sur le 6128, vous obtiendrez ces lettres en utilisant le pavé touches de fonction.



---

## Comment utiliser vos logiciels Nathan

### *Lancement de la disquette*

**THOMSON TO8, TO9, TO9+**

1. Allumez l'ordinateur et placez la disquette dans le lecteur.

2. Pour obtenir un démarrage automatique, tapez :

- **B** sur TO8 ou TO9+ ;
- **D** sur TO9.

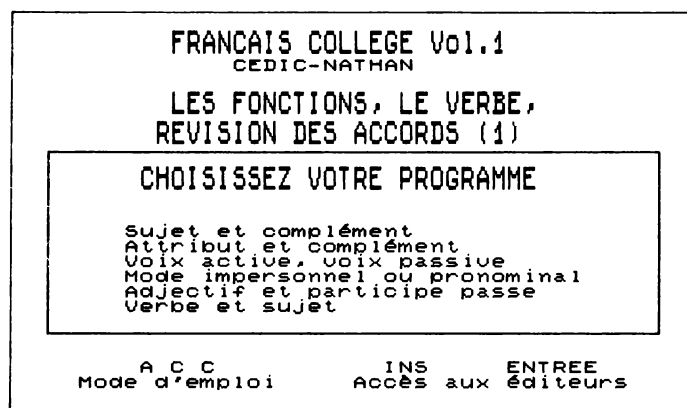
Le titre du logiciel apparaît ; appuyez sur une touche pour passer au MENU GENERAL.

**AMSTRAD CPC 464, 664, 6128**

1. Allumez l'ordinateur et placez la disquette dans le lecteur.

2. Tapez **RUN " DEPART**.

Le titre du logiciel apparaît suivi du MENU GENERAL.



### *Mode d'emploi*

- Par la touche **ACC**, vous accédez alors au mode d'emploi. Pour le retour au menu, appuyez sur n'importe quelle touche.
- En appuyant sur **INS** puis **ENTREE** vous accéderez aux éditeurs et pourrez renouveler les données de la plupart des logiciels. Voir plus loin le mode d'emploi de l'Editeur.
- A tout moment, la touche **RAZ** vous ramène au menu.

### *Choix d'un logiciel*

Pour utiliser l'un des logiciels affichés dans le rectangle du menu, sélectionnez le à l'aide des touches **↑** et **↓** puis validez par **ENTREE**. Après quelques secondes, le titre du module choisi apparaît. Tapez sur une touche dès l'apparition de la flèche, vous accédez au menu du logiciel.

## Déroulement standard d'un logiciel

### Le menu - Choix du fichier et de l'activité

Choix des fichiers		MENU	
		Choix des activités	
Fichier 1		Sujet du verbe	
Fichier 2		C.O.D. du verbe	
Fichier 3		Changement de fichier	
Fichier 4			
Fichier 5			
Fichier 6			
A C C	R A Z	INS	ENTREE
Information	Interruption	Adaptation	

#### • Description de l'écran

- En bas de l'écran, la touche **ACC**, vous permet de voir des informations concernant l'utilisation du logiciel. Celles-ci ne sont toutefois pas suffisantes, reportez-vous à la présente brochure.
- En appuyant sur **RAZ**, vous arrivez au bilan à tout moment de l'activité.
- En appuyant sur **INS** puis **ENTREE**, vous accédez au menu des adaptations (voir plus loin, la rubrique *Possibilités d'adaptation*).
- A gauche de l'écran, une fenêtre intitulée *Choix des fichiers* vous présente les fichiers sur lesquels vous pouvez travailler.
- A droite de l'écran, une autre fenêtre intitulée *Choix des activités* vous présente les noms des deux ou trois activités de ce logiciel, et en dernière ligne, une option *Changement de fichier* qui vous permet de revenir sur la fenêtre de gauche.

#### • Choix de l'activité

Le choix de l'activité s'effectue comme suit :

- sélectionnez l'un des fichiers de la fenêtre de gauche à l'aide des flèches ↑ et ↓ , puis validez votre choix par **ENTREE**.
- sélectionnez l'activité dans la fenêtre de droite selon le même procédé.

#### Les fiches d'information

On y accède en appuyant sur **ACC** à partir du menu.

INFORMATION	
sujet	C.O.D.
Que va-t-il se passer ?	
Que devrez-vous faire ?	
Comment le ferez-vous ?	
→ ← pour choisir    ENTREE pour valider	
RAZ Retour au menu	

---

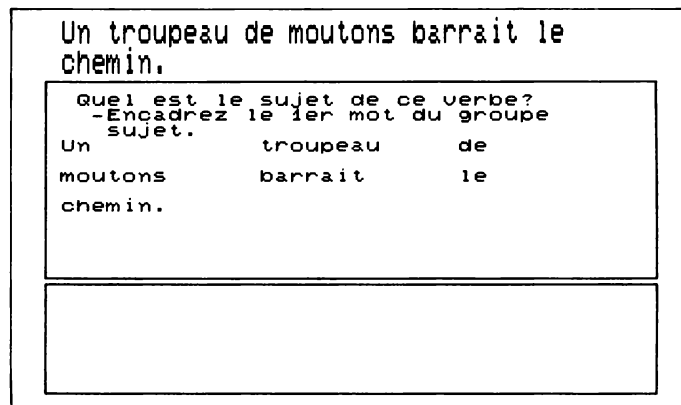
Vous faites votre choix dans le menu des informations présenté comme suit :

- vous sélectionnez à l'aide des touches ← et → l'une des deux ou trois activités affichées en haut de l'écran ;
- puis, à l'aide des touches ↑ et ↓ , vous choisissez le type d'informations que vous voulez obtenir parmi les fenêtres intitulées : *Que va-t-il se passer ?*, *Que devrez-vous faire ?*, *Comment le ferez-vous ?*, puis validez votre choix par **ENTREE**.

Vous voyez alors s'afficher dans la fenêtre sélectionnée un court paragraphe qui répond à votre question. Lorsque vous l'avez lu, vous revenez à la page d'information en frappant **ENTREE**, et vous pouvez lire une autre page d'information. Vous retournez au menu principal en frappant **RAZ**.

### ***La page de travail***

Lorsque vous avez fait le choix d'un fichier, puis d'une activité, vous arrivez sur l'écran de travail. Sa présentation est standard.



- En haut de l'écran, une fenêtre bleue qui contient toujours la phrase de référence.
- Au milieu, une fenêtre de travail dans laquelle s'affichent les questions ou les directives que vous devez suivre ainsi que les données parmi lesquelles vous aurez à effectuer un choix, pointer un mot ou une partie de phrase.
- En bas, une fenêtre dans laquelle s'affichent l'appréciation de vos réponses, et des rappels des notions que vous devez appliquer.

### ***Les principales commandes***

Le curseur en inverse vidéo est placé sur une étoile. Vous le déplacez sur l'élément que vous désirez sélectionner (il s'affiche en rouge sur fond blanc), puis vous validez votre choix par **ENTREE**.

Lorsque la petite flèche apparaît en bas à droite de l'écran, vous êtes invité à frapper la touche **ENTREE** pour continuer l'activité.



## Le bilan

BILAN-Sujet - C.O.D.	
Réussite 77 %	Bonnes réponses : 17
Erreurs : 5	
Encore Fin Imprimante	

Le bilan de l'activité apparaît lorsque toutes les phrases ont été vues, ou encore si vous frappez la touche **RAZ**. Vous obtenez un premier bilan chiffré, qui vous présente :

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

### La correction

Pour certains produits, vous avez alors la possibilité de voir une correction de l'exercice. Sélectionnez "oui", vous obtenez alors la liste des phrases de l'exercice.

*Si la réponse était correcte, la phrase s'affiche en rouge.*

*Si la réponse était erronée, la phrase s'affiche en bleu.*

*Attention ! la réponse n'est considérée comme fausse que si la réponse est fausse au deuxième essai dans le déroulement standard.*

Pour sortir du bilan, simple ou avec correction, vous avez trois possibilités :

"Encore", vous ramène sur le menu du départ ;

"Fin", vous sortez du programme et revenez au menu général de la disquette ;

"Imprimante", pour imprimer les résultats. Après avoir choisi cette option, vous entrez votre nom et la date. Si l'imprimante est correctement connectée, l'impression est automatique.

### Adaptation standard d'un logiciel

Lorsque la page *menu* du jeu est affichée, frappez sur les touches **INS** puis **ENTREE** et suivez les indications.

La page suivante s'affiche sur votre écran :

ADAPTATION DU PROGRAMME
Vous pouvez :
Modifier les paramètres
Entrer vos propres données
Retourner au jeu

---

Déplacez le curseur sur votre choix et validez avec **ENTREE**.  
Vous pouvez revenir au menu des modifications par **RAZ**.

### ***Modifier les paramètres***

Le terme "paramètres" désigne des valeurs numériques dont le changement modifie le déroulement du programme. On peut agir sur certaines caractéristiques :

- la vitesse de déroulement,
- la suppression du bruitage,
- le choix d'énoncés pris au hasard,
- le nombre d'essais.

Ce dernier choix est important, car il permet d'utiliser le logiciel :

- soit en mode apprentissage (2 essais),
- soit en mode contrôle (1essai).

A défaut d'une adaptation de votre part, le logiciel fonctionne en mode apprentissage.

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.

### ***Entrer vos propres données (programme Editeur)***

Lorsque vous appelez cette procédure, un second programme est chargé à la place du programme principal pour vous permettre de saisir vos propres séries de mots, phrases ou textes. Lisez le chapitre suivant qui vous fournira des explications plus précises.

## **Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan**

### ***Qu'est-ce que l'Editeur ?***

Ce programme est un outil pour créer vos propres fichiers de données.

Il vous permet de renouveler les séries de textes, phrases, mots, questions de votre cours. Pour le mettre en œuvre, il vous suffit de lire les indications qui suivent. Elles sont valables pour tous les Editeurs de la série Langue française. Toutefois, n'omettez pas de vous référer à la rubrique *Possibilités d'adaptation* de chaque logiciel, qui peut présenter certaines particularités.

Les commandes de l'Editeur ont été conçues pour obtenir le maximum de souplesse dans l'utilisation sur disquette. *Aucune compétence informatique particulière n'est requise*. Vous pouvez saisir vos données confortablement, voir où vous en êtes, vous corriger, vous arrêter quand bon vous semble, avoir une vision précise de l'état des fichiers sur votre disquette.

### ***Comment accéder à l'Editeur***

L'accès à l'Editeur peut se faire directement depuis le menu qui gère la disquette par **INS** puis **ENTREE**, ou bien à partir du logiciel avec la rubrique *Entrer vos propres données*, du menu Adaptation (**INS** puis **ENTREE**).

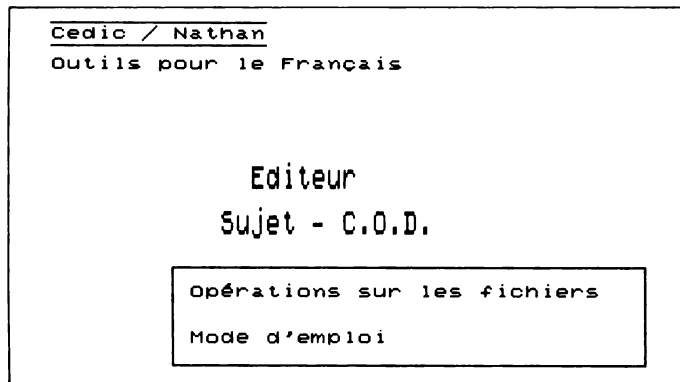
1. A partir du menu principal de la disquette :

Tapez **INS** puis **ENTREE**, puis sélectionnez l'Editeur du logiciel sur lequel vous voulez travailler.

2. A partir du logiciel :

Positionnez le curseur sur la rubrique *Entrer vos propres données* et validez. Si vous appuyez sur une touche, le programme Editeur se charge à la place du logiciel.

Dans les deux cas, vous obtenez l'écran suivant :



#### • Mode d'emploi

- Positionnez votre curseur sur la rubrique "Mode d'emploi" et validez.

Un texte explicatif vous présente les principales opérations que vous pouvez effectuer sur les fichiers de données.

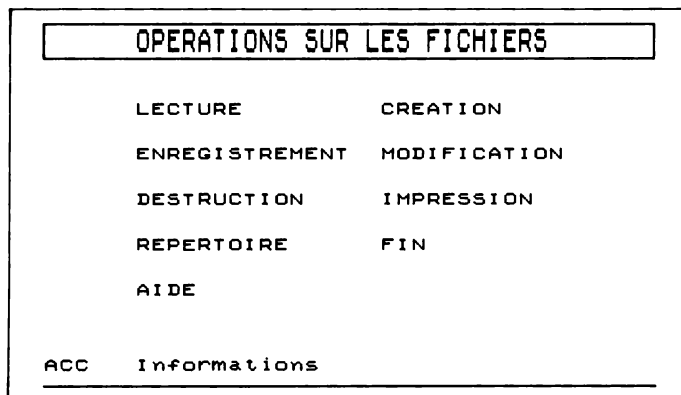
- Appuyez sur une touche pour "tourner les pages" de cette notice intégrée à votre Editeur. Vous arrivez sur une page intitulée : "Opérations sur les fichiers".

#### • Les opérations sur les fichiers

##### **Qu'est-ce qu'un fichier ?**

Un fichier de données contient les mots, les phrases, les textes et les questions qui sont exploités par le logiciel. Quatre fichiers vous sont livrés avec le produit. Pour chaque produit, vous pouvez en créer seize supplémentaires sur la même disquette.

Le menu qui apparaît décrit les procédures à suivre pour *gérer* vos fichiers (colonne de gauche) et pour les *créer* et les *éditer* (colonne de droite).



---

La touche **ACC** permet d'obtenir le rappel des commandes de choix des différentes options :

- soit en tapant la première lettre de l'option,
- soit en déplaçant le curseur, à l'aide des flèches de direction, pour le positionner sur l'option choisie et en validant par **ENTREE**.

### ***Gestion des fichiers***

La première série de commandes (colonne de gauche) vous permet d'effectuer des opérations sur les fichiers, indépendamment de leur contenu. Elles seront particulièrement utiles pour tenir à jour votre disquette.

- **Lecture**

Lire un fichier consiste à l'ouvrir et à ramener son contenu dans la mémoire de l'ordinateur. Le choix du fichier se fait directement à l'aide du curseur. Il suffit de placer celui-ci sur le fichier et de valider par **ENTREE**.

- **Enregistrement**

Cette option vous permet d'enregistrer sur la disquette le fichier que vous venez de lire, de créer ou de modifier, et qui se trouve donc actuellement en mémoire.

Deux possibilités sont offertes :

- *remplacement d'un fichier existant* : il suffit de placer le curseur sur le nom du fichier à remplacer et de valider par **ENTREE**. Sous l'ancien nom, sont enregistrées les nouvelles données. On vous demande alors une confirmation. Toutefois, on ne peut remplacer les fichiers Nathan.

- *création d'un nouveau fichier* : il suffit d'appuyer sur \* pour pouvoir écrire dans la fenêtre le nom du fichier (huit lettres au maximum). Validez par **ACC** puis **ENTREE**.

- **Destruction**

Cette option vous permet de détruire les fichiers de votre choix. Placez le curseur sur le nom du fichier et validez par **ENTREE**. Un message vous demande de confirmer votre choix. Les quatre fichiers Nathan ne peuvent être détruits.

- **Répertoire**

Vous pouvez consulter rapidement le catalogue des fichiers attachés à une application. Vous devez appuyer sur la touche **RAZ** pour revenir au menu des modifications.

### ***Création et édition de vos fichiers***

Trois commandes sont à votre disposition : Création, Modification, Impression.

- **Création**

Cette option vous permet de taper les textes, les phrases et les questions que vous souhaitez voir exploiter par le programme. La façon dont ces données sont organisées change d'un programme à l'autre. Suivez les conseils donnés à l'écran et ceux de la rubrique *Possibilités d'adaptation* de chaque logiciel.

*En haut*, le nom de l'option. *Au centre*, la fenêtre ou le "masque" de saisie où vous écrivez vos textes et questions. *En bas*, les commandes disponibles.

Appuyez sur **ENTREE**, le curseur se positionne au début de la fenêtre de saisie. Vous êtes en mesure d'écrire en minuscules ou en majuscules.

---

Tant que vous ne validez pas, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- reculer le curseur d'un caractère : <←,
- effacer le caractère sur lequel se trouve le curseur : **EFF**,
- entrer ou sortir du mode insertion : **INS**.

Une fois votre phrase saisie, vous pouvez la valider pour qu'elle soit prise en compte par la machine en appuyant sur **ACC** puis **ENTREE**.

A ce moment, vous pouvez poursuivre ou interrompre votre saisie. Chaque fichier comporte un nombre d'items minimum et maximum. Si vous avez entré le nombre d'items minimum, vous pouvez éventuellement arrêter la création en appuyant sur **RAZ** et passer à l'enregistrement.

*Attention, ne faites pas de lecture avant l'enregistrement, vous effacerez le fichier en mémoire et n'auriez plus qu'à recommencer.*

Vous pourrez par la suite rajouter des items à ce fichier, grâce à la rubrique *Modification*.

#### • Modification

Cette option permet d'effectuer des corrections sur le texte actuellement en mémoire. Vous pouvez également modifier un fichier Nathan que vous enregistrerez sous un autre nom.

Vous disposez des commandes suivantes :

##### *Parcourir le fichier*

- Passer d'une question à l'autre par les flèches.
- Aller à la fin ou revenir au début du fichier par **F** ou **D**.

##### *Effectuer des modifications sur une question*

Appuyez sur **ENTREE**, vous voici dans la saisie ; les commandes identiques à celles détaillées précédemment sont à votre disposition.

##### *Détruire une question*

Pour supprimer l'item de votre choix, appuyez sur **EFF** lorsqu'il se présente dans le masque de saisie. Une renumérotation des questions se fait alors automatiquement de façon à ne pas laisser de blancs dans les fichiers.

##### *Ajouter une question*

Si le fichier ne contient pas le nombre maximum de questions, vous pouvez ajouter un ou plusieurs items supplémentaires. Pour cela, positionnez-vous à la fin du fichier à l'aide de la touche **F**, puis appuyez sur **INS**.

##### *Retour*

Le retour au menu principal se fait par **RAZ**.

#### • Impression

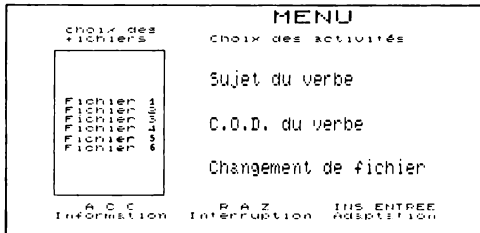
Cette option vous donne la possibilité d'imprimer sur papier le contenu du fichier présent en mémoire. Si votre imprimante n'est pas en état de marche, un message s'affiche et il y a retour au menu principal. Sinon, l'impression s'effectue sans possibilité d'interruption. En fin d'impression, vous pouvez recommencer ou retourner au menu principal.

# Sujet - C.O.D.

Activité pour un ou deux utilisateurs.

**Objectif :** amener l'utilisateur à identifier le groupe sujet quelle que soit sa nature ou sa structure, simple ou complexe, et quelle que soit sa place dans la phrase ; souligner l'importance que revêt cette identification pour régler l'accord du verbe.

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



Choisissez votre fichier puis l'activité.

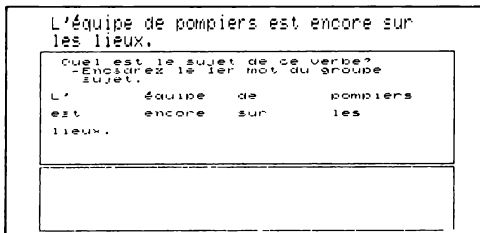
## Scénario des activités

### Première activité : le sujet du verbe

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, une phrase s'affiche. Le verbe principal de la phrase est mis en évidence.

Dans l'écran de travail apparaissent :

- la question,
- cette même phrase en vert.



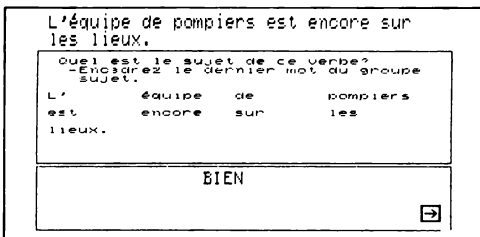
L'utilisateur encadre le premier mot groupe sujet et appuie sur **ENTREE**.

*Si la réponse est fausse*, l'utilisateur recommence.

*Si la réponse est bonne*, l'utilisateur encadre le dernier mot du groupe sujet.

*Si la réponse est fausse*, l'utilisateur recommence.

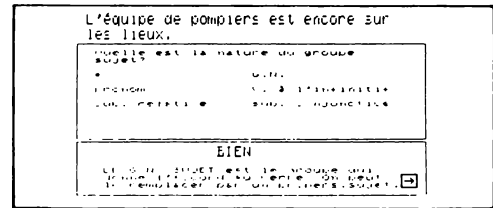
*Si la réponse est bonne*, le groupe sujet se détache dans la fenêtre du haut.



Dans certaines phrases, l'utilisateur doit encadrer le noyau du groupe sujet. Dans l'écran de travail apparaissent :

- la nouvelle question,
- différentes natures du sujet.

L'utilisateur encadre sa réponse et valide en appuyant sur **ENTREE**.  
*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un commentaire s'affiche en bas de l'écran.



*Si la réponse est fausse*, l'utilisateur a droit à un deuxième essai.

### Le bilan

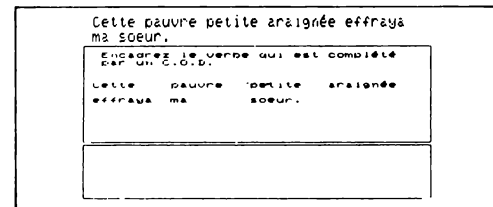
A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan en trois parties.

### Seconde activité : le C.O.D. du verbe

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, une phrase s'affiche.

Dans l'écran de travail apparaissent :

- la directive de travail,
- cette même phrase en vert.



L'utilisateur encadre le verbe complété par un C.O.D. et appuie sur **ENTREE**.

*Si la réponse est fausse*, l'utilisateur recommence.

*Si la réponse est bonne*, l'utilisateur encadre le premier mot du groupe C.O.D.

*Si la réponse est fausse*, l'ordinateur affiche "FAUX", un message d'aide et l'utilisateur recommence.

*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN", l'utilisateur encadre le dernier mot du groupe C.O.D. et s'il répond encore de façon correcte le groupe C.O.D. apparaît en blanc sur fond rouge.

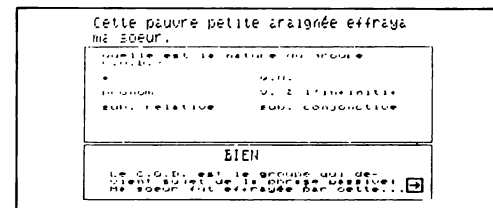
Dans certaines phrases, l'utilisateur doit encadrer la nature du C.O.D.

Dans l'écran de travail apparaissent :

- la nouvelle question,
- différentes natures du groupe C.O.D.

L'utilisateur encadre sa réponse et valide en appuyant sur **ENTREE**.

*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un commentaire s'affiche en bas de l'écran.



*Si la réponse est fausse*, l'utilisateur a droit à un deuxième essai.

### Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan en trois parties.

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

### Modifier les paramètres

#### Musique

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

#### Nombre d'essais

Il est possible de réduire le nombre d'essais.

### Entrer vos propres données

Veillez-vous reporter au début de cette brochure, à la rubrique *Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan*. Voici cependant quelques précisions sur la création et la modification des fichiers.

#### Création et modification de vos fichiers

Il est possible d'entrer dix phrases. Les cinq premières concernent le groupe sujet, les autres le groupe C.O.D.

- Entrez la phrase (deux lignes de trente-quatre caractères maximum).

**Attention** : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.

- Entrez la partie du groupe sujet (ou C.O.D.) qui se trouve sur la première ligne de la phrase.
- Entrez la partie du groupe sujet (ou C.O.D.) qui se trouve sur la deuxième ligne de la phrase.
- Entrez le verbe.
- Entrez le commentaire (trois lignes de trente-quatre caractères).
- Validez la première lettre du groupe sujet.
- Validez la première lettre du moyen du groupe sujet (si ce moyen est intéressant pour les utilisateurs, sinon validez par **ENTREE**).
- Validez la première lettre du verbe.
- Entrez chaque mot de la phrase (quatorze mots maximum et huit lettres pour chaque mot).
- Encadrez le premier mot du groupe sujet (ou C.O.D.).
- Encadrez le dernier mot du groupe sujet (ou C.O.D.).
- A partir de la sixième phrase : encadrez le verbe.

**Attention** : le verbe doit être entièrement sur la première ligne ou entièrement sur la deuxième ligne.

#### REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont simulaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

### Instructions officielles

En classes de sixième et cinquième : étude de la phrase.

- *Les éléments de la phrase* : groupe verbal, fonctions syntaxiques.
- *Le verbe et le groupe verbal* : étude du verbe et de ce qui peut le compléter (attribut, complément d'objet, complément circonstanciel).
- *Les fonctions syntaxiques* : le sujet (l'accord du sujet et du verbe), sujet grammatical et sujet dit logique.
- *L'attribut du sujet et l'attribut du complément d'objet.*
- *Le complément du verbe ou complément d'objet, le complément direct et le complément indirect, l'emploi transitif ou intransitif du verbe.*
- *L'emploi du verbe avec un ou deux compléments d'objet.*
- *Les compléments circonstanciels avec ou sans préposition ; leur liberté syntaxique et leur définition par le sens (lieu, temps, cause, but, etc.). Cette définition donne lieu à l'étude des relations exprimées.*

### Conseils d'utilisation

#### Le sujet du verbe

Deux objectifs sont poursuivis dans cet ensemble d'exercices. Il s'agit d'abord de repérer le groupe sujet du verbe de la phrase donnée, puis de maîtriser les règles qui régissent l'accord du verbe en isolant le noyau du groupe sujet, c'est-à-dire le sujet grammatical. Les messages de justification servent à rappeler ces règles fondamentales.

Il faut ensuite distinguer les différents groupes qui peuvent remplir la fonction de sujet selon la classe à laquelle ils appartiennent. On demande donc à l'utilisateur de donner la nature du groupe sujet.

On s'est attaché à offrir un large éventail de toutes ces possibilités et à faire varier également la place du sujet, soulignant ainsi les cas d'inversion dans les phrases interrogatives ou dans les phrases déclaratives, pour des raisons de style ou de syntaxe. Les messages de justification doivent conduire l'utilisateur à maîtriser les différents problèmes relatifs à l'accord du verbe.

#### Le C.O.D. du verbe

L'étude du complément d'objet direct du verbe est menée en trois temps.

Il s'agit d'abord de repérer dans la phrase donnée le verbe qui est complété par un complément en construction directe : ce verbe pouvant ne pas être le verbe conjugué mais un infinitif ou un participe, ce qui contraint l'utilisateur à réfléchir avec plus de sagacité.

L'utilisateur doit ensuite identifier le complément d'objet, ce qui lui permet de noter la variété possible des formes grammaticales de ce complément, même s'il n'est pas en mesure de les nommer.

Dans les dix phrases proposées, les structures principales sont envisagées : groupe nominal, pronom, subordonnée conjonctive, infinitif. Dans les messages de justification ou d'erreur, la construction passive est proposée chaque fois qu'elle est acceptable, la possibilité de cette transformation étant le critère le plus satisfaisant pour définir le C.O.D. Enfin, l'utilisateur est invité à reconnaître la forme grammaticale du complément d'objet.

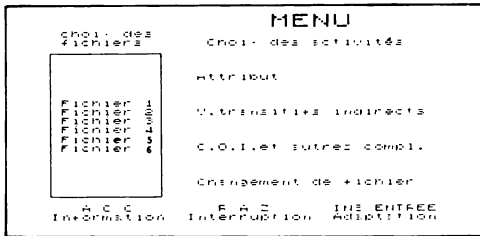
Ces exercices pourront être utilisés lors d'une séance d'entraînement, après les explications nécessaires à la compréhension de cette construction ou lors d'une séance de révision. Dans ce cas, deux utilisateurs pourront travailler ensemble. S'il s'agit d'une séance de contrôle, le travail sera individuel et pourra être noté.

# Attribut - C.O.I.

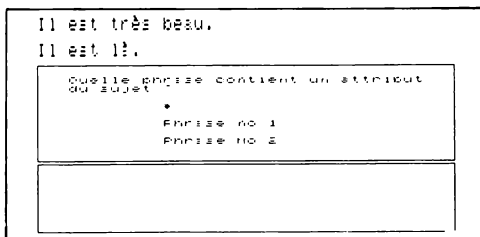
Activité pour un ou deux utilisateurs.

**Objectif :** on se propose d'abord d'amener l'utilisateur à distinguer l'attribut des autres composants du groupe verbal, notamment du C.O.D. et du C.C., donc à comprendre le rapport d'identité qui unit l'attribut au sujet, et à reconnaître les différents verbes attributifs (par nature ou par construction). Dans un deuxième temps, il s'agit d'amener l'utilisateur à identifier les verbes susceptibles d'être complétés par un C.O.I., et à les distinguer ainsi des verbes transitifs directs, intransitifs ou attributifs.

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



En haut de l'écran, deux phrases apparaissent.



L'utilisateur doit indiquer quelle phrase contient un attribut du sujet (fichier 1 à 3) ou un attribut du C.O.D. (fichier 5 et 6), à l'aide du curseur et appuyer sur **ENTREE**.

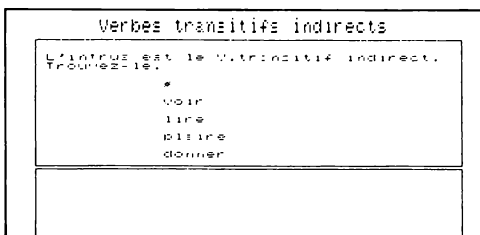
*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message.  
*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX", un message et donne la réponse.

## Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan en trois parties.

## Seconde activité : verbes transitifs indirects

Un ensemble de quatre verbes apparaît sur l'écran. Un seul de ces verbes peut être complété par un C.O.I. L'utilisateur doit encadrer le verbe transitif indirect à l'aide du curseur et appuyer sur **ENTREE**.



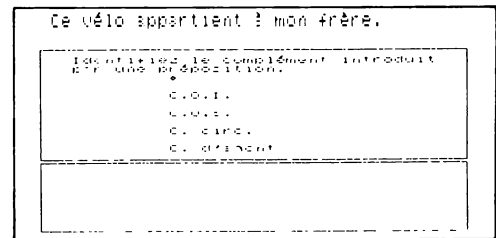
*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et un commentaire apparaît en bas de l'écran. L'utilisateur a droit à un deuxième essai.  
*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un commentaire apparaît en bas de l'écran.

## Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan en trois parties.

## Troisième activité : C.O.I. et autres compléments

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, une phrase apparaît. Cette phrase contient un complément introduit par une préposition.



L'utilisateur doit indiquer la fonction du groupe à l'aide du curseur.  
*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et l'utilisateur recommence.  
*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN", un commentaire apparaît en bas de l'écran.

## Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan en trois parties.

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

## Modifier les paramètres

**Musique**  
Vous pouvez supprimer ou non la musique.

**Nombre d'essais**  
Il est possible de réduire le nombre d'essais.

## Entrer vos propres données

Veillez-vous reporter au début de cette brochure, à la rubrique *Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan*. Voici cependant quelques précisions sur la création et la modification des fichiers.



## Création et modification de vos fichiers

Première activité : attribut

Il est possible d'entrer cinq phrases.

- Entrez les deux phrases (une ligne de trente-huit caractères maximum chacune).
- Validez le numéro de la phrase qui contient un attribut.
- Entrez le message "BIEN" (deux lignes de trente-quatre caractères).
- Entrez le message "FAUX" (deux lignes de trente-quatre caractères).
- Entrez le sujet.
- Entrez l'attribut du sujet.
- Validez la première lettre du sujet.
- Validez la première lettre de l'attribut.

Seconde activité : verbes transitifs indirects

Il est possible d'entrer cinq ensembles de quatre verbes.

- Entrez les quatre verbes (seize caractères maximum chacun).
- Entrez le message "BIEN" (deux lignes de trente-quatre caractères).
- Entrez le message "FAUX" (deux lignes de trente-quatre caractères).
- Validez la réponse.

Troisième activité : C.O.I. et autres compléments

Il est possible d'entrer cinq phrases.

- Entrez la phrase (deux lignes de trente-huit caractères).
- Entrez le message "BIEN" (trois lignes de trente-quatre caractères).
- Validez la réponse.

### REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont simulaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

### L'attribut du sujet

Il s'agit d'amener l'utilisateur à comprendre que l'attribut du sujet exprime une manière d'être, une qualité ou un état de la personne ou de la chose désignée par le sujet. On veut montrer qu'il y a entre le sujet et l'attribut un certain rapport d'identité, ou plus précisément, que la relation attributive inclut l'ensemble des traits sémantiques qui définissent le groupe attribut à l'ensemble sémantique du groupe sujet.

Pour conduire à cette compréhension, on a systématiquement présenté deux phrases à l'utilisateur, l'une comportant un attribut, l'autre un complément construit directement soit C.O.D., soit C.C. La comparaison entre les deux phrases fait apparaître les différences qui opposent les relations. Dans la première, il y a un rapport d'inclusion, dans les autres, il y a disjonction.

On a insisté sur le fait que certains verbes appellent systématiquement un attribut, ce sont les verbes dits attributifs ou verbes d'état et que dans ce cas, il est toujours possible de les remplacer par *être*, cette substitution pouvant être utilisée comme critère de reconnaissance.

Enfin, on conduit l'utilisateur à distinguer les différents types d'attribut : groupe nominal, adjectif, infinitif, proposition.

Dans le quatrième fichier, l'étude de l'attribut du complément d'objet direct est abordée selon le même processus.

## Le complément d'objet indirect

L'étude du complément d'objet indirect est menée en deux temps. Un premier exercice est soumis à l'utilisateur : "Chassez l'intrus", l'intrus étant, comme on le lui précise, le verbe pouvant admettre un C.O.I. Une première liste de quatre infinitifs apparaît donc à l'écran, trois verbes sont soit attributifs, soit intransitifs, soit transitifs directs. Un seul appelle un C.O.I. ; l'utilisateur doit le repérer.

Cet exercice-jeu permet d'explicitier la notion de C.O.I. par le biais des messages de justification, et permet de revenir sur la classification des verbes. Cette classification est envisagée sous l'angle de la construction : verbes transitifs directs et indirects, verbes intransitifs, verbes attributifs. Ce rappel est fait dans les messages relatifs à une réponse incorrecte.

Dans un deuxième temps, l'utilisateur est amené à réfléchir sur les fonctions remplies par les compléments construits de manière indirecte. L'accent est mis évidemment sur les C.O.I., que l'on oppose aux autres groupes prépositionnels, expansions de verbes ou de phrases : le C.O.S., le complément d'agent, le C.C., tous ces compléments étant parfois introduits par la même préposition (*de*, par exemple).

# Voix active et voix passive

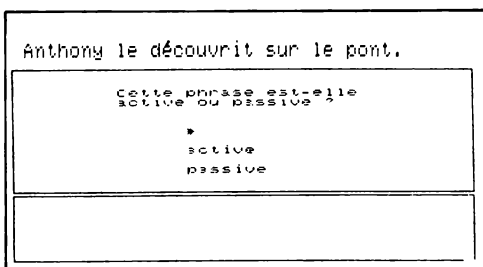
Activité pour un ou deux utilisateurs.

**Objectifs :** la première activité propose pour chaque niveau, un ensemble de phrases actives et passives. L'utilisateur doit identifier chacune d'entre elles ; un exercice de manipulation est proposé dans la seconde activité : l'utilisateur est invité à construire lui-même les phrases passives correspondant aux phrases actives données.

## Scénario des activités

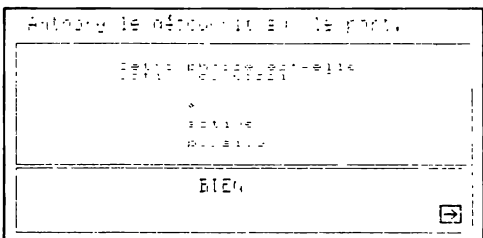
### Première activité : voix active ou passive

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît la question.



Vous choisissez votre réponse en déplaçant le curseur, puis en validant par **ENTREE**.

*Si la réponse est bonne,* l'ordinateur affiche "BIEN".  
*Si la réponse est fausse,* l'ordinateur affiche "FAUX" ainsi qu'un message.

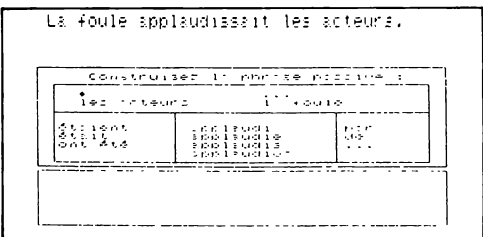


### Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan avec les corrections.

### Seconde activité : transformation passive

Dans la fenêtre bleue s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît la directive, ainsi qu'un ensemble de propositions sous forme de tableau.



• A l'aide du curseur, vous devez d'abord choisir le sujet de la phrase passive (déplacement horizontal du curseur).

*Si la réponse est juste,* l'ordinateur affiche "BIEN", et le mot s'inscrit en rouge dans la fenêtre jaune. Le mot sélectionné reste allumé.

*Si la réponse est fausse,* l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur. La bonne réponse s'inscrit dans la fenêtre jaune et le mot choisi s'éteint.

• Le curseur se positionne en haut de la première colonne, vous devez alors choisir l'auxiliaire, au temps et à la personne imposés par la construction.

*Si la réponse est juste,* l'ordinateur affiche "BIEN", le mot sélectionné reste allumé et s'inscrit en rouge dans la phrase en construction.

*Si la réponse est fausse,* l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur. Le mot choisi s'éteint.

• Le curseur se positionne en haut de la seconde colonne, vous devez choisir le participe passé.

*Si la réponse est juste,* l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification de l'auxiliaire et du participe passé.

*Si la réponse est fausse,* l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur.

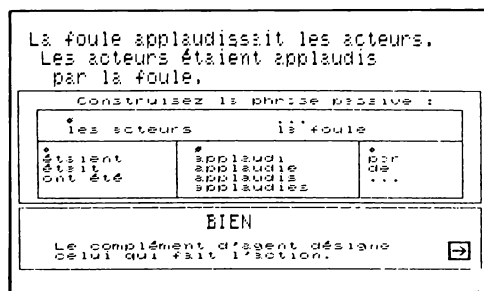
• Le curseur se positionne en haut de la troisième colonne, vous devez choisir la bonne préposition.

*Si la réponse est juste,* l'ordinateur affiche "BIEN" et un message si les deux prépositions sont possibles.

• Le curseur reprend alors sa position de départ en haut du tableau, mais sa couleur change et le mot de la case qui n'est pas éclairé s'encadre à ce moment-là. Vous devez alors encadrer le complément d'agent (ou le carré blanc, s'il n'y a pas de complément d'agent).

*Si la réponse est bonne,* l'ordinateur affiche "BIEN", ainsi qu'un message.

*Si la réponse est fausse,* l'ordinateur l'indique et affiche un message.



### Le bilan

A la fin de l'activité, le bilan apparaît avec les corrections.

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

## Modifier les paramètres

### Musique

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

### Entrer vos propres données

Veillez-vous reporter au début de cette brochure, à la rubrique "Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan". Voici cependant quelques précisions pour la création et la modification des fichiers.

### Création et modification de vos fichiers

#### Création

Première activité : voix active ou passive

Il est possible d'entrer cinq phrases :

- entrez votre phrase (soixante-seize caractères, espaces et ponctuation compris, au maximum),
- entrez le message d'erreur (soixante-huit caractères maximum),
- indiquez si la phrase est active ou passive.

**Attention** : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.

Seconde activité : transformation passive

Il est possible d'entrer cinq phrases :

- entrez votre phrase active (trente-huit caractères), sujet actif + verbe + complément,
- entrez les deux GN ou pronoms ; si le groupe complément est un pronom, il est possible d'entrer un troisième pronom et un message (trente-quatre caractères),
- validez le sujet passif,
- entrez trois formes de conjugaison du verbe être (dans le désordre : la bonne réponse, une faute de temps, une faute d'accord),
- validez la bonne réponse,
- validez la conjugaison avec faute de temps,
- entrez le participe passé,
- validez le bon accord,
- indiquez si la préposition *de* est acceptable lors de la construction de la phrase passive,
- validez le complément d'agent (s'il n'y en a pas, validez le carré blanc).

#### Attention

Pour des raisons de construction, le participe passé ne peut se terminer en "s", (ex : surpris), puisque les différentes formes du participe sont données à partir du radical (ex : chanté), auquel on rajoute -, -s, -e, -es, qui donne donc *chanté, chantés, chantée, chantées*.

On voit immédiatement que ces terminaisons ajoutées au radical "surpris" donnent des formes pour le moins fantaisistes!

#### REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont simulaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

La première activité vise à faire distinguer les deux types de constructions. Pour cela, un certain nombre de phrases sont soumises à l'utilisateur. Si les réponses de ce dernier sont justes, aucun commentaire n'est apporté en supplément.

Si la réponse est incorrecte, l'erreur lui sera expliquée par un message qui proposera la phrase à la voix qu'il a choisie. Il aura donc sous les yeux les deux constructions, ce qui devrait lui permettre de noter les caractéristiques de chacune de ces structures.

Au cours de cette activité, sont abordés d'autres problèmes spécifiques à l'emploi de ces deux voix, notamment :

- le risque de confusion entre un présent passif et un passé composé actif construit avec *être*, et entre un complément d'agent et un complément circonstanciel,
- l'usage possible de la préposition *de* pour introduire un complément d'agent.

Passé ce temps d'observation et de réflexion, l'utilisateur devrait être en mesure de pratiquer lui-même sur certaines phrases la transformation passive, exercice de manipulation qui lui sera proposé dans la seconde activité.

Une phrase active lui est donnée, ainsi qu'un ensemble de mots destiné à lui faire choisir :

- le sujet passif,
- le temps et l'accord de l'auxiliaire être,
- l'accord du participe passé,
- la préposition introduisant le complément d'agent,
- le complément d'agent.

Dans les niveaux 3 et 4, certains cas particuliers seront abordés :

- la suppression du complément d'agent lorsque le sujet est *on*,
- la transformation passive d'une phrase dont le COD est un pronom.

A l'issue de chaque proposition faite par l'utilisateur, un message de justification ou d'erreur est donné, tandis que la phrase passive s'inscrit progressivement juste sous la phrase active proposée.

Ces exercices peuvent être utilisés, selon le niveau des élèves (le niveau 4 de la seconde activité demande une certaine réflexion), lors d'une séance d'étude de ces voix, ou de révision de ces notions. Dans ce cas, deux utilisateurs peuvent travailler ensemble. Pour une séance de contrôle des acquisitions, les utilisateurs devront travailler séparément ; il leur sera possible d'obtenir un bilan chiffré.

# Construction impersonnelle et forme pronominale

Activité pour un ou deux utilisateurs.

**Objectif :** amener l'utilisateur à distinguer les constructions impersonnelles et pronominales des autres constructions. Pour cela, l'utilisateur devra analyser un certain nombre de phrases. Il lui sera ensuite demandé de construire lui-même des phrases contenant une tournure impersonnelle, puis d'analyser des formes pronominales afin de préciser le sens ou la construction du verbe. Les fichiers 1, 2 et 3 proposent des exercices sur le mode impersonnel, les fichiers 4, 5 et 6, des exercices sur le mode pronominal.

## Scénario des activités

### Première activité : impersonnel ou non

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail, apparaît une question.

Il fait très sombre dans la grotte.

Cette phrase contient-elle une tournure impersonnelle ?

oui

non

Vous choisissez votre réponse à l'aide du curseur et appuyez sur **ENTREE**.

*Si la réponse est juste*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message.  
*Si la réponse est fausse*, l'ordinateur affiche "FAUX" et le même message sur fond bleu.

### Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan avec les corrections.

### Seconde activité : construction de phrases

Dans l'écran de travail apparaît la directive de travail ainsi qu'un tableau présentant un ou deux verbes et un ensemble de quatre expansions.

Donnez toutes les CONSTRUCTIONS IMPERSONNELLES possibles, puis appuyez sur ENTREE.

il part	demain à 13h30.
il est prévu	deux avions par jour.
	une halte à midi, par l'organisateur.

Vous choisissez un verbe à l'aide du curseur, puis une expansion, toujours à l'aide du curseur.

Si la phrase construite présente une forme impersonnelle, l'ordinateur affiche "BIEN", ainsi qu'un message de justification.

Si vous présentez une forme personnelle, l'ordinateur affiche "FAUX" ainsi qu'un message d'erreur.

Si vous présentez une phrase déjà donnée, l'ordinateur affiche "Phrase déjà proposée".

Quand vous avez terminé, vous appuyez sur **ENTREE**.  
S'il reste des combinaisons possibles, l'ordinateur vous l'indique.  
Si l'exercice est effectivement terminé, l'ordinateur affiche "BIEN".

### Troisième et quatrième activités : pronominal ou non

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît la question.

Les oiseaux se désaltèrent dans la mare.

Le verbe est-il à la forme pronominale ?

oui

non

*Si la réponse est juste*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification.  
*Si la réponse est fausse*, l'ordinateur affiche "FAUX" puis donne le même message que précédemment.

Si la phrase contient un verbe pronominal, tout s'efface sauf la phrase de départ. Dans l'écran de travail apparaît une nouvelle question ainsi que quatre propositions de réponses.

*Si la réponse est juste*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification.  
*Si la réponse est fausse*, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur.

### Le bilan

A la fin de l'activité, le bilan avec les corrections apparaît.

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

### Modifier les paramètres

**Musique**  
Vous pouvez supprimer ou non la musique.

### Nombre d'essais

Vous pouvez choisir de répondre une fois ou deux fois avant que l'ordinateur ne vous donne la solution. Ceci ne concerne que la troisième activité.

### Entrer vos propres données

Veillez-vous reporter au début de cette brochure, à la rubrique "Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan". Voici cependant quelques précisions pour la création et la modification des fichiers.

#### Création et modification de vos fichiers

##### Création

Choisissez tout d'abord le sujet traité (forme impersonnelle ou forme pronominale).

*Première activité* : forme impersonnelle

Il est possible d'entrer sept phrases. Validez chacune d'elles par **ACC** puis **ENTREE**. Procédez comme suit :

- entrez la phrase de départ (soixante-seize caractères maximum), validez,
- entrez le message (soixante-huit caractères), validez,
- validez la bonne réponse.

**Attention** : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.

*Seconde activité* : construction de phrases

Vous entrez deux tableaux. Procédez comme suit :

- entrez les deux verbes conjugués (dix caractères), validez,
- entrez les quatre groupes compléments (vingt-deux caractères), validez,
- appuyez sur une flèche,
- pour chaque possibilité, indiquez si :  
la forme est impersonnelle,  
la forme est personnelle,  
la phrase n'a pas de sens,  
la construction est impossible,
- si la forme est impersonnelle, entrez votre message (soixante-huit caractères), validez,
- si la forme est personnelle, écrivez la phrase avec une autre personne que *il* (trente-quatre caractères maximum), validez.

*Troisième et quatrième activités* : pronominal ou non

Il est possible d'entrer cinq phrases. Validez chacune d'elles par **ACC** puis **ENTREE**. Procédez comme suit :

- entrez la phrase de départ, (soixante-seize caractères maximum), validez,
- entrez le message de justification, (soixante-huit caractères si la forme n'est pas pronominale, soixante-huit et trente-quatre caractères pour la phrase avec un autre pronom que *il*, si la forme est pronominale), validez,
- validez la bonne réponse,
- si la forme est pronominale, entrez le message de justification pour le sens du verbe (soixante-huit caractères) et validez le sens du verbe.

##### Conseil pour le bon fonctionnement

Dans la seconde activité, pour chaque tableau, le nombre de formes impersonnelles est de cinq.

##### REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont simulaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

### Instructions officielles

- Etude des pronoms :

*l'étude du pronom réfléchi se sera plutôt réservé à la classe de cinquième.*

- Etude du verbe et du groupe verbal :

*l'étude de la voix active, passive et pronominale, des constructions impersonnelles et des verbes impersonnels sera faite en sixième et cinquième.*

### Conseils d'utilisation

#### L'impersonnel

Il est important de bien distinguer les constructions impersonnelles des constructions personnelles pour éviter toute confusion, tant sur le plan du sens que sur celui de l'orthographe.

L'utilisateur est donc invité à analyser un certain nombre d'énoncés et à se prononcer sur le type de construction qui se présente. Les messages de justification ont pour objectif de renforcer ses connaissances si la réponse est juste ; si elle est fautive, un message lui expliquera son erreur par la proposition de la même phrase dont on aura modifié le sujet. Passé ce temps d'observation, l'utilisateur devra être en mesure de construire lui-même des phrases contenant une structure impersonnelle, démarche qui lui permettra de découvrir que bon nombre de verbes peuvent être utilisés soit dans une construction personnelle, soit dans une construction impersonnelle et présenter des sens différents dans l'un et l'autre cas.

#### Le pronominal

Chaque fichier propose sept phrases parmi lesquelles cinq seulement présentent un verbe à la forme pronominale.

L'utilisateur doit donc, dans un premier temps, être en mesure de reconnaître cette construction.

A dessein, les formes actives proposées auront souvent deux pronoms, un pronom sujet et un pronom complément, placés devant le verbe afin d'insister sur la ressemblance qui existe entre les deux pronoms de la forme pronominale.

Les messages de justification ou d'erreur rappellent de façon très succincte ce qui est particulier aux pronominaux, c'est-à-dire l'emploi de l'auxiliaire *être* et les règles d'accord des participes passés.

L'objectif second est d'amener l'utilisateur à réfléchir sur le sens et la construction du verbe pronominal.

Comme précédemment, le message de justification a pour but de consolider les connaissances par une explication théorique, tandis que les messages d'erreurs illustreront, par des exemples, les différents sens des verbes pronominaux.

Tous ces exercices peuvent être utilisés lors de l'étude des verbes impersonnels et pronominaux ou pendant une séance de révision de ces notions. Dans ce cas, deux utilisateurs peuvent travailler ensemble. Si le but est de procéder à un contrôle des connaissances, chaque utilisateur devra fournir un travail individuel, travail pour lequel on pourra obtenir un bilan chiffré.

# Les propositions circonstancielles de cause et de conséquence

Activité pour un utilisateur.

**Objectif :** amener l'utilisateur à percevoir les notions de cause et de conséquence comme les deux faces d'une relation unique entre deux faits.

On procédera donc à l'étude des différents moyens d'expression de la cause et de la conséquence, dans la phrase simple et dans la phrase complexe, en privilégiant toutefois l'étude des subordonnées circonstancielles.

Les fichiers 1, 2 et 3 proposent des exercices sur l'expression de la cause, les fichiers 3, 4 et 5, des exercices sur l'expression de la conséquence.

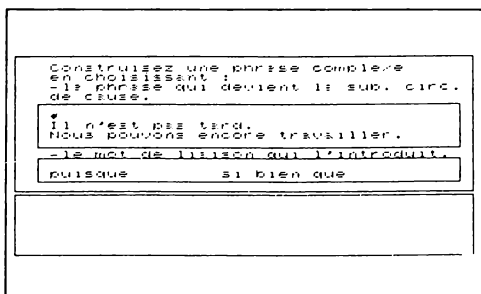
## Scénario des activités

### Première activité

Construction d'une phrase complexe contenant une subordonnée circonstancielle de cause (fichier 1, 2 ou 3), ou de conséquence (fichier 4, 5 ou 6).

Sous la fenêtre bleue, dans l'écran de travail, s'affiche la directive, indiquant :

1. le choix à faire entre deux phrases, et dans un cadre, les deux phrases,
2. le choix à faire entre deux mots, et dans un cadre, les deux mots.



Vous choisissez d'abord une phrase en y positionnant le curseur, puis en validant par **ENTREE**.

*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN".

*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur.

Vous choisissez ensuite un mot de liaison à l'aide du curseur.

*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche la réponse et un message.

La phrase complexe s'affiche alors dans la fenêtre bleue.

*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message justifiant l'erreur.

Vous appuyez sur la flèche **→**, la phrase s'inscrit alors dans la fenêtre bleue et un message qui n'est autre que le message de félicitation apparaît écrit sur fond vert.

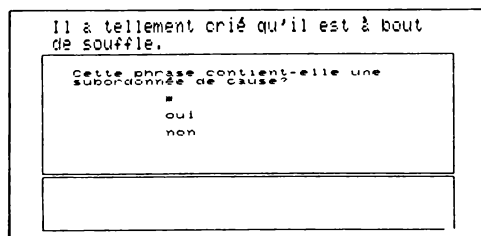
### Le bilan

A la fin de l'activité apparaît le bilan simple.

### Seconde activité

Identification de la subordonnée circonstancielle de cause (fichier 1, 2 ou 3). Identification de la subordonnée de conséquence (fichier 4, 5 ou 6).

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, apparaît une phrase. Dans l'écran de travail s'affiche la question.



Vous choisissez la réponse à l'aide du curseur, puis appuyez sur **ENTREE**.

*Si la réponse est juste*, l'ordinateur affiche "BIEN" ainsi qu'un message. *Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et le même message sur fond bleu.

### Le bilan

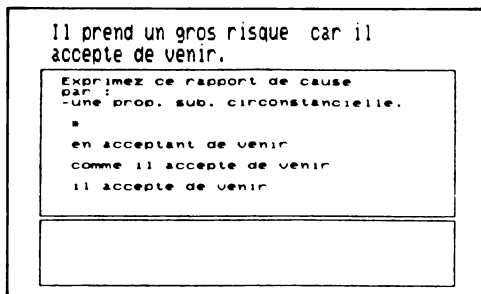
A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan avec les corrections.

### Troisième activité

Les différents moyens d'exprimer la cause (fichier 1, 2 ou 3), et la circonstance (fichier 4, 5 ou 6).

Dans la fenêtre bleue une phrase apparaît.

Dans l'écran de travail s'affichent la question et un ensemble de propositions.



Vous choisissez votre réponse à l'aide du curseur et appuyez sur **ENTREE**.

*Si la réponse est juste*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification.

*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message de justification.

Vous avez droit à un nouvel essai. Si votre réponse est à nouveau fautive, alors l'ordinateur affiche "FAUX", puis un message de justification. Le message de correction s'affiche sur fond jaune.

### Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan avec les corrections.

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

### **Modifier les paramètres**

#### **Musique**

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

#### **Nombre d'essais**

Vous pouvez choisir de répondre une fois ou deux fois avant que l'ordinateur ne vous donne la solution. Ceci ne concerne que la troisième activité.

### **Entrer vos propres données**

Veillez-vous reporter au début de cette brochure, à la rubrique "*Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan*". Voici cependant quelques précisions pour la création et la modification des fichiers.

#### **Création et modification de vos fichiers**

##### **Création**

Choisissez tout d'abord le sujet traité (cause ou conséquence). Il est possible d'entrer cinq phrases pour chaque activité. Validez chaque entrée par **ACC** puis **ENTREE**. Un fichier est commun à trois activités.

*Première activité* : construction

- Entrez les deux propositions indépendantes (deux fois trente-quatre caractères maximum), validez.

**Attention** : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.

- Indiquez celle qui sera la subordonnée de cause (ou de conséquence), validez.
- Entrez les deux mots de liaison (quatorze caractères maximum pour le premier, dix-neuf pour le second), validez.
- Indiquez celui qui indique une relation de cause (ou de conséquence), validez.
- Entrez votre message de justification (deux lignes de trente-quatre caractères maximum).
- Entrez la phrase complexe (deux lignes de trente-six caractères maximum).

*Deuxième activité* : identification

- Entrez votre phrase (deux lignes de trente-six caractères maximum).
- Indiquez si cette phrase contient une subordonnée de cause (ou de conséquence).
- Entrez votre message de justification (deux lignes de trente-quatre caractères).

*Troisième activité* : différents moyens d'expression

- Entrez votre phrase (deux lignes de trente-six caractères).
- Entrez votre message de justification (deux lignes de trente-quatre caractères).
- Indiquez le moyen d'expression de la cause (ou de la conséquence).

## REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont similaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

Ces deux relations étant indissociables, leur étude est menée conjointement. Ces relations sont mises en œuvre chaque fois que l'on veut comprendre ou construire un énoncé dans lequel la perception de l'enchaînement logique des idées ou des faits est primordial.

Le premier objectif vise à éviter toute confusion entre ces deux relations. On soumet donc à l'utilisateur des couples de phrases simples unies par une relation implicite, l'une des propositions contenant obligatoirement un fait ou une idée entraînant un fait ou une idée contenu dans la seconde proposition.

Dans un premier temps, l'utilisateur devra donc repérer l'énoncé exprimant la cause ; dans un deuxième temps, il devra choisir le mot subordonnant susceptible d'introduire la cause. Un choix correct fera apparaître une phrase complexe.

Les messages sont destinés à souligner la complémentarité de ces relations. Ils aident à mémoriser un certain nombre de conjonctions ou de locutions conjonctives. Ils attirent l'attention sur deux types de problèmes syntaxiques : la place de la subordonnée par rapport à la principale, et le mode de la subordonnée.

Le second objectif est l'identification de la subordonnée de cause dans la phrase, quelle que soit sa place et quel que soit le mot subordonnant. L'exercice visera, comme précédemment, à souligner le rapport cause-conséquence.

Un dernier type d'exercice élargit cette étude en abordant les différents moyens d'expression syntaxiques ou lexicaux susceptibles d'actualiser la relation de cause (ou de conséquence). Pour chaque phrase proposée, l'utilisateur devra donc sélectionner le procédé utilisé.

Tous ces exercices pourront être utilisés après la leçon ou au cours d'une séance de révision. Pour un contrôle des connaissances, il sera aisé d'obtenir un bilan noté pour chaque utilisateur.

La subordonnée de conséquence est étudiée selon la même démarche.

# Les propositions circonstancielles de but, d'opposition et de temps

Activité pour un ou deux utilisateurs.

**Objectif** : amener l'utilisateur à identifier dans une phrase simple ou complexe les différents procédés grammaticaux de la notion de but ou de conséquence.

On étudiera plus particulièrement les subordonnées circonstancielles et notamment l'emploi des modes dans ces subordonnées.

Les fichiers 1 et 2 proposent des exercices sur l'expression du but, les fichiers 3 et 4, sur l'expression de l'opposition, les fichiers 5 et 6, sur l'expression du temps.

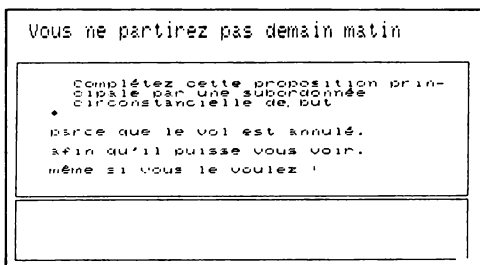
## Scénario des activités

### Première activité

Construction d'une phrase complexe contenant une subordonnée circonstancielle de but (fichier 1 ou 2), ou d'opposition (fichier 3 ou 4) ou de temps (fichier 5 ou 6).

Dans la fenêtre bleue, une proposition s'inscrit.

Dans l'écran de travail, trois subordonnées s'affichent ainsi que la directive de travail.



Vous choisissez la subordonnée à l'aide du curseur, puis validez par **ENTREE**.

*Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification. La subordonnée s'inscrit dans la fenêtre bleue.

*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur.

Vous avez alors droit à un nouvel essai. Si votre réponse est à nouveau fautive, l'ordinateur affiche "FAUX", puis un message de justification. La correction s'affiche dans la fenêtre bleue.

### Le bilan

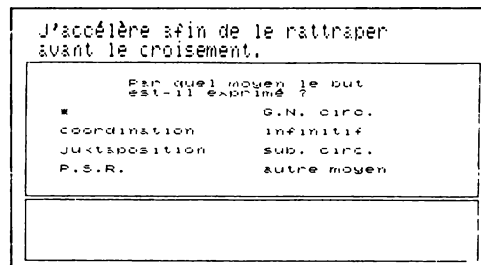
A la fin de l'activité apparaît le bilan avec les corrections.

### Seconde activité

Les différents moyens d'expression du but (fichier 1 ou 2), de l'opposition (fichier 3 ou 4), du temps (fichier 5 ou 6).

Dans la fenêtre bleue une phrase apparaît.

Dans l'écran de travail s'affichent la question et un ensemble de propositions.



Vous choisissez votre réponse à l'aide du curseur et appuyez sur **ENTREE**.

*Si la réponse est juste*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification.

*Si la réponse est fautive*, l'ordinateur affiche "FAUX".

Vous avez alors droit à un nouvel essai. Si votre réponse est à nouveau fautive, l'ordinateur affiche "FAUX", puis un message de justification.

### Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan avec les corrections.

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

### Modifier les paramètres

#### Musique

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

#### Nombre d'essais

Vous pouvez choisir de répondre une ou deux fois avant que l'ordinateur ne vous donne la solution.

### Entrer vos propres données

Veillez-vous reporter au début de cette brochure, à la rubrique "Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan". Voici cependant quelques précisions pour la création et la modification des fichiers.

### Création et modification de vos fichiers

#### Création

Choisissez tout d'abord le sujet traité (but, opposition ou temps). Il est possible d'entrer cinq phrases pour chaque activité. Validez chaque phrase par **ACC** puis **ENTREE**. Un fichier est commun à deux activités.

*Première activité* : construction

- Entrez votre proposition principale (trente-six caractères maximum), validez.

**Attention** : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.



- Entrez les trois subordonnées (trente-quatre caractères maximum), validez.
- Indiquez celle qui est une subordonnée de but, d'opposition ou de temps ; validez.
- Entrez votre message de justification (deux lignes de trente-quatre caractères maximum).
- Entrez les deux messages correspondant aux autres subordonnées (deux fois deux lignes de trente-quatre caractères maximum).

Seconde activité : différents moyens d'expression

- Entrez votre phrase (deux lignes de trente-six caractères)
- Entrez votre message de justification (deux lignes de trente-quatre caractères)
- Indiquez le moyen d'expression de but, d'opposition ou de temps.

## REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont similaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

L'objectif de cette série d'exercices est la maîtrise des moyens d'expression des relations de but et d'opposition. La démarche suivie sera la même pour l'étude de chaque notion. L'utilisateur devra identifier la relation en vue de la production d'une phrase complexe puis maîtriser les différentes formes d'expression de ces relations.

Une proposition est soumise à l'utilisateur ainsi qu'un ensemble de trois propositions circonstancielles. Il doit construire la phrase complexe en choisissant la proposition subordonnée demandée. On attire ainsi son attention, d'une part sur les outils grammaticaux, d'autre part sur l'emploi des modes propres à chaque type de construction.

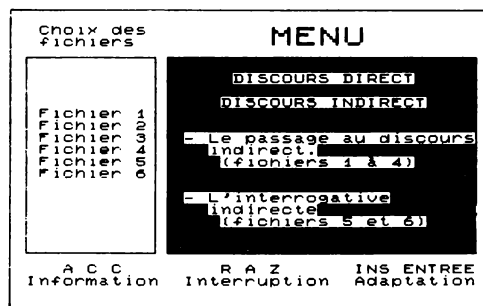
Un deuxième type d'exercice conduit l'utilisateur à repérer les différents procédés réalisant ces relations dans la phrase simple ou complexe. Les messages de justification ou de correction énoncent de façon simple et précise les règles qui régissent la syntaxe de ces diverses constructions.

## Discours direct ou indirect

Activité pour un ou deux utilisateurs.

**Objectif** : il s'agit de sensibiliser l'utilisateur aux différentes transformations que subit la phrase lors de son passage au discours indirect : modification du pronom sujet, du temps du verbe, de certains indices personnels (pronom complément et adjectif possessif) et du vocabulaire (adverbe ou complément circonstanciel de lieu et de temps).

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



Choisissez votre niveau à l'aide du curseur.

## Scénario de l'activité

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase au discours direct.

Dans une fenêtre blanche située immédiatement en dessous apparaît le début de la phrase au discours indirect (en rouge).

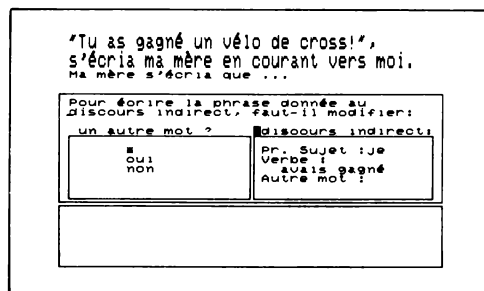
Dans l'écran de travail apparaissent :

- l'instruction,
- un double tableau.

Dans le tableau de gauche, après la question *faut-il modifier... (tel élément) ?*, apparaît un ensemble de propositions permettant le choix du terme ou du temps convenable. Dans le tableau de droite, les réponses correctes sont enregistrées.

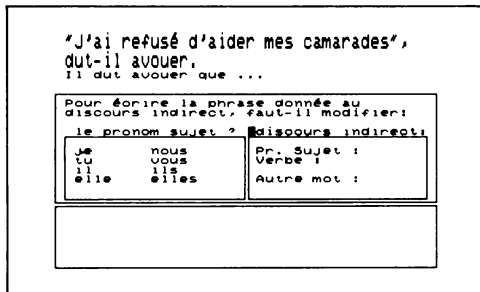
### Exemple de fonctionnement

Premier temps



Si la réponse est NON, l'ordinateur affiche BIEN si l'utilisateur a encadré NON et le pronom sujet s'écrit en bleu dans le tableau de droite.

Si la réponse est oui, l'ordinateur affiche bien et l'utilisateur est invité à choisir le pronom convenable, lequel s'inscrit en rouge sur fond jaune. L'utilisateur a droit à deux essais.

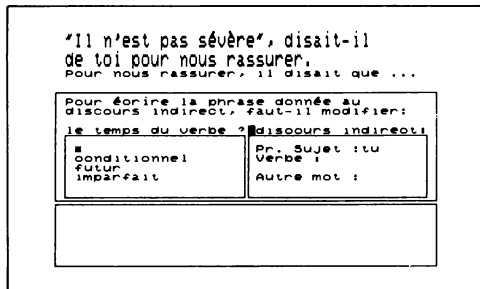


#### Deuxième temps

Le déroulement reste le même. La question est :

- Faut-il modifier le temps du verbe ?

Si la réponse est OUI, l'ordinateur propose trois temps (ils varient à chaque phrase). Si la réponse est correcte, le verbe s'inscrit dans l'écran de droite. L'utilisateur a droit à deux essais.



#### Troisième temps

Selon le même processus, l'utilisateur répond à la question *Faut-il modifier un autre mot ?*. Si la réponse est oui, l'ordinateur propose :

- un pronom personnel complément,
- un adjectif possessif,
- un adverbe ou un complément circonstanciel.

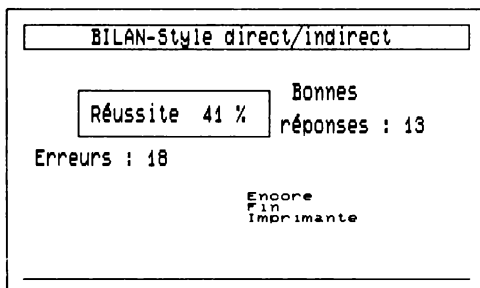
Le terme modifié apparaît dans l'écran de droite (deux essais sont autorisés).

L'utilisateur appuie sur la touche → et la phrase au discours indirect apparaît sur l'écran.

#### Le bilan

Vous obtiendrez à la fin de l'activité :

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



## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS ENTREE** pour accéder à l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- entrer vos propres données.

### Modifier les paramètres

#### Musique

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

#### Nombre d'essais

Vous pouvez choisir de répondre une fois ou deux fois avant que l'ordinateur ne vous donne la solution.

### Entrer vos propres données

#### Création et modification des fichiers

Il est possible d'entrer cinq phrases.

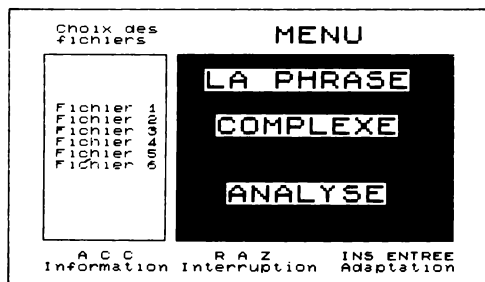
- Entrez la phrase au discours direct : 2 lignes de 34 caractères. Faire **ACC ENTREE** à la fin de chaque ligne. Ne pas écrire les guillemets.
- Validez la place des guillemets dans la phrase de départ.
- Pour passer à la phrase au discours indirect, Y a-t-il un changement de pronom ? (validez "oui" ou "non").
- Entrez le pronom sujet.
- Entrez le message (2 lignes de 34 caractères).
- Entrez les trois temps (ou modes) proposés à l'utilisateur.
- Entrez la bonne réponse parmi les trois.
- Entrez le message correspondant (2 lignes de 34 caractères).
- Entrez le verbe conjugué.
- Y a-t-il un changement d'un autre indice personnel ? (répondez "oui" ou "non").
- Validez l'indice qui change.
- Entrez cet indice.
- Entrez le message final (2 lignes de 34 caractères).
- Entrez le début de la phrase finale (2 lignes de 38 caractères).
- Si le mot subordonnant est autre que "que", entrez ce mot.

#### REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont similaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

# Analyse de la phrase complexe

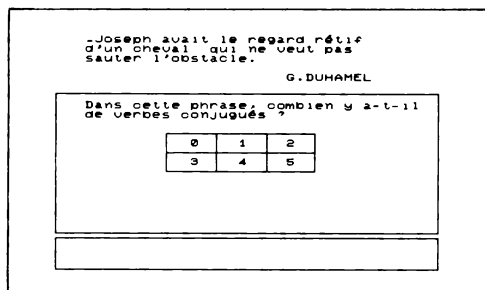
**Objectif :** il s'agit d'amener l'utilisateur à percevoir clairement les liens syntaxiques qui unissent les différents éléments constitutifs de la phrase complexe et de le rendre ainsi autonome sur le plan de l'autocorrection de ses propres productions écrites.



## Scénario de l'activité

Après la page de présentation, la page MENU apparaît. Choisissez un fichier à l'aide des flèches puis appuyez sur **ENTREE**.

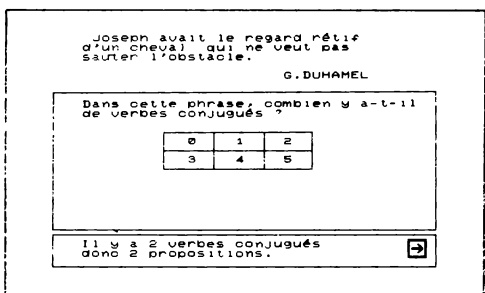
Dans la fenêtre bleue, une phrase apparaît. Dans l'écran de travail se trouve la directive.



Déplacez le curseur à l'aide des flèches de façon à encadrer la bonne réponse puis appuyez sur **ENTREE**.

*Si la réponse est fausse, vous avez le droit à un deuxième essai.*  
*Si la réponse est juste, le message BIEN s'affiche en bas de l'écran.*

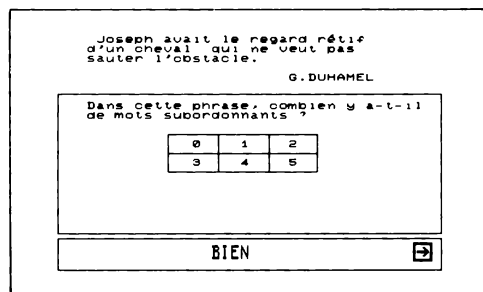
Appuyez sur une touche quelconque, un message apparaît en bas de l'écran et les verbes conjugués s'inscrivent en rouge dans la fenêtre bleue.



Appuyez sur une touche, la deuxième question s'inscrit dans l'écran de travail. Indiquez à l'aide du curseur le nombre de mots subordonnants que l'on trouve dans cette phrase.

*Si la réponse est fausse, vous avez le droit à un deuxième essai.*  
*Si la réponse est bonne, le message BIEN apparaît en bas de l'écran.*

Appuyez sur une touche, un autre message apparaît en bas de l'écran et le (ou les) mot(s) subordonnant(s) s'inscrit(vent) en noir dans la fenêtre bleue.

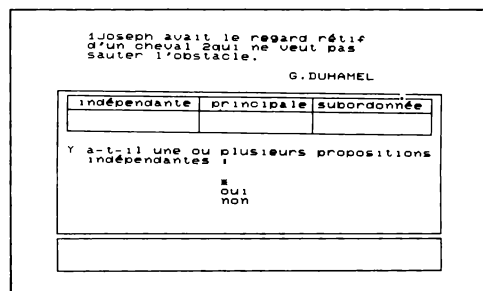


Appuyez sur une touche. Dans la fenêtre bleue, un numéro apparaît devant chaque proposition.

Dans l'écran de travail, apparaît un tableau qui récapitulera l'analyse de la phrase.

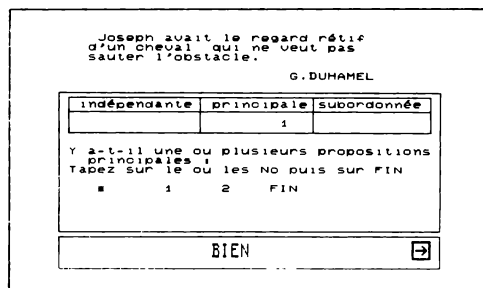
Pour chaque type de proposition (indépendante, principale, subordonnée) la question suivante est posée :  
*Y a-t-il, dans cette phrase, une ou plusieurs propositions indépendante ?*

Si la réponse est NON, on change de type de proposition.



Si la réponse est OUI, après avoir appuyé sur une touche, l'ordinateur vous demande le ou les numéros des propositions de ce type. Déplacez le curseur de façon à encadrer le numéro de la proposition de ce type et appuyez sur **ENTREE**.

Si votre réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et le numéro de la proposition s'inscrit dans le tableau. La proposition est mise en évidence dans la fenêtre bleue.



Recommencez de cette façon pour toutes les propositions de ce type.

Quand vous aurez encadré toutes les propositions, encadrez le mot "FIN" et appuyez sur **ENTREE**.

ind&eacute;pendante	principale	subordonn&eacute;e
	1	

Y a-t-il une ou plusieurs propositions  
- principales ?  
Tapez sur le ou les No puis sur FIN

1 2 FIN

BIEN

Apr&eacute;s avoir d&eacute;termin&eacute; le type de chaque proposition, l'ordinateur vous demande la nature de chaque subordonn&eacute;e.

Encadrez la r&eacute;ponse &agrave; l'aide des fl&eacute;ches et appuyez sur **ENTREE**.

*Si la r&eacute;ponse est fautive, vous avez droit &agrave; un deuxi&eacute;me essai.*

*Si la r&eacute;ponse est juste, l'ordinateur affiche "BIEN". Appuyez sur une touche, un message appara&eacute;t en bas de l'&eacute;cran.*

Si la subordonn&eacute;e est une circonstancielle, l'ordinateur demande sa fonction.

### Le bilan

A tout moment, en appuyant sur **RAZ** ou &agrave; la fin de l'exercice, l'ordinateur affiche le bilan qui vous indique :

- le nombre de bonnes r&eacute;ponses,
- le nombre d'erreurs,
- le pourcentage de r&eacute;ussite.

BILAN-Analyse logique

Réussite 52 % Bonnes réponses : 23

Erreurs : 21

Encore  
Fin  
Imprimante

## Possibilités d'adaptation

A partir du menu principal, tapez **INS** puis **ENTREE** pour acc&eacute;der &agrave; l'adaptation.

Vous pouvez :

- modifier les param&eacute;tres,
- entrer vos propres donn&eacute;es.

### Modifier les param&eacute;tres

Il est possible de supprimer la musique et de limiter le nombre d'essai &agrave; 1.

## Entrer vos propres donn&eacute;es

### Cr&eacute;ation et modification de vos fichiers

Il est possible d'entrer trois phrases complexes.

- Entrez votre phrase : 6 lignes de 34 caract&eacute;res.

**Important** : ne rien &eacute;crire sur la premi&eacute;re colonne.

- Validez le nombre de verbes (quatre au maximum).

- Entrez chaque verbe et appuyez sur **ACC ENTREE**.

- Validez la premi&eacute;re lettre de ce verbe dans la phrase de d&eacute;part.

- Validez le nombre de mots subordonnants.

- Entrez chaque mot subordonnant et appuyez sur **ACC ENTREE**.

- Validez la place de la premi&eacute;re lettre de ce mot dans la phrase de d&eacute;part.

- Validez, dans la phrase de d&eacute;part, le blanc pr&eacute;c&eacute;dant chaque proposition.

- Entrez chaque proposition (2 lignes en g&eacute;n&eacute;ral, sauf si la phrase ne comporte que 2 propositions : 3 lignes).

- Validez son type.

- Pour chaque subordonn&eacute;e, entrez votre message (2 lignes de 34 caract&eacute;res).

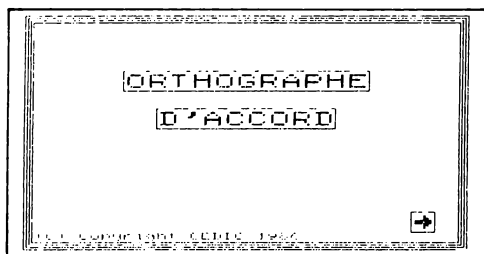
- Validez sa nature.

- S'il s'agit de subordonn&eacute;e circonstancielle, indiquez sa fonction.

## Révision des accords 1 et 2

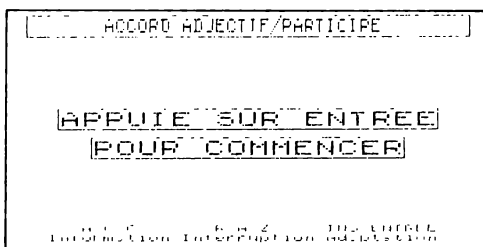
Activité pour un utilisateur.

**Objectif :** familiariser l'apprenant avec les accords des adjectifs qualificatifs (mots composés), participes passés, verbes / sujets, participes passés / auxiliaires, verbes pronominaux.



Après la page de présentation, vous accédez à une page sur laquelle vous pourrez faire le choix du type d'accord que vous voulez étudier.

Sélectionnez la à l'aide des touches ↑ et ↓, puis validez par **ENTREE** pour obtenir la page de menu.



Celle-ci vous propose :

- Les informations, accessibles en frappant **ACC**, qui vous présentent le logiciel en trois phases : "Que va-t-il se passer ?", "Que devras-tu faire ?" et "Comment le feras-tu ?".
- L'abandon, par la touche **RAZ**, qui vous amène directement sur le bilan, sans pourcentage de réussite ; vous avez alors la possibilité de revenir au menu en sélectionnant "Encore", ou bien d'abandonner en choisissant "Fin".
- L'accès au jeu, en frappant la touche **ENTREE** ; la page jeu apparaît après une petite musique.
- L'accès au menu des adaptations en tapant **INS** puis **ENTREE** (voir plus loin, *Possibilités d'adaptation*).

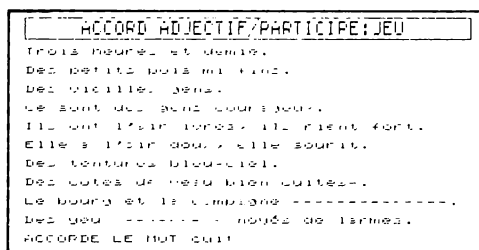
### Scénario de l'activité

L'activité se déroule en trois phases :

- le jeu,
- la correction,
- les explications.

#### Le jeu

En haut de l'écran, vous voyez l'intitulé du thème et la mention "jeu". Dix phrases "à trous" sont affichées, chaque mot manquant étant remplacé par des tirets. En bas de l'écran, vous est indiqué le mot à accorder.



Pour remplir les blancs, tapez au clavier le mot manquant accordé (avec les accents). Pour cela, vous avez quatre commandes à votre disposition :

← : cette touche vous permet d'effacer le dernier caractère saisi (s'il existe).

↑ : par cette touche vous déplacez le curseur sur le début du mot manquant de la ligne précédente.

↓ : par cette touche vous déplacez le curseur sur le début du mot manquant de la ligne suivante.

**ENTREE** : vous validez la réponse saisie. Le curseur passe alors au mot manquant suivant, ou bien, si tous les trous sont remplis, vous passez à la phase de correction.

Vous obtiendrez les accents par les touches 0 à 9 (reportez-vous à la réglette de correspondance page 32).

#### Attention

Si vous quittez une phrase à l'aide des touches ↑ ou ↓ (c'est-à-dire sans avoir validé par **ENTREE**), le mot saisi s'efface et vous devez le réécrire ; la touche **ENTREE** sera ignorée si aucune lettre n'a été tapée ; par contre, lorsqu'une réponse a été validée, vous ne pouvez plus la modifier, et elle s'affiche en inverse vidéo ; toutes les lettres tapées seront affichées et enregistrées en minuscules ; la série de phrases sur laquelle porte l'exercice est choisie aléatoirement, de façon tout de même à ce que la même série ne se présente pas deux fois de suite!

Lorsque toutes les phrases ont été complétées, vous passez à la phase de correction.

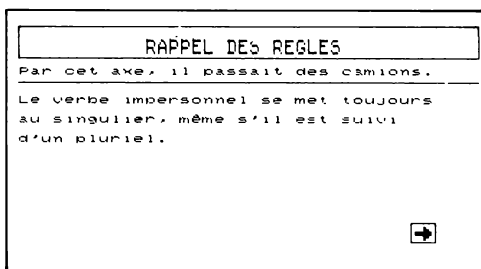
#### La correction

Si vous avez choisi le mode "test" dans la rubrique *Adaptation*, vous avez alors droit à un second essai. Sinon, vous passez directement à la phase d'explication. La série de phrases se réinscrit, les mots justes écrits en bleu, les mots faux écrits en noir sur fond rouge. Vous appuyez sur une touche pour continuer. Vous avez alors droit à un nouvel essai, les bonnes réponses sont validées, les autres s'effacent, et vous saisissez votre correction. Dans le bilan, les bonnes réponses que vous donnerez alors compteront deux fois moins que les bonnes réponses données du premier coup.

Vous passez alors à la phase d'explication de vos erreurs.

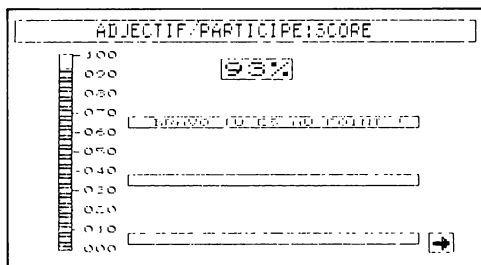
#### Les explications

Si vous avez fait des erreurs sur certains mots, les explications justifiant l'accord vous sont alors données. La phrase s'affiche avec le mot que vous auriez dû écrire, et en dessous s'écrit la règle appliquée.



Quand vous avez lu celle-ci, tapez sur une touche pour voir la correction de l'erreur suivante, ou bien pour accéder au bilan.

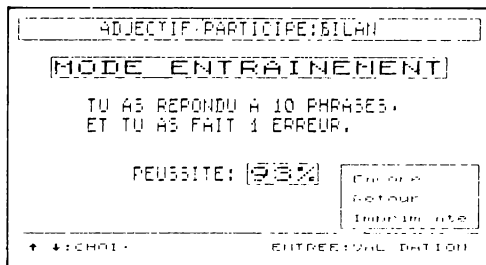
Votre pourcentage de réussite s'affiche et selon sa valeur, vous êtes dirigé de différentes façons :



- de 0% à 35%, vous retournez à la phase "jeu" avec la même série de phrases,
- de 36% à 65%, vous retournez à la phase "jeu" avec une autre série de phrases,
- de 66% à 100%, vous voyez un message de félicitation, puis vous accédez au bilan.

### Le bilan

Si une série au moins a été effectuée complètement, le pourcentage de réussite s'affiche : il est calculé sur toutes les phrases auxquelles vous avez répondu, celles données au second essai comptant pour moitié. Aucune série non achevée (si l'utilisateur est arrivé sur le bilan en frappant RAZ), n'est comptabilisée.



L'utilisateur a alors la possibilité de revenir au menu principal en sélectionnant "Encore", à l'aide des flèches de direction, puis en validant par **ENTRÉE**. S'il sélectionne "Fin", il sort de ce programme.

## Possibilités d'adaptation

Après avoir tapé **INS** puis **ENTRÉE** à partir du menu principal, vous arrivez au menu des adaptations.

Vous pouvez :

- garder ou supprimer la musique,
- choisir le mode test (1 essai),
- choisir le mode entraînement (2 essais),
- retourner à la page menu.

### REMARQUE

Sur AMSTRAD les procédures sont simulaires. Il vous suffira de lire attentivement les indications portées à l'écran pour utiliser correctement l'éditeur.

## Contexte pédagogique

### Instructions officielles

Orientations et objectifs collèges

*"La maîtrise de l'expression écrite, inséparable d'une pensée rigoureuse, exige un usage éclairé de la grammaire, le respect de l'orthographe. Seuls ou en groupe, les élèves doivent apprendre à travailler par eux-même, afin d'accéder à l'autonomie et à la responsabilité."*

*Le professeur effectue périodiquement des révisions et des contrôles qui lui permettent de poursuivre ou d'infléchir son action et qui donnent aux élèves l'occasion d'apprécier leurs progrès par rapport aux objectifs visés."*

### Conseils pédagogiques

L'objectif de l'activité est double : il s'agit d'une part, de renforcer l'apprentissage des accords et d'autre part, de vérifier l'acquisition de ces mêmes accords.

Il permettra donc d'effectuer des révisions efficaces pour le brevet des collèges tout en familiarisant les collégiens les plus jeunes avec des règles d'accord de base.

### Attitudes de l'utilisateur

Le droit à l'erreur, et par conséquent, les attitudes de tâtonnement sont permis. Chaque série de dix réponses entraîne un tableau de correction suivi d'une explication pour chaque exemple.

La limitation du champ de l'exercice donne à l'utilisateur les meilleures chances de succès et facilite largement la mémorisation des messages pendant la réflexion.

### Délimitation de l'exercice

L'utilisateur aura une liste de dix phrases qui porteront sur le même accord, ce qui lui permettra de se concentrer sur le problème posé

### Déroulement standard

Le logiciel "Orthographe d'accord" est principalement un outil d'entraînement et de renforcement des connaissances acquises. Il peut également être utilisé à des fins de contrôle.

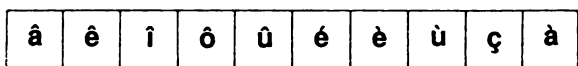
Il est préférable d'en prévoir une utilisation individuelle ; le temps de réponse n'étant pas limité, l'utilisateur travaillera à son rythme. L'emploi du logiciel par deux utilisateurs a cependant l'avantage de permettre des échanges d'arguments.

Si l'utilisateur n'interrompt pas l'activité, il devra répondre à un minimum de dix questions. Si son score est bon, il passera à une deuxième série portant sur un type d'accords différent. Si son score est médiocre, la même série d'exemples apparaîtra. S'il veut se perfectionner, il pourra travailler sur une troisième série.

Grâce à la touche RAZ, l'élève peut interrompre l'activité au moment où il le souhaite.

## Réglettes de correspondance

### THOMSON



### AMSTRAD

