

Apprends-moi à écrire

Modules 1 et 2

Version

Cassette T07/70 - M05
Disquette T09
Disquette Nanoréseau

cedic/nathan

Sommaire

Mise en œuvre du logiciel	4
APPRENDS-MOI A ECRIRE	
Module 1 : page d'écriture	5
Scénario de l'activité	6
Option lettre	7
Option mot	9
Possibilités d'adaptation	10
Modification des paramètres	10
Choix de la police de caractères	11
Module 2 : mots à lire	13
Scénario de l'activité	13
Option lettre	14
Option mot	14
Possibilités d'adaptation	16
Modification des paramètres	16
Choix de la police de caractères	16
Contexte pédagogique	17
L'écriture manuelle à l'époque de l'ordinateur ?	17
Qu'est-ce qu'écrire ?	17
Le tracé et le geste	18
Ecriture, lecture et compréhension	18
Quelle place réserver au logiciel dans l'apprentissage ?	19
La diversité des alphabets et des normes	19
Annexe	21

Couverture : Graphir

ISBN 2-7124-4191-5

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

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

La boîte logiciel Nathan contient :

Version sur cassette

- Cassette A : APPRENDS-MOI A ECRIRE (1) suivi de 2 fichiers (écriture scripte et cursive).
- Cassette B : APPRENDS-MOI A ECRIRE (2) suivi de 2 fichiers (écriture scripte et cursive).
- La présente brochure.

Version sur disquette

- APPRENDS-MOI A ECRIRE (1) et (2) avec un MENU d'accès et des fichiers (écriture scripte et cursive).
- La présente brochure.

Mise en œuvre du logiciel

Version sur cassette

- Placez la cassette dans le lecteur (en début de bande).
- Appuyez sur la touche de lecture : (touche ▶).
- Tapez **R U N** puis **ENTREE**.

Version sur disquette

- Placez la disquette dans le lecteur.
 - Allumez votre micro-ordinateur, le logiciel se charge* et le Menu apparaît quelques secondes après.
- Reportez-vous au *Scénario de l'activité* pour l'utilisation du logiciel.

* Pour éviter ce chargement automatique, il vous suffit de renommer le fichier DEPART.BAS en MENU.BAS.

Dans ce cas, vous lancerez votre logiciel en tapant :

R U N MENU.

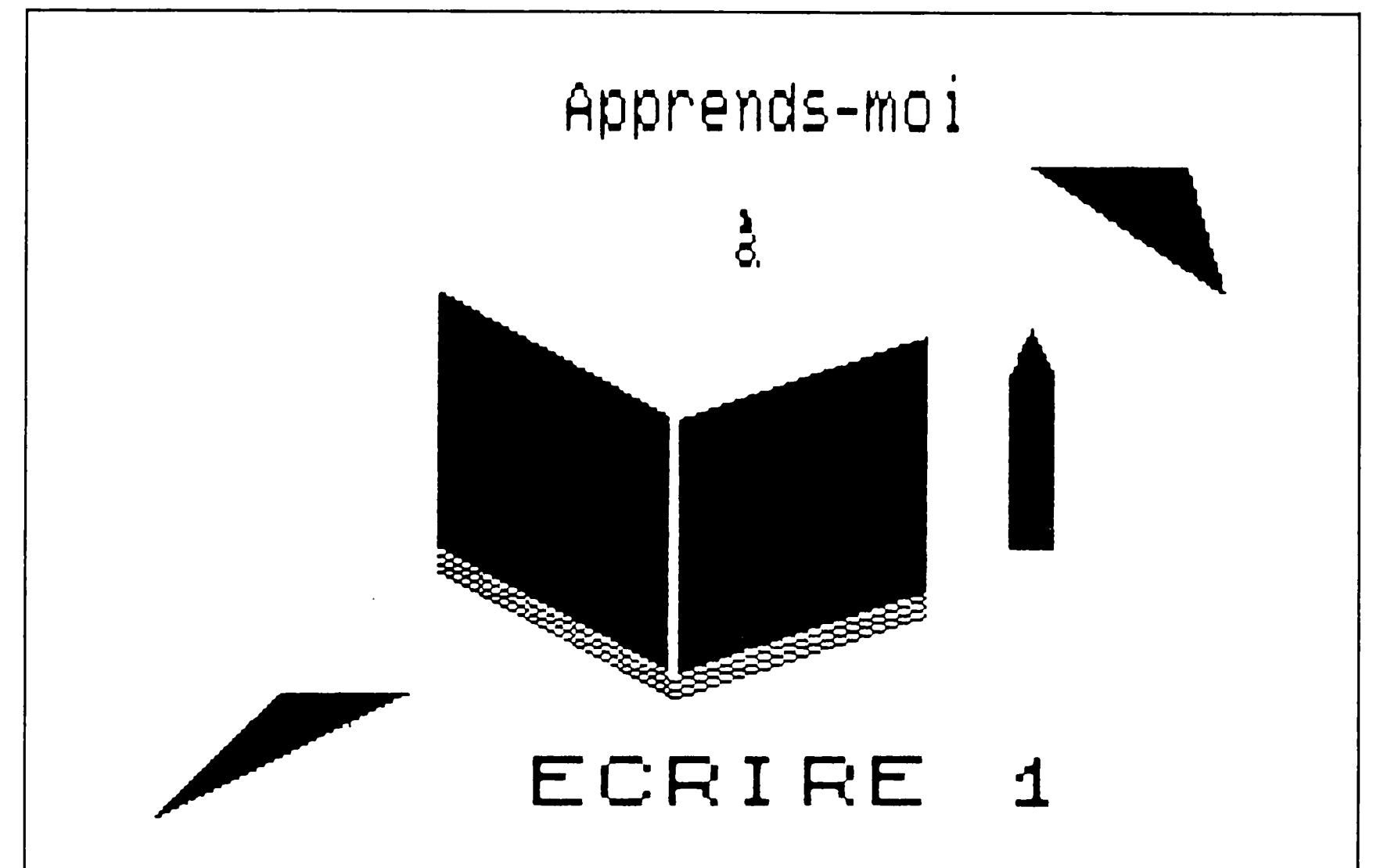
Apprends-moi à écrire

Module 1 : page d'écriture

Activité pour un ou plusieurs utilisateurs

Objectif : Entraînement à l'écriture des lettres et des mots en cursives, scriptes, minuscules et majuscules.

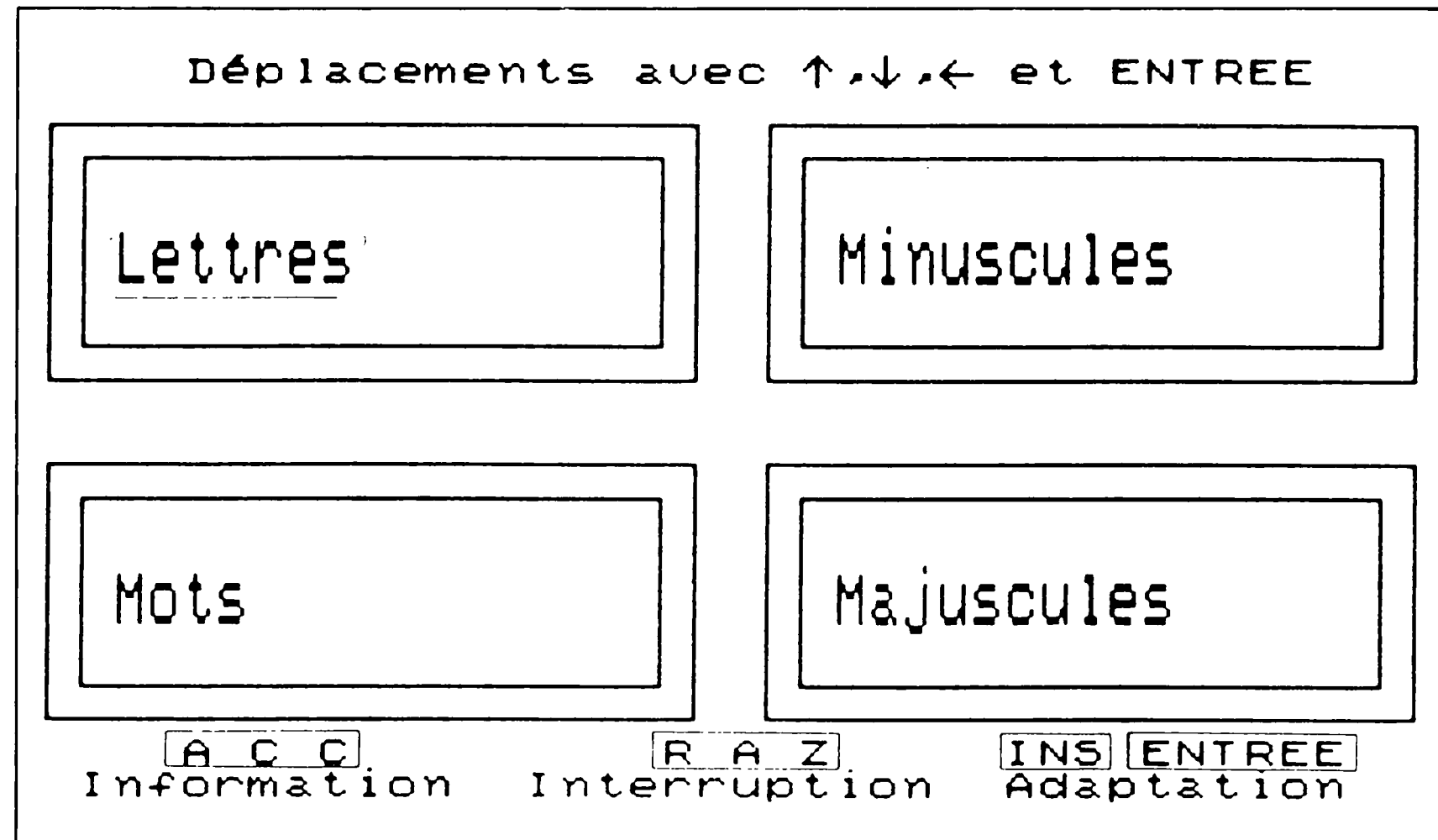
Matériel complémentaire : feuille, cahier ou opuscule quadrillé pour le traçage de lettres. Réglette de correspondance entre les touches numériques et les minuscules accentuées (il est recommandé de placer cette réglette sur le clavier du micro-ordinateur pour faciliter la saisie aux enfants). Vous la trouverez page 23.



Scénario de l'activité

Après l'affichage de la première page, les données se chargent si vous appuyez sur une touche.

Un menu apparaît proposant quatre options à combiner 2 par 2.



Avant d'entrer dans les activités, vous pouvez *demander des explications* sur le contenu en appuyant sur **ACC**, *renoncer à aller plus loin* par **RAZ** ou *effectuer des adaptations* en appuyant sur **INS** puis sur **ENTREE** (reportez-vous à la partie *Possibilités d'adaptation*).

Pour choisir votre activité, déplacez le trait qui souligne la rubrique à l'aide des flèches de direction puis appuyez sur **ENTREE** pour valider votre choix. Vous devez combiner deux choix ce qui vous offre quatre options :

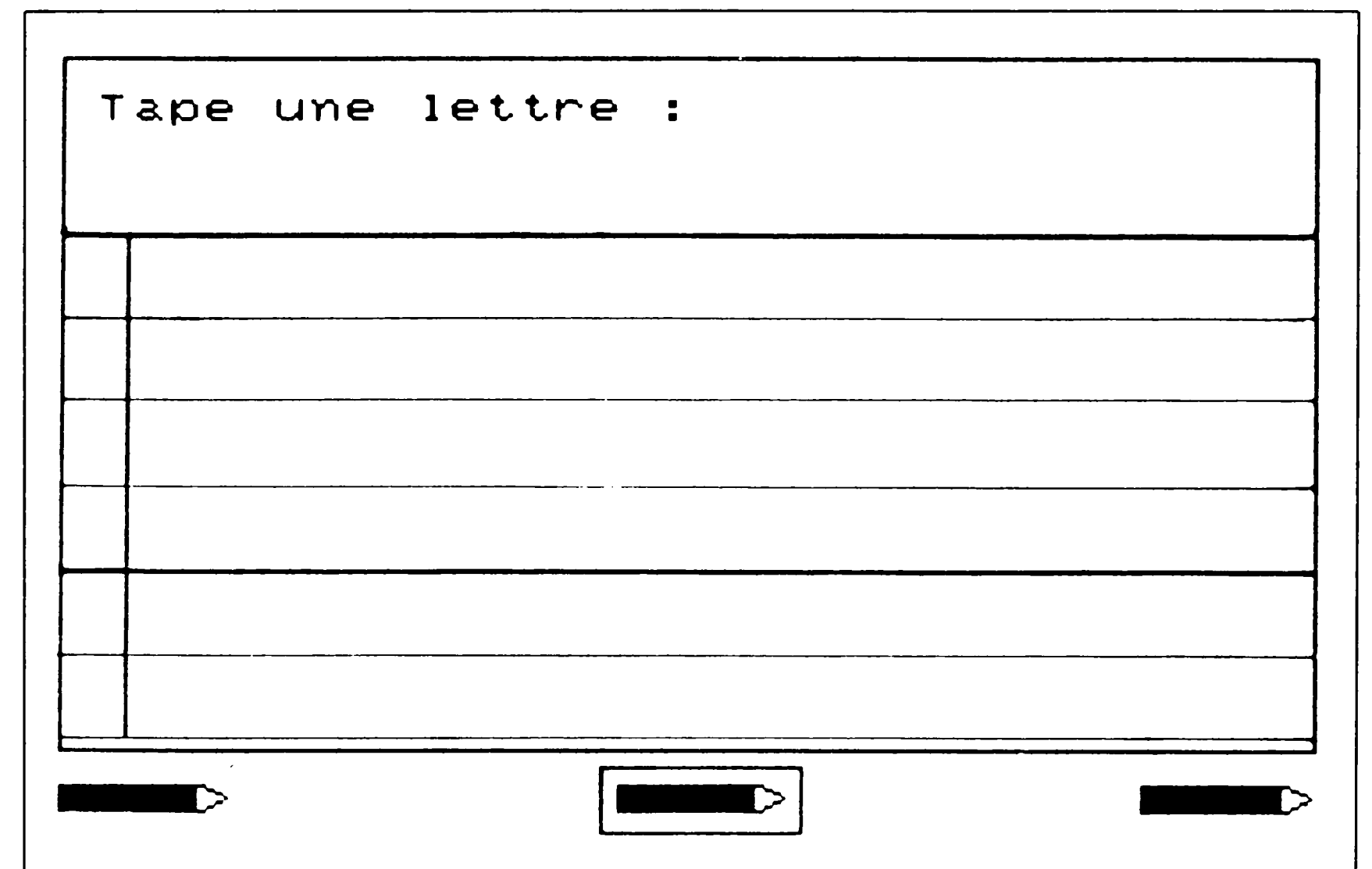
- tracé d'une seule lettre citée dans un contexte, en minuscules ou majuscules ;
- tracé d'un mot tapé par vous en minuscules ou majuscules.

Attention !

Ces possibilités sont démultipliées par la possibilité de choisir des lettres cursives ou scriptes et trois échelles pour votre page d'écriture (cf. *Possibilités d'adaptation*).

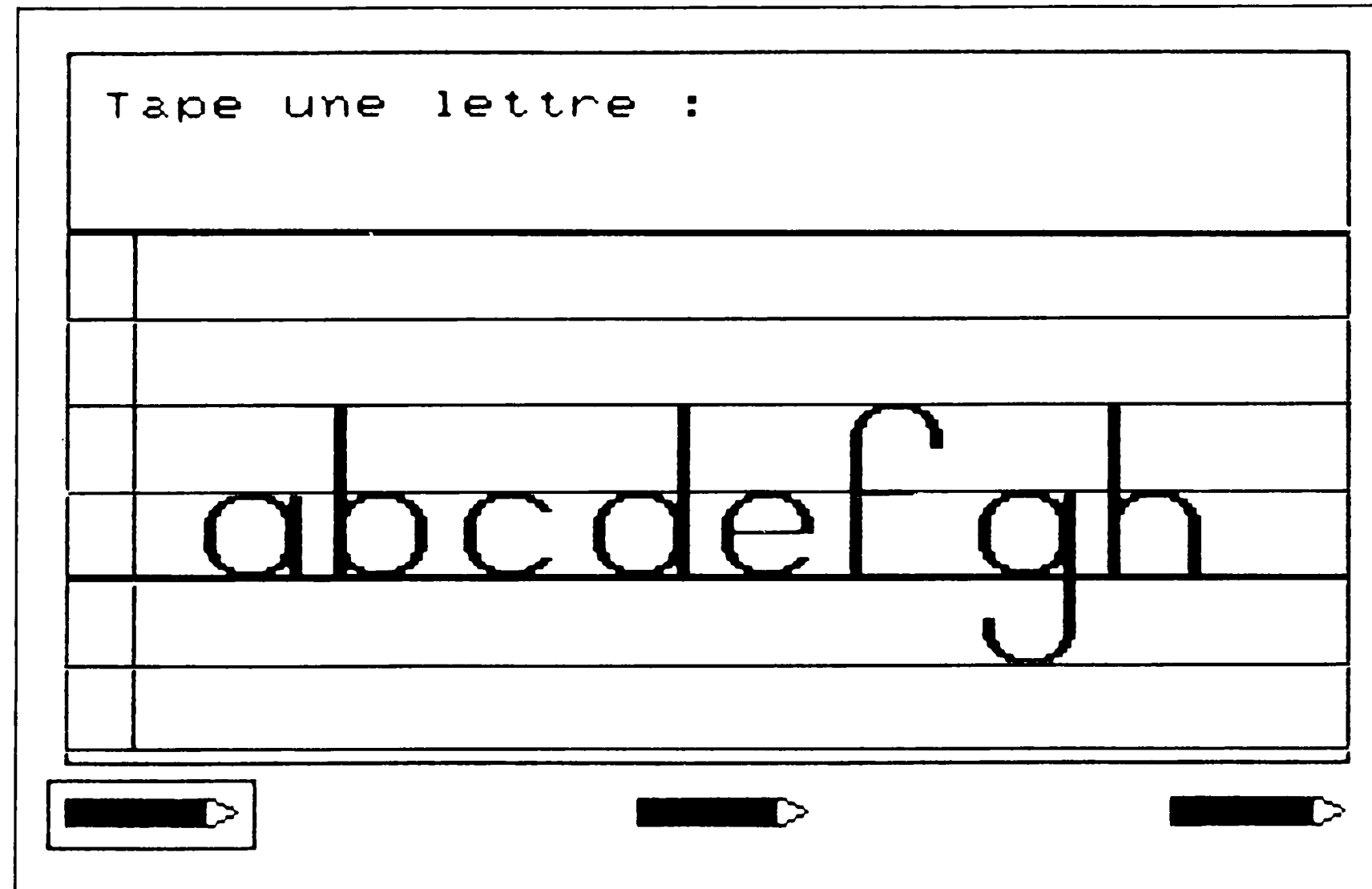
L'option lettre

La page suivante s'affiche :



Cette page présente une réglure Séyès au grand format.

- Si vous tapez une lettre sur le clavier, l'ordinateur calcule le tracé pendant quelques secondes et elle s'inscrit dans la réglure suivant le sens de l'écriture manuelle. La lettre choisie est replacée dans son contexte à l'aide d'un exemple.



- Si vous tapez sur la barre d'espacement, vous changez la couleur des lettres. En standard, vous avez droit à dix essais. Au fur et à mesure que la page se remplit, les lettres déjà tracées laissent la place aux suivantes en glissant vers la gauche.

Vous pouvez alors effectuer, un tracé similaire sur votre feuille quadrillée (reportez-vous à la partie *Contexte pédagogique* pour l'exploitation du logiciel).

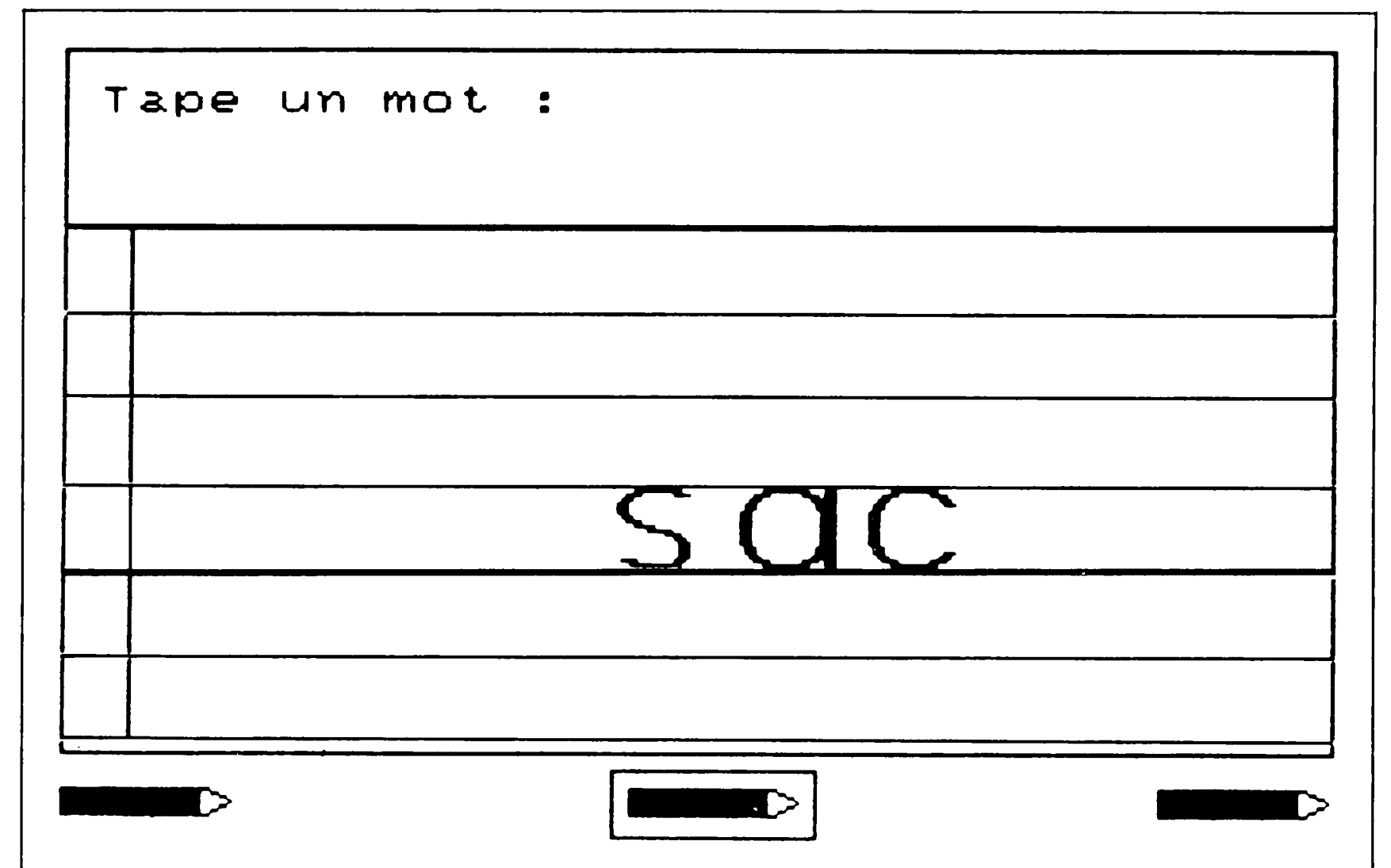
Après dix tracés de lettre, une flèche apparaît en bas et à droite de l'écran. Si vous appuyez sur une touche, l'écran disparaît pour laisser place au message **Encore** et **Fin**.

Tapez **E** pour encore, si vous souhaitez recommencer les activités, **F** pour fin, si vous désirez quitter le programme.

L'option mot

On vous propose de taper un mot puis de le valider par **ENTREE**.

Ce mot s'inscrit dans la réglure Séyès au format standard. S'il manque de la place, le mot se décale vers la gauche.



Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres ;
- choisir votre police de caractères.

Modification des paramètres

Rappel : toutes les options décrites ci-dessous sont sélectionnées par déplacement du curseur sur l'option et validation par **ENTREE**.

- *Echelle du quadrillage*

Trois échelles sont proposées : *normale, grande, très grande*.

Dans le déroulement standard, c'est l'échelle "très grande" qui est appliquée. Elle affiche les lettres sur une hauteur de 14 lignes. Elle permet une utilisation collective du logiciel, les élèves pouvant voir le tracé à une certaine distance.

L'échelle "normale" affiche les lettres sur 7 lignes. Elle permet un travail individuel proche de celui effectué sur le cahier d'exercice.

L'échelle "grande" est un compromis entre les deux types d'utilisation : elle affiche les lettres sur 10 lignes.

- *Vitesse d'écriture*

Trois vitesses sont proposées : *normale* (déroulement standard), *lente, très lente*. Ces deux dernières options peuvent être utiles lors de

démonstrations commentées devant un groupe d'élèves. C'est une sorte de "ralenti" sur l'animation normale (ceci est particulièrement sensible sur TO9).

- *Nombre d'essais*

Trois possibilités : *5 essais, 10 essais* (déroulement standard), *15 essais*. Ces options permettent à l'enseignant de fixer à l'avance la durée de la séquence d'activité de l'enfant. Ainsi, il peut accélérer ou ralentir le processus d'utilisation du logiciel par un groupe d'élèves, notamment lorsqu'il ne dispose que d'une machine.

Choix de la police de caractères

Deux polices sont disponibles : *scripte, majuscules*.

Ces deux options ne sont pas disponibles en même temps. Elles sont en effet stockées dans deux fichiers distincts. En standard, on obtient la police *scripte*. Si l'on sélectionne la police *cursive*, un deuxième fichier est chargé. Sur disquette, le chargement est immédiat. Sur cassette, un message s'affiche pour le cas où, étant sur le fichier 2, l'utilisateur veuille revenir sur le précédent. Ce message donne les indications précises pour rembobiner la cassette.

Tableaux récapitulatifs des options d'activités

		MAJUSCULES		MINUSCULES		
		<i>Echelle</i>	<i>Cursives</i>	<i>Scriptes</i>	<i>Cursives</i>	<i>Scriptes</i>
L E T T R E S	Normale	☆	☆	☆	☆	☆
	Grande	☆	☆	☆	☆	☆
	Très grande	☆	☆	☆	☆	☆

		MAJUSCULES		MINUSCULES		
		<i>Echelle</i>	<i>Cursives</i>	<i>Scriptes</i>	<i>Cursives</i>	<i>Scriptes</i>
M O T S	Normale	☆	☆	☆	☆	☆
	Grande	☆	☆	☆	☆	☆
	Très grande	☆	☆	☆	☆	☆

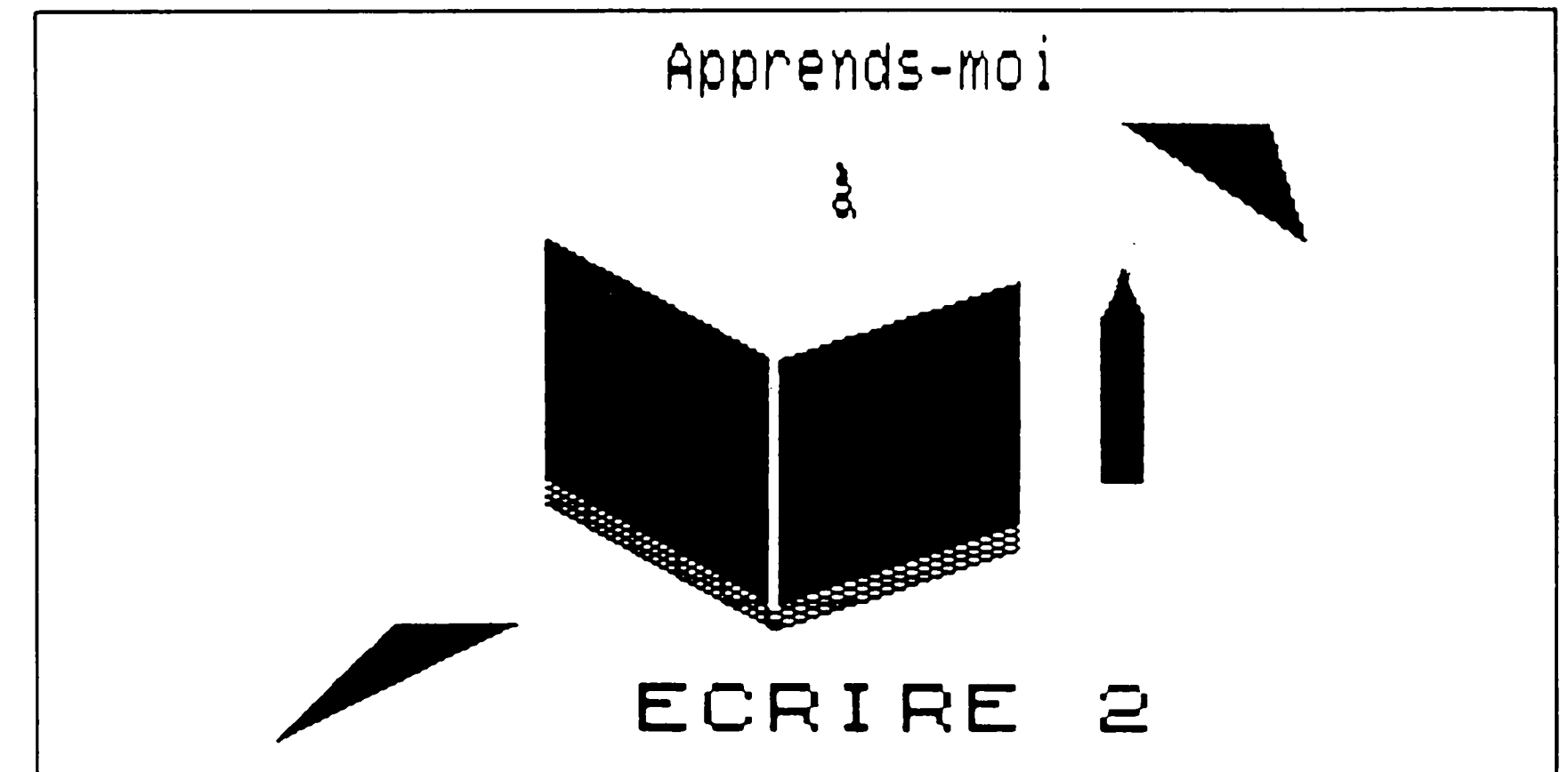
Apprends-moi à écrire

Module 2 : mots à lire

Activité pour un ou plusieurs utilisateurs

Objectifs : Trouver la lettre manquante dans un mot et identifier celle qui lui correspond sur le clavier.

Maîtriser la correspondance majuscules, minuscules.



Scénario de l'activité




Après affichage de la première page, les données se chargent si vous appuyez sur une touche.

Un menu identique à celui du *module 1* s'affiche. Les commandes restent les mêmes (reportez-vous aux explications données dans le précédent scénario).

L'option lettre, l'option mot

La page suivante s'affiche :

J'écris H comme dans HOMME
CHERCHEZ CE QUI MANQUE ?OMME

La première activité consiste à identifier la lettre manquante en s'aidant éventuellement de l'exemple.

- Si la lettre est bien choisie, l'ordinateur la trace dans la police de caractères choisie au menu.
- Si la lettre n'est pas la bonne, une musique d'échec se fait entendre ; la correction est donnée immédiatement.

Dans l'option "mot" , après le bon choix de la lettre, l'ordinateur trace la totalité du mot avec les liaisons.

Les lettres se déplacent vers la gauche au fur et à mesure des réponses. Au bout de 10 lettres, l'élève accède à son bilan.

LETTRE

MAL SUE

PAS SUE
é, ç, î, ç, ï, è, ô,

Encore

Fin

Dans le déroulement standard, une lettre "mal sue" correspond à une erreur, "pas sue" à deux erreurs successives.

Ce rappel des lettres mal sues et pas sues est utile à l'enfant comme à l'enseignant pour centrer l'effort sur ce qui est mal assimilé.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir votre police de caractères.

Modifications des paramètres

Comme dans le module 1, vous pouvez modifier l'échelle du quadrillage et la vitesse d'écriture (reportez-vous aux explications données page 10).

Nombre d'essais

En cas d'erreur trois possibilités sont offertes : *mode test* (1 essai), *mode entraînement* standard (2 essais) ou *mode soutien* (3 essais). Dans ces deux cas, la lettre fautive reste affichée quelques dixièmes de secondes pour que l'enfant rectifie son erreur sans toutefois mémoriser un mot erroné.

Choix de la police de caractères

Les deux options (scripte et majuscules) ne sont pas disponibles en même temps ; elles sont stockées dans deux fichiers distincts. En standard, on obtient la police scripte. Si l'on sélectionne la police cursive, un deuxième fichier est chargé. Sur disquette, le chargement est immédiat. Sur cassette, un message s'affiche pour le cas où, étant sur le fichier 2, l'utilisateur veuille revenir sur le précédent. Ce message donne les indications précises pour rembobiner la cassette.

Contexte pédagogique

L'écriture manuelle à l'époque de l'ordinateur ?

Au moment où le clavier alphanumérique se généralise dans les écoles, faut-il encore apprendre à former les lettres ?

L'enseignement de l'écriture traverse une période de doute tant la calligraphie semble une pratique liée au temps des plumes Sergent Major...

Idée fautive. L'écriture manuelle n'a pas disparu. Elle a changé de fonction. Que de formulaires doivent être complétés à la main, que de messages sont griffonnés sur un coin de table, que de rapports sont rédigés à la main avant d'être tapés ou "entrés" sur l'ordinateur. La correspondance écrite résiste vaillamment aux... coups de téléphone. Mais l'un des emplois modernes le plus significatif de l'écriture reste le curriculum vitae rédigé à la main et ce, en vue d'une analyse graphologique. C'est dire la profondeur, la complexité de l'acte d'écrire dans lequel se révèle l'inconscient. C'est dire l'importance qu'il conserve dans les pratiques de communication de notre société.

Qu'est-ce qu'écrire ?

Ecrire c'est tenir le rôle d'Emetteur dans une situation de communication différée. Contrairement à la communication orale qui s'acquiert et s'exerce naturellement, la maîtrise de l'acte d'écriture est une conquête longue et difficile où l'école joue un rôle essentiel. Cette activité complexe demande une analyse fine et précise de ses composantes et de leurs relations. On discerne :

- une activité de type linguistique et psycholinguistique qui consiste à encoder un discours porteur de sens ;

- une production matérielle du discours dans une substance perceptible par les sens (activité motrice et oculo-motrice). On aura compris que le logiciel APPRENDS-MOI A ECRIRE intervient surtout à ce dernier niveau.

Le tracé et le geste

Pour être capable de reproduire des signes graphiques, il faut connaître leurs formes et leurs traits distinctifs. Cette maîtrise est très lente, malaisée à conquérir. Le très jeune enfant ne dessine pas ce qu'il voit mais ce qu'il croit savoir. Or l'écriture l'oblige à dépasser le plaisir spontané pour discipliner son geste en fonction d'une activité extérieure et d'une perception visuelle. Il lui faut observer chaque détail sans perdre la relation avec l'ensemble, enregistrer les indices de cette observation et les traduire en actes permettant de les reproduire. C'est dans l'appropriation de ces habiletés qu'APPRENDS-MOI A ECRIRE peut jouer son rôle d'outil pédagogique.

L'objectif est de favoriser un geste aisé, rapide et lisible. Cet objectif ne sera atteint qu'assez tard. L'échéance peut en être fixée au niveau du C.E.2. Dès le début, il convient de prendre en considération la liaison entre les lettres. C'est pourquoi le logiciel présente en parallèle une activité d'écriture de lettres isolées et de mots que l'on peut faire pratiquer pendant la même session.

Ecriture, lecture et compréhension

Ecrire c'est réaliser un message signifiant. Couper l'entraînement au tracé des lettres de l'acte complet de communication serait nocif. A cette fin, le logiciel présente les lettres dans le contexte d'un mot courant selon la méthode de l'opuscule APPRENDS-MOI A ECRIRE de la librairie Nathan. C'est pour les mêmes raisons que le *module 2* du logiciel propose à l'enfant de réviser ses lettres en pratiquant une véritable lecture des mots témoins.

Il s'y ajoute l'entraînement au passage aisé d'une police de caractères à l'autre.

Quelle place réserver au logiciel dans l'apprentissage ?

Dans une démarche d'appropriation de l'écriture mise en œuvre en Grande Section de Maternelle et poursuivie en C.P.et C.E., les situations d'acquisition globales (où l'activité d'écriture est intégrée dans un projet plus vaste) doivent alterner avec des situations analysées et isolées qui ont une grande importance pour la structuration de l'apprenant.

L'utilisation du logiciel APPRENDS-MOI A ECRIRE doit être réservée à ces séquences mais, comme nous l'avons déjà fait remarquer, il ne faut en aucun cas confier à la machine le soin de régler l'essentiel de la démarche d'apprentissage. Plus que jamais, l'ordinateur n'est pas là pour remplacer certaines pratiques (comme calligraphier au tableau noir) mais pour aider l'enseignant à diversifier et enrichir les tâches proposées à l'enfant.

La diversité des alphabets et des normes

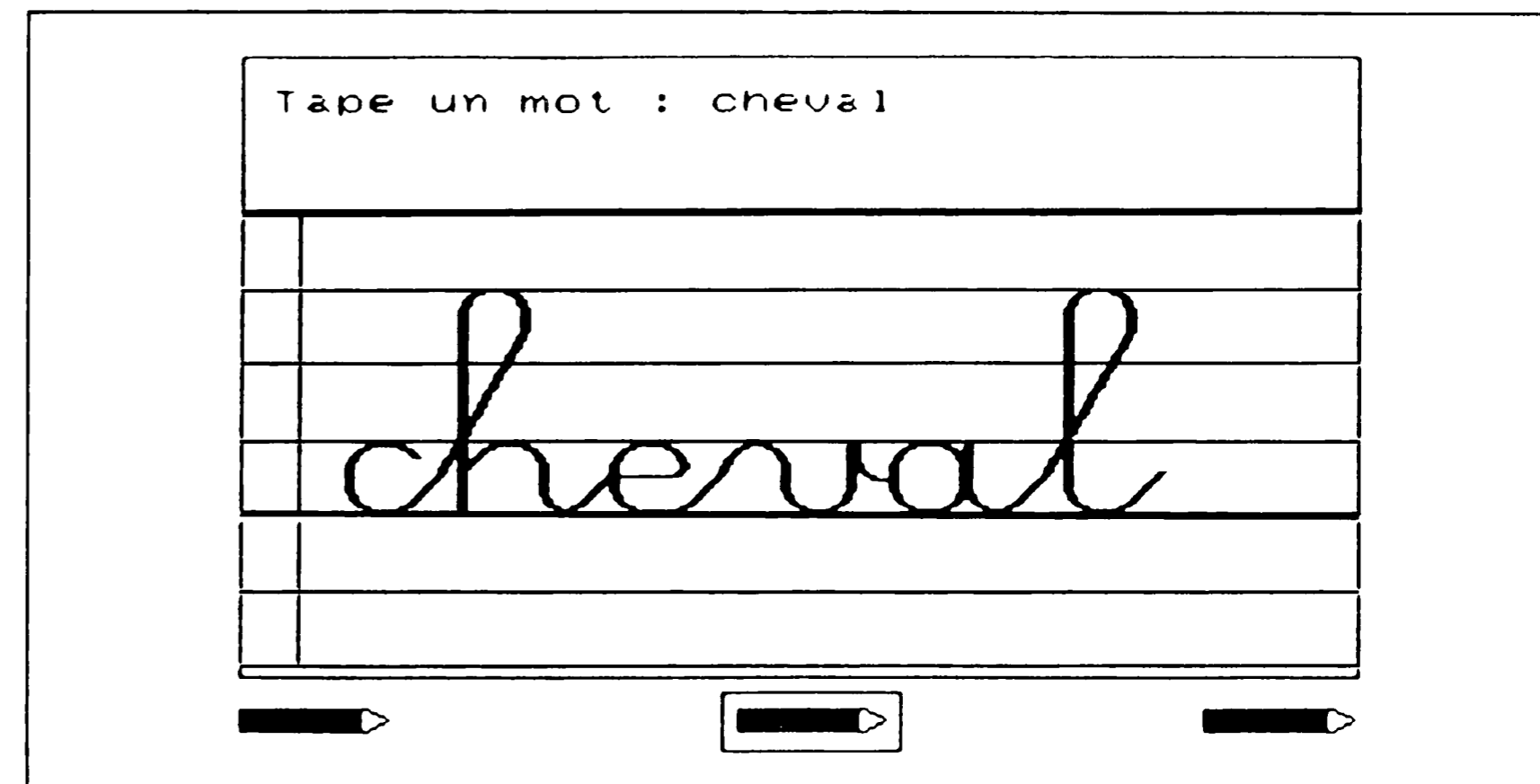
Le logiciel présente les deux polices en usage dans les écoles : scriptes et cursives, majuscules et minuscules. Cela fait quatre possibilités dont l'une, majuscule cursive, n'est plus usitée.

Pourquoi la maintenir ? Parce que dans ses lectures courantes, l'enfant est en contact avec un foisonnement de polices de caractères. Il y a donc nécessité de les lui proposer sur d'autres supports que l'écran de l'ordinateur. Quant au problème de la norme à adopter, il apparaît comme secondaire. C'est moins l'adoption de telle ou telle forme de lettres qui compte que l'étude des traits pertinents de chaque signe à l'intérieur d'un système homogène. Il s'agit de développer la capacité de discriminer les traits distinctifs, les "costumes" des caractères et non le

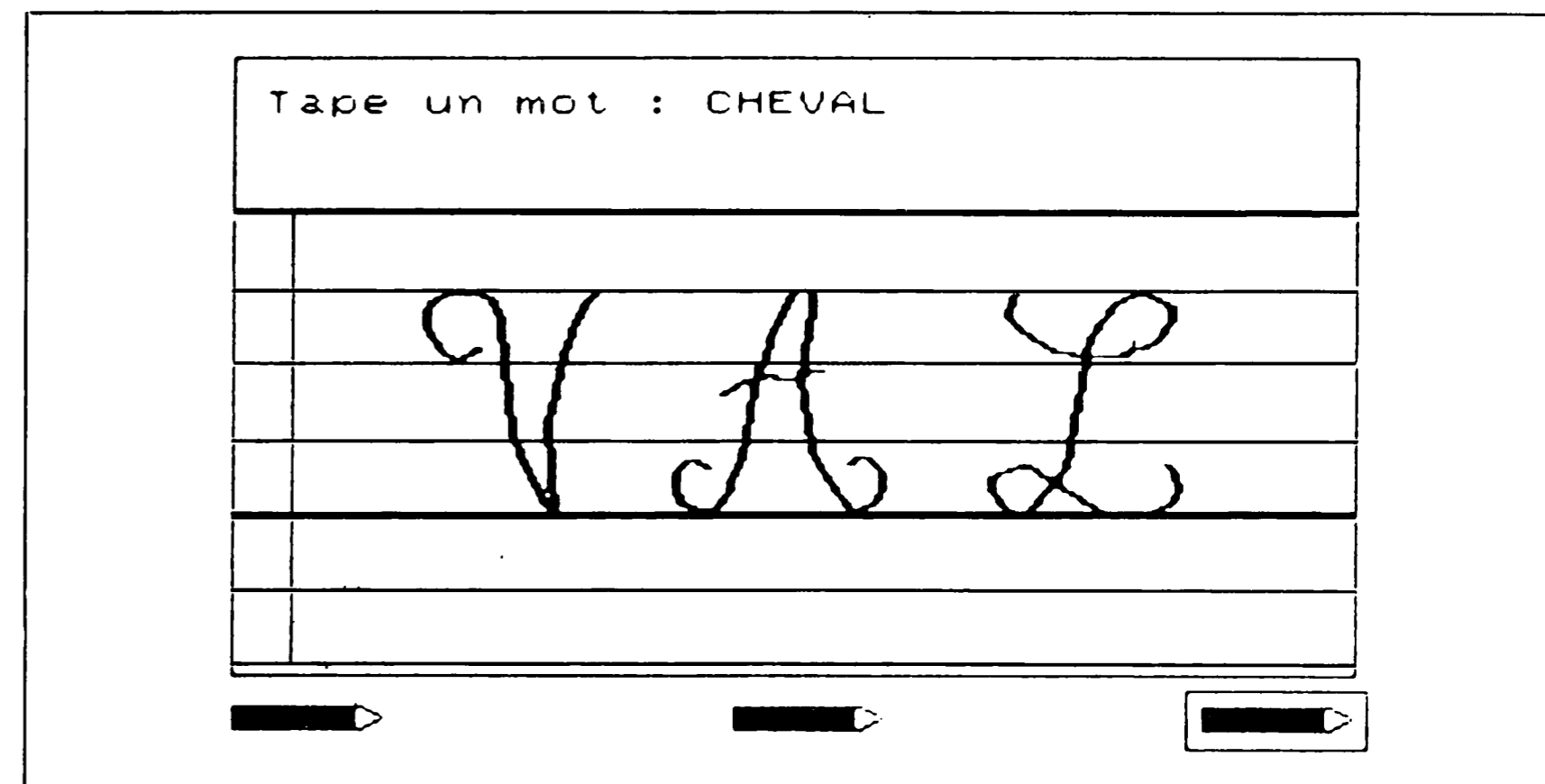
respect de telle ou telle police. C'est l'objectif principal du *module 2* d'APPRENDS-MOI A ECRIRE. Son rôle est de confirmer et d'accélérer les processus mis en place dans le *module 1*.

Annexe

Cursive minuscule



Cursive majuscule



Scripte minuscule

Tape un mot : cheval

A handwriting practice grid for the word 'cheval' in lowercase. The word is written in a simple, sans-serif font across a set of four horizontal lines. Each letter has a small arrow indicating the direction of the stroke. Below the grid, there are three small pencil icons, one under each letter 'c', 'h', and 'v', indicating where to start writing.

Scripte majuscule

Tape un mot : CHEVAL

A handwriting practice grid for the word 'CHEVAL' in uppercase. The word is written in a simple, sans-serif font across a set of four horizontal lines. Each letter has a small arrow indicating the direction of the stroke. Below the grid, there are three small pencil icons, one under each letter 'C', 'H', and 'V', indicating where to start writing.

Réglette de correspondance

A vertical strip for a matching activity. It consists of a dashed-line border containing two columns. The left column has numbers 0 through 9, each inside a 3D-style box. The right column has accented vowels: à, â, ç, é, è, ê, ë, ì, î, ï, ò, and ù. A pair of scissors icon is on the right side of the strip, indicating it should be cut out.