

IL ÉTAIT UNE FOIS

AUTEUR : JACQUES BERT

Ce logiciel se propose de faire écrire à chaque élève son propre conte, en lui offrant une trame ou une squelette conforme à la structure traditionnelle du conte merveilleux ; analysée par W. Propp dans "Morphologie du conte".

Propp (1928) devança de beaucoup les travaux de son temps et on perçut véritablement toute la portée de sa découverte que lorsque furent introduites en linguistique les méthodes d'analyse structurale.

En étudiant la spécificité du conte merveilleux, Propp fit apparaître les éléments constants (les invariants) ; éléments qui sont toujours présents même lorsque le conteur passe d'un sujet à un autre.

Ce sont justement ces "invariants" et leur corrélation dans la composition du conte merveilleux.

Après une situation initiale déterminée, l'élève compose lui-même chaque séance type en choisissant un personnage ou une situation soit proposée à l'écran soit de son choix.

Pour aller plus loin que ce simple choix d'autres séquences permettent de favoriser l'expression écrite en proposant à l'enfant "d'habiller" ses personnages par des adjectifs qualificatifs ou de compléter la description des situations.

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments (vidéo, imprimante, magnétophone) soient connectés.

SI VOUS POSSÉDEZ UN ATARI

Cliquez deux coups brefs sur l'icône central.

SI VOUS POSSÉDEZ UN MO5 OU UN MO6

- Mettez sous tension l'unité centrale.
- Insérez la cassette face MO5, MO6 dans le lecteur de cassette en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande.
- Enfoncez la touche lecture du magnétophone.
- Au clavier tapez LOADM" CASS : et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Le magnétophone démarre et charge le programme.

SI VOUS POSSÉDEZ UN TO7 / 70, TO8, TO9, TO9+

- Mettez sous tension l'unité centrale.

- Insérez la cassette face TO7 / 70, TO8, TO9, TO9+ dans le lecteur de cassette en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de la bande.
- Enfoncez la touche lecture du magnétophone.
- Sélectionnez le BASIC 1.0.
- Tapez LOADM" CASS :
- Appuyez sur ENTRÉE.

Le magnétophone démarre et charge le programme.

Après le chargement du programme suivre toutes les indications données à l'écran, l'utilisation de ce logiciel est d'une grande facilité car il s'adresse à des enfants.

SI VOUS POSSÉDEZ UN TO8, TO9, TO9+

- Mettez le lecteur de disquette sous tension.
- Allumez l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Sur TO9, tapez D.

Sur TO9+ et TO8, tapez B.

Lorsque l'élève a terminé son conte, il a la possibilité de le corriger. Pour cela, répondre OUI (O) à la question "Veux-tu corriger ton texte ?"

OPTION DE SAUVEGARDE

Le texte écrit par l'élève peut être sauvé sur disquette. Pour cela, lorsque le message "Veux-tu sauver ton texte sur disque" apparaît, placer dans le lecteur une disquette de sauvegarde et répondre OUI (O) à la question.

Relecture d'un texte sauvegardé sur disque.

En début de programme, après que l'élève ait été invité à taper son nom, apparaît le message ; "Veux-tu travailler un texte sauvé sur disque ?"

Placer dans le lecteur la disquette sur laquelle vous avez sauvegardé votre texte, puis répondre OUI (O) à la question.

Le texte se charge et peut alors être corrigé et relu.

N.B. : Vous pouvez sauver sur la même disquette les textes de plusieurs élèves.

SI VOUS POSSÉDEZ UN AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

Tapez I CPM (la touche "barre" s'obtient en appuyant simultanément SHIFT et @).

VERSION IBM PC ET COMPATIBLES

Après avoir chargé MSDOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez IL ÉTAIT et appuyez sur la touche ENTER.

VERSION NANORÉSEAU

IL ÉTAIT UNE FOIS fonctionne sur un nanoréseau équipé de MO5 ou TO7 / 70 et d'une disquette nanoréseau version NR33.

Comment lancer l'application :

- Placer la disquette Nanoréseu NR33 dans le lecteur A, et la disquette application dans le lecteur B.
- Mettre sous tension l'unité centrale.

Lorsque vous obtenez le menu :

- Choisissez l'option "quitter".

Le central se retrouve en attente d'une commande (a) :

- Tapez alors :
B : NOTICE et appuyez sur ENTRÉE.

des informations concernant le programme s'affichent sur l'écran de l'unité centrale.

- Appuyez alors sur la barre d'espacement pour vous retrouvez à nouveau sous Nanoréseau.
- Mettez alors sous tension les postes de travail.
- Tapez D.

Le programme démarre automatiquement.

SAUVEGARDE DES TEXTES SUR DISQUETTES ET RELECTURE DES TEXTES SAUVÉS

Si vous souhaitez utiliser cette option : lorsque tous les postes ont terminé leur chargement, remplacer la disquette application du lecteur B par la disquette de sauvegarde. Respectez les modalités de changement de disquettes.

UTILISATION DE L'IMPRIMANTE

Pour cela, il est nécessaire de placer dans le lecteur A (lorsque tous les postes ont fini leur chargement), une disquette réservée à l'impression, sur laquelle vous aurez recopié un fichier "SPOOL. SYS".

DÉROULEMENT DU PROGRAMME

Après la page de présentation, apparaissent deux pages explicatives destinées à l'enseignant. Ensuite le programme demande si l'imprimante est connectée. Si vous n'avez pas d'imprimante vous aurez la possibilité de relire tout votre conte à la fin. Néanmoins il est conseillé de noter ce que vous écrivez au fur et à mesure, afin de pouvoir suivre le fil conducteur de notre narration.

L'élève est alors invité à noter son nom, son prénom et sa classe. Il doit saisir les réponses au clavier.

Après la phrase : "Il était une fois...", un choix de personnage est proposé à l'utilisateur qui a la possibilité de taper un numéro au clavier correspondant à un personnage donné ou à imaginer un personnage de son choix. Il faut chaque fois valider en appuyant sur la touche ENTRÉE ou sur la touche ESC sur ATARI et PC.

Le personnage ainsi choisi s'inscrit à l'écran dans la phrase suivi de : "dont la femme donna naissance à... que l'on appela...".

A nouveau une sélection est proposée pour le héros et pour son nom.

Une fois la situation initiale déterminée, le programme demande à l'élève s'il veut conserver ce passage. S'il tape O (oui), la suite du conte lui est proposée. S'il tape N (non) il revient à la première page et peut ainsi recommencer son choix.

Le schéma sera le même pour toutes les séquences du conte.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

En assimilant implicitement la structure du récit type "conte", l'enfant apprend à structurer sa pensée, à élaborer un scénario de récit de type plus général (la nouvelle par exemple) et se familiarise avec la succession d'événements dans le temps (notion de déduction, de conséquence, etc...).

Outre de favoriser l'expression écrite en initiant l'enfant la composition littéraire, IL ÉTAIT UNE FOIS suscite l'imagination créatrice car à chaque étape est proposée à l'élève une option "autre personnage de ton choix" qui lui permet de sortir du canevas pré-établi et d'écrire une histoire tout à fait originale.

Le récit écrit au clavier s'inscrivant en même temps sur l'imprimante, l'élève garde une trace écrite de son travail, la mise en page étant prévue dans le programme.

Il est même possible de faire un stencil au lieu d'une simple feuille, ce qui permet une duplication du texte.

TRAITEMENTS DE TEXTES

COMMANDES	THOMSON	PC COMP.	ATARI ST
Insertion / Recouvrement	INS	Insert	Insert
Effac. caractère sous curseur	EFF	Delete	Delete
Effac. caractère avant curseur	-	Backspace	Backspace
Curseur en début de ligne	-	CTRL D	CTRL D
Curseur en fin de ligne	-	CTRL E	CTRL E
Curseur en début de texte	CNT D	Home	Home
Curseur en fin de texte	CNT E	End	Shift Home
Curseur page précédente	-	Page up	Shift ↑
Curseur page suivante	-	Page Down	Shift ↓
Tabulation avant	-	Tab	Tab
Tabulation arrière	-	Shift Tab	F1
Curseur mot suivant	-	CTRL →	Shift →
Curseur mot précédent	-	CTRL ←	Shift ←
Curseur droite	→	→	→
Curseur gauche	←	←	←
Curseur haut	↑	↑	↑
Curseur bas	↓	↓	↓
Efface tout le texte après le curseur	CNT X OU RAZ	-	-
Valide le texte saisi	Entrée	ESC	ESC
Passage à la ligne	-	Return	Return
CARACTERES ACCENTUES	THOMSON	PC COMP.	ATARI ST
a accent grave	ACC à	à	à
c cétille	ACC ç	ç	ç
u tréma	ACC " u	" u	" u
e accent aigu	ACC é	é	é
e accent grave	ACC è	è	è
e accent circonflexe	ACC ^ e	^ e	^ e
u accent circonflexe	ACC ^ u	^ u	^ u
u accent grave	ACC ù	ù	ù
ii tréma	ACC " i	" i	" i
i accent circonflexe	ACC ^ i	^ i	^ i
a accent circonflexe	ACC ^ a	^ a	^ a
o accent circonflexe	ACC ^ o	^ o	^ o

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ EDITIONS garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ EDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc.).