

Dans la plupart des cas, on peut aussi ne rien choisir (appuyer sur **ENTREE** après l'affichage de la liste) si l'on ne désire pas mentionner tel ou tel point de détail. L'ordinateur réajustera les données en conséquence.

Le nom du pays doit être précédé de EN, A ou AU.

Le texte s'affiche au bout de chaque paragraphe (il y en a six en tout), ceci au fur et à mesure de son élaboration. On peut recommencer le paragraphe s'il ne convient pas.

Le conte terminé, on peut revoir le texte en entier (trois écrans) et/ou l'imprimer. On peut introduire un titre, le nom de l'auteur et la date (réponses facultatives).

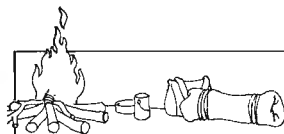
Le conte fonctionne sur le schéma de la "quête" : le personnage principal va voyager pour chercher un trésor, délivrer un ami, affronter des adversaires et finalement rentrer vainqueur chez lui. Le conte peut être complètement modifié en fonction de chaque élève. Les circonstances varient selon ses choix et son imagination, puisqu'il peut toujours sélectionner d'autres mots et faire progresser l'histoire selon son inventivité.

Ce programme permet à l'élève de profiter d'un fil conducteur très structuré qui favorise la logique, la cohérence mais aussi la créativité. Il ouvre un champ imaginaire très vaste, tout en respectant l'articulation du texte. Les différentes propositions du programme peuvent aider l'élève à en créer d'autres et faciliter en outre l'acquisition de tout un vocabulaire.

EVEIL

CONTE

Histoire à imaginer



Matière : Eveil
Niveau : Collège
Matériel : T07, T07/70 (support : cassette)
Nanoréseau® (support : disquette)
Auteur : Alain Lambert
Objectif : Création de centaines de contes
différents corrects sur le plan de la
grammaire comme de l'orthographe

MISE EN SERVICE

CHARGEMENT DU PROGRAMME SUR TO7 OU TO7/70 (CASSETTE)

1) Vérifier que tous les éléments nécessaires au fonctionnement de CONTE sont présents, alimentés et reliés :

- le moniteur ;
- l'unité centrale . TO7/70 ou TO7 avec son extension mémoire ;
- une cartouche MEMO 7 BASIC ;
- un lecteur enregistreur de cassettes magnétiques.

2) Mettre en marche d'abord le moniteur, puis l'unité centrale.

3) Placer la cassette contenant le programme CONTE dans le lecteur. Vérifier qu'elle est bien reboîtiée.

4) Mettre le lecteur en position de lecture et lancer le chargement du programme en :

- sélectionnant l'option 2 du menu du micro-ordinateur (TO7/70 ou TO7) ;

5) Le lecteur démarre et la page de présentation s'affiche après quelques instants.

6) Appuyer sur une touche quelconque du clavier , le lecteur de cassette se met à nouveau en marche et, au bout de quelques minutes, le premier écran du programme apparaît.

CHARGEMENT SUR TÊTE DE RÉSEAU BRANCHÉE À DES MOS

Suivre les instructions liées à l'utilisation du Nanoréseau. Le programme se chargera rapidement.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce logiciel permet d'écrire des centaines de contes différents, corrects autant du point de vue syntaxique qu'orthographique, quels que soient les éléments de vocabulaire choisis.

DÉROULEMENT

Bloquer le clavier en mode MINUSCULES (appui simultané sur la touche MAJUSCULES et la barre d'espace).

À la première question CONTE ALÉATOIRE (O/N) ? La réponse O produira un conte aléatoire, l'ordinateur choisissant un terme dans chaque liste de vocabulaire. L'appui sur une touche quelconque correspond à la réponse N (ceci étant valable pour toutes les questions où il faut répondre par oui ou non).

La petite main clignotante permet de passer à la suite par appui sur une touche quelconque.

Les choix s'effectuent en positionnant le pavé bleu en vidéo inverse sur le mot désiré à l'aide des flèches de contrôle du curseur, puis en appuyant sur la touche

ACC . Le terme choisi disparaît de la liste et s'inscrit en rouge. On peut généralement choisir plusieurs termes (le plus souvent trois). La phase de choix se termine par l'appui sur **ENTREE** .

On peut, à chaque étape, introduire des termes ne figurant pas dans le vocabulaire de l'ordinateur : se positionner sur AUTRE CHOIX puis appuyer sur **ACC** , taper le nouveau mot en respectant le "format" de la liste affichée sur l'écran (article + nom, adjectif, verbe, etc.) et terminer par **ENTREE** . Cette possibilité permet de créer des récits se situant dans un univers différent de celui proposé par le logiciel (conte merveilleux) ou de modifier celui-ci.