

LOGICIELS NATHAN COLLEGES

TO8/TO8D/TO9/TO9+/AMSTRAD 464/664/6128

Grammaire

Langue française

**6^e
5^e**

volumes
1 & 2

cedic/vifi

LOGICIELS NATHAN COLLEGES

Ce volume porte les références :
6604352 (Amstrad volume 1)
6604372 (Amstrad volume 2)
6604363 (TO8, TO8D, TO9, TO9+)
6604364 (TO8, TO8D, TO9, TO9+)

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie, bande magnétique, microfilm 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 © CEDIC-VIFI 1987
6-10, boulevard Jourdan, 75014 PARIS
Téléphone : (1) 45.65.06.06

Sommaire

Présentation	5
Tableau de correspondance des touches	6
Comment utiliser vos logiciels Nathan	7
Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan	11
Le groupe du nom	
Scénario des activités	15
Possibilités d'adaptation	15
Contexte pédagogique	15
Les déterminants du nom	
Scénario des activités	16
Possibilités d'adaptation	17
Contexte pédagogique	17
Les pronoms personnels	
Scénario des activités	17
Possibilités d'adaptation	18
Contexte pédagogique	18
Les pronoms relatifs	
Module 1	19
Scénario des activités	19
Possibilités d'adaptation	19
Contexte pédagogique	19
Les pronoms relatifs	
Module 2	20
Scénario de l'activité	20
Possibilités d'adaptation	20
Contexte pédagogique	21
Homophones lexicaux	
Scénario de l'activité	21
Possibilités d'adaptation	22
Contexte pédagogique	22
Types de phrases	
Module 1	23
Scénario des activités	23
Possibilités d'adaptation	24
Contexte pédagogique	24
Types de phrases	
Module 2	25
Scénario des activités	25
Possibilités d'adaptation	26
Contexte pédagogique	26

La proposition subordonnée relative	
Module 1	26
Scénario des activités	26
Possibilités d'adaptation	27
Contexte pédagogique	27
La proposition subordonnée relative	
Module 2	28
Scénario des activités	28
Possibilités d'adaptation	29
Contexte pédagogique	29
Les compléments circonstanciels 1	
Scénario de l'activité	29
Possibilités d'adaptation	30
Contexte pédagogique	30
Paronymes	
Scénario de l'activité	30
Possibilités d'adaptation	31
Contexte pédagogique	31

Présentation

Langue française 6^e/5^e 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 sixième et cinquième, cette série constitue un outil efficace de consolidation et de révision pour la quatrième, 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. Ces activités sont réparties en séquence 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. 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. Dans les produits **Paronymes** et **Homophones**, le formateur peut modifier les exercices et enregistrer ses propres textes grâce au module Editeur. 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 :

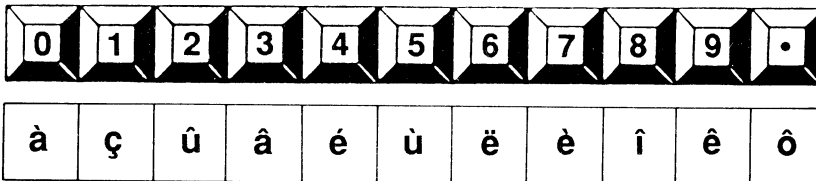
THOMSON	AMSTRAD
ACC (Informations)	TAB
INS ENTREE (Adaptation)	DEL ENTER
RAZ (Retour)	ESC

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.

Réglette 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

TO8, TO8D, TO9, TO9+

1. Allumez l'ordinateur puis insérez la disquette dans le lecteur.

2. Pour obtenir un démarrage automatique, tapez :

- **B** si vous possédez un TO9+ ou un TO8,
- **D** si vous possédez un TO9.

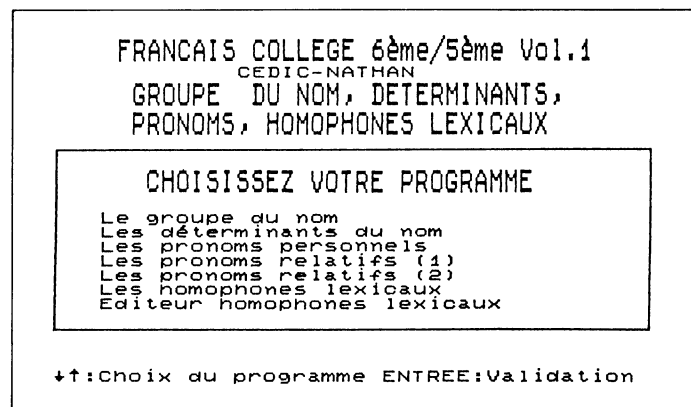
Le titre du logiciel apparaît ; appuyez sur une touche pour passer au MENU GÉNÉRAL.

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.

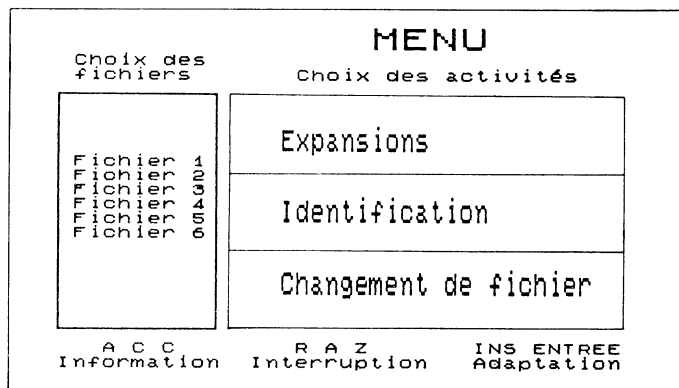


Choix d'un logiciel

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



• 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.

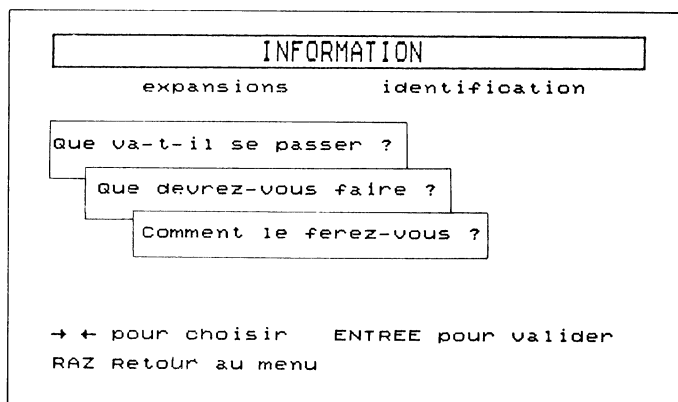
• Choix de l'activité

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

- sélectionnez l'un des fichiers de la fenêtre de gauche à l'aide des flèches \uparrow et \downarrow , 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.



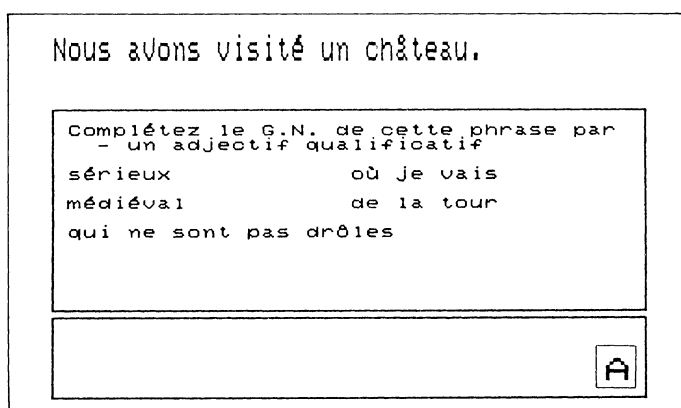
Vous faites votre choix dans le menu des informations présenté comme suit :

- 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. Quand **A** s'affiche vous pouvez appuyer sur la touche **A** pour obtenir une aide.

Les principales commandes

Le curseur en inverse vidéo est placé sur une étoile. Vous le déplacez sur l'élément que vous désirez sélectionner, 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- Paronymes	
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 de la musique,
- 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 (1 essai).

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**).

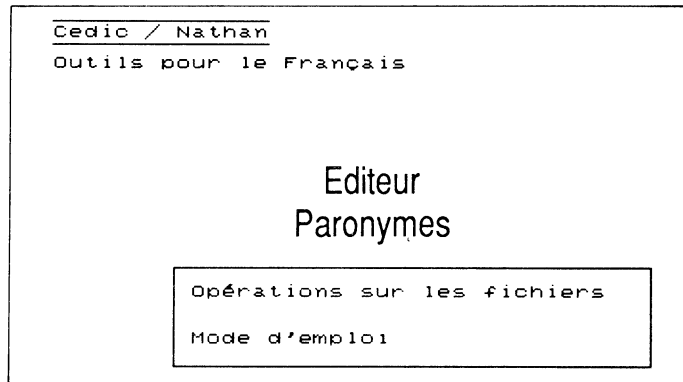
1. A partir du menu principal de la disquette :

Déplacez le curseur sur la rubrique Editeur (*Paronymes* ou *Homophones*) puis validez par **ENTREE**.

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.

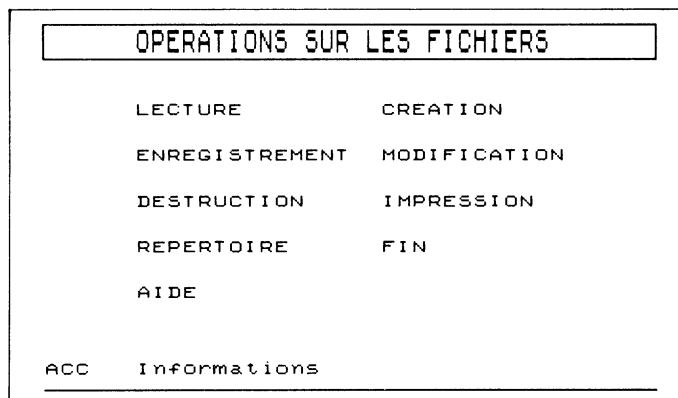
- Appuyez sur une touche pour "tourner les pages" de cette notice intégrée à votre Editeur. Vous arrivez sur une page intitulée : "Opérations sur les fichiers".

• 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 effaceriez 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.

Le groupe du nom

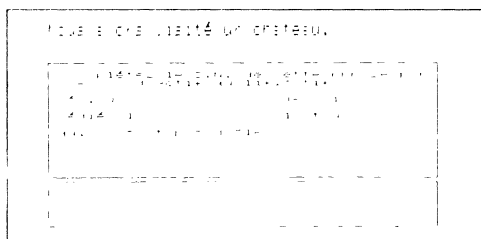
Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : la première activité de ce module a pour but d'amener l'élève à comprendre que le GN minimum, (implicitement identifié dans une phrase donnée), peut être enrichi de certains éléments appelés : *expansions*. La connaissance de ces expansions est l'objectif principal de cet exercice. Inversement, dans la deuxième activité, l'élève est invité à retrouver l'élément de base de GN complexes, c'est-à-dire le noyau du GN.

Scénario des activités

Première activité : les expansions

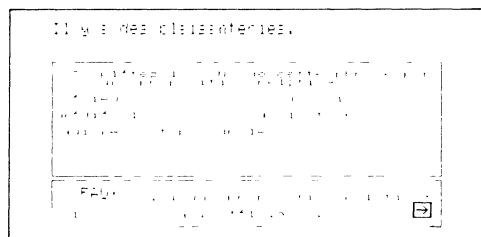
En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît la question ainsi qu'un certain nombre d'expansions du nom.



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

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et l'expansion complète le groupe nominal de la phrase donnée.

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" ainsi qu'un message qui justifie l'erreur, en bas de l'écran.



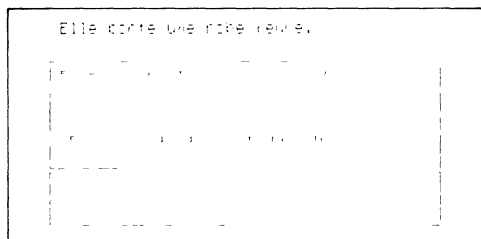
Vous avez droit à un deuxième essai.

Le bilan

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

Seconde activité : l'identification

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail, cette même phrase apparaît en vert ainsi que les directives de travail.

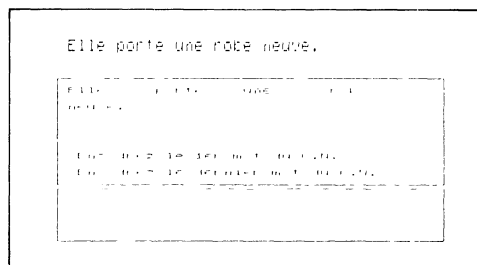


Vous déplacez le curseur sur un mot de la phrase et appuyez sur **ENTREE**.

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" et vous recommencez.

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et vous pose la deuxième question portant sur la même phrase.

Vous répondez comme précédemment.



Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" et vous recommencez.

Si la réponse est bonne, le groupe nominal s'inscrit en noir et l'ordinateur pose la troisième question portant sur la même phrase.

Vous répondez de la même manière.

Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan simple.

Possibilités d'adaptation

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

Vous pouvez :

- modifier les paramètres.

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.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

Classes de sixième et cinquième :

- Etude des éléments de la phrase = le groupe nominal.
- Etude du nom et de ce qui peut le compléter = adjectif, complément de détermination.
- Etude des fonctions syntaxiques = le complément de détermination du nom, l'épithète, l'apposition.
- Etude des accords, notamment du déterminant et de l'adjectif dans le groupe nominal.

Conseils d'utilisation

Les deux activités de ce module proposent un travail sur le groupe nominal qui consiste, soit à l'enrichir par l'adjonction de certaines structures, soit à le réduire, en distinguant le noyau du groupe nominal complexe proposé.

Les exercices de la première activité visent donc à donner une bonne connaissance des différentes expansions du nom. Pour cela, sont données : la phrase contenant un groupe nominal minimum, et différentes expansions susceptibles de le compléter. La nature de l'expansion est imposée.

Dans un premier temps, il ne sera demandé d'ajouter qu'une seule expansion afin de mémoriser les différents types d'expansions et de s'habituer aux règles qui régissent les accords entre le noyau et son expansion.

Puis deux expansions seront demandées, afin de souligner la richesse possible de la phrase. Ces exercices d'enrichissement ont pour but d'entraîner l'élève à construire des phrases plus étoffées, sans pour autant oublier que le noyau reste l'élément fondamental du groupe nominal.

Il sera donc intéressant d'utiliser cette première activité lors de l'étude du groupe nominal. On aura toutes possibilités pour la traiter soit comme activité d'entraînement, soit comme activité de contrôle, mais elle sera utilisable aussi lors d'une séance de travail portant sur le développement de la phrase.

La deuxième activité propose l'exercice inverse. Une phrase comportant un groupe nominal complexe est soumise à l'utilisateur. Celui-ci est invité à délimiter ce GN, puis à identifier le mot essentiel, c'est-à-dire le noyau.

Ces exercices permettront de mieux percevoir les éléments fondamentaux de la phrase, ce qui sera bénéfique, tant sur le plan de la compréhension orale que sur celui de la compréhension écrite (acquisition d'une meilleure compétence syntaxique et orthographique).

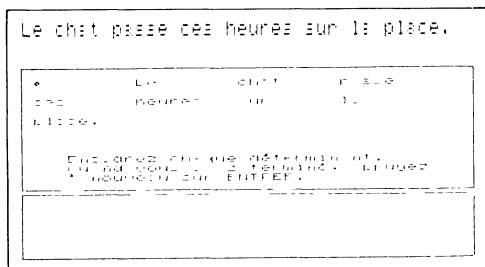
Les déterminants du nom

Objectif : la première activité de ce module a pour but d'amener l'utilisateur à reconnaître les différents déterminants du nom et à ne pas les confondre avec les mots d'une autre classe grammaticale, notamment les pronoms. La seconde activité vise à faire comprendre correctement la distinction entre les différentes catégories de déterminants.

Scénario des activités

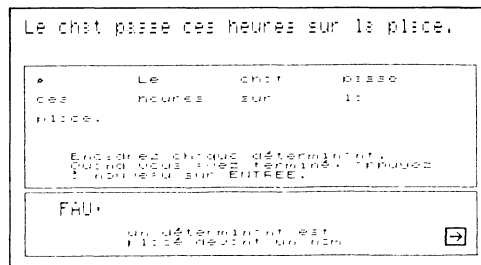
Première activité : l'identification

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît cette même phrase en vert ainsi que la directive.



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

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message apparaît en bas de l'écran. Vous recommencez.

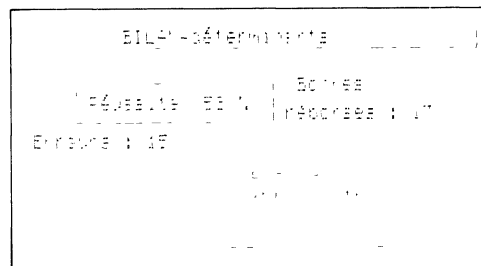


Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message apparaît en bas de l'écran. Le déterminant s'inscrit, en rouge sur fond jaune, dans une fenêtre bleue, et le nom qu'il détermine apparaît en noir.

Vous répétez cette opération pour chaque déterminant de la phrase. Lorsque tous les déterminants ont été encadrés, appuyez à nouveau sur **ENTREE**.

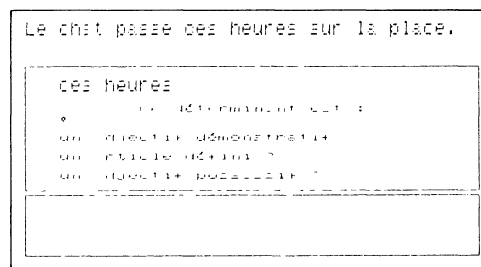
Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan simple.



Seconde activité : la nature

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît un des GN de la phrase, dont le déterminant est mis en évidence. Pour donner la nature de ce déterminant, trois réponses possibles vous sont proposées.



Vous déplacez le curseur sur une réponse et appuyez sur **ENTREE**

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

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX", ainsi qu'un message d'erreur. Vous avez droit à un deuxième essai.

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.

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.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

Classes de sixième et cinquième :

- *Etude des éléments de la phrase = le groupe nominal.*
- *Etude du nom et de ce qui peut le compléter = les déterminants = articles définis ou indéfinis ; les déterminants possessifs, démonstratifs, interrogatifs, exclamatifs, indéfinis, numériques cardinaux.*

Conseils d'utilisation

La première activité de ce module doit conduire l'utilisateur à une saisie globale de la notion de déterminant, sans qu'il soit fait appel pour cela à une définition théorique. Il lui suffira donc, dans chaque phrase, de distinguer les déterminants des autres mots.

Le rapport syntaxique entre le déterminant et le nom sera clairement mis en évidence dans chaque message de justification ou d'erreur.

La difficulté principale étant le risque de confusion entre certaines formes homonymiques du déterminant et du pronom (le, la, les, l'), on proposera progressivement (niveaux trois et quatre) des phrases présentant cette ambiguïté.

Ces activités pourront être utilisées lors d'une séance de travail ayant pour objectif, soit l'étude, soit la révision des déterminants, et dans ce cas, elles pourront concerner un ou deux utilisateurs.

En séance de contrôle, le travail se fera de façon individuelle et le résultat pourra en être chiffré.

Une connaissance plus précise des différentes catégories de déterminants doit être acquise au cours de la deuxième activité. Les phrases proposées sont les mêmes que celles dans lesquelles il a été demandé de repérer les déterminants. Après avoir sélectionné un groupe nominal minimum, l'ordinateur propose, pour le déterminant, un choix de trois catégories possibles. Ainsi, outre le problème précis auquel est confronté l'utilisateur, à savoir le choix de la catégorie, la mémorisation d'une certaine terminologie se fait par imprégnation. Les exercices terminés, l'utilisateur aura fait le tour de toutes les catégories

Comme précédemment, ces exercices pourront aussi bien faire l'objet d'un apprentissage ou d'une révision, que d'un contrôle (noté)

Les pronoms personnels

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : dans la première activité, l'utilisateur est invité à pronominaliser le groupe mis en évidence (niveaux 1, 2 et 3). Dans le niveau 4, le verbe de chaque phrase admettant deux compléments d'objet, le travail portera surtout sur l'ordre des différents pronoms compléments. Dans la seconde activité, l'utilisateur doit compléter ce travail en donnant la fonction des pronoms qu'il a utilisés dans la première activité.

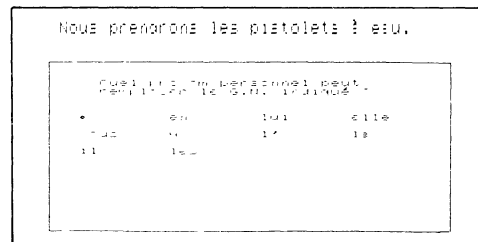
Scénario des activités

Première activité : pronominalisation

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affiche une phrase dont un groupe nominal est mis en évidence.

Dans l'écran de travail apparaît :

- la question,
- un ensemble de pronoms personnels.



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

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN", et un message de justification. Le pronom s'inscrit en rouge dans la phrase obtenue, qui s'inscrit sous la phrase précédente.

Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message d'erreur. Vous avez alors droit à un second essai. Si votre réponse est à nouveau fautive, l'ordinateur affiche la réponse correcte.

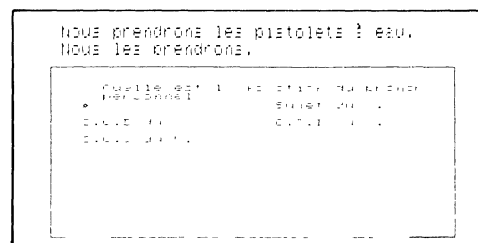
Le bilan

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

Seconde activité : fonction des pronoms

En haut de l'écran réapparaissent les deux phrases de l'exercice précédent, la phrase donnée dans la fenêtre bleue, la phrase pronominalisée par l'utilisateur dans la fenêtre jaune.

Dans l'écran de travail est donnée l'instruction, ainsi qu'un ensemble de fonctions possibles du pronom.



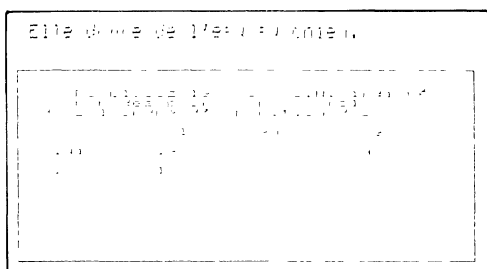
Vous déplacez le curseur sur une réponse et frappez sur **ENTREE**.
Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message de justification.
Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" ainsi qu'un message d'aide. Vous avez alors droit à un second essai.
Si la réponse est à nouveau fausse, l'ordinateur vous l'indique puis vous donne la bonne réponse.

Le bilan

Le bilan avec les corrections apparaît en fin d'activité.

Fichier 4 : double pronominalisation

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, apparaît une phrase dans laquelle deux G.N. sont mis en évidence.
Dans l'écran inférieur, la directive de travail s'affiche ainsi qu'un ensemble de pronoms personnels.



Vous déplacez le curseur sur un premier pronom, vous validez par **ENTREE**, puis sur un deuxième pronom, vous validez, les deux pronoms restant encadrés.

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN". La phrase obtenue s'affiche sous la précédente et un message de justification apparaît dans l'écran de correction.

Si la réponse est fausse, l'ordinateur indique "FAUX" ainsi qu'un message selon le type d'erreur : "Vous avez un pronom bon", "Attention à l'ordre".

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.

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.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

En classes de sixième et cinquième, seront étudiés :
"- le pronom personnel (première, deuxième et troisième personnes)",
"- le pronom démonstratif",
"- le pronom possessif",
"- les emplois du pronom adverbial -en-."

Conseils d'utilisation

Etant donné la diversité de l'emploi des pronoms personnels, la pronominalisation est, dans beaucoup de cas, un exercice difficile. Aussi, la première activité a-t-elle pour objectif d'amener l'utilisateur à différencier, d'une part les pronoms personnels sujets des pronoms personnels compléments, et d'autre part à utiliser correctement les pronoms, y compris ceux dont l'emploi est lié à des contraintes plus subtiles, comme par exemple celles imposées par les catégories animé/inanimé

Tous les messages de justification ou d'erreur visent à donner une meilleure compréhension du rôle de ces pronoms et préparent le travail de la seconde activité.

Bien que la pronominalisation d'un G.N. C.O.D. entraîne souvent une modification de l'accord du participe passé du verbe, cette difficulté a été volontairement écartée dans les trois premiers niveaux, afin de ne pas disperser l'attention de l'utilisateur.

Dans le quatrième fichier, on aborde le problème de la double pronominalisation. La difficulté vise alors l'ordre des deux pronoms compléments, ordre variable selon la personne du pronom C.O.S. L'ordinateur ne pouvant accepter ces pronoms que dans l'ordre définitif, l'utilisateur sera contraint de construire sa phrase mentalement avant de proposer une construction, ce qui exige un effort de logique et de concentration plus important. La place des pronoms dans la phrase impérative est également envisagée.

Dans la deuxième activité, la phrase de départ réapparaît sur l'écran, ainsi que la phrase pronominalisée. L'utilisateur doit donner la fonction du pronom, ce qui, implicitement, l'oblige à justifier le choix qu'il a fait précédemment.

La présence sur l'écran de la phrase de départ permet une recherche plus facile, en soulignant à nouveau le fait que le pronom a la même fonction que le groupe dont il est le substitut.

Seules les phrases des niveaux 1, 2 et 3 sont reprises dans cette activité.

Tous ces exercices peuvent être l'occasion d'une séance de travail portant sur l'apprentissage ou la révision des différents pronoms et de leurs fonctions. Dans ce cas, deux élèves peuvent travailler sur un même ordinateur.

S'il s'agit d'une séance de contrôle des acquisitions, il sera aisé d'obtenir pour chaque utilisateur un bilan noté.

Les pronoms relatifs

Module 1

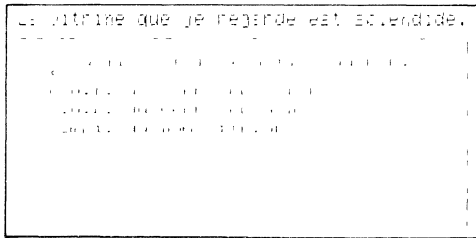
Objectifs

- Première activité : étude des différentes fonctions des pronoms relatifs
- Seconde activité : différenciation de certains pronoms relatifs de leurs homonymes grammaticaux, emploi de certains pronoms relatifs en fonction du verbe de la proposition subordonnée relative

Scénario des activités

Première activité : fonctions des pronoms relatifs

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, apparaît une phrase. Dans l'écran de travail, la question s'inscrit en jaune. En dessous et sous le curseur, trois fonctions possibles du pronom relatif sont proposées. Vous déplacez le curseur sur la réponse qui vous semble convenir et appuyez sur **ENTREE**.



Si la réponse est correcte, l'ordinateur affiche "BIEN" en rouge ainsi qu'un message de justification.

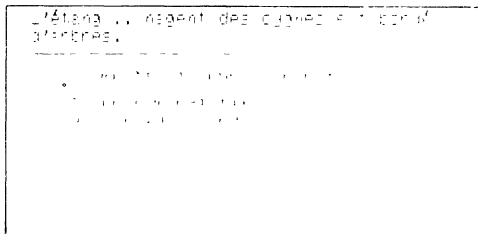
Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX", ainsi qu'un message de justification. Après le deuxième essai, si la réponse est encore inexacte, l'ordinateur donne la réponse et son explication.

Le bilan

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

Seconde activité : emplois des pronoms relatifs

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, apparaît une phrase incomplète. Dans l'écran placé en dessous, la directive s'inscrit ainsi que deux mots proposés. Vous devez en choisir un à l'aide du curseur, puis appuyer sur **ENTREE**.



Si la réponse est juste, l'ordinateur affiche "BIEN" ainsi qu'un message de justification. Le mot s'inscrit alors en rouge sur fond jaune dans la phrase.

Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message. Vous n'avez droit qu'à un essai.

Le bilan

A la fin de l'activité apparaît 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.

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 première activité).

Contexte pédagogique

Instructions officielles

"En classe de sixième et cinquième, on procèdera à l'étude des fonctions syntaxiques : l'accord du sujet et du verbe, l'étude du complément d'objet direct du verbe et tous les autres compléments. En classe de cinquième sera faite l'étude de tous les pronoms dont les pronoms relatifs."

Première activité : fonctions des pronoms relatifs

Fiche pédagogique

La première activité de ce module a pour but d'entraîner les utilisateurs à comprendre le rôle des pronoms relatifs dans une phrase, par conséquent à déterminer leur fonction. Vingt phrases complexes sont proposées, offrant, selon quatre niveaux, des difficultés d'analyse de plus en plus importantes.

Quatre objectifs sont recherchés. Il s'agit d'amener l'utilisateur :

1. A comprendre que le pronom relatif joue le rôle d'un nom et qu'il peut en avoir, par conséquent, presque toutes les fonctions.
2. A comprendre que le pronom relatif remplit une fonction dans la proposition qu'il introduit.
3. A visualiser, dans une phrase donnée, le pronom relatif et la subordonnée, c'est-à-dire visualiser l'expansion du nom.
4. A mémoriser certaines constantes grammaticales par le jeu des messages d'explication (ex: *qui* non prépositionnel est toujours sujet du verbe de la proposition subordonnée relative).

Ces constantes grammaticales, assimilées par imprégnation, sont exploitées dans le module 2 où des exercices spécifiques souligneront l'importance des implications syntaxiques ou morphologiques découlant de certains pronoms.

Conseils d'utilisation

Ces exercices pourront être intégrés progressivement au cours de grammaire, soit lors de l'étude de ces pronoms, soit lors de l'étude des compléments du verbe.

Ils pourront être une façon plus attrayante de présenter ces problèmes d'analyse parfois austères.

Lorsque les utilisateurs auront été bien sensibilisés à l'étude des propositions relatives, il sera profitable d'utiliser ce logiciel, soit en séances d'entraînement, soit en séances de contrôle noté.

- En séances d'entraînement : un utilisateur (ou deux utilisateurs, l'enseignant en décidera) doit pouvoir travailler seul si le niveau choisi correspond bien à son propre niveau. S'il est déjà bien rompu à l'art de l'analyse, il pourra s'exercer en choisissant un niveau plus élevé.

En cas d'erreur, un message apparaît pour soutenir sa réflexion.

Si ses connaissances sont trop justes, le bilan chiffré le lui révélera, mais grâce au bilan écrit, toutes les chances lui seront données pour progresser. En effet, la présentation de l'exercice corrigé, attirant son attention sur ce qu'il n'a pas su faire, lui permettra de refaire l'exercice avec plus de maîtrise, ce qui l'engagera à faire fonctionner plus activement sa mémoire et son intelligence.

- En séance de contrôle, l'élève travaille seul sur le fichier choisi ou sur un autre, programmé par l'enseignant. Son bilan est imprimé et permet une notation et une vérification immédiate des connaissances.

Dans les deux cas, l'enseignant pourra travailler plus efficacement. En effet, les élèves gagneront en autonomie, tant sur le plan de leur travail que sur celui de leur progression et de leur évaluation.

Seconde activité : emplois des pronoms relatifs

Fiche pédagogique

La deuxième activité de ce module traite de problèmes particuliers visant, soit à éviter une confusion au niveau de certains pronoms relatifs et de leurs homonymes grammaticaux (exemple : *où* pronom, et *ou* conjonction de coordination), soit à effectuer un choix pertinent entre deux pronoms relatifs, *dont* et *que* par exemple, ce qui conduit l'utilisateur à comprendre que ce choix dépend de la construction du verbe de la subordonnée relative.

Chaque niveau de ce module présente un exercice de chacune des deux activités, ce qui permet l'analyse des pronoms, soit de façon systématique, soit de façon intuitive, par le biais des exercices à trous. Il est donc intéressant d'utiliser le module dans son suivi afin de tirer le meilleur profit de sa démarche cohérente.

Conseils d'utilisation

Outre leur utilisation pendant l'étude des pronoms relatifs, certains exercices pourront faire l'objet d'un cours d'orthographe (*où* et *ou*), ou d'un autre cours de grammaire :

- les différentes valeurs de *que*,
- la construction des verbes transitifs directs et indirects, donc le rôle des prépositions *à* et *de*.

Ces exercices, dont le but est d'entraîner à manipuler certaines données, peuvent être faits par deux utilisateurs, ce qui permet à l'enseignant de se consacrer à un nombre moins réduit d'élèves.

La richesse de ce logiciel réside surtout dans le fait qu'il permet une création très large de fichiers dans lesquels on soulignera d'autres oppositions :

- *où* pronom relatif / *où* pronom interrogatif,
- *que* pronom relatif / *que* pronom interrogatif,
- des exercices où le but sera d'identifier *que* conjonction de subordination,
- *dont* et d'autres formes de *quel*.

Les pronoms relatifs

Module 2

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : souligner l'importance des modifications morphologiques ou syntaxiques liées à l'utilisation de certains pronoms relatifs.

Chaque fichier porte sur un thème d'étude différent :

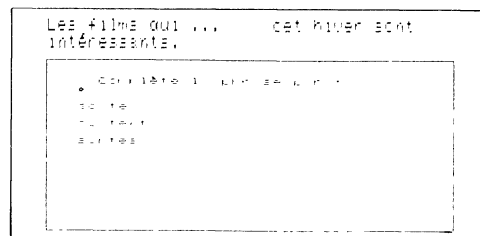
- le fichier 1 porte sur le pronom *qui* sujet du verbe,
- le fichier 2 porte sur le pronom *que* COD du verbe,
- les fichiers 3 et 4 portent sur les pronoms variables.

Scénario de l'activité

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, apparaît une phrase incomplète ; le verbe de la proposition relative est caché.

Dans la fenêtre du milieu apparaît la directive de travail, ainsi que trois verbes susceptibles de compléter la phrase donnée.

Vous sélectionnez le verbe qui vous semble convenir à l'aide du curseur et appuyez sur **ENTREE**.



Si la réponse est juste, l'ordinateur affiche "BIEN", ainsi qu'un message de justification. Le mot s'inscrit en rouge dans la phrase.

Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX", et un message d'aide. Vous avez alors droit à un second essai ; si celui-ci s'avère également infructueux, l'ordinateur affiche la réponse juste.

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 au menu des adaptations.

Vous pouvez alors :

- modifier les paramètres.

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.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

L'objectif principal est d'attirer l'attention sur les importantes modifications que peut entraîner dans la subordonnée l'usage de certains pronoms : le pronom relatif *qui* est responsable de l'accord du verbe de la P.S.R. ou du participe passé si ce verbe est conjugué avec **être**

On insistera tout particulièrement sur le cas où la désinence n'est pas sensible phonétiquement ou quand l'antécédent de *qui* est un ou plusieurs pronoms personnels, un ou plusieurs groupes nominaux

Des difficultés du même ordre se rencontrent avec le pronom *que* qui entraîne l'accord du participe passé de la P.S.R. conjugué avec **avoir**

Le principe de l'exercice à trous et du choix à faire à partir de trois propositions contraint l'utilisateur à établir un rapport entre le mot qui précède le pronom et celui qu'il doit sélectionner.

Le message donné en cas d'erreur soulignera d'ailleurs sans cesse ce lien étroit.

Il en sera de même avec les exercices entraînant systématiquement à l'accord des composés de *quel*

Conseils d'utilisation

En dehors de l'étude des pronoms relatifs, ces exercices pourront être largement utilisés en cours d'orthographe lors de l'étude des accords des participes passés ou de l'accord du verbe avec son sujet

Si le but recherché est simplement l'acquisition des mécanismes de base, deux utilisateurs peuvent travailler ensemble sur le même exercice.

Par ailleurs, un travail individuel pourra permettre une vérification efficace des acquisitions, voire même une notation selon le souhait de l'enseignant

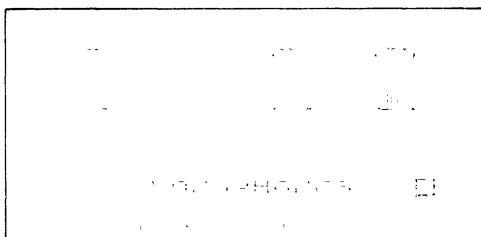
Homophones lexicaux

Activité pour un utilisateur.

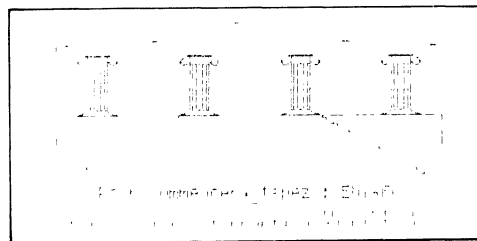
Objectif : discrimination des homophones, mots ayant la même prononciation, par leur graphie et leur signification

Scénario de l'activité

Après la page de présentation, il suffit de taper une touche quelconque pour passer à la suite.



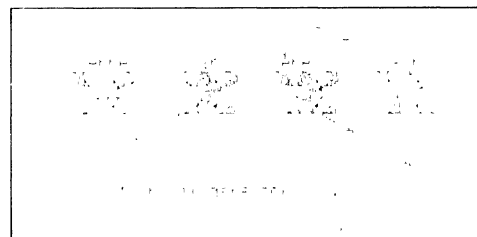
Les données se chargent et la page menu s'affiche.



- Tapez sur la touche **ENTREE** pour commencer l'activité.
- Tapez sur **ACC** pour la documentation.
- Tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder au menu des adaptations (voir plus loin *Possibilités d'adaptation*).

Déroulement de l'activité

Les colonnes du temple se transforment, des colosses soutiennent des pierres sur lesquelles sont inscrits les homophones.



Dans le rectangle en bas d'écran, on peut lire une phrase dont un mot est remplacé par trois points d'interrogation.

Il s'agit de sélectionner avec les flèches de direction, la pierre sur laquelle est inscrit le mot manquant.

Le décompte des vingt secondes en bas de l'écran représente le délai imparti pour répondre.

Si le mot est juste, les colosses vous font un signe de la main. Le mot s'inscrit dans la phrase qui clignote. Le score, en bas d'écran, augmente d'un point.

Si le mot est faux, la colonne clignote. Le décompte du temps recommence à dix-neuf.

L'ordinateur attend une nouvelle réponse.
(selon le nombre d'essais choisis : voir rubrique *Adaptation*)

Si votre nouvelle réponse est encore fautive, une aide s'affiche automatiquement.

Vous pouvez l'effacer en tapant **ENTREE**. Le nombre d'aides, en bas d'écran augmente alors d'un point.

Le décompte recommence :

- Si votre dernière tentative se solde encore par un échec, le mot que vous auriez dû choisir clignote. Une autre phrase s'affiche.
- Si vous ne répondez pas avant que le temps se soit écoulé, il vous sera compté une réponse fautive.

Le bilan

Il vous indique :

- le pourcentage de réussite,
- le nombre de bonnes réponses,
- le nombre d'erreurs,
- les mots mal choisis dans l'exercice,
- le nombre d'aides.

Vous pouvez imprimer ces résultats, en sélectionnant "Imprimante" avec les flèches de direction puis en tapant sur **ENTREE**.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir d'autres textes,
- entrer vos propres données.

Modifier les paramètres

Musique

Vous pouvez supprimer ou non le bruitage.

Temps de réflexion

Il est possible de le réduire ou de l'augmenter. Vous pouvez choisir dix, vingt ou trente secondes.

Nombre d'essais

Mode test : un essai,

Mode entraînement : deux ou trois essais.

Choisir d'autres textes

Cette procédure est standard : reportez vous au début de la brochure à la rubrique "Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan"

Entrer vos propres données

Cette procédure est standard : reportez-vous au début de la brochure à la rubrique "Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan". Voici cependant quelques précisions sur la création et la modification de vos fichiers.

Création et modification de vos fichiers

Création

Après avoir sélectionné *Création*, on vous demande d'entrer les quatre homophones. Pour chaque homophone, vous avez à donner trois phrases le contenant (quarante caractères maximum).

Attention : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.

Comment procéder ?

Vous saisissez l'homophone puis vous validez en tapant successivement sur **ACC** puis **ENTREE**. Le curseur se place automatiquement sur la fenêtre suivante. Le passage à l'homophone suivant est également automatique. A la fin, on vous demande d'entrer la fenêtre d'aide (cinq lignes de trente-cinq caractères).

Comment corriger ?

Si vous désirez corriger un item, revenez avec les flèches de direction au numéro de l'homophone concerné et faites apparaître le curseur dans la fenêtre en tapant **ENTREE**. Si vous ne voulez pas faire de correction dans une fenêtre, tapez **ACC** puis **ENTREE** pour passer à la fenêtre suivante. Après chaque correction, validez par **ACC** puis **ENTREE**. Lors de la création ou de la modification, avant de voir le menu des opérations sur fichier, appuyez sur la touche **RAZ** pour afficher la fenêtre de texte d'aide associée au groupe d'homophones.

Modification

Après avoir sélectionné *Modification*, procédez de la même façon que pour la correction dans *Création*.

Contexte pédagogique

Objectifs

Au niveau orthographique

Reconnaître et identifier des graphies différentes correspondant à une forme phonétique unique dans un contexte sémantique simple,

Au niveau lexical

Etablir une discrimination entre des formes homographes en les utilisant à bon escient dans un contexte sémantique simple.

Ce logiciel correspond donc à une double approche d'un mot appréhendé dans le rapport forme / fond.

Conseils pédagogiques

L'enseignant a donc le choix d'introduire cette activité dans une étude orthographique ou lexicale, en fonction de ses besoins ou de la progression qu'il entend suivre.

Une approche orthographique

Instructions officielles 29-4-77 / 14-6-77.

"Le professeur montre ce que sont les mots ou éléments homonymes parmi lesquels il distingue les homophones qui se prononcent de la même façon mais peuvent ne pas avoir la même orthographe (moi et mois) et les homographes qui s'écrivent de la même façon mais peuvent ne pas avoir la même prononciation (je vis, une vis)".

Cette activité s'inscrit donc dans cette optique en incitant l'élève à établir la relation phonétique-graphie (j'entends, j'écris) puis à lui faire observer que ce que j'entends de façon unique peut se traduire graphiquement par des formes multiples.

Il conviendra peut être de faire prononcer à voix haute les quatre graphies figurant sur chaque pierre ou du moins d'attirer l'attention de l'élève sur la similitude phonique des quatre mots présentés.

Il sera intéressant que l'élève prenne conscience des différentes graphies d'un même son et la proximité des quatre "pancartes" devrait l'aider à établir ce rapprochement.

Une approche lexicale

La phrase que l'élève doit compléter est simple, claire, sans ambiguïté et fait référence le plus souvent à des situations connues de l'élève.

En choisissant la forme juste l'élève apprend donc à réfléchir sur un corpus donné et est amené à comparer des formes qu'il a souvent tendance à confondre. Il apprend ainsi à "analyser" le mot.

Il est important que l'élève puisse établir la distinction sémantique de deux formes telles que :

il vente ≠ il vante.

Sans que cette relation soit clairement explicitée, l'élève doit être amené à une réflexion en profondeur par établissement de listes de mots de la même famille :

*il vente -> le vent, venteux,
il vante -> vantard, vaniteux, vanité.*

(Notons que ce travail, peut être envisagé par l'enseignant comme une étude préalable au logiciel ou au contraire comme un contrôle postérieur au logiciel).

Cette activité peut permettre également de déboucher sur une étude de la polysémie du mot. Par exemple pour le mot *cours* : *le cours du fleuve, du temps, de français, etc.*

Délimitation de l'exercice

Ce logiciel doit être considéré comme un exercice de contrôle de révision ou de soutien. Ce n'est pas une activité d'apprentissage puisqu'aucune méthode d'acquisition des connaissances n'est prévue.

Il doit être précédé d'une leçon éclairant les notions d'homophonie, d'homographie et d'homonymie. Ces notions acquises, l'élève doit pouvoir ensuite travailler seul à son gré.

Ce logiciel permet à l'élève d'exercer sa réflexion à partir d'un choix multiple. Quatre possibilités s'offrent à lui, même si une réponse au hasard est fournie (comme il est souvent tentant de le faire dans un exercice à trous), son attention est sollicitée par l'aide qui s'affiche automatiquement en cas d'erreur. L'élève n'est donc pas soumis à l'alternance simpliste OUI / NON mais est obligé à un choix raisonné.

Les activités les plus intéressantes sont celles qui portent sur les séries de quatre homophones, le choix étant alors plus difficile à faire. Néanmoins les séries de deux homophones sont en français les plus fréquentes : elles font l'objet d'un grand nombre de phrases.

Attitudes de l'utilisateur

Facilité d'utilisation

Il n'y a pas de mots ou de phrases à écrire, donc pas de risque d'erreurs de manipulations. L'élève n'agit que sur les flèches de direction, ce qui lui permet de centrer son attention exclusivement sur les quatre formes présentées et sur la phrase de travail.

Une "animation" agréable

La page écran est agréable à l'œil et claire. Le signe de la main en cas de bonne réponse est amusant. Le déroulement des phrases et leur enchaînement ne se trouve donc pas parasité par des commentaires et des affichages lents et fastidieux.

Une aide importante

L'élève a souvent tendance à ne pas demander d'aide puisqu'il sait qu'il sera pénalisé ou parce qu'il ne veut pas perdre de temps. L'affichage systématique d'une aide en cas d'erreur répétée est donc intéressante dans la mesure où elle force la réflexion.

Le facteur temps

L'élève a généralement le goût de la performance. Améliorer son score et diminuer son temps de réponse sont des motivations importantes pour lui. L'affichage du décompte de son temps de réponse va donc l'inciter à une attention plus soutenue.

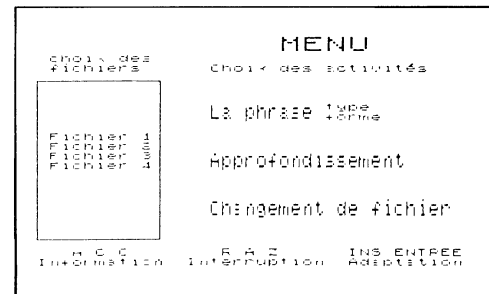
Types de phrases

Module 1

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectifs : amener l'utilisateur à identifier une phrase selon son type (déclaratif, interrogatif, exclamatif, impératif) et selon sa forme (affirmative, négative, emphatique) ; et étudier de façon plus précise :
 - l'interrogation partielle et totale (fichier 1),
 - le terme sur lequel porte l'interrogation partielle (fichier 2),
 - la négation (fichier 3),
 - les moyens d'expression de l'ordre (fichier 4).

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



Vous choisissez le fichier à l'aide du curseur, puis votre activité.

Scénario des activités

Première activité : type et forme de la phrase

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, s'affiche une phrase. Dans l'écran de travail apparaît : la directive de travail, un tableau à double entrée donnant les différents types de phrases et trois formes.

Est-ce qu'il y a eu de l'orage ?				
Indiquez le type et la forme de cette phrase.				
Type de phrases	Affirmative	Négative	Emphatique	
déclarative	✓			
interrogative			✓	
exclamative				
impérative				✓

L'utilisateur choisit une réponse en déplaçant le curseur à l'intérieur du tableau et en appuyant sur **ENTREE**.

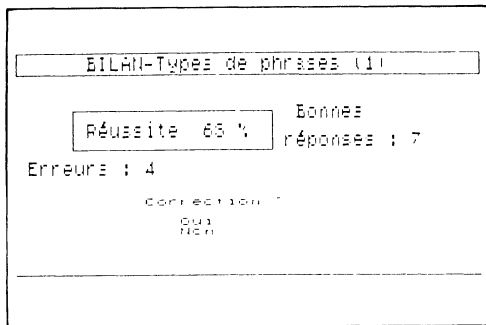
Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message s'inscrit en bas de l'écran.

Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX" et l'utilisateur a droit à un deuxième essai. Si la réponse est à nouveau fautive, l'ordinateur affiche un message et encadre la bonne réponse.

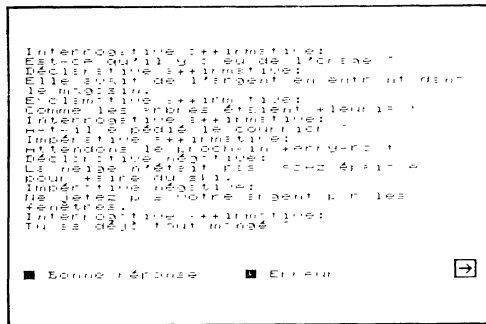
Le bilan

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

1. Un bilan chiffré présentant le nombre d'erreurs et le nombre de bonnes réponses ainsi que le pourcentage de réussite.



2. La correction de l'exercice.

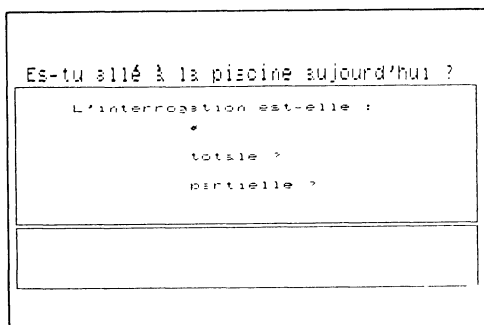


3. Si vous souhaitez imprimer le bilan chiffré, déplacez le curseur sur IMPRIMANTE, puis indiquez votre nom et la date ; l'impression est automatique.

Seconde activité : approfondissement

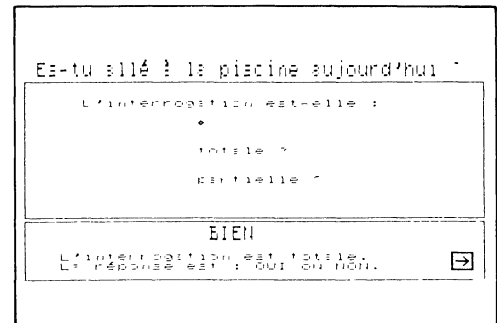
Cette activité dépend du fichier :
 fichier 1 : phrases interrogatives totales ou partielles,
 fichier 2 : phrases interrogatives partielles,
 fichier 3 : phrases négatives : choix de la négation,
 fichier 4 : phrases impératives.

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, une phrase s'affiche. Dans l'écran de travail, la directive s'inscrit ainsi que les différentes réponses possibles.



L'utilisateur choisit une réponse à l'aide du curseur.

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message apparaît en bas de l'écran.



Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX". Dans les fichiers 2 à 4, l'utilisateur a droit à un deuxième essai.

Le bilan

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

1. un bilan chiffré,
2. la correction de l'exercice,
3. la possibilité d'imprimer le bilan.

Possibilités d'adaptation

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

Vous pouvez :
 - modifier les paramètres.

Modifier les paramètres

Musique

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

Nombre d'essais

Vous pouvez réduire le nombre d'essais.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

Classes de sixième et de cinquième : étude de la phrase.

Les types de phrases : déclaratif, impératif, interrogatif, exclamatif.
 Les formes de la phrase : affirmative et négative, emphatique (les mises en relief), présentative.
 Phrase verbale et phrase nominale.
 La phrase simple et la phrase complexe. Propositions indépendantes, principales et subordonnées.

La phrase simple et la phrase complexe :
 Juxtaposition, coordination, subordination, propositions indépendantes, principales et subordonnées, les conjonctions de coordination et de subordination.

Classes de quatrième et de troisième : étude plus détaillée de la phrase complexe.

Conseils d'utilisation

Dans le premier module, la phrase est définie selon son type et sa forme.

L'objectif est de permettre à l'utilisateur de prendre connaissance des différents schémas de construction de la phrase. Un tableau à double entrée lui permet de la classer à la fois selon son type (déclaratif, interrogatif, exclamatif, impératif), et selon sa forme (affirmative, négative, emphatique). Dans les niveaux trois et quatre, sont abordées les interrogatives et différentes tournures de présentation ou d'insistance.

La deuxième activité aborde de façon plus systématique certains points particuliers :

Niveau 1 : distinction entre interrogation totale ou partielle. Les messages correspondant aux interrogations partielles préparent l'exercice du niveau 2.

Niveau 2 : identification du terme sur laquelle porte l'interrogation partielle. Pour cet exercice assez difficile, le premier message en cas d'erreur est un message d'aide.

Niveau 3 : étude de la négation et plus particulièrement de la négation partielle.

Niveau 4 : étude des différents moyens d'exprimer l'ordre ou l'interdiction.

Au cours des exercices, des messages apportent des renseignements complémentaires permettant une meilleure compréhension, ou une révision plus active de ces notions.

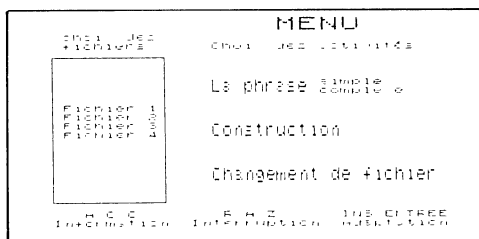
Types de phrases

Module 2

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectifs : amener l'utilisateur à distinguer la phrase simple, nominale ou verbale, de la phrase complexe, par juxtaposition, coordination ou subordination puis à créer ses propres phrases complexes, selon un schéma imposé (juxtaposition, coordination, subordination).

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

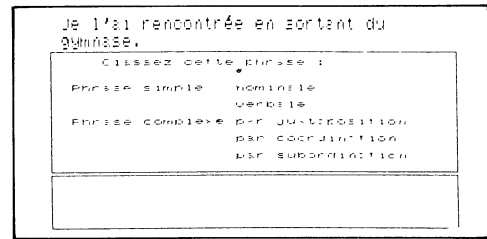


Choisissez le fichier à l'aide du curseur, puis votre activité.

Scénario des activités

Première activité : la phrase simple et complexe

En haut de l'écran, dans la fenêtre bleue, s'affiche une phrase simple. Dans l'écran de travail, apparaissent : la directive de travail et les différentes phrases simples et complexes.



L'utilisateur choisit une réponse en déplaçant le curseur.

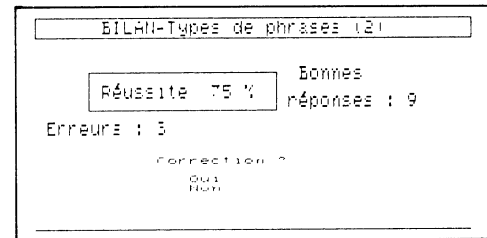
Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message en bas de l'écran.

Si la réponse est fautive, l'ordinateur affiche "FAUX". L'utilisateur a droit à un deuxième essai. Si le deuxième essai est également faux, un message s'inscrit en bas de l'écran et la réponse correcte est encadrée.

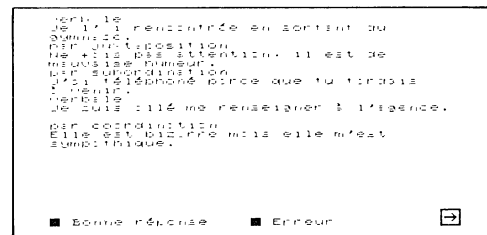
Le bilan

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

1. un bilan chiffré présentant le nombre d'erreurs et le nombre de bonnes réponses, ainsi que le pourcentage de réussite,



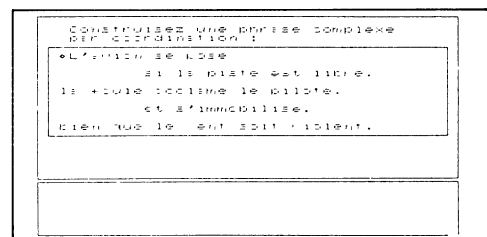
2. la correction de l'exercice,



3. le bilan chiffré apparaît à nouveau. Si vous souhaitez imprimer ce bilan, déplacez le curseur sur IMPRIMANTE, puis indiquez votre nom et la date. L'impression est automatique.

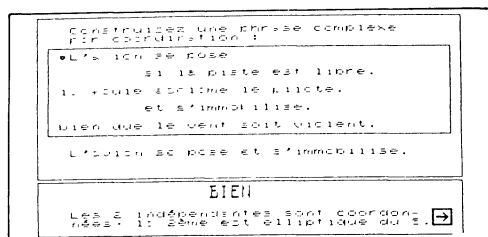
Seconde activité : construction de phrases

Dans l'écran de travail apparaît : la directive de travail, une proposition en bleu sur fond blanc et quatre propositions en vert.



L'utilisateur doit construire une phrase complexe par coordination. L'utilisateur choisit sa réponse à l'aide du curseur.

Si la réponse est bonne, la phrase s'inscrit en blanc au milieu de l'écran et un message apparaît en bas de l'écran.



Si la réponse est fautive, l'utilisateur recommence.

Avec les mêmes propositions, l'utilisateur doit ensuite construire une phrase complexe par subordination, puis par juxtaposition.

Le bilan

A la fin de l'activité, vous obtenez le bilan chiffré. Si vous souhaitez imprimer le bilan, déplacez le curseur sur IMPRIMANTE, puis indiquez votre nom et la date. L'impression est automatique.

Possibilités d'adaptation

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

Vous pouvez, dans la première activité :
modifier les paramètres.

Modifier les paramètres

Musique

Vous pouvez supprimer ou non la musique.

Nombre d'essais

Vous pouvez réduire le nombre d'essais.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

Classes de sixième et de cinquième : étude de la phrase.

Les types de phrases : déclaratif, impératif, interrogatif, exclamatif.

Les formes de la phrase : affirmative et négative, emphatique (les mises en relief), présentative.

Phrase verbale et phrase nominale.

La phrase simple et la phrase complexe. Propositions indépendantes, principales et subordonnées.

La phrase simple et la phrase complexe :

Juxtaposition, coordination, subordination, propositions indépendantes, principales et subordonnées, les conjonctions de coordination et de subordination.

Classes de quatrième et de troisième : étude plus détaillée de la phrase complexe.

Conseils d'utilisation

Dans le second module, l'utilisateur est amené à distinguer la phrase simple et la phrase complexe.

La première activité doit permettre à l'utilisateur de savoir classer les phrases selon qu'elles sont simples ou complexes, verbales ou nominales, complexes par juxtaposition, coordination ou subordination. Les messages donnés à l'occasion de chaque réponse, mettant l'accent sur le mot coordonnant ou subordonnant, favorisent la mémorisation de ces termes et constituent une préparation aux exercices de la seconde activité.

En effet, l'utilisateur doit ensuite construire lui-même des phrases répondant aux trois schémas imposés, c'est-à-dire : construction d'une phrase complexe par juxtaposition, puis par coordination, puis par subordination. Ces travaux de manipulation ont pour but de conduire à une plus grande maîtrise. Ils sont susceptibles d'être utilisés dès qu'on aborde l'étude de la phrase, ou lors d'une séance de révision. Dans ce cas, deux élèves pourront travailler ensemble.

Pour une séance de contrôle, le travail individuel pourra être noté.

La proposition subordonnée relative

Module 1

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : amener l'utilisateur à découvrir que la proposition subordonnée relative (P.S.R.) fait partie du groupe nominal et qu'elle y joue le même rôle, par exemple, que l'adjectif qualificatif. Ce premier exercice vise aussi à faire lire d'emblée un grand nombre de P.S.R.

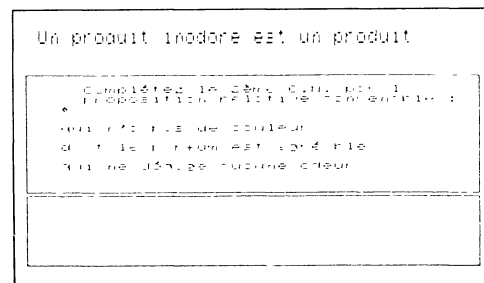
Scénario des activités

Première activité : le rôle de la P.S.R.

En haut de l'écran, s'affiche une phrase attributive qui sera perçue comme incomplète sur le plan du sens. Le nom sujet est complété par un adjectif qualificatif ; le même nom apparaît en position d'attribut ; il appelle une expansion que l'utilisateur devra proposer.

Dans l'écran de travail apparaît :

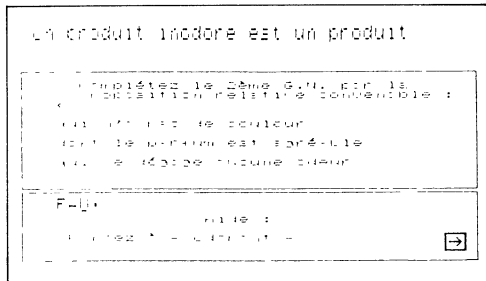
- la directive de travail,
- trois propositions subordonnées relatives dont une est équivalente, par le sens et par l'emploi, à l'adjectif qualificatif.



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

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN", un message de justification apparaît et la P.S.R. vient compléter le groupe nominal dans la phrase

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" ainsi qu'un message d'aide.



Vous avez droit à un deuxième essai ; si la réponse est encore fausse, l'ordinateur affiche la réponse attendue.

Le bilan

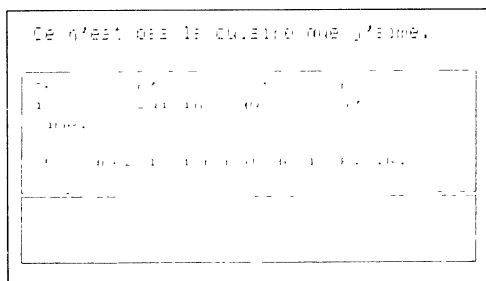
A la fin de l'activité vous obtenez le bilan avec les corrections.

Seconde activité : identification de la P.S.R.

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : entraîner l'utilisateur à localiser dans une phrase, une proposition subordonnée relative, ainsi que le nom dont elle est l'expansion.

En haut de l'écran s'affiche une phrase avec une P.S.R.



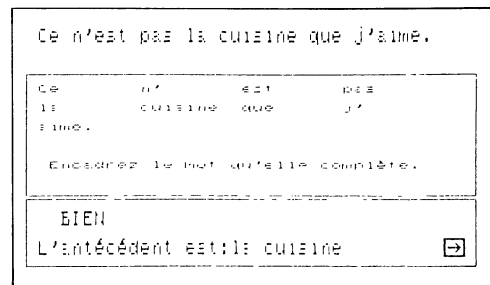
Dans l'écran de travail, la phrase se réinscrit ainsi que l'instruction de travail : "Encadrez le premier mot de la P.S.R."

Si la réponse est correcte, l'ordinateur affiche "BIEN" et la deuxième instruction apparaît en dessous : "Encadrez le dernier mot de la P.S.R."

Si la réponse est juste, l'ordinateur affiche "BIEN" et la P.S.R. s'écrit en rouge sur fond jaune dans la phrase de départ.

La troisième instruction apparaît alors : "Encadrez le mot qu'elle complète."

Si la réponse est juste, l'ordinateur affiche "BIEN" ainsi qu'un message. Le pronom s'inscrit en rouge sur fond bleu dans la phrase.



Si la réponse est fausse à la première demande, l'ordinateur affiche "FAUX" et un message :
"Ce mot est dans la P.S.R."
"Ce mot est dans la proposition principale".

Vous recommencez.

Le bilan

Vous obtenez le bilan simple.

Possibilités d'adaptation

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

Vous pouvez :
- modifier les paramètres.

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.

Contexte pédagogique

La P.S.R., expansion du groupe nominal, est d'un emploi très fréquent dans la langue parlée comme dans la langue écrite. Or, le choix du pronom, substitut d'un mot ayant une certaine fonction, pose souvent des problèmes, notamment l'emploi de *que* et de *dont*. Les confusions apparaissent souvent également au niveau de la conjugaison, ou des accords des formes verbales de la subordonnée.

La première activité de ce module, sous l'apparence d'un exercice de vocabulaire, distrayant puisque l'utilisateur doit choisir parmi trois propositions, a pour objectif principal la lecture d'un grand nombre de P.S.R., lecture qui vise donc à la mémorisation de structures. L'utilisateur sera ainsi amené à percevoir la P.S.R. comme un ensemble dépendant, fonctionnant selon des règles précises, c'est-à-dire : introduction par un pronom relatif, présence des constituants essentiels de la phrase, à savoir sujet et verbe conjugué.

Cette activité peut très bien être utilisée en exercice de vocabulaire ou en exercice de préparation à l'étude de la P.S.R.

Elle peut être proposée à un ou deux utilisateurs.

Dans un deuxième temps, il s'agit d'entraîner l'utilisateur à visualiser la P.S.R. dans la phrase, ainsi que le mot qu'elle complète.

Or, si les élèves apprennent vite à repérer le mot signal, c'est-à-dire le pronom relatif, il leur est souvent plus difficile de voir les limites de la proposition, ce qui relève bien souvent du fait que la structure de la phrase leur échappe.

Il est donc important de les amener progressivement à ce repérage en leur proposant d'abord des phrases où la P.S.R. est placée en dernière position avant de les mettre face à des énoncés où la P.S.R. complète par exemple le groupe sujet.

Cet exercice pourra être proposé à un utilisateur, soit pour lui procurer un entraînement efficace, soit pour contrôler ses acquisitions. En utilisant l'imprimante, il est ainsi possible en une heure, d'avoir un bilan chiffré pour tous les élèves d'une classe.

Dans une autre optique, il est aussi possible de proposer cette activité à deux utilisateurs, ce qui ne sera pas sans provoquer une stimulation. Il est en effet indispensable d'entraîner l'utilisateur à une perception rapide des structures d'une phrase complexe, si on veut le conduire à une compréhension rapide de cette même phrase.

La proposition subordonnée relative

Module 2

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : la première activité a pour but la construction de phrases complexes à partir de deux phrases simples et ce, en choisissant le pronom relatif adéquat. La deuxième activité vise à faire distinguer correctement la P.S.R. des autres subordonnées. Enfin, la troisième activité souligne l'importance de la place de la P.S.R. par rapport à son antécédent.

Scénario des activités

Première activité : choix du pronom relatif

En haut de l'écran, dans une fenêtre bleue, s'affichent deux phrases simples. Dans l'écran de travail apparaît :

- une phrase complexe incomplète,
- les pronoms relatifs.

```
Il raconte une histoire.
cette histoire semblait incroyable.

Il raconte une histoire ... semblait
incroyable.
complète cette phrase simple
avec un pronom relatif :
• qui que dont
```

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

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN" et le pronom relatif s'inscrit dans une phrase complexe. Un message s'affiche en bas de l'écran.

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" ainsi qu'un message d'erreur en bas de l'écran. Vous avez droit à un deuxième essai.

Le bilan

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

Seconde activité : P.S.R. ou autre construction

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

Dans l'écran de travail apparaît la question :

```
Cette plage où j'ai passé mes vacances
est agréable.

Cette phrase contient-elle une
proposition relative ?
• où
  qui
  non
```

Vous déplacez le curseur sur une réponse et appuyez sur **ENTREE**. *Si la réponse est bonne*, l'ordinateur affiche "BIEN" et un message apparaît.

Si la réponse est fausse, l'ordinateur affiche "FAUX" et justifie la réponse à l'aide d'un message en bas de l'écran.

Le bilan

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

Troisième activité : place de la P.S.R.

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

```
Donne le cri : ton père qui est dans
le coffre.

Dans cette phrase, la proposition
relative est-elle bien placée ?
• à
  où
  non
```

Vous déplacez le curseur sur une réponse et appuyez sur **ENTREE**.

Si la réponse est bonne, l'ordinateur affiche "BIEN", *Si la réponse est fausse*, l'ordinateur affiche "FAUX", et justifie la réponse en bas de l'écran.

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.

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.

Contexte pédagogique

Dans la première activité, l'utilisateur est invité à construire à partir de deux phrases simples données, une phrase complexe contenant une proposition subordonnée relative.

Pour cela, il lui suffira de choisir le pronom relatif convenable, ce qu'il fera souvent intuitivement, mais s'il commet une erreur, l'occasion lui sera donnée de réfléchir au pourquoi de l'incorrection. L'intérêt de cet exercice réside aussi dans le fait qu'il apparaît ainsi clairement qu'une phrase complexe avec P.S.R. est toujours issue de la combinaison de deux phrases simples, que le pronom relatif remplace un mot commun aux deux phrases et que la proposition subordonnée relative est enchassée dans le groupe nominal.

Le but de la seconde activité est d'amener l'utilisateur à éviter toute confusion, entre les propositions subordonnées relatives et les autres subordonnées. Il ne lui sera pas demandé d'identifier les autres subordonnées. Seule la P.S.R. doit retenir son attention, seule sa construction doit apparaître clairement, la P.S.R. fait en général partie d'un groupe nominal. Ces exercices pourront être utilisés en tant qu'exercices d'entraînement et dans ce cas, deux utilisateurs pourront travailler ensemble.

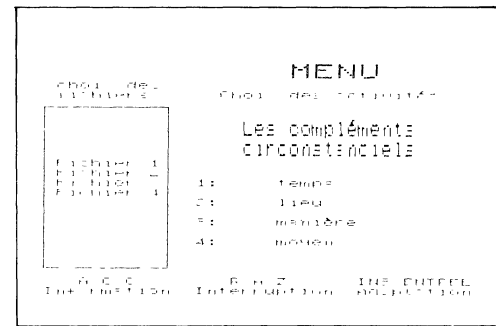
La troisième activité vise à souligner l'importance de la place de la P.S.R. Si celle-ci est éloignée de son antécédent, la phrase risque de devenir incohérente. Ces exercices sont en quelque sorte un miroir grossissant ; en provoquant le rire, ils invitent à prendre garde, dans certains cas, à la construction de la P.S.R. Une construction acceptable est évidemment proposée ensuite.

Les compléments circonstanciels 1

Activité pour un ou deux utilisateurs.

Objectif : amener l'utilisateur à reconnaître les différentes variétés sémantiques de ces compléments, notamment : le lieu, le temps, la manière et le moyen. Identifier les différentes formes grammaticales sous lesquelles ces compléments peuvent se présenter.

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

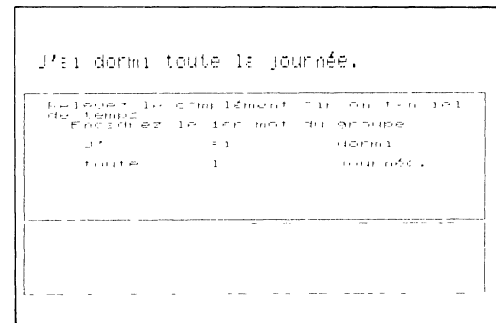


Choisissez le type de complément circonstanciel à étudier : temps, lieu, manière, moyen.

Scénario de l'activité

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

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



L'utilisateur encadre le premier mot du complément circonstanciel et appuie sur **ENTREE**.

Si la réponse est fausse, l'utilisateur recommence.

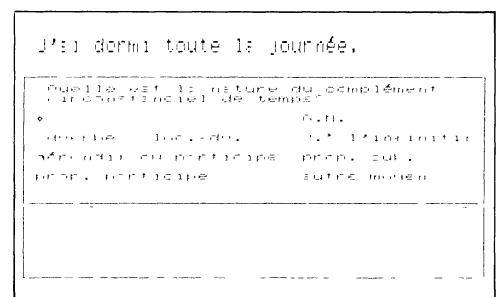
Si la réponse est bonne, l'utilisateur encadre le dernier mot du complément circonstanciel et appuie sur **ENTREE**.

Si la réponse est fausse, l'utilisateur recommence.

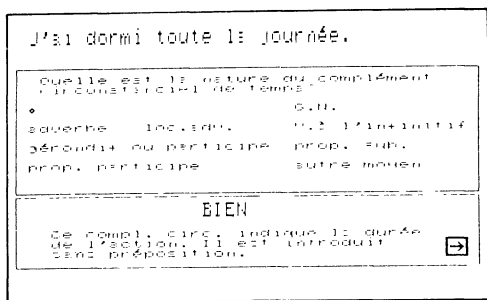
Si la réponse est bonne, le complément circonstanciel se détache dans la fenêtre du haut.

Dans l'écran de travail, apparaissent :

- la nouvelle question,
- différentes natures des C.C.



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



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

Bilan

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

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :
- modifier les paramètres.

Modifier les paramètres

Musique
Vous pouvez supprimer ou non la musique.

Nombre d'essais
Vous pouvez réduire le nombre d'essais.

Contexte pédagogique

Cette étude envisage avant tout le fonctionnement des compléments circonstanciels dans la phrase simple. Toutefois, quelques exemples de propositions subordonnées circonstancielles ont été introduits afin de faire une analogie avec la fonction circonstancielle dans les phrases complexes.

L'étude est menée à partir d'une classification sémantique des différents circonstanciels : temps, lieu, manière, moyen dans le premier module et cause, conséquence, but, opposition dans le second.

Etant donnée la variété des structures qui peuvent exprimer ces relations, celles-ci devront être identifiées et classées selon le sens du nom ou de l'adverbe dans le cas d'une construction directe, et selon le sens de la préposition dans le cas d'une construction indirecte.

Pour chacune des circonstances étudiées, on conduit l'utilisateur à distinguer les nuances qu'elle peut présenter.

- Pour le lieu, on oppose ainsi le *lieu où l'on est* au *lieu où l'on va*, etc.
- Pour le temps, on distingue d'une part, la circonstance exprimée d'une manière absolue (date, moment, durée), d'autre part, la circonstance exprimée de manière relative (avant, après etc.).
- Pour la manière et le moyen, on souligne la différence en se référant aux notions de concret et d'abstrait, le complément circonstanciel de moyen étant toujours exprimé par des noms concrets.

Dans tous les cas, deux démarches sont proposées à l'utilisateur : repérer d'abord le groupe circonstanciel, puis en préciser la nature, opération qui nécessite de la réflexion, étant donnée la grande variété des formes que peuvent présenter ces compléments.

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.

Paronymes

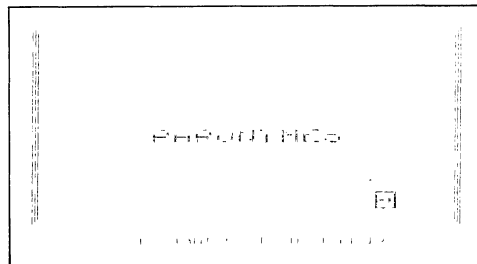
Activité pour un seul utilisateur.

Le crayon optique est indispensable sur THOMSON. Voir la remarque en bas de page 32 concernant la version AMSTRAD.

Objectif : attirer l'attention des élèves sur les mots qui se ressemblent, par la forme et la prononciation, mais qui n'ont pas la même signification.

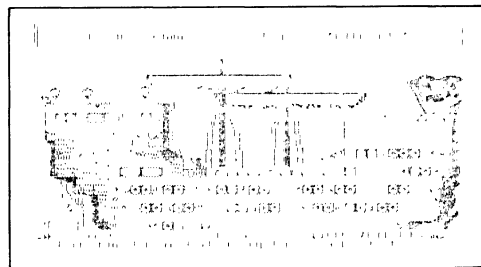
Scénario de l'activité

Lorsque le titre du logiciel apparaît, tapez sur une touche au clavier.



Après quelques instants d'attente, vous obtenez le menu du jeu.

- Tapez sur **ENTREE** pour commencer l'activité.
- Tapez **ACC** pour visionner les informations concernant le fonctionnement de l'activité.
- Tapez **INS** puis **ENTREE** pour accéder au menu des adaptations (voir plus loin *Possibilités d'adaptation*).
- Tapez **RAZ** pour interrompre l'activité.



Déroulement de l'activité

Dans le cadre, en haut d'écran, s'inscrivent des mots ou une phrase qui constituent une définition.

Sur la coque et les voiles du bateau se trouvent des mots. Ils forment les emplacements des trous susceptibles d'être faits par le canon (votre stylo optique) pour couler le voilier. En effet, il s'agit de pointer avec le stylo optique, le mot qui correspond à la définition. Le décompte des vingt secondes en haut d'écran représente le délai imparti pour répondre.

Plusieurs cas de figure vous attendent :

- vous *pointez sur le bon mot*, qui s'efface alors du bateau : la définition suivante apparaît tandis que le score augmente d'un point.
- vous *vous trompez* : le message "recommence" s'affiche en rouge, et le décompte continue. Si votre deuxième essai reste infructueux, vous pouvez lire : "raté!", et le mot que vous auriez dû pointer clignote.
- vous *n'avez encore rien répondu au bout de neuf secondes* : la phrase "vise un mot" vous rappelle à l'ordre.
- "*trop tard!*" : il est trop tard pour soumettre une réponse ; la solution vous est donnée.

Remarque : si vous n'obtenez pas de message, repointez le mot. Pensez à régler la luminosité de l'écran.

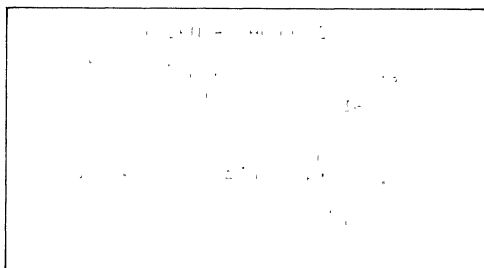
L'exercice est terminé lorsque toutes les définitions ont été proposées, quel que soit votre score. Mais le bateau ne coule qu'au bout de onze mots trouvés. Le bilan succède à l'exercice.

Le bilan

Il vous donne :

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

Il précise si l'exercice n'est pas fini et affiche la liste des mots non sus.



Vous pouvez rejouer en sélectionnant "Encore", imprimer ces résultats en choisissant "Imprimante", ou sortir du programme par "Fin". Faites votre choix à l'aide des touches ↑ et ↓ puis validez par **ENTREE**.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir d'autres textes,
- entrer vos propres données.

Modifier les paramètres

Musique

Cette option vous permet de supprimer les bruitages qui apparaissent durant le jeu.

Temps de réflexion

Il vous est possible d'allonger ou de raccourcir le temps de réponse : dix, vingt ou trente secondes.

Nombre d'essais

Le nombre d'essais est normalement de deux, mais vous pouvez passer en mode test, en limitant ce nombre à un. Il est également possible d'avoir trois essais : mode entraînement.

Choisir d'autres textes

Sélectionnez le texte de votre choix à l'aide des flèches de direction, puis validez par **ENTREE**.

Entrer vos propres données

Référez vous à la rubrique concernant l'utilisation du logiciel au début de cette brochure.

Création et modification de vos fichiers

La rubrique "*Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan*" explique toutes les fonctions de l'Editeur. Voici cependant quelques précisions concernant la création et la modification des fichiers.

Création

On vous demande de saisir à chaque fois un mot et la définition correspondante.

Comment procéder ?

Tapez **ENTREE** pour commencer. La première fenêtre change de couleur. Vous tapez la question. Vous disposez pour cela de soixante-douze caractères, espaces et ponctuation compris.

Attention : une minuscule accentuée équivaut à trois caractères.

Lorsque vous avez fini, tapez successivement les touches **ACC** puis **ENTREE** pour valider. La fenêtre correspondant à la réponse devient alors jaune. Le mot ne doit pas excéder douze caractères. Lorsque vous validez, le couple question-réponse suivant apparaît automatiquement.

Comment corriger ?

Revenez à l'endroit que vous désirez corriger à l'aide des flèches. Tapez **ENTREE**, la première fenêtre change de couleur et attend votre correction. Validez par **ACC** puis **ENTREE** votre nouvelle question. Si vous ne voulez pas faire de correction dans cette fenêtre, validez directement pour passer à la fenêtre suivante.

Modification

Après avoir lu le fichier que vous voulez modifier, procédez comme pour la correction dans *Création*.

Contexte pédagogique

Objectifs

- Familiariser l'élève avec des mots dont la ressemblance graphique et/ou phonétique est une source d'erreurs fréquentes dans des exercices d'orthographe ou de rédaction.
- Habituer l'élève à établir une distinction entre des séries de deux ou trois mots voisins dont il maîtrise mal la forme et le sens et qu'il a tendance à utiliser ou à considérer comme des synonymes.
- Eliminer les confusions de forme et de prononciation en fournissant à l'élève une définition simple et concise de chacun de ces mots mettant en évidence les différences sémantiques.

Conseils pédagogiques

• Cette activité se présente comme une double approche d'un problème orthographique et lexical.

Ces deux niveaux de difficulté sont presque toujours liés chez l'élève, d'où une confusion encore plus grande dans son esprit.

Prenons l'exemple de deux paronymes : *ennoblir / anoblir*.

Pour l'élève, la première erreur va porter sur le doublement de la consonne *n* et la non-reconnaissance du phonème [ã] : erreur de lecture, puis d'écriture, les deux étant indissociables l'une de l'autre.

La seconde erreur va porter sur le sens du couple. Même si dans le meilleur des cas, l'élève identifie le radical "*noble*", il va utiliser un mot à la place de l'autre en ignorant la phonétique et la graphie du préfixe.

L'enseignant pourra donc utiliser ce logiciel de deux façons différentes :

- en le centrant sur une activité orthographique (dictée, adjonction de préfixes, lecture, etc.),
- en le centrant sur une activité d'ordre sémantique (rédaction, vocabulaire, etc.).

• Ce logiciel ne se présente pas comme une activité d'apprentissage. C'est une activité qui permet à l'élève de "manipuler" un grand nombre de termes qu'il connaît peu ou mal, donc d'exercer son attention et sa réflexion à partir d'un corpus donné.

L'élève devra donc, avant de s'exercer seul et à son rythme sur les fichiers fournis, posséder des pré-requis :

- Une leçon préalable sur la paronymie est nécessaire. Cette notion n'est pas explicitée au cours de l'exercice, et il n'est pas évident qu'un élève de premier cycle cerne spontanément ce problème.
- La triple relation synonymes-antonymes-paronymes, intéressante à établir à la suite de cette activité devra également être précisée au préalable.

• Ce logiciel prend la forme d'une activité que l'on a voulue essentiellement ludique :

- utilisation du crayon optique : rapidité de l'exécution, plus d'erreurs de fautes de frappe et d'élaboration pénible de mots et de phrases ;
- animation sophistiquée : dessin attractif, graphisme intéressant.

Délimitation de l'exercice

Il fallait éviter le caractère répétitif de l'évaluation faux-vrai et d'une réponse donnée au hasard.

Le nombre des paronymes étant dans la majorité égal à deux, et ne dépassant pas trois, l'élève risquait donc d'être tenté de répondre blanc ou noir, sa possibilité de choix étant réduite.

L'intérêt du "jeu" est d'avoir introduit un facteur temps qui incite l'élève à une grande vigilance : le décompte de dix-neuf à zéro de ce temps est affiché.

L'élève doit donc s'astreindre à :

- une grande vitesse de lecture des mots et des définitions,
- une gymnastique mentale l'obligeant à établir la relation mot-définition,
- une mémorisation du "couple" de paronymes.

Attitude de l'utilisateur

Cette activité est un jeu qui en tant que tel doit susciter chez l'élève curiosité et intérêt.

Rapidité et développement des réflexes

Lire, mettre en relation puis sélectionner sont les trois activités sollicitées par ce jeu comme nous l'avons signalé ci-dessus.

L'élève doit acquérir un bon entraînement et une appréhension globale des mots, en utilisant ce logiciel.

Telle forme graphique va automatiquement appeler, après deux ou trois passages, telle définition.

Graphie et sens vont donc très vite s'associer dans l'esprit de l'élève.

Mémorisation

Chaque erreur donne lieu à une correction immédiate et non raisonnée. Si le premier passage s'avère mauvais, l'élève aura envie (ou l'enseignant lui donnera l'envie) d'améliorer son score. Il s'agira donc de fournir un effort d'attention puis de mémorisation au niveau de la relation mot/définition pour éviter une nouvelle erreur lors d'un prochain passage.

Utilisation des connaissances

Cette activité peut être utilisée comme un contrôle des connaissances et venir au terme d'une étude préalable sur des notions acquises, ou à l'inverse, elle peut être un point de départ qui pourra, si l'enseignant le désire, être suivie d'un contrôle.

Dans l'un et l'autre cas, il s'agira pour l'élève de s'exercer plusieurs fois jusqu'à obtenir, par exemple, un score maximum.

Remarque

Le canon est symbolisé par une croix que vous déplacez à l'aide des flèches de direction. La validation s'effectue en appuyant sur la touche **COPY** ou **ENTER**.