

LOGICIELS NATHAN Ecoles

■ Une collection complète de la maternelle à l'entrée en sixième.



■ Des logiciels adaptables selon les niveaux et les objectifs poursuivis.

■ Des programmes faciles à utiliser et attrayants pour motiver, comprendre et s'entraîner.

Extension mémoire 16 K nécessaire sur T07.

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE (2)

■ Synonymes et contraires :

Reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte.

■ Memotex :

Reconstitution d'un texte long. Pour l'appropriation des structures de l'écrit et aussi de l'orthographe.

Ces logiciels permettent à chacun de créer les fichiers de mots ou d'expressions à proposer à l'utilisateur. Ils peuvent donc servir aussi bien pour l'enseignement élémentaire, la formation professionnelle ou l'apprentissage des langues vivantes.

Michel Bussac, Olivier Rozenkranc

ISBN 2-7124-4023-4

4N 4023

maquette GRAPHIR

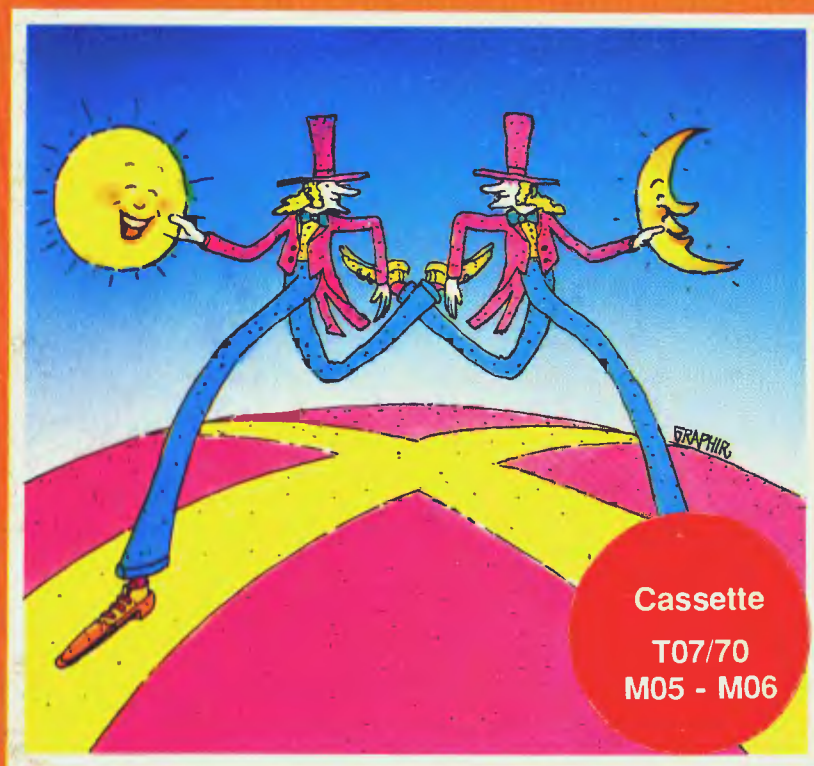
T07 M05

10-14 ans

FRANÇAIS

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE (2) CM

2 PROGRAMMES - 2 CASSETTES - 1 LIVRET



Cassette

T07/70
M05 - M06

cedic
nathan

T07

M05

Français

**VOCABULAIRE
ET
ORTHOGRAPHE (II)
CM**

Michel Bussac, Olivier Rozenkranc

cedic/nathan



Sommaire

Avant-propos 5

Comment utiliser votre logiciel Nathan 6

SYNONYMES ET CONTRAIRES

Scénario d'utilisation 11

Contexte pédagogique 16

Possibilités d'adaptation 18

Renouvellement des textes 21

Fiche d'activités 23

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette 25

Annexe 2 : Banque de données pour vos textes 32

MEMOTEX

Scénario d'utilisation 37

Contexte pédagogique 41

Possibilités d'adaptation 43

Renouvellement des textes 44

Fiche d'activités 47

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette 49

Annexe 2 : Banque de données pour vos textes 52

Quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant .. 56

Couverture : Graphir
ISBN 2-7124-4023-4

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 VIFI INTERNATIONAL 1985

La boîte « Logiciels Nathan Ecoles » contient :

- Une cassette A présentant le programme SYNONYMES ET CONTRAIRES (en début de bande), suivi de quatre séries de listes de mots enregistrés et d'un deuxième programme : l'ÉDITEUR de SYNONYMES ET CONTRAIRES qui vous permet de créer vos propres listes.

Côté rouge : TO7

Côté vert : MO5



- Une cassette B présentant le programme MEMOTEX (en début de bande), suivi de quatre séries de textes enregistrés et d'un deuxième programme : l'ÉDITEUR de MEMOTEX qui vous permet de créer vos propres textes.

Côté rouge : TO7

Côté vert : MO5



- La présente brochure.



Résumé des commandes :


- Pour charger le logiciel de la cassette dans votre micro-ordinateur, frappez :


R U N " ENTREE

- Pour donner une réponse, frappez *vos* réponse, puis

ENTREE

- Si vous voyez sur l'écran :

 , alors il vous faut appuyer sur une touche

 , alors il vous faut pointer le crayon optique.

- Pour interrompre une activité, frappez : **RAZ**

Avant-propos

Votre logiciel Nathan Écoles s'adresse aux enfants d'aujourd'hui pour qui apprendre devient une activité permanente. Il associe donc travail, plaisir, action et vise à développer la réflexion, à entraîner aux mécanismes fondamentaux, à soutenir l'acquisition des connaissances de base. Tout cela, dans le cadre des programmes scolaires.

Les logiciels Nathan Écoles, conçus par des animateurs et des pédagogues confirmés, ont été étudiés et testés auprès d'une cinquantaine de classes. Cette expérimentation a permis d'obtenir des outils souples, efficaces et adaptés à vos besoins.

Les logiciels Nathan sont très faciles à utiliser : le *résumé des commandes* en page 4 suffit pour démarrer. Ensuite, une lecture approfondie de ce livret vous permet d'exploiter progressivement toute leur richesse. Il contient en effet pour chaque activité un *scénario d'utilisation*, des *exercices* pour compléter et préparer le travail avec l'ordinateur, et des *conseils pédagogiques*.

Les logiciels Nathan sont adaptables selon l'âge, le niveau des enfants et les objectifs poursuivis. En fin de livret, *quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant* vous guideront pour mener à bien cette adaptation.

Il vous reste à placer la cassette dans le lecteur, suivre le mode d'emploi en page 6 et regarder les enfants...

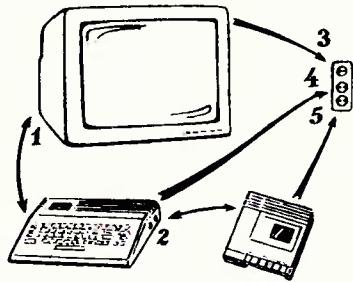
... ils ne tarderont pas à vous entraîner eux-mêmes vers les objectifs que vous leur aurez choisis.

Comment utiliser votre Logiciel Nathan

1. Mise en route du matériel

Branchez et allumez dans cet ordre :

- l'écran de télévision,
- le lecteur de cassettes,
- le TO7 (avec sa cartouche BASIC) ou le MO5.



2. Préparation de la cassette et du lecteur

- Placez la cassette dans le lecteur.
- Rembobinez la bande : (touche ◀◀).
- Appuyez sur la touche de lecture : (touche ▶).

3. Chargement du logiciel

Frappez :

R U N puis **ENTREE**

4. Déroulement de l'activité

Titre

Lorsque la *page titre* est affichée à l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche.

Menu

Lorsque la *page menu* est affichée, vous avez le choix entre plusieurs niveaux de difficulté. Tapez le numéro du niveau choisi.

Activités

Répondez aux questions :

- soit en frappant sur une seule touche,
- soit en frappant successivement sur plusieurs touches, puis sur **ENTREE**,
- soit en appuyant sur le bout du crayon,
- soit en pointant le crayon à un certain endroit de l'écran.

Bilan

Lorsque la *page bilan* est affichée à l'écran, vous pouvez recommencer l'activité ou vous arrêter. Frappez :

E pour « encore » ou **F** pour « fin ».

Si vous voulez en savoir plus...

Mise en route

— Si le micro-ordinateur que vous utilisez est le TO7, vous savez qu'une première « page » apparaît à l'écran lors de la mise en route. Si vous appuyez alors sur la touche **2** (et si tout est en place du côté du lecteur de cassettes), le programme enregistré sur la cassette se charge dans la mémoire du TO7. Mais vous pouvez aussi appuyer sur la touche **1** et l'ordinateur attend vos ordres énoncés en BASIC.

— Voici quelques ordres BASIC utiles, valables sur MO5 et TO7

R U N **ENTREE** charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur et l'exécute.

L O A D **ENTREE** charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur.

R U N **ENTREE** provoque l'exécution par le micro-ordinateur du programme présent dans sa mémoire.

Ce dernier ordre est à utiliser lorsqu'un programme a déjà été chargé et a été interrompu (le message « OK » est alors affiché à l'écran) pour relancer l'exécution du même programme.

Préparation de la cassette...

Si le logiciel que vous voulez utiliser est enregistré, par exemple, à partir du numéro de compteur 50, alors mettez le compteur à 0 et appuyez sur la touche « avance rapide », jusqu'au numéro de compteur 49.

A l'affichage de la page menu...

Si vous frappez sur la touche **ACC**, vous lirez quelques informations utiles lors de votre première utilisation du logiciel.

Pour interrompre l'exercice, vous pouvez, à tout moment, frapper la touche **RAZ**. La « page bilan » apparaît alors sur l'écran.

A l'affichage de la page bilan...

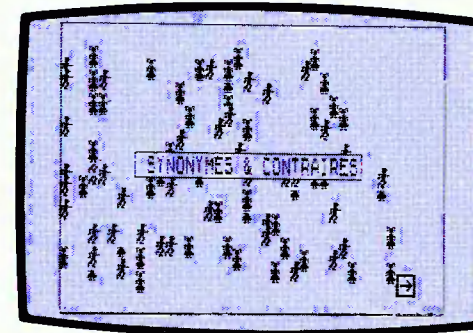
Si vous avez branché une imprimante et si vous voulez imprimer votre « bilan », frappez **I**, puis votre nom et la date.

Si vous avez frappé « FIN », vous devez confirmer ce choix. En effet, le programme est effacé de la mémoire après ce choix.

Synonymes et contraires

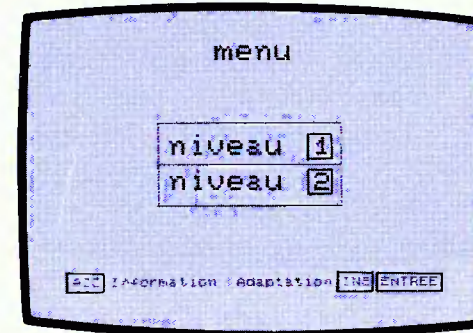
Activité pour un ou plusieurs utilisateurs.

Objectif : Entraînement à la reconnaissance des synonymes et antonymes.



Scénario d'utilisation

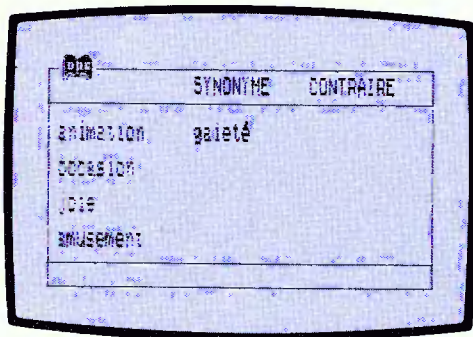
Après l'affichage de la première page, un menu vous propose :



Tapez le numéro de votre choix .

Le déroulement des deux niveaux reste le même. Le niveau 2 présente des mots plus difficiles.

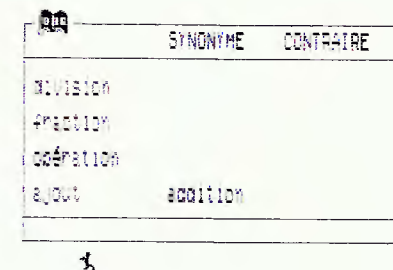
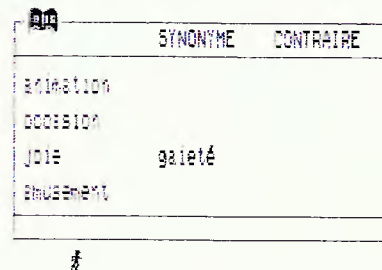
A l'écran suivant, voici ce qui apparaît :



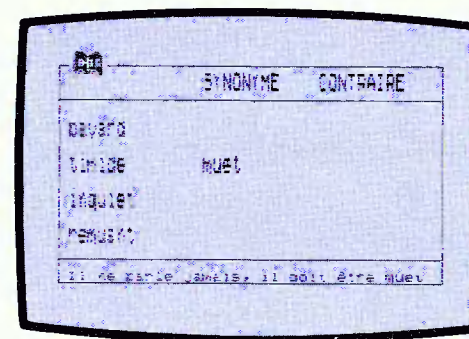
Dans la colonne gauche du tableau, s'affiche une série de quatre mots. Au centre et à droite, deux colonnes : celle des synonymes et celle des contraires.

Le mot inscrit (en rouge) dans la première colonne du tableau est à placer dans la bonne colonne, en face de son synonyme ou de son contraire, à l'aide des flèches de directions.

Quand vous estimez qu'il occupe la bonne place, appuyez sur **ENTREE** pour valider votre réponse.

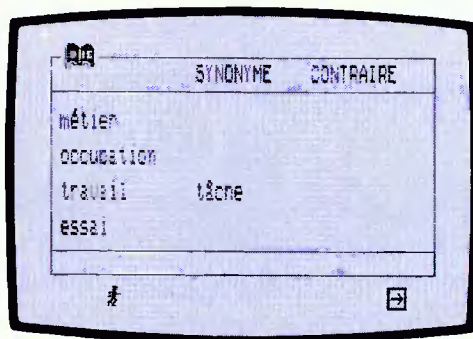


Sous le tableau, un petit personnage se met en mouvement à chacune de vos bonnes réponses : il avance en sautillant à chaque réussite sur un air de musique. En cas d'erreur, il reste immobile. Seul le dictionnaire en haut et à gauche clignote. A ce moment-là, vous pouvez recourir à une aide en appuyant sur la barre d'espace : le mot à placer dans le contexte d'une courte phrase en bas de l'écran.



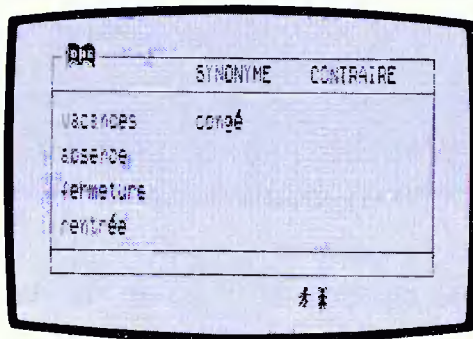
Il est également possible de consulter un dictionnaire à ce moment.

A la deuxième erreur, la bonne réponse est donnée : le mot s'affiche à la bonne place avec une coloration jaune :



Appuyez sur n'importe quelle touche pour passer au mot suivant.

Après dix séries de mots, si votre personnage effectue un parcours « sans faute », il atteint son but.

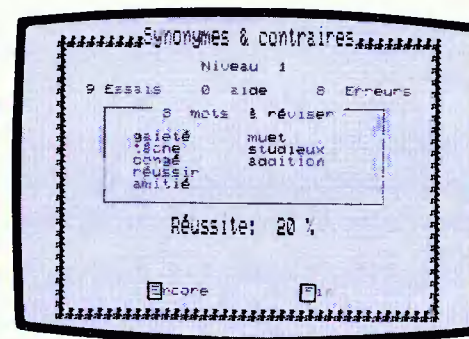


Sinon, vous passez automatiquement au bilan.

Le bilan

Il indique :

- le niveau choisi,
- le nombre d'essais effectués,
- le nombre d'aides demandées,
- le nombre d'erreurs commises,
- le rappel des mots non sus après deux essais,
- le pourcentage de réussite.



Si vous souhaitez l'imprimer, tapez **I**, puis indiquez votre nom et la date. L'impression est automatique.

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

« Reconnaître et comprendre (vocabulaire passif) ou utiliser à bon escient (vocabulaire actif) un certain nombre de mots ou expressions correspondant au lexique de la vie quotidienne (utilisation adaptée des tables de fréquence et échelles d'acquisition). »

« Reconnaître, distinguer, utiliser à bon escient en fonction du contexte, (...) des synonymes, (...) des mots de sens contraire. »

« Savoir, pour comprendre ou préciser le sens d'un mot mal connu ou d'un mot nouveau, se reporter au contexte, recourir à un dictionnaire, exploiter un fichier (généralement confectionné en classe) ou un glossaire. »

B. Conseils pédagogiques

Ce logiciel propose des mots dont la fréquence est attestée par le *Vocabulaire orthographique de base* (F. Ters, G. Mayer, D. Reichenbach, éditions H, Messeiler, — 1969).

- Les mots d'entrée — ceux de la colonne de gauche — ont tous été choisis parmi ceux dont l'acquisition se situe entre la quatrième année et la cinquième année (C.M.1 : niveau 1 ; C.M.2 : niveau 2).
- La même règle a été appliquée pour le choix des synonymes ou des contraires — d'où certaines absences — avec toutefois quelques adaptations.
- On peut ainsi vérifier, à intervalles réguliers, le taux d'assimilation d'un vocabulaire dont l'acquisition peut être considérée comme normale.
- Ce logiciel permet le remplacement et la systématisation des connaissances souhaitables à ce niveau.

Au C.M.2, dans la perspective de la 6^e, on peut ainsi procéder à :
— une évaluation continue des connaissances indispensables qui constituent la base de départ moyenne des enseignements du collège,
— une observation individualisée qui amènera — éventuellement — aux actions de soutien chez tel ou tel élève (voir *Instructions officielles*).

- En outre, il développe certains savoir-faire comme l'utilisation d'un contexte ou le recours systématique, en cas de difficulté, au dictionnaire ou au glossaire.

C. Déroulement standard

Il est préférable de considérer SYNONYMES ET CONTRAIRES comme un moyen d'entraînement individuel. Ceci afin de favoriser la concentration de l'utilisateur et de lui permettre d'établir un bilan de ses connaissances.

Une erreur est acceptée dans la version standard avec aide et rattrapage. L'aide ne peut être obtenue qu'après le premier essai en utilisant la barre d'espacement.

Il est recommandé d'utiliser conjointement au programme un dictionnaire ou un lexique.

La version standard présente un classement entre synonyme et contraire. Il est possible de remplacer ces deux rubriques par celles de votre choix en modifiant les listes de mots (voir *Possibilités d'adaptation*).

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier le nombre d'essais,
- choisir votre série de données,
- entrer vos propres données.

Modification du nombre d'essais

Vous avez trois possibilités :

- Un essai : ce qui transforme l'activité en exercice de contrôle des connaissances car l'utilisateur ne dispose plus d'aide.
- Deux essais et une aide : c'est le déroulement standard.
- Trois essais et une aide : si vous avez choisi de travailler sur un vocabulaire plus difficile.

Choix des séries de données

Se reporter au déroulement standard pour l'explication de cette procédure. L'Annexe 1 vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la cassette avec l'indication de leurs objectifs.

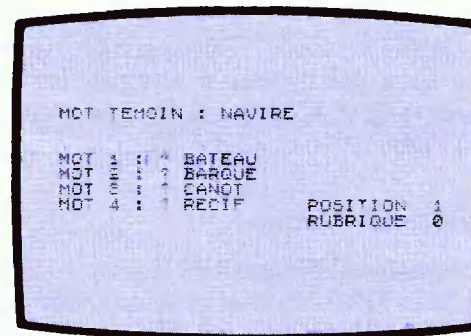
Entrée de vos propres données

Saisie

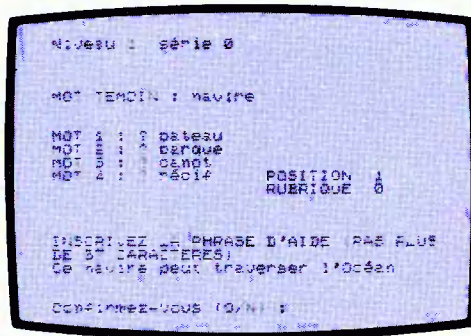
Le logiciel vous demande d'abord de taper les deux « rubriques » de classement des mots. Par défaut (si vous ne tapez rien), il gardera «synonymes et contraires ». Après confirmation de ce choix (tapez pour oui), vous entrez dans la saisie proprement dite des listes de mots, dans l'ordre des niveaux (niveau 1 puis 2), puis celui des séries (c'est-à-dire les ensembles de cinq mots) qui constitue une question.



Après avoir confirmé par (oui) la série, le programme vous invite à indiquer la position du mot en relation avec le témoin (qu'il soit synonyme ou contraire), puis la rubrique dans laquelle il se place (tapez 0 pour synonyme, 1 pour contraire) puis confirmez.



Vient ensuite l'inscription de la phrase d'aide qui place le mot témoin dans un contexte destiné à en éclairer le sens (voir écran p. 20). Attention ! ne dépassez pas 37 caractères.



Confirmez, le logiciel passe automatiquement à la série suivante. Vous devez entrer 10 séries par niveau, soit 20 séries en tout. Il est recommandé de préparer ses listes avant de commencer la saisie, afin d'éviter les pertes de temps ou les corrections. Celles-ci sont néanmoins possibles à chaque étape de la saisie : il suffit de répondre **N** (non) à chaque demande de confirmation. Suivez alors les indications données à l'écran pour rectifier votre saisie.

Une fois entrée la totalité des séries, le programme revient au menu antérieur. Vous pouvez alors éventuellement effectuer des modifications en choisissant la procédure de vérification. Celle-ci ne comporte pas de difficulté. Se reporter à l'explication donnée p. 62.

Imprimante, Enregistrement, Lecture

Ces procédures sont également décrites dans la partie standard expliquant le fonctionnement de l'EDITEUR. Si vous ne souhaitez pas réaliser un fichier entier, il vous est facile de modifier simplement quelques séries proposées sur la cassette Nathan. Pour cela, après chargement de l'Editeur, allez « lire » le premier fichier de la cassette Nathan (*Procédure de lecture*), passez ensuite à la procédure de vérification et effectuez quelques changements avant d'enregistrer cette nouvelle version sur votre cassette.

Renouvellement des textes

1. **SYNONYMES ET CONTRAIRES** est adaptable, après introduction de nouvelles données, à tous les exercices dont les réponses peuvent donner lieu à une classification binaire.

- Par exemple pour le nom : propre/commun ; concret/abstrait ; animé/non animé ; humain/non humain ; comptable/non comptable.
- La liste proposée ne devra comporter qu'une seule possibilité de mise en relation.

Exemple :

	propre	commun
peut-être		
jamais		
Napoléon	*	
superbe		

2. Il peut être aussi utilisé en fonction des besoins de la classe, par exemple pour renforcer ou contrôler l'acquisition de certains mots rencontrés au cours de diverses activités.

3. Il peut être intéressant de mettre l'accent sur le rôle des préfixes dans la construction de certains antonymes.

A. Les préfixes de-/des-/mal-

Exemples de contraires

dé/barbouiller, boucher, boutonner, cacheter, charger, chausser, chiffrier, coiffer, clouer, coller, coucher, couvrir, faire, garnir, geler, graisser, mêler, monter, nicher, peigner, placer, plaire, plier, plisser, ranger, tendre.

dés/agréable, habiller, infecter, obéir, ordre, espérer.

mal/adroit, chance, heureux, honnête, propre, traiter.

B. Les préfixes in-/im-/ir-/il-

● Exemples de contraires

in/capable, certain, commode, compris, connu, consolable, correct, corrigible, croyable, défini, digeste, direct, égal, juste, variable, visible.

im/mobile, patient, perméable, poli, possible, propre, prudent, pur.

ir/régulier, résolu, repérable, reprochable.

il/limité, lisible, légal.

● Mots n'entrant pas dans cette catégorie

in/ dans incendie, incident, incliner, indiquer, individu, industrie, inférieur, inonder.

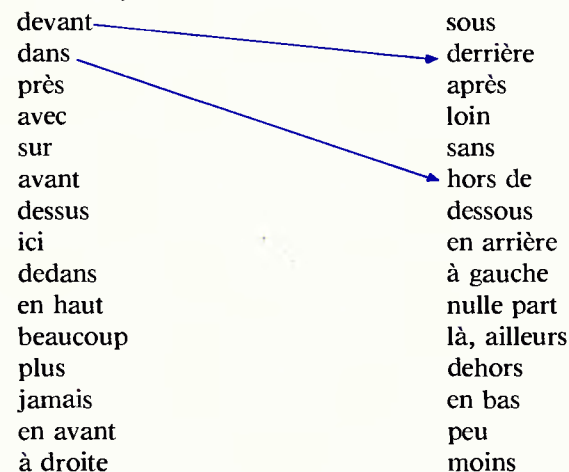
im/ dans immense, immeuble, imaginer, imiter, importance, impression, imprimer.

Fiche d'activités

On aura noté que les instructions officielles distinguent le vocabulaire passif du vocabulaire actif. En outre, elles recommandent l'utilisation d'un contexte et la manipulation du dictionnaire. Bien que le logiciel réponde à ces trois exigences, il peut être complété par des activités dont nous donnons quelques exemples ci-dessous.

1. En grammaire

Il peut se révéler nécessaire d'insister sur le sens de certains mots. On proposera, par exemple, de réaliser le diagramme suivant (relier ce qui va ensemble) :



2. Vocabulaire actif

a. Exercices à trous (utilisation du contexte) : une liste de mots est donnée, ainsi qu'une série de phrases à compléter.

b. Soit une série de phrases à la forme négative, on devra les transformer en phrases affirmatives par l'utilisation du contraire (le sens de la phrase étant conservé).

c. A partir d'une liste donnée, créer le plus de phrases différentes possibles (ce qui peut se faire avec plusieurs élèves).

d. Soit une série de phrases dans lesquelles on emploie deux fois le même mot : il s'agit de remplacer l'un des deux par un synonyme (ce travail pouvant être fait à partir d'erreurs trouvées dans des textes d'élèves).

3. Utilisation du dictionnaire

a. Recherches sur les variations du sens d'un mot en fonction du contexte (sens propre/sens figuré par exemple : sombre/clair, sec/frais, etc.).

b. Trouver — et employer dans une phrase — des expressions utilisant des mots dont la liste est préalablement fournie.

c. Proposer, pour un mot donné, trois définitions dont une seule conviendra (questionnaire à choix multiples).

d. Pour plusieurs élèves : à l'aide d'un dictionnaire approprié, faire chercher le plus rapidement possible le synonyme et/ou le contraire d'un mot.

ANNEXE 1 : Reproduction intégrale des quatre séries de textes enregistrés sur la cassette. Ces mots ont été sélectionnés à l'aide du *Vocabulaire orthographique de base* (Ters, Mayer et Reichenbach), et correspondent au niveau Cours Moyen et sixième.

Les entrées sont ici classées par rubrique (synonyme et contraire), mais ont été réparties aléatoirement pour le besoin de l'activité lors de l'enregistrement de la cassette.

SERIE NUMERO 1

NIVEAU 1 : Synonymes

1. métier
occupation
travail
essai

tâche

Ce garçon prend sa tâche à cœur.

2. amasser
ranger
compter
dépenser

calculer

Elle calcule la moyenne de ses notes.

3. fiche
livret
calepin
registre

bulletin

J'aurai de bonnes notes sur mon bulletin.

4. vacances
absence
fermeture
rentrée

congé

Nous serons en congé à Noël.

5. comprendre
lire
apprendre
rechercher

étudier

Il faut étudier pour réussir ses examens.

NIVEAU 1 : Contraires

1. rapide
précis
appliqué
studieux

paresseux

Ce bon élève est studieux.

2. division
soustraction
multiplication
opération

addition

2 + 2 = 4 est une addition.

3. réussir
espérer
repérer
transpirer

échouer

Il a réussi tous ses examens.

4. bavard
timide
inquiet
remuant
muet
Il ne parle jamais, il doit être muet.

5. bruyant
confortable
attentif
studieux
silencieux
Au cinéma, il faut être silencieux.

NIVEAU 2 : Synonymes

1. regarder
surprendre
connaître
entendre
observer
En été, elle observe le ciel.

2. gommer
retrancher
enlever
cacher
effacer
Il efface une tache sur son cahier.

3. interroger
écouter
appeler
excuser
demander
Il demande son chemin à l'agent.

4. oublier
reproche
faute
difficulté
erreur
Ce joueur a commis une erreur.

5. tranquille
agité
lent
craintif
paisible
Ces vaches sont très paisibles.

NIVEAU 2 : Contraires

1. absence
assistance
attention
oubli.
présence
Je constate la présence des amis.

2. cadeau
don
fête
puniton
récompense
Le premier recevra une récompense.

3. commencer
continuer
revoir
arrêter
achever
Il a achevé son travail le premier.

4. étonnante
passable
ridicule
juste
fausse
Cette solution au problème est fausse.

5. curieux
paresseux
orgueilleux
envieux
travailleur
Il est travailleur : il réussira.

SERIE NUMERO 2

NIVEAU 1 : Synonymes

1. joie
animation
occasion
amusement
gaieté
Sa gaieté fait plaisir à voir.

2. hostilité
activité
solidarité
efficacité
amitié
L'amitié unit toute l'équipe.

3. forcer
foncer
agresser
refuser
obliger
Il m'a obligé à manger du pudding.

4. peine
regret
remords
respect
chagrin
J'ai eu du chagrin quand il est parti.

5. peur
émotion
douleur
étonnement
frayeur
Ce masque m'a donné une belle frayeur.

NIVEAU 1 : Contraires

1. courageux
honteux
inquiet
triste
peureux
Le lièvre, dit-on, est un animal peureux.

2. bon
agréable
secourable
cordial
mauvais
Il est mauvais comme la peste !

3. gai
aimable
emporté
calme
triste
Ce temps pluvieux est bien triste.

4. désobéissant
désagréable
timide
espégle
discipliné
C'est un élève calme et discipliné.

5. mensonge
affirmation
justice
doute
vérité
Toute vérité n'est pas bonne à dire.

NIVEAU 2 : Synonymes

1. fort
grand
intelligent
intéressant
robuste
Il soulève 90 kg : il est robuste.

2. franc
discret
modeste
amical
loyal
Ce garçon ne ment jamais : il est loyal.

3. curieux
envieux
indifférent
indépendant
indiscret
Cet indiscret se mêle de tout.

4. actif
attentif
patient
cordial
diligent
Cette secrétaire est diligente.

5. modeste
pauvre
délabré
ancien
humble
C'est une humble maison de pêcheur.

NIVEAU 2 : Contraires

1. défaut
usage
honneur
douceur

qualité

Il n'a que des qualités.

2. froideur
rudesse
simplicité
vitesse

rigueur

Ce climat est d'une grande rigueur.

3. ordonner
respecter
confondre
se fâcher

mépriser

Il méprise l'argent.

4. charmer
mériter
se dévouer
pardonner

déplaire

Son attitude a tout pour déplaire.

5. amitié
franchise
pureté
honnêteté

hostilité

Notre dispute m'a montré son hostilité.

SERIE NUMERO 3

NIVEAU 1 : Synonymes

1. brouillard
pluie
nuage
fumée

brume

La brume empêche les avions d'atterrir.

2. chemin
allée
boulevard
route

sentier

Des sentiers traversent cette forêt.

3. pelouse
champ
verger
jardin

gazon

Le gazon est bien vert cette année.

4. clair
beau
magnifique
doré

lumineux

Le ciel est lumineux aujourd'hui.

5. pré
forêt
jardin
parc

prairie

Les vaches broutent dans la prairie.

NIVEAU 1 : Contraires

1. vert
pourri
bleu
dur

mûr

Ne cueillez que les fruits mûrs.

2. aube
ciel
horizon
matinée

soirée

Il rentre chez lui dans la soirée.

3. couper
cultiver
récolter
répandre

faucher

Le paysan fauche les blés en été.

4. étroit
vaste
sinueux
immense

large

Une rue est plus large qu'un chemin.

5. sec
chaud
glacé
tiède

humide

La route est humide parce qu'il a plu.

NIVEAU 2 : Synonymes

1. vase
mousse
terreau
sable

boue

Nettoie ce vélo qui est plein de boue.

2. arbuste
bosquet
plante
bouquet

arbrisseau

Les arbrisseaux ont mal résisté au gel.

3. branche
tronc
feuille
racine

rameau

Le rameau d'olivier est signe de paix.

4. aube
nuit
matinée
soirée

aurore

Demain, nous partirons à l'aurore.

5. sommet
pente
ravin
colline

cime

La cime du mont Blanc se voit de loin.

NIVEAU 2 : Contraires

1. utile
agréable
joli
méchant

nuisible

Le hanneton est nuisible aux vergers.

2. domestique
carnassier
herbivore
énorme

sauvage

Les animaux sauvages vivent en liberté.

3. fond
bord
plage
rive

surface

Le mazout reste à la surface de la mer.

4. s'approcher
s'accrocher
se suspendre
se jeter

s'éloigner

Le bateau s'éloigne du rivage.

5. planter
récolter
semmer
jeter

arracher

J'ai arraché des pieds de vigne.

SERIE NUMERO 4

NIVEAU 1 : Synonymes

1. amusant
ennuyeux
impatient
distrait

drôle

Le numéro de ce clown est très drôle.

2. bande
équipe troupe
équipage
foule

Une troupe d'enfants envahit le jardin.

3. boutique
bureau commerce
salon
pièce

Il n'y a qu'un commerce dans ma rue.

4. bateau
barque navire
canot
récif

Ce navire peut traverser l'océan.

5. commode
utile pratique
gênant
pénible

Avec ses poches, ce sac est pratique.

NIVEAU 1 : Contraires

1. maigre
tendre gras
ferme
vieux

Ce jambon est trop gras pour être mangé.

2. attaquer
mordre défendre
regarder
arracher

Il se défend contre les voleurs.

3. maladie
souffrance santé
fièvre
frisson

Il est petit mais en bonne santé.

4. avance
arrêt retard
départ
horaire

Le train est arrivé en retard.

5. clair
brillant obscur
éclatant
éblouissant

Cette grotte est obscure.

NIVEAU 2 : Synonymes

1. rivage
part grève
quai
phare

J'ai ramassé des galets sur la grève.

2. briser
casser ravager
réparer
désoler

Après l'ouragan, la côte est ravagée.

3. dormir
réver sommeiller
bâiller
ronfler

Grand-père sommeille au cinéma.

4. courir
rouler bondir
s'élaner
culbuter

Elle bondit sur sa proie.

5. dangereux
astucieux périlleux
joyeux
imprudent

L'escalade est un sport périlleux.

6. défense
ordre munition
cartouche
vivre

Le soldat n'a plus de munitions.

NIVEAU 2 : Contraires

1. aimable
capable coupable
innocent
témoin

Il a volé, il est coupable.

2. acclamer
admirer huer
réclamer
retirer

Il s'est fait huer par la foule.

3. délivrer
emporter capturer
garder
rester

Le chasseur a capturé un tigre.

4. descendre
chuter gravir
plonger
parachuter

Nous avons gravi cette montagne.

ANNEXE 2 : Banque de données pour réaliser vos propres listes.

1. ADJECTIFS

Synonymes

Contraires

abondant	courant	rare
actif	énergique	inactif
adroit	habile	maladroit/gauche
âgé	vieux	jeune
amusant	drôle	triste
ancien	vieux	nouveau/moderne
beau	joli	laid
bienfaisant	bénéfique	malfaisant
brûlant	chaud	glacé
brutal	dur/méchant	doux
bruyant		silencieux/calme
célèbre	illustre/fameux	inconnu
clair		sombre
commode	pratique	
complet	entier	incomplet
content	satisfait	mécontent
coupable	fautif	innocent
curieux	indiscret	discret
désagréable	ennuyeux/déplaisant	agréable/plaisant
désobéissant	indiscipliné	docile/sage
différent	dissemblable	semblable/identique
domestique	apprivoisé	sauvage
doux		dur/ferme
étrange	bizarre/surprenant	
étroit	resserré	large
facile	aisé/simple	difficile
faux	erroné/inexact	juste/vrai/exact
favorable	avantageux	défavorable
fixe	immobile	mobile
franc	loyal/sincère	hypocrite/fourbe
gai	joyeux	triste

grand	vaste	petit
gros	corpulent	mince
honnête	probe	malhonnête
humble	modeste	
humide	mouillé/trempé	sec
immense	vaste/gigantesque	infime
lent		rapide
libre		prisonnier/captif
lourd	pesant	léger
magnifique	splendide/superbe	
maigre		gras
malade		sain
muet	silencieux	bavard
mûr		vert
nuisible		utile
paisible	pacifique/calme	emporté/ombrageux
paresseux	fainéant	travailleur/studieux
possible	réalisable	impossible
proche		lointain
riche	fortuné	pauvre
sot	bête/idiot/imbécile	
utile		inutile/vain

2.

VERBES

abandonner	quitter/renoncer	rester/aider
s'abriter	se protéger	s'exposer
accepter	consentir à	refuser
acclamer	applaudir	huer/siffler
additionner	ajouter	retrancher/enlever
admirer	apprécier	dédaigner
adresser	envoyer/expédier	recevoir
agiter	secouer/remuer	immobiliser
allonger	augmenter	diminuer

amener	acheminer/conduire		craindre	redouter	prendre
amuser	distraindre/divertir		donner	remettre/offrir	veiller
animer	encourager/exciter	décourager/retenir	dormir	sommeiller	rapprocher
annoncer	avertir/prévenir	cache/dissimuler	écouter	éloigner	défendre
apercevoir	découvrir/deviner		empêcher	s'assoupir	se réveiller
apparaître	sembler/paraître	disparaître	s'endormir	planter	arracher
apporter	transporter/amener		enfoncer	ôter/retirer	mettre
apprendre	étudier/s'instruire		enlever	pénétrer	sortir
s'approcher	s'avancer	s'éloigner/se reculer	entrer	expédier	recevoir
arracher	ravir/enlever		envoyer	étendre	ouvrir
arriver	réussir/parvenir	échouer	étaler	clore	décrocher/déplanter
attacher	lier/ligoter/nouer	déliier/dénouer	fermer	accrocher/planter	couler/somber
attaquer	assaillir	défendre/soutenir	fixer	surnager	descendre
attraper	prendre/saisir	lâcher	flotter	monter/grimper	déshabiller/dévêtir
avouer	reconnaître	dissimuler	graver	vêtir	répondre/répliquer
baïsser	abaïsser	remonter/relever	habiller	questionner	recevoir
bâter	construire/édifier	détruire/abattre	interroger	jeter/envoyer	salir
bercer	balancer		lancer	nettoyer	démêler
bondir	s'élancer	ouvrir	laver	mêler/brouiller	désorganiser
boucher	fermer		mêlanger	demander/organiser	récompenser
briller	resplendir/étinceler		ordonner	corriger	refroidir
briser	casser	montrer	punir	chauffer	dire
brosser	nettoyer	déplaire	réchauffer	dissimuler	
cache	dissimuler	déchausser	taire		
charmer	plaire				
chausser	enfiler	vider/creuser			
combattre	lutter	ignorer			
comblér	remplir/boucher	lever			
compter	dénombrer/calculer				
connaître	savoir				
copier	recopier/transcrire				
corriger	rectifier/châtier				
coucher					
couper	trancher/entailler				
courber	plier/ployer				

3. NOMS

aide
aliment
allure
ami
amitié
animal
année

Synonymes

appui/assistance
nourriture
aspect/forme/air
camarade/compagnon
camaraderie
bête
an

Contraïres

hostilité

appartement
 appétit
 arbuste
 arrêt
 aube
 avance
 aventure
 averse
 baguette
 balle
 bande
 banquet
 bonheur
 bruit
 cime
 clarté
 construction
 côte
 début
 défaut
 endroit
 marin
 matin
 médecin
 mensonge
 mer
 métier
 mineur
 monument
 mur
 ombre
 ouverture
 paie
 passant
 permission

logis/logement
 faim
 arbrisseau
 interruption/station
 aurore

 histoire
 pluie/ondée/grain
 badine
 ballon
 troupe
 festin/repas
 chance
 grondement/tapage
 sommet
 lumière
 bâtiment
 montée
 commencement
 itraver
 lieu/place
 matelot/navigateur

 docteur

 océan
 travail

 édifice/construction
 muraille

 salaire
 piéton
 autorisation

crépuscule
 retard

 malheur/malchance
 silence
 pied (montagne)
 obscurité
 destruction/démolition
 descente/pente
 fin
 qualité
 envers

 soir
 vérité

 majeur

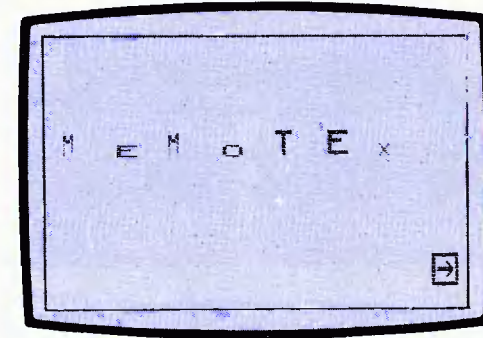
 lumière
 fermeture

 défense

MEMOTEX

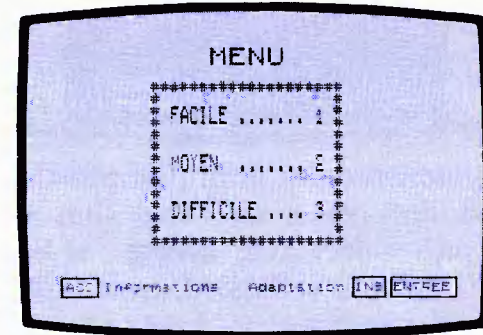
Activité pour un ou plusieurs utilisateurs.

Objectif : Développer l'attention aux formes et aux structures de l'écrit, stimuler la mémoire immédiate, favoriser l'imprégnation de la langue écrite.

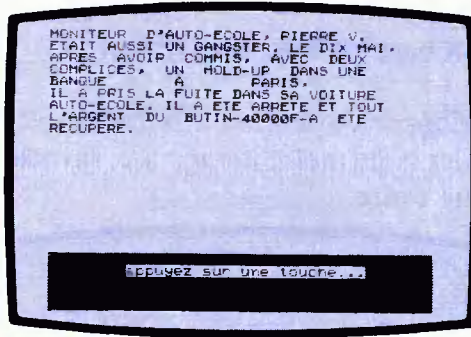


Scénario d'utilisation

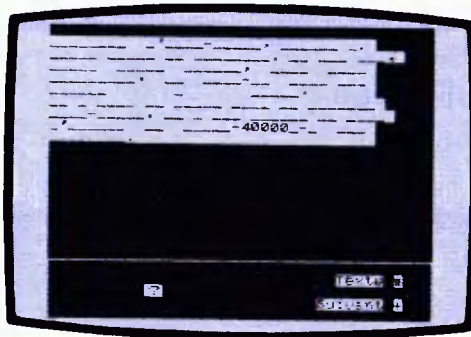
Choisissez votre niveau d'activité :



Un texte s'affiche dans la partie supérieure de l'écran :

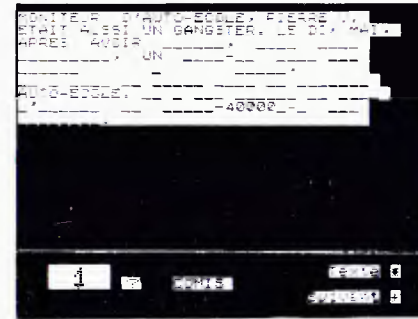


Lorsque vous appuyez sur une touche quelconque, ce texte disparaît. Ne subsistent que la ponctuation, la trace de chaque lettre et éventuellement des mots qui auraient été sélectionnés lors de la saisie du texte.

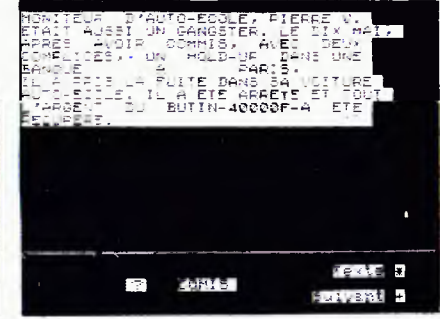


Dans la partie inférieure de l'écran, un point d'interrogation marque l'attente du premier mot dont vous vous souvenez. Tapez ce mot, puis validez avec **ENTREE** . Si le mot que vous tapez est dans le texte, il va immédiatement prendre sa place dans celui-ci, autant de fois qu'il s'y trouve.

Si le mot ne s'y trouve pas, une musique d'erreur se fait entendre, accompagnée du flash du texte. Ce flash vous permet de confronter votre mot à celui du texte. Ceci peut être utile dans le cas où votre erreur proviendrait d'une faute de frappe ou d'orthographe.



Frappe de l'erreur.



Flash du texte.

Chaque erreur est comptabilisée en bas et à gauche de l'écran. Vous disposez de 10 chances au-delà desquelles le jeu s'interrompt, laissant apparaître le texte juste.

Sur la partie inférieure droite de l'écran se trouvent indiquées deux aides possibles : Texte ***** et Suivant **+**

Si vous appuyez sur la touche *****, le texte apparaît en flash. Une aide est comptabilisée. Elle vient atténuer votre pourcentage de réussite.

Si vous appuyez sur la touche **+**, le mot (à trouver) suivant dans l'ordre du texte est affiché, mais une erreur est comptée.

- Le bilan indique : — le niveau choisi,
— le nombre d'erreurs commises,
— le nombre d'aides demandées,
— le pourcentage de réussite.



Si vous le demandez, ce bilan peut être imprimé avec votre nom et la date. Tapez **I** pour l'obtenir.

N.B. A tout moment, l'activité peut être interrompue en appuyant sur la touche **RAZ**. Seul apparaît le message « Encore Fin », en bas de l'écran. Tapez **E** pour recommencer, **F** pour arrêter.

AVERTISSEMENT concernant la version MO5 : en cas d'interruption du programme, il est nécessaire d'éteindre le MO5, puis de le rallumer et de recharger le programme MEMOTEX.

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

« Il s'agit donc d'amener les élèves (...) à cultiver un certain nombre de capacités : (...) celles d'utiliser toutes les ressources de leur attention et de leur mémoire... »

Communication et expression orale ou écrite :

*« Reconstituer ou résumer oralement un texte simple, oral ou écrit.
« Reproduction et résumé de textes entendus ou lus en vue d'une transmission ou d'une courte synthèse bien ordonnée. »*

Orthographe (activités spécifiques systématiques) :

*« Restitution écrite d'un texte mémorisé d'une dizaine de lignes.
« Reconstitution écrite — immédiate ou différée — d'un texte non appris, mais entendu ou vu. »*

Lecture :

« Il s'agit donc d'amener les élèves à parfaire la maîtrise de la lecture. »

B. Conseils pédagogiques

Les instructions officielles recommandent depuis longtemps la pratique de la reconstitution de texte. En mettant à disposition de l'enfant des textes soigneusement choisis, celui-ci peut, par imprégnation, non seulement accéder à la connaissance de la langue, mais aussi à l'expression personnelle.

Bien que les instructions officielles aient, dès le début, insisté sur l'aspect actif de l'imprégnation, le danger était grand de sombrer dans le formalisme, aussi certains pédagogues ont-ils essayé d'élargir le contenu de cette notion. Ils l'ont apparenté à la lecture silencieuse dans la mesure où, pour comprendre une phrase, il faut être capable d'en reconnaître les mots, de saisir les relations qu'ils ont entre eux, de relever des signes et des indices afin de les mémoriser et d'établir la façon dont ils se structurent entre eux.

C'est dire que la reconstitution de texte est, avant tout, une appropriation, qu'elle exclut une lecture passive ainsi que pourrait le suggérer le terme d'imprégnation. Elle suppose la compréhension, elle explicite ce qui, jusque-là, pouvait n'avoir été acquis qu'implicitement par la pratique.

Si la reconstitution s'applique à un texte, elle permet de passer d'une lecture littérale à une lecture structurée qui rend possible la découverte des principaux axes autour desquels celui-ci s'organise ; en un mot, elle apprend à lire.

En fait, cette conception de la reconstitution de texte, si elle vise à développer la pratique de la vraie lecture, n'en n'oublie pas pour autant son objet initial : l'expression de l'enfant, mais au lieu d'envisager des processus d'apprentissage successifs à la lecture puis à l'écriture, elle considère qu'ils sont étroitement liés.

Ainsi le logiciel s'attache à proposer des textes différents (instructions, descriptions, poésies, recettes, articles d'encyclopédie, etc.), afin d'habituer l'enfant à s'adapter à toutes les situations de langage. Bien entendu, la grille proposée varie en fonction de chaque texte.

Par ailleurs, comme ce logiciel privilégie la lecture et la reconstitution, les fiches d'activités sont conçues comme le prolongement écrit des textes qu'il propose, c'est-à-dire qu'elles poussent l'enfant à utiliser systématiquement les structures préalablement abordées.

C. Déroulement standard

MEMOTEX peut être utilisé seul ou par équipe. Le niveau 1 correspond à des textes de 4 ou 5 lignes, de syntaxe simple. Les autres niveaux présentent des textes de syntaxe plus difficile.

Il y a un texte par niveau.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres de fonctionnement,
- choisir votre série de données,
- entrer vos propres données.

Modifications des paramètres de fonctionnement

Effacement automatique du texte

Alors que dans la version originale, le texte reste affiché aussi longtemps que l'utilisateur le juge nécessaire, ou peut décider — en fonction de sa longueur, de sa difficulté ou du but recherché — d'un effacement automatique. Dans ce cas, l'accent est mis sur la pratique de la lecture rapide (repérage des indices essentiels).

Suppression du flash

La suppression du flash renforce l'activité de la mémoire. Le choix de cette option va donc de pair avec un objectif de travail sur l'orthographe.

Choix des séries de données

Se reporter au déroulement standard pour l'explication de cette procédure. L'Annexe 1 vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la cassette avec l'explication de leurs objectifs pédagogiques.

Entrée de vos propres données

Entrée des paragraphes

La machine vous demande le nombre de paragraphes que vous souhaitez entrer. Le nombre est limité à trois paragraphes de 250 caractères maximum. Chaque paragraphe doit être confirmé. A ce stade, une correction est possible. Celle-ci est faite en couleur verte. La totalité de la phrase est réécrite.

Pour conserver des mots à l'écran, il suffit de les entrer en caractères minuscules. De cette façon, il est possible de réaliser des grilles de textes à complé-

ter, selon les objectifs que l'on veut atteindre. Quelques suggestions sont données un peu plus loin.

Vérification

L'entrée des textes est suivie de la procédure de vérification (se reporter au déroulement standard).

Enregistrement et lecture

Les deux procédures sont décrites dans le fonctionnement général. Il n'est pas possible de « lire » un texte déjà enregistré en raison du traitement qu'il subit à l'enregistrement. On ne peut que le dupliquer.

Renouvellement des textes

On a vu que le logiciel laissait la possibilité de créer des grilles : c'est-à-dire que le formateur peut entrer un texte choisi par lui et, s'il le désire, n'en effacer que les mots sur lesquels il veut faire peser l'effort. Cela est particulièrement utile pour la création d'exercices à objectifs précis.

Orthographe

a. grammaticale

Si l'on veut, par exemple, insister sur l'accord du verbe ou de l'adjectif, on pourra, après affichage du texte complet, proposer une grille d'où seuls les verbes ou les adjectifs auront été effacés.

b. d'usage

Le même principe peut être appliqué avec un texte dont on n'effacera que les mots dont l'orthographe est à acquérir.

L'avantage de ce type d'exercices est de permettre de fixer l'attention sur une catégorie de difficultés, ce qui facilite l'apprentissage.

Par ailleurs, il est possible d'organiser des bilans périodiques en introduisant des textes portant sur des points différents (donc de définir exactement les lacunes, d'améliorer le suivi individuel des élèves).

Grammaire

a. L'effacement pourra ne porter que sur les déterminants : pour tenir compte des possibilités de la machine, on aura intérêt à n'en proposer qu'une catégorie par texte (adjectifs possessifs, démonstratifs, articles), quitte à mettre au point un exercice complémentaire dans lequel on proposera des manipulations sur les substitutions.

b. On pourra aussi supprimer uniquement les mots d'articulation : entre deux phrases ou deux groupes de même nature (conjonctions de coordination, adverbess, tels que : et, puis, ensuite, enfin, mais, par conséquent...). D'où deux possibilités de travail avec le micro-ordinateur (afin de jouer sur l'imprégnation) :

- retrouver ces mots,
- inverser le problème en ne laissant que ces mots : il faut alors reconstituer le reste du texte. Dans les deux cas, la compréhension du texte (activité de lecture) joue un rôle important.

Cette activité peut être complétée à l'écrit :

- par la création de phrases sous contrainte,
- par l'utilisation de l'un de ces mots,
- par la remise en ordre d'un texte préalablement désorganisé (un texte ne peut pas commencer par *donc*, par exemple).

c. La même démarche peut être utilisée pour l'expression des circonstances :

Exemple : Nous sortirons $\left\{ \begin{array}{l} \text{car} \\ \text{parce qu'} \end{array} \right.$ il fait beau

où l'on peut supprimer les mots de liaison, ou la suite de la phrase au choix. Comme prolongement écrit on peut :

1) imposer l'emploi de ces mots dans la création d'une phrase quelconque,
2) donner des éléments de la phrase à créer : il faut alors trouver le moyen d'exprimer une relation.

- faire beau
- faire du vent
- pleuvoir
- se promener
- rester à la maison
- les bateaux rentrent au port

Conjugaison

L'effacement peut porter sur les verbes :

- soit pour contrôler ou acquérir les formes verbales usuelles,
- soit pour insister — par imprégnation — sur l'emploi des temps (par exemple, les rapports entre passé simple et imparfait).

Comme prolongement écrit, on peut envisager la transformation des formes verbales d'un texte (du présent au passé ou l'inverse).

Vocabulaire

Acquisition

Un texte comportant des mots nouveaux (appartenant au même champ lexical, par exemple) est affiché. Ensuite, les mots nouveaux sont effacés, le joueur doit les replacer (mémoire, utilisation du contexte).

Contrôle

Le texte est directement écrit sans les mots à contrôler (et sans affichage préalable).

Prolongation à l'écrit

La liste des mots est donnée, ils sont à placer dans un texte inconnu ou peuvent servir à construire des phrases.

Lecture

Afin de développer la pratique de la lecture rapide, silencieuse et efficace, on peut :

- proposer un texte comportant des instructions, que l'on doit reconstituer intégralement ou résumer par écrit,
- choisir ce texte dans des recettes de cuisine par exemple (dans les livres destinés aux enfants ou sur les paquets de produits alimentaires. Elles sont courtes et simples),
- mémoriser plusieurs textes courts dont on demandera la synthèse par écrit.

Fiche d'activités

Il s'agit du prolongement écrit des activités préalablement effectuées avec le logiciel, qui vise à favoriser l'expression personnelle de l'enfant.

Lecture

Afin de lier la pratique de la lecture rapide et celle de la lecture réfléchie, on propose à plusieurs utilisateurs le repérage, par écrit, des principaux indices du texte (affichage préalable limité, suppression du flash). Le texte doit être ensuite restitué.

Cet exercice facilite l'apprentissage de la prise de notes, et la comparaison des textes ainsi obtenus (et à coup sûr différents !) conduit à d'utiles mises au point.

Contraction

Avec des textes plus longs, on peut aboutir à la contraction qui fait appel aux mêmes techniques que la reconstitution : repérage des indices logiques (structure) et lexicaux (porteurs de sens).

Résumé

Des textes donnant des instructions (règles de jeux, modes d'emploi, etc.) peuvent être utilisés pour la création des résumés.

Synthèse

Plusieurs textes portant sur un même thème : par exemple, la description littéraire et la description scientifique d'un animal pourront mener à un exercice de synthèse écrite.

L'un des textes du logiciel est découpé (étiquettes) et ses différents constituants donnés en désordre ; dans ce cas, la reconstitution obtenue ne sera pas obligatoirement conforme à l'original, plusieurs possibilités de construction pouvant exister, par exemple avec les compléments circonstanciels (c'est cela que l'on mettra alors en évidence).

Création

A partir de textes comme des recettes de cuisine, des modes d'emploi, des faits divers, on peut, après reconstitution, demander à l'enfant de créer ses propres textes en s'appuyant sur la structure.

En imposant des contraintes diverses, la même possibilité existe. Par exemple :

- obligation d'employer des locutions introduisant des compléments circonstanciels (voir Renouveau des textes, grammaire b),
- utilisation libre de mots nouveaux dont la liste a été préalablement donnée

ANNEXE 1 : Reproduction intégrale des séries enregistrées sur la cassette.

SERIE NUMERO 1

(Les lettres apparaissent en capitales sur l'écran.)

NIVEAU 1 : Description

Le bouc a des poils longs et secs qu'une raie partage sur le dos. Il est moins fier de sa barbe que de sa taille, parce que la chèvre aussi porte une barbe sous le menton. Quand il passe, les uns se bouchent le nez, les autres aiment ce goût-là.

Jules Renard, *Histoires naturelles*, L'Ami de poche (Casterman).

NIVEAU 2 : Poésie

Libellule

demoiselle légère

au vol immobile

demoiselle légère

au vol supersonique

demoiselle légère

peste, effarouchée

demoiselle court-vêtue

d'un lambeau de soleil

demoiselle qui fuit

la bise de septembre

quelle grâce inquiète

te hante, libellule ?

Louis Dubost, *Poésie 1*, Librairie Saint-Germain-des-Prés.

NIVEAU 3 : Fait divers

Moniteur d'auto-école, Pierre V. était aussi un gangster. Le 10 mai, après avoir commis, avec deux complices, un hold-up dans une banque à Paris, il a pris la fuite dans sa voiture auto-école. Il a été arrêté et tout l'argent du butin — 40 000 F — a été récupéré.

SERIE NUMERO 2

NIVEAU 1 : Description poétique

Il y a des maisons qui ont toujours l'air de vouloir s'envoler. On les a posées là, un peu de travers, au coin de la route, avec leurs fenêtres et leurs portes, et leur petite cheminée qui souffle de toutes ses forces une fumée de toutes les couleurs, grise, bleue, blanche.

Hoy, *La Maison qui s'envole*, Folio junior.

NIVEAU 2 : Observation scientifique

La pomme de terre porte des petits points que l'on appelle des yeux : ces yeux sont des bourgeons. Au printemps, ils vont pousser et donner les tiges qui formeront le nouveau plant de pomme de terre.

Dis pourquoi ?, Encyclopédie de la jeunesse, Hachette.

NIVEAU 3 : Recette

Poulet au sel

Allumez le four. Versez deux grosses pincées de gros sel dans le fond de la cocotte. Posez le poulet dessus. Versez autour du poulet six tasses de gros sel, et sur le poulet quatre tasses de gros sel. Mettez le couvercle sur la cocotte et laissez au four une heure et demie.

Michel Oliver, *La cuisine est un jeu d'enfants*, Plon.

SERIE NUMERO 3 : Textes plus longs et de syntaxe plus complexe.

(Les mots en minuscules sont conservés tels à l'écran.)

Texte 1

IL y AVAIT une FOIS un PETIT GARÇON du NOM de PASCAL. IL n'AVAIT ni FRERE ni SOEUR et ETAIT TRISTE d'ETRE SEUL à la MAISON. Un JOUR, il AVAIT RAMENE un CHAT PERDU et AUSSI, PLUS TARD, un JEUNE CHIEN ABANDONNE. Mais sa MAMAN TROUVAIT QUE ces BETES SALISSAIENT TROP.

Et PASCAL se RETROUVAIT TOUJOURS SEUL AU MILIEU des PARQUETS BIEN CIREs de l'APPARTEMENT de sa MAMAN.

Texte 2

or un MATIN sur le CHEMIN de l'ECOLE, IL APERÇUT, ACCROCHE à un BEC de GAZ, un BEAU BALLON ROUGE. PASCAL POSA sa SERVIETTE par TERRE, MONTA au REVERBERE, DECROCHA le BALLON et COURUT avec LUI JUSQU'A SA STATION D'AUTOBUS. mais le RECEVEUR CONNAISSAIT le REGLEMENT : « ON NE DOIT PAS LAISSER MONTER ni les CHIENS ni les GROS COLIS, ni les BALLONS à GAZ. » le RECEVEUR TIRA DONC la SONNETTE et l'AUTOBUS PARTIT sans LUI.

Texte 3

quand PASCAL ARRIVA à l'ECOLE, la PORTE ETAIT FERMEE. ARRIVER EN RETARD et avec un BALLON, on n'AVAIT JAMAIS VU ÇA. PASCAL ETAIT TRES ENNUYE.

mais il EUT l'IDEE de CONFIER le BALLON au CONCIERGE qui BALAYAIT la COUR. et, comme c'ETAIT la PREMIERE FOIS qu'IL ARRIVAIT en RETARD, IL ne FUT PAS PUNI.

à la SORTIE DE l'ECOLE, la PLUIE TOMBAIT. PASCAL DEVAIT RENTRER à PIED et il ne VOULAIT pas MOUILLER son BALLON. il DEMANDA à un VIEUX MONSIEUR LA PERMISSION de s'ABRITER sous son PARAPLUIE.

SERIE NUMERO 4

Texte 1

LE DIMANCHE ET LE JEUDI ETAIENT NOS JOURS DE CONGE. NOUS AVIONS ASSEZ DE LOISIR POUR RESTER LONGTEMPS DANS LES CAMPAGNES SITUEES AUX ENVIRONS DE VENDOME.

LE MANOIR DE ROCHAMBEAU ETAIT L'OBJET DE LA PLUS CELEBRE DE NOS EXCURSIONS, PEUT-ETRE A CAUSE DE SON ELOIGNEMENT. RAREMENT LES PETITS FAISAIENT UNE COURSE SI FATIGANTE.

Texte 2

JE SAVAIS QUE NOUS ETIONS VENUS LA POUR UNE CHOSE QUI S'APPELAIT LA MER, MAIS JE NE L'AVAIS PAS ENCORE VUE ET J'ETAIS ENCORE DANS UNE EXTREME IMPATIENCE DE LA CONNAÎTRE.

APRES LE DINER DONC, A LA TOMBEE DE LA NUIT, JE M'ECHAPPAI SEUL DEHORS. L'AIR VIF, APRES, SENTAIT JE NE SAIS QUOI D'INCONNU. ET UN BRUIT SINGULIER, A LA FOIS FAIBLE ET IMMENSE, SE FAISAIT DERRIERE LES PETITES MONTAGNES DE SABLE AUXQUELLES LE SENTIER CONDUISAIT.

Texte 3

LA DISPARITION DES FAUCONS ET DES BUSARDS QUI CHASSENT LE JOUR EST LIEE AU FAIT QU'ON LEUR ATTRIBUE LE PILLAGE DES BASSES-COURS ET LA DESTRUCTION DU GIBIER. LES NOCTURNES COMME LES HIBOUX ET LES CHOUETTES SONT VICTIMES DE SUPERSTITIONS ENCORE TENACES DANS NOS CAMPAGNES.

IL FAUT RECONNAITRE QU'EN PERIODE DE REPRODUCTION CES OISEAUX RISQUENT DE S'ATTAQUER A CERTAINS ANIMAUX TELS QUE LES POUSSINS, MAIS CELA RESTE ACCIDENTEL.

ANNEXE 2 : Banque de données pour la saisie de vos propres textes.

1. *Emploi du passé simple dans le récit*

J'appris assez vite à lire : je sus bientôt mon alphabet par cœur, j'épelai, je connus les syllabes, les mots. Je sus bientôt lire couramment, et j'en étais tout fier...

Charles Péguy, *Œuvres*, Gallimard.

2. *multiples oppositions*

Blond et frisé, avec sa figure ronde et ses joues toutes rouges, ses grands yeux bleus, Zozo ressemblait à un ange, mais c'était, en fait, un vrai diable !

Astrid Lindgren, *Zozo la tornade*, Livre de Poche Jeunesse.

3. *Construction figée*

Il y a des sources qui jaillissent des rochers.

Il y en a qu'on voit sourdre sous les glaciers.

Il y en a de si bleues qu'elles ont l'air plus profondes.

André Gide, *Les Nourritures terrestres*.

4. *Concordance des temps dans le récit*

Il était une fois un pauvre meunier qui avait trois fils. Quand il mourut, il leur laissa pour tout bien son moulin, son âne et son chat. L'aîné eut le moulin, et le deuxième l'âne. Le plus jeune n'obtint que le chat.

Charles Perrault, *Le Chat botté*, Les Albums roses.

5. *Observation scientifique*

Les moustaches du chat lui permettent de sentir les obstacles et les prises.

Vincent Laudel, *Le Livre de mon chat*.

6. *Observation quotidienne*

Mon chat ne mange pas les souris ; il n'aime pas ça. Il n'en attrape que pour jouer avec. Quand il a bien joué, il lui fait grâce de la vie, et il va rêver ailleurs, l'innocent, assis dans la boucle de sa queue, la tête bien fermée comme un poing.

J. Ménard, *Histoires naturelles*.

7. *Récit*

Un roi avait trois filles. Elles partirent se promener dans un jardin. Un dragon les enleva. Le roi appela à l'aide. Trois jeunes gens se présentèrent. Ils libérèrent les jeunes filles après trois combats et les épousèrent.

W. Propp, *Morphologie du conte*.

8. Description

C'était un matin d'octobre. Les pruniers étaient nus, les pommiers étaient jaunes, les feuilles de noyers tombaient. L'air était humide et tiède. Des ondes de vent couraient par intervalles. L'été venait de finir et l'automne naissait.

L. Pergaud, *La Guerre des boutons*.

9. Description

C'est une petite demeure de pêcheurs, aux murs d'argile, au toit de chaume empanaché d'iris bleus. Un jardin large comme un mouchoir, où poussent des oignons, quelques choux, du persil, du cerfeuil, se carre devant la porte. Une haie le clôt le long du chemin.

G. de Maupassant, *Le Retour*.

10. Récit

Nous rencontrâmes un de ces bateaux à roues qui viennent du Nord, nous y prîmes place, nous descendîmes le Mississipi et arrivâmes à la ferme de l'Arkansas. Il nous fallut quatre jours pour sortir du haut fleuve.

D'après M. Twain, *Une aventure de Tom Sawyer détective*.

11. Portrait

Passepartout était un brave garçon de physionomie aimable, aux lèvres un peu saillantes, toujours prêtes à goûter ou à caresser, un être doux et serviable, avec une de ces bonnes têtes rondes que l'on aime à voir sur les épaules d'un ami.

D'après J. Verne, *Le Tour du monde en 80 jours*.

12. Définitions

Charbon : combustible solide, noir, d'origine végétale. (Petit Robert)

Le charbon provient de plantes, d'arbres, de fougères géantes qui poussaient il y a très longtemps. Ces végétaux ont pourri, ils se sont décomposés, collés, ont durci et formé le charbon.

(D'après *Dis pourquoi ?*, Encyclopédie Jeunesse Hachette.)

13. Recette

Risotto : faire légèrement dorer au beurre un oignon finement coupé. Ajouter 200 grammes de riz et remuer le tout ensemble. Mouiller avec 1/2 litre de bouillon. Rectifier l'assaisonnement. Laisser cuire à feu doux 20 mn.

14. La poésie

Recette

Prenez un toit de vieilles tuiles
un peu avant midi.

Placez tout à côté
un tilleul déjà grand
remué par le vent.

Mettez au-dessus d'eux
un ciel bleu, lavé
par des nuages blancs

Laissez-les faire,
regardez-les.

E. Guilleric, *Avec*, Gallimard.

15. Mode d'emploi

Avant de brancher l'appareil électrique, vérifiez que les deux interrupteurs sont en position « marche ». Vous n'avez plus alors qu'à brancher la sorbetière et à la placer bien à plat dans le freezer de votre réfrigérateur.

La sorbetière est munie d'un dispositif d'arrêt automatique qui arrête le moteur lorsque les deux pales sont relevées.

Quelques conseils utiles aux parents, à l'enseignant, au formateur

Utilisez le logiciel comme un « élève ».

Cela vous permettra d'en apprécier les possibilités et les limites afin de mieux préparer son utilisation.

Lisez tout ou partie de la notice correspondante.

Chaque notice comporte :

- Le « scénario d'utilisation » : les copies d'écran montrent assez bien le genre d'activités proposées.
- Le « contexte pédagogique » du logiciel : on précise ici les objectifs du logiciel, la manière dont il se place par rapport à l'apprentissage de notions voisines ou par rapport à d'autres types d'activités.
- Des « possibilités d'adaptation » : les modifications que vous apporterez doivent vous permettre d'adapter le logiciel à votre élève ou à votre classe.
- Une partie « renouvellement des textes » : elle vous propose des suggestions pour créer vos propres textes.
- Une partie « fiche d'activités » : elle vous permet soit de préparer le travail sur ordinateur, soit de le prolonger. Les activités sur ordinateur s'insèrent ainsi comme élément complémentaire d'un processus éducatif.

Vous pourrez par exemple :

- **choisir les textes en fonction des intérêts** de l'élève ou de la classe à un moment précis (un même logiciel peut être utilisé à plusieurs mois d'intervalle avec des données différentes modifiant le niveau ou l'objectif du logiciel),
- **changer le niveau du logiciel** (des données différentes permettent d'utiliser le même logiciel avec des « élèves » d'âge ou de maturité différents),
- **changer parfois l'objectif** même du logiciel,
- **prévoir plusieurs séries de données** (l'élève pourra alors, en les utilisant successivement, franchir les étapes que vous aurez organisées pour lui).

Comment adapter le logiciel ?

Lorsque la *page menu* est affichée, frappez sur les touches : **INS** **ENTREE**

Suivez alors les indications affichées.

La « page » suivante s'affiche sur votre écran :

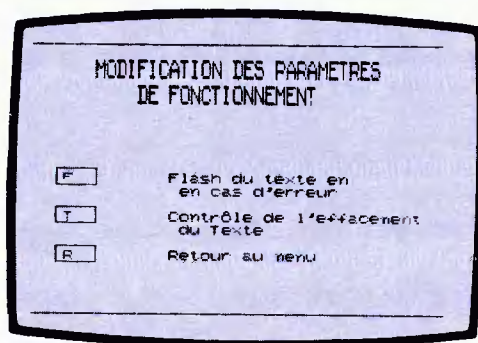


(Appuyez sur la première lettre **M**, **C** ou **E**, de chaque procédure.)

Modifier les paramètres

Le terme « *paramètre* » désigne des valeurs numériques dont le changement modifie le déroulement du programme. On ne peut pas tout modifier mais on peut agir sur certaines caractéristiques qui varient selon les logiciels :

- la vitesse de déroulement,
- la vitesse d'affichage,
- le contrôle de l'effacement,
- le choix au hasard d'énoncés.
- etc.



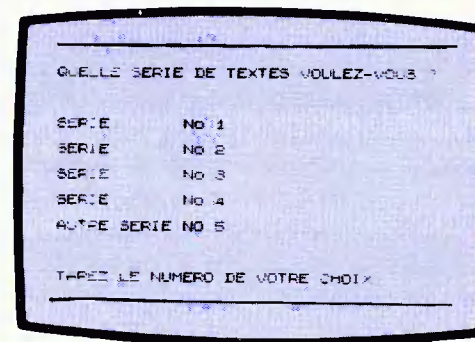
Il est important de savoir que ces modifications partielles orientent l'activité vers des objectifs différents de ceux prévus par l'activité initiale. Cela contribue à étendre les occasions d'utilisation du logiciel.

Pour chacun des logiciels, 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.

Choisir votre série de données

Les « *données* » sont les mots, les phrases, les textes qui « alimentent » le logiciel. Rien n'est plus important, pour un pédagogue, que de pouvoir faire travailler les enfants sur des énoncés étroitement en relation avec leur contexte de vie et en rapport avec les autres activités de la classe ou du cours.

Le logiciel Nathan propose, sauf cas particulier, quatre séries de données.



Série n° 1

Cette série étant chargée automatiquement lors du lancement du programme, il y a immédiatement retour au menu. L'activité peut commencer.

Séries n° 2, 3, 4

Après avoir choisi le numéro de votre série, le message suivant s'affiche : « Assurez-vous que la touche lecture du LEP est bien enfoncée, frappez sur une touche quelconque du clavier. »

La touche frappée, un deuxième message apparaît : « Chargement de séries de mots, veuillez patienter. »

Le chargement effectué, il y a retour au menu.

Cas où la série choisie est déjà passée sur la bande.

Si vous choisissez la série 2, alors qu'elle a été passée sur la bande, le message suivant apparaît :

« Accès impossible à la liste choisie. Veuillez rembobiner la cassette Nathan jusqu'au début de la première série qui sera chargée automatiquement AVANT votre choix. »

Autre série, 5

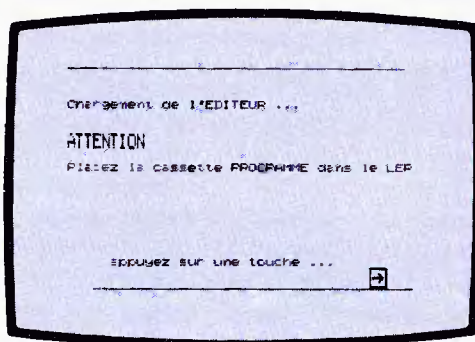
Le choix 5 signifie que vous souhaitez faire fonctionner votre programme avec des données enregistrées par vous. Le message suivant apparaît :

« Attention : vous devez mettre dans le LEP la cassette contenant les listes de mots avec lesquelles vous voulez travailler. Positionnez la bande magnétique juste avant le fichier à charger. Vérifier que la touche lecture du LEP est bien enfoncée. Tapez sur une touche quelconque du clavier. »

A ce moment-là, le chargement de vos séries de mots s'effectue, puis il y retour au menu.

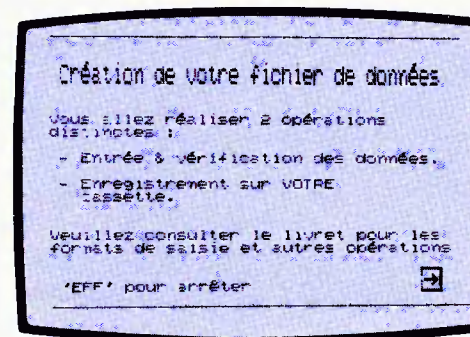
Entrer vos propres textes

Lorsque vous appelez cette procédure, que se passe-t-il ? Votre lecteur de cassettes se met automatiquement en marche (si la touche « marche avant » est enclenchée) et va changer le deuxième programme de la cassette, appelé ÉDITEUR.

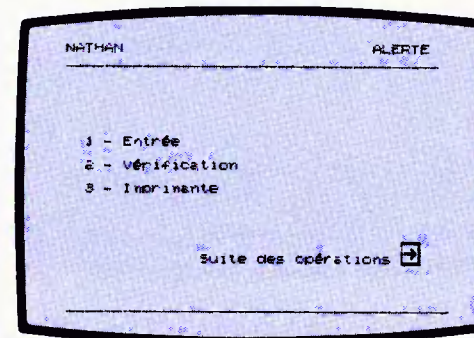


Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

La page suivante s'affiche :



A chaque apparition de la flèche en bas et à droite, vous obtiendrez le menu correspondant à chacune de ces deux opérations principales. Si vous appuyez, la première fois, voici ce qui s'affichera :



Mais si vous appuyez, une deuxième fois, sur n'importe quelle touche, vous passerez au menu détaillé à la page suivante.

1. Entrée

« Entrée » signifie que vous allez taper les mots, les phrases ou les textes que vous souhaitez voir exploités par le programme. Laissez-vous guider par le programme pendant cette opération. Toutefois, n'omettez pas de vous référer à la rubrique « Possibilités d'adaptation » de chaque logiciel.

Important : il n'est pas possible d'interrompre la saisie. Évitez d'appuyer sur **RAZ** pendant l'opération, cette touche effacera l'écran au lieu d'interrompre la procédure. (En cas de fausse manœuvre, frappez **ENTREE**, le message suivant réapparaîtra et l'entrée des données pourra se poursuivre.)

Modifications : au cours de cette saisie, des corrections sont possibles.

Le message suivant apparaît : Confirmez-vous (**O** / **N**) ?

Si vous tapez **O** pour OUI, il y a passage à l'opération suivante.

Si vous tapez **N** pour NON, un nouveau message guide votre correction.

2. Vérification

Les erreurs, fautes de frappe et d'orthographe, étant normales, l'entrée des mots peut être suivie d'une vérification avant l'enregistrement. Le menu proposé s'affiche dès que vous tapez 2 :

VERIFICATION :

M pour revenir au menu
niveau... Phrase...

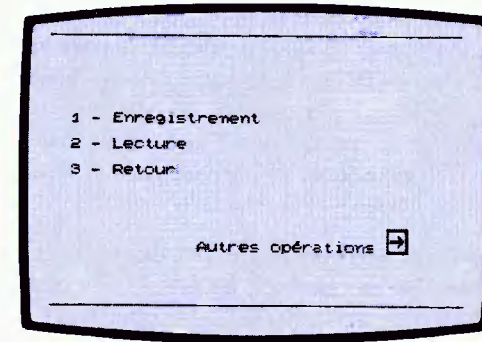
Le mot (ou la phrase) choisi s'affiche et la procédure de modification vue plus haut débute.

La frappe de **M** renvoie au menu en cours.

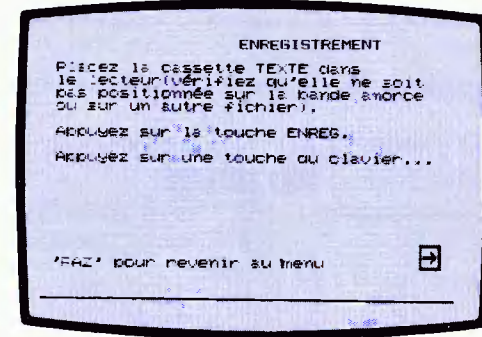
3. Imprimante

Un fichier en mémoire peut être imprimé. Tapez **I**. Le logiciel vous demande si votre imprimante est branchée. Si c'est le cas, appuyez sur une touche, la totalité du fichier est imprimée sur 40 colonnes. Toutefois, si le fichier n'est pas en mémoire, il y a retour automatique au menu. Vous devrez alors effectuer soit une saisie, soit une lecture du fichier déjà existant.

Si vous tapez sur n'importe quelle touche alphabétique, vous passez à la procédure suivante :



1. Enregistrement



A partir du moment où cette dernière action a été déclenchée, le lecteur-enregistreur de cassettes se met automatiquement en marche.

A la fin de l'enregistrement, le message : Y a-t-il eu un incident (**O** / **N**) ? permet un deuxième enregistrement si la réponse est OUI.

2. Lecture

L'enregistrement ayant été fait, il est généralement possible de lire un fichier, soit pour le modifier soit pour en effectuer une copie sur une autre cassette. Il suffit de positionner la bande un peu avant le début du fichier et de deman-

der sa lecture en appuyant sur une touche. La magnéto-cassette démarre et la lecture des données s'effectue. Il suffira ensuite de retourner à la procédure de vérification pour voir s'afficher les données de ce fichier. A ce stade, des modifications sont possibles. Un deuxième enregistrement vous permettra de réaliser une duplication de ce fichier. Cette procédure peut vous éviter d'avoir à retaper un fichier tout entier : il vous suffira de remplacer certaines phrases Nathan par les vôtres.

Après la procédure d'enregistrement de vos données, il est nécessaire de recharger le programme proprement dit au début de la cassette. Pour cela, il suffit de la rebobiner et de recharger le programme (cf. Comment utiliser le logiciel Nathan).

Si vous tapez **3** vous mettez fin au programme d'édition.

Comment adapter les programmes de français ? résumé :

- Si vous voulez travailler immédiatement après votre adaptation :
 - à la page menu, frappez **INS** **ENTREE**
 - choisissez votre adaptation : **M** Modification des paramètres
C Choix d'une nouvelle série
 - tapez **R** pour Retourner à l'activité.
- Si vous voulez enregistrer de nouvelles données :
 - à la page menu, frappez **INS** **ENTREE**
 - tapez **E** pour Entrez vos propres données
 - suivez les instructions données à l'écran pour le chargement de l'ÉDITEUR
 - laissez-vous guider par l'ÉDITEUR pour réaliser votre enregistrement sur votre cassette.