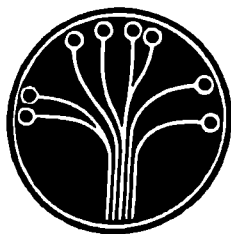


**Ministère de l'Éducation Nationale  
Mission aux Technologies Nouvelles  
Atelier "Informatique Pour Tous"**

---

# **CONJUGAISON**



**CEDIC-NATHAN**

# 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

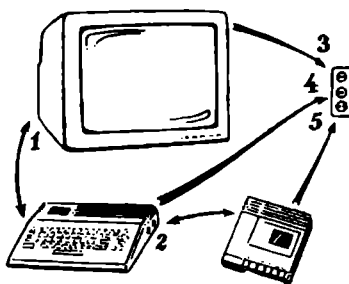
---

## 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

---

Appuyez :

**II** **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

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

**L U A U I N I I I** charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur.

**U U N I N I I I** 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.

#### Résumé des commandes :

- Pour charger le logiciel de la cassette dans votre micro-ordinateur, frappez :  
**R U N** " **ENTREE**
- Pour donner une réponse, frappez *votre 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**

**T07**

**M05**

---

# Français

## Conjugaison

Jamil Brahim, Michel Bussac, Serge Fdida,  
Patrick Gehant, Olivier Rozenkranc

---

**cedic/nathan**

# Conjugaison

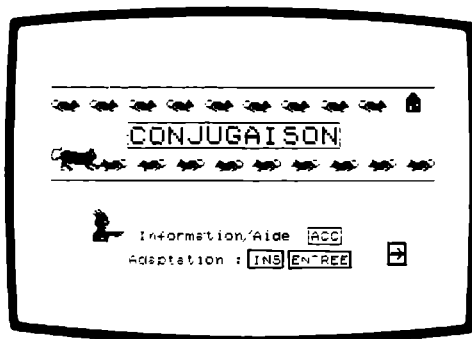
Activité pour un utilisateur

**Objectif :** Entraînement à la conjugaison.



## Scénario d'utilisation

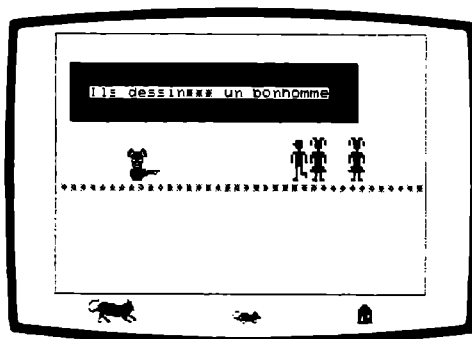
— Après l'affichage de la première page, un menu vous propose :



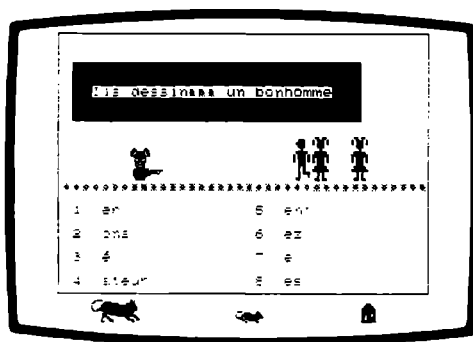


- Tapez une touche quelconque pour aller au jeu.
- Tapez **ACC** pour la documentation.

Une phrase s'affiche dans un cadre en haut de l'écran.  
 Le verbe, ou sa terminaison, est masqué.  
 Un dessin représente celui qui dit la phrase.  
 Parfois un autre dessin représente le sujet de la phrase.



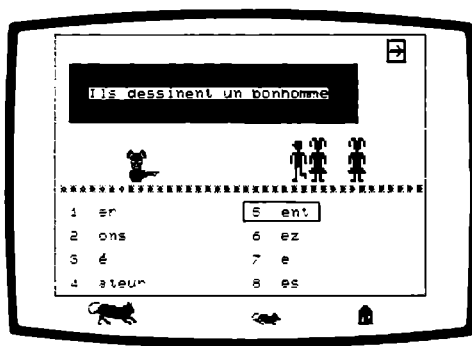
- En bas de l'écran, huit propositions pour compléter la phrase sont affichées.
- Sur la dernière ligne, un dessin représente un chat, une souris, une maison.



- Choisissez, parmi les propositions numérotées, celle qui vous paraît convenir.
- Tapez son numéro ou pointez sa ligne avec le crayon optique.

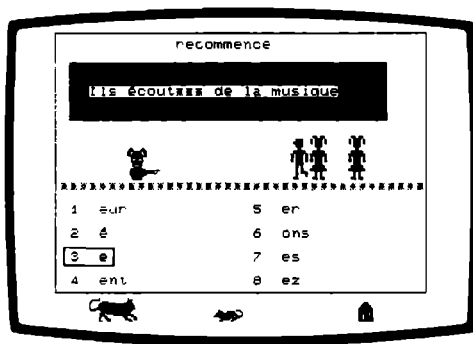
*Si c'est juste :*

- Un bruitage de réussite se fait entendre.
- La souris s'approche de sa maison.
- La couleur du cadre change et la phrase entière s'y affiche.
- Vous êtes invité à tourner la page.



*Si c'est faux :*

- Un bruitage d'échec se fait entendre.
- La souris s'approche du chat.
- Le message "RECOMMENCE" s'affiche un instant, en rouge en haut de l'écran.
- La couleur du cadre de la phrase change.
- La même page reste affichée pour un nouvel essai.

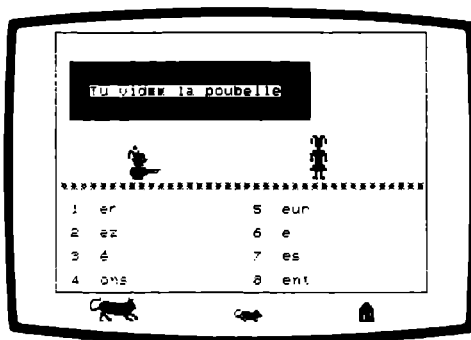


Dans tous les cas, la solution essayée reste repérable grâce à sa couleur de fond.

### Observation des dessins

Il y a deux sortes de dessins :

- ceux qui représentent celui qui dit la phrase ;
- ceux qui représentent le sujet.



Les dessins aident à comprendre le sens de la phrase.

## Aide

A tout moment de l'activité, vous pouvez

■ Redemander la règle du jeu en appuyant sur la touche **ACC**. Ensuite vous retournerez à la page où vous avez abandonné le jeu.

■ Demander une aide pour l'activité en appuyant sur la touche **EFF**. Une page conjugaison apparaît. Le verbe choisi est entièrement conjugué au temps voulu. On revient à la page que l'on avait quittée.



Le nombre d'appels à l'aide n'est pas limité. Trois appels à l'aide sont comptés comme une question sans réponse.

Chaque série compte vingt phrases.

L'activité se termine et la page bilan apparaît :

- si la souris atteint sa maison (dans ce cas, le pourcentage de réussite sera plus grand que 50);
- si la souris atteint le chat (dans ce cas, le pourcentage de réussite sera plus petit que 50);

— si vous décidez d'arrêter : pour arrêter l'activité, appuyez sur la touche **RAZ**.

A la fin de l'activité, une page bilan s'affiche.

## Le bilan

Le bilan vous indique :

- le nombre d'essais,
- le nombre de succès,
- le nombre d'aides demandées,
- le pourcentage de réussite (s'il est supérieur à 60, le message "BRAVO" apparaît).



Si vous souhaitez l'imprimer, tapez **■**, puis indiquez votre nom et la date. L'impression suit automatiquement.

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

## Contexte pédagogique

### A. Instructions officielles

C.E. : « *Si la pratique d'exercices systématiques de répétition de formes verbales (orales et écrites) d'un même verbe aux différentes personnes d'un même temps n'est pas à exclure, surtout en deuxième année, on accordera la plus grande importance à d'autres types d'exercices, tout aussi profitables et moins fastidieux (...).* »

*« Elles imposent, en première année du Cycle Élémentaire, l'étude d'un verbe en -er type chanter et des verbes avoir, être et aller à l'indicatif présent, futur, passé composé. Pour la deuxième année, il faut ajouter à ces verbes un verbe du type finir, les verbes venir, faire, voir, et prendre ; ainsi que les temps indicatif imparfait, impératif présent, le participe présent et le participe passé.*

*« Elles rappellent en outre que la deuxième année du Cycle Élémentaire amorcera plus nettement en tous les domaines les orientations qui seront celles du Cycle Moyen. »*

### B. Conseils pédagogiques

Le logiciel CONJUGAISON tient largement compte des recommandations rappelées ci-dessus.

Cependant, il n'aborde pas l'impératif présent ni le participe (bien que des connaissances relatives au participe passé soient mises en œuvre dès les fichiers n° 3, où l'on devra utiliser des verbes au passé composé, et n° 4, où apparaîtront des verbes au plus-que-parfait).

Par ailleurs, le caractère progressif de l'apprentissage est, dans ce logiciel, davantage lié au temps de la conjugaison qu'au type du verbe.

L'objectif de l'activité est multiple :

■ **Entraînement à la distribution des formes verbales** : l'utilisateur aura le choix entre toutes les formes du verbe conjugué à un temps donné ainsi qu'entre des formes phonétiquement voisines mais fantaisistes. Une seule réponse est possible.

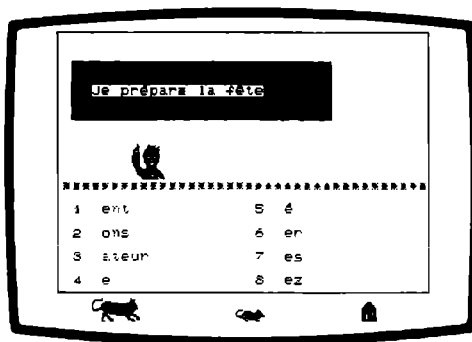
Les réponses sélectionnées sont mises en évidence à l'écran et restent visibles aussi longtemps que l'utilisateur n'aura pas tourné la page. La bonne réponse prendra place dans la phrase et restera également affichée dans les mêmes conditions.

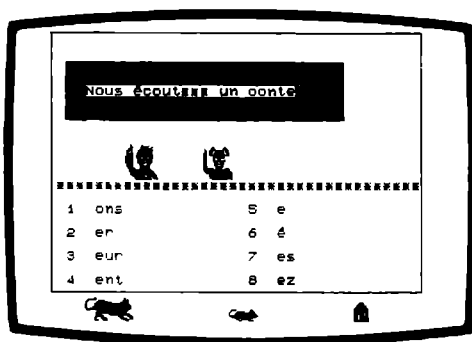
■ **Reconnaissance du verbe conjugué dans la phrase** : le verbe est un des éléments primordiaux donnant « du sens » à la phrase.

Son repérage ne peut s'effectuer par simple référence à une litanie verbale pré-acquise (je chante, tu chantes, il chante, nous...) mais bien en fonction du contexte.

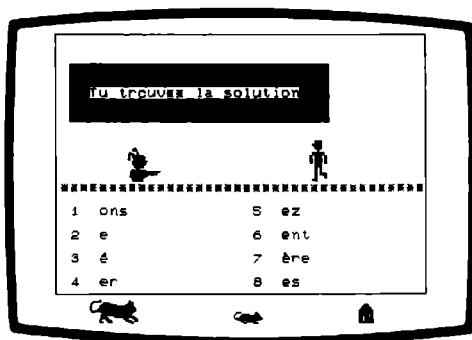
■ **Précision de la notion de sujet** : les illustrations accompagnant les phrases de CONJUGAISON désignent toujours clairement le sujet et le dissocient du locuteur de la phrase chaque fois qu'il en est besoin.

— Aux *premières personnes du singulier et du pluriel*, locuteur et sujet sont confondus, le genre du sujet fait l'objet d'un tirage aléatoire.

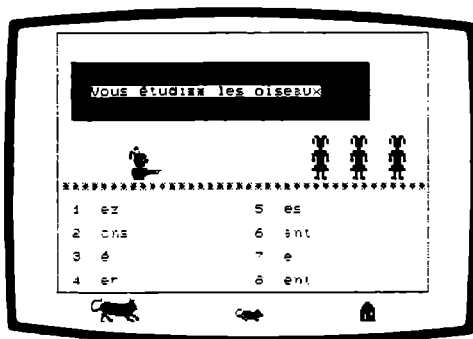




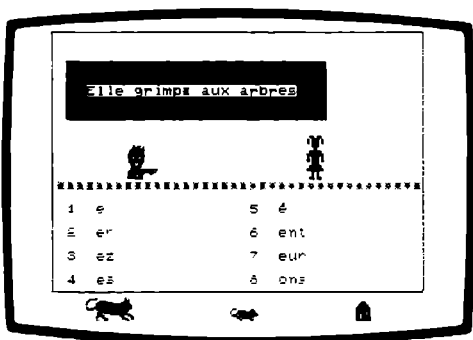
— A la *deuxième personne du singulier*, le locuteur désigne le sujet et le prend pour interlocuteur. Le nombre et le genre du (ou des) locuteur(s) font l'objet d'un tirage aléatoire ainsi que le genre du sujet. A la *deuxième personne du pluriel*, le groupe d'individus sujet peut comporter deux ou trois éléments, aléatoirement garçons ou filles. (Le pluriel de courtoisie se trouve, de fait, exclu.)







— Les troisièmes personnes du singulier et du pluriel sont régies de la même manière, à ceci près que l'interlocuteur n'est pas le sujet désigné mais l'utilisateur lui-même.



— Enfin, le pronom personnel « on » sera toujours pris dans son acception la plus courante de synonyme de « nous » : « On va se baigner », et non pas comme un pronom strictement indéfini : « On m'a pris ma pomme ».

■ **Mémorisation de la conjugaison** : cet objectif n'ayant pas lieu d'être poursuivi s'il a déjà été atteint par ailleurs, ce n'est que dans le cas contraire que l'utilisateur sera tenté d'appuyer sur la touche **EFF**, pour demander une

aide, et accédera ainsi au tableau présentant la conjugaison complète du verbe choisi au temps voulu. Il aura alors tout loisir de lire et de relire le tableau, mais devra en mémoriser au moins la ligne utile avant de revenir à la page activité.

Nous ne saurions trop insister sur le fait que cet appel à l'aide, s'il révèle une lacune dans les connaissances et se trouve comptabilisé comme tel dans le bilan final, ne doit pas être interprété par l'utilisateur comme une preuve d'échec mais comme une démarche utile vers la prise de connaissance.

### **C. Déroulement standard**

Le logiciel CONJUGAISON doit être considéré comme un outil d'entraînement et de renforcement des acquis. Il peut éventuellement être utilisé à des fins de contrôle.

Il est préférable de prévoir une utilisation individuelle; le temps de réponse n'étant pas limité, l'utilisateur travaillera à son rythme.

Si l'utilisateur n'interrompt par l'activité ; il devra répondre à un minimum de cinq questions (cas où les réponses seraient toutes justes ou toutes fausses).

Il n'y a pas de maximum : si les réponses justes et les réponses fausses alternent régulièrement, la souris errera entre le chat et la maison. Dans ce cas, les mêmes phrases seront nécessairement proposées plusieurs fois.

Grâce à la touche **RAZ**, l'utilisateur peut interrompre l'activité au moment où il le désire.

La page bilan est calculée en fonction du nombre d'essais ayant réellement été tentés au cours de l'activité. Trois appels à l'aide ou rappels de la règle du jeu, consécutifs ou non, seront comptés comme un essai infructueux.

## **Possibilités d'adaptation**

Vous pouvez :

- modifier un paramètre de fonctionnement
- choisir votre série de phrases
- entrer vos propres phrases

### **■ *Modification d'un paramètre de fonctionnement***

Cette modification concerne le nombre d'essais autorisés pour chaque phrase et n'est enregistrée que pour la durée d'un seul exercice.

Le fait de ne permettre qu'un essai par phrase n'interdit pas l'appel à la touche EFF mais en réduit les opportunités.

Le fait de permettre trois essais par phrases peut, dans certaines situations, favoriser inutilement les attitudes d'hésitation et de tâtonnement.

En tout état de cause, il vous appartient de faire le choix le plus judicieux en fonction de l'objectif poursuivi. A défaut de choix, le nombre d'essais est fixé à deux par phrase.

### **■ *Choix des séries de phrases***

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.

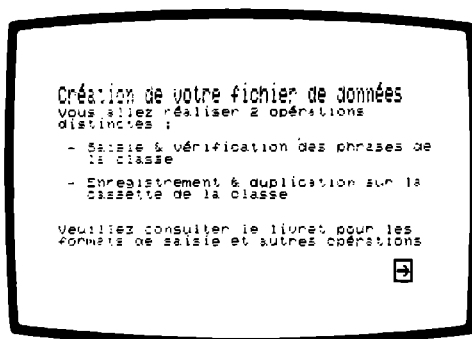
### **■ *Entrée de vos propres phrases***

Le programme CONJUGAISON peut gérer jusqu'à vingt phrases composées de trente caractères et les analyses correspondant à chacune de ces phrases.

Créer une série de données signifie saisir ces phrases et en permettre l'analyse.

— *Modalités générales*

Après le temps nécessaire au chargement de l'ÉDITEUR, un écran vous propose :



L'option 1 vous permet de créer vos propres séries.

Pour chaque série (vingt phrases au maximum), vous devrez :

- saisir les phrases,
- saisir les éléments d'analyse,
- confirmer ou corriger.

Ces trois opérations sont guidées et n'offrent pas de difficultés particulières.

— *Saisie des phrases*

Une phrase ne peut excéder trente caractères (espaces, accents et signes de ponctuation compris). Le programme d'édition "force" automatiquement le passage en "minuscules". Il vous appartient de veiller aux majuscules éventuellement nécessaires et à l'accentuation (se reporter à la notice du constructeur de l'appareil).

La saisie de la phrase est validée par la touche **ENTREE**. Avant validation, il est évidemment possible d'opérer directement toutes les corrections utiles.

### — Saisie des éléments d'analyse

Une série de questions vous est proposée concernant la conjugaison du verbe et les terminaisons proposées à l'utilisateur. Vous devrez porter une attention toute particulière à :

- la déclaration du *radical* : le radical du verbe est ici considéré comme *absolument invariable* et suivant immédiatement, dans le tableau de conjugaison, le pronom sujet. Si une de ces conditions ne pouvait être remplie, tapez directement **ENTREE**.
- la liste des terminaisons proposées : dans le cas où il n'y aurait pas de radical déclaré, il faudra entendre par « terminaison » le verbe dans son entier, éventuellement les pronoms personnels ou l'adverbe l'accompagnant, et tenir compte de cette particularité dans la déclaration de l'infinitif.

*Exemple* : phrase : « Nous y allons » pas de radical, conjugaison : « j'y vais, tu y vas... » infinitif : « y aller », masquage à partir de l'adverbe « y ».

Chaque ligne de la liste des terminaisons doit recevoir une réponse afin de permettre le bon déroulement de l'activité et la réponse aux appels à l'autre.

- la position du masquage : la partie de phrase qui sera masquée vous est rappelée. A l'aide des flèches de déplacement du curseur, positionnez l'étoile sur la première de ses lettres.

### — Confirmation ou correction

L'ensemble des informations saisies vous est proposé avant le passage à la phrase suivante. Appelez éventuellement le numéro de la partie à corriger. Attention : le fait de corriger la phrase elle-même oblige dans tous les cas à reconsidérer la position du masquage.

A l'issue de l'entrée d'une série de phrases, le retour au menu vous permet, grâce à l'option 2 - *vérification*, de relire chaque phrase et les éléments d'analyse et d'en modifier ce que vous désirez avant de procéder à un nouvel enregistrement.

Cette même option vous permet de lire et de modifier dans les mêmes conditions une autre série déjà enregistrée (voir la partie « Quelques conseils aux parents et aux enseignants » page 55).

## Renouvellement des textes

Le programme CONJUGAISON et son Éditeur peuvent traiter la plupart des phrases que vous proposerez.

Chacun peut concevoir des séries de phrases correspondant à sa propre pratique et aux objectifs poursuivis : phrases extraites d'une lecture suivie, d'un journal de classe, d'une rédaction individuelle ou collective... étude de temps autres que ceux déjà prévus (futur antérieur, passé antérieur, temps du conditionnel et du subjonctif).

Vous devrez toutefois veiller à éviter :

- les formes impersonnelles (« il pleut ») ;
- l'impératif (« va à l'école ») ;
- les sujets autres que des personnes (« le camion roule ») ;
- les sujets de la troisième personne du pluriel qui seraient exclusivement masculins (« Jacques et son père se promènent ») ou expressément mixtes (« Arthur et Paulette dansent »).

Par ailleurs, dans les phrases comportant un temps composé, il serait souhaitable de ne pas séparer l'auxiliaire du participe passé : « Il a beaucoup progressé » sera exclu. Ceci a pour effet de réserver la forme négative ou/et interrogative à des phrases comportant un temps simple.

Enfin, pour des raisons liées à la gestion du graphisme par le programme, le pronom sujet *on* devra être équivalent à *nous et non pas strictement indéfini* : « *on a gagné* » et non pas : « *on me regarde* ».

## Fiche d'activités

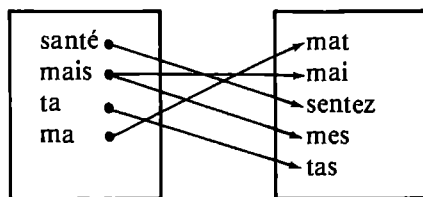
La conception du logiciel CONJUGAISON, ses quatre séries de phrases et ses possibilités d'adaptation le rendent utilisable à plusieurs moments de l'année, au Cours Élémentaire ou plus tard. Il pourra notamment être mis en œuvre :

- à la suite de l'étude de verbes d'un même type à des temps différents ;
- à la suite de l'étude d'un même temps pour plusieurs types de verbes ;
- en renfort de l'apprentissage de la notion de sujet et surtout des différents cas de pronom sujet.

Il nous paraît utile d'insister pour attirer l'attention de l'utilisateur sur le sens du graphisme : qui parle ? de qui parle-t-on ? à qui s'adresse-t-on ? combien sont-ils ?

Voici quelques suggestions d'activités qui vous permettront de préparer ou de prolonger l'utilisation de CONJUGAISON .

**Exercice 1** — Reconnaître des mots dont la prononciation est semblable et la graphie différente : relier



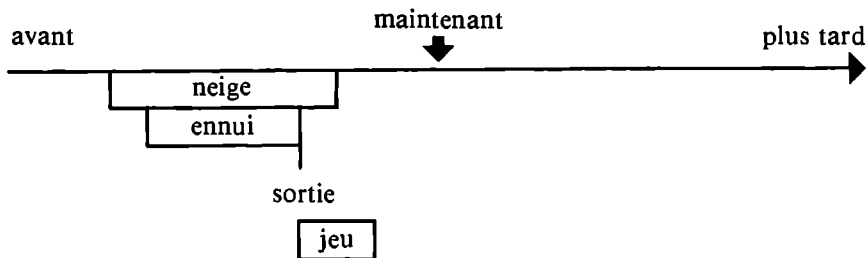
**Exercice 2** — Classifier des mots présentant un phonème donné avec les graphèmes distincts.



partons, soulever, nez, melon, cassé, rond...

**Exercice 3** — Situer les verbes d'une phrase (écrite ou orale) sur un axe représentant le temps :

« Il neigeait, je m'ennuyais, je suis sorti et j'ai joué avec ma luge. »



**Exercice 4** — Faire répéter à la première personne du singulier par un enfant une phrase qui lui est adressée à la deuxième personne du singulier : « Tu travailles » → « Je travaille »

Même exercice pour un groupe (deuxième et première personnes du pluriel).

**Exercice 5** — Faire remplacer le nom sujet par un pronom : « Les enfants travaillent, que font les enfants ? » → « Ils travaillent ».

**Exercice 6** — Faire remplacer le pronom sujet par des noms possibles : « Il va à l'école » → « L'élève va à l'école », « Mon ami... », « Lucien... ».

**Exercice 7** — Ordonner des actions dans le temps : la journée, les saisons...

*Exemple :*

il s'habille, il prend son petit déjeuner, il se lève, il va à l'école...

**Exercice 8** — Confection d'un gâteau et rappel ordonné des étapes nécessaires.



**Exercice 9** — Pratiquer des jeux de rôles à deux ou trois personnages et un récitant qui décrit ou commande l'action au fur et à mesure.

**Exercice 10** — Commenter des images à l'aide d'un seul verbe employé à l'infinitif.

*Exemples :*

1. L'image représente des enfants jouant : « jouer »,
2. L'image représente une famille à table : « manger ».

**Exercice 11** — Poser des questions impliquant des réponses à l'infinitif : « A quoi sert... ? ».

**Exercice 12** — Poser des questions impliquant des réponses au gérondif : « Comment fait-on... ».

**Exercice 13** — Faire correspondre un nom à un verbe : écriture → écrire, habillage → habiller, rangement → ranger.

## **ANNEXE 1**

### **Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur la cassette.**

#### **Série numéro 1**

Présent de l'indicatif. Verbe du 1<sup>er</sup> groupe (y compris quelques irréguliers comme « manger »). Pronom sujet.

Je regarde un livre d'images.  
Nous écoutons un conte.  
Ils dessinent un bonhomme.  
Elles jouent à la balle.  
Je parle de mes vacances.  
Tu aimes la conjugaison.  
Il taille son crayon.  
Vous fermez la porte.  
Ils comptent des billes.  
Je prépare la fête.  
Tu trouves la solution.  
Il tape tout le monde.  
Nous partageons notre goûter.  
Elles sautent à la corde.  
Elle grimpe aux arbres.  
On s'amuse comme des fous.  
Tu traverses la rue.  
Tu vides la poubelle.  
On débarrasse la table.

## **Série numéro 2**

Temps présent, futur et imparfait. Verbes du 1<sup>er</sup> groupe et verbes usuels (lire, dire, attendre, vouloir, tenir...). Pas de formes « difficiles » ou peu employées (« ils faisaient » et non « vous faisiez »). Tournures les plus courantes (« on passera vous voir » et non « nous passerons... »). Pronom sujet.

Il lit un livre intéressant.  
Tu nettoies le tableau.  
Vous allez à l'école.  
Elle écrit une histoire.  
On fait du sport.  
Elles attendent leurs amis.  
Nous courons très vite.  
Elles mettent leurs manteaux.  
Je veux du chocolat.  
Tu dis des bêtises.  
J'essuyais la vaisselle.  
Nous voyagerons en train.  
Je tiens mon chien en laisse.  
Nous rencontrons le facteur.  
Tu diras bonjour aux amis.  
Je range ma chambre.  
On passera vous voir.  
Ils faisaient un exercice.  
Elles seront contentes.  
Vous avez des bons copains.

### Série numéro 3

Temps présent, futur, imparfait, passé composé. Davantage de verbes des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> groupes. Quelques formes négatives ou pronominales. Quelques noms sujets.

Il a ouvert la fenêtre.  
Ils se sont levés tôt.  
Vous apprenez à lire.  
Ils construisent une cabane.  
On dansait dans la rue.  
Elles croient au Père Noël.  
Je dormais.  
Tu collectionnais les timbres.  
Patrick caressait le chat.  
Les enfants boivent du lait.  
Julie choisira un gâteau.  
Elles rentrent chez elles.  
Je voulais aller au cirque.  
Sophie ressemblait à sa sœur.  
Tu détestais les chatouilles.  
Tu iras peut-être au cinéma.  
Nous ferons la cuisine.  
Nous avons été malades.  
J'arroserai les fleurs.  
Nous n'irons plus au bois.

#### Série numéro 4

Présent, futur, imparfait, passé composé, plus-que-parfait. Pas d'exclusion systématique des verbes réputés difficiles s'ils sont usuels (s'asseoir). Noms et pronoms sujets.

Nous avons pris le train.  
Vous aviez perdu la partie.  
Ils s'asseyaient en rond.  
Je cousais des boutons.  
Elles ont franchi la frontière.  
Tu soigneras ton rhume.  
Je crains les piqûres.  
Elle a vu la mer.  
Tu conduiras le groupe.  
J'ai vécu de folles aventures.  
On avait mis des masques.  
Elles avaient cueilli des roses.  
Nos héros reviendront-ils ?  
Antoine sait-il ses leçons ?  
Quel âge avez-vous ?  
Pierre avait disparu.  
Lucie et Chloé avaient gagné.  
On avait perdu nos clés.  
Quand sortirons-nous ?  
Elles étaient allées loin.

## **ANNEXE 2**

### **Banque de données pour réaliser vos propres listes**

voici quatre nouvelles séries de phrases possibles à utiliser.

#### **Série numéro 1**

Elle mange de la tarte.  
Nous aimions le cours de danse.  
Je chante toute la journée.  
Tu racontes des histoires.  
Vous discutez trop.  
Ils attachent leurs lacets.  
Tu dances très bien.  
Nous parlons trop fort.  
Vous jouez tranquillement.  
Ils gênent toute la classe.  
Tu caches quelque chose.  
Je regarde devant moi.  
Je lève la main.  
Il étonne ses amis.  
Nous posons pour la photo.  
Tu cherches la réponse.  
Il admire ma coiffure  
Elles arrivent à temps.  
On pense aux vacances.  
Elle porte une robe.

#### **Série numéro 2**

Il a attaché son chien.  
J'ai ciré mes chaussures.  
Elles ont posé leur cartable.  
Tu as dépensé tes sous.  
Ils ont trouvé un raccourci.  
Hier, il pleuvait.  
Vous trouverez le trésor.  
Lundi, nous chanterons.  
Tu as mangé trop vite.  
Ils sont rentrés ensemble.  
Tu pensais à moi.  
Il parlait aux oiseaux.  
Vous baisserez le son.  
On est arrivé hier.  
Tu finiras le premier.  
Vous laverez la vaisselle.  
J'ai acheté un jouet.  
Il a cassé un verre.  
Tu marchais trop vite.  
Je téléphonais à Denis.  
Il rêvait de gâteaux.

### Série numéro 3

Lucie attend depuis une heure.  
Je décore mes cahiers.  
Maman fleurit la maison.  
Elles vendent des fleurs.  
Tous les enfants rient.  
Mon frère met le couvert.  
Ils sont insupportables.  
Il apprend à compter.  
Je dis la vérité.  
Je prends le train.  
Mes amis reviennent.  
Nous sommes très gentils.  
Sophie part en vacances.  
Nous avons un jardin.  
Vous préparez une surprise.  
Tu fais des crêpes.  
Vous comprenez tout.  
Nous allons à la plage.  
Vous êtes amusants.  
On sort à quatre heures.

### Série numéro 4

Ils ont marché sur la lune.  
Nous partirons lundi.  
Vous avez reçu ma lettre.  
Elle a préparé le thé.  
Vous avez pris vos crayons.  
Ils ont été surpris.  
Tu auras trop chaud.  
Lucie a choisi un livre.  
Pierre a pris froid.  
Voulez-vous du fromage ?  
Saurons-nous répondre ?  
Sophie a éteint la radio.  
Il sortira ce soir.  
J'ai compris la leçon.  
Nous avons lu un poème.  
Ils applaudiront le spectacle.  
Tu écoutais le chanteur.  
Vous aviez fini le dessert.  
Je peindrai mon dessin.  
Hier matin, vous couriez.

# 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 :

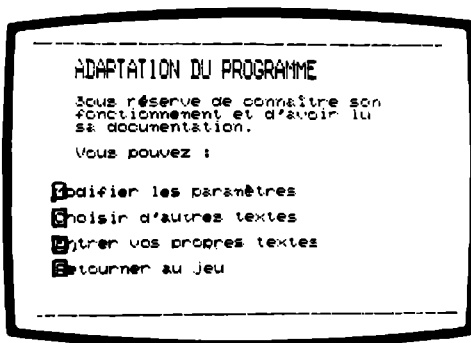
- **choisir les textes en fonction des intérêts** de l'élève ou de la classe à un moment précis (un même logiciel peut être utilisé à plusieurs mois d'intervalle avec des données différentes modifiant le niveau ou l'objectif du logiciel),
- **changer le niveau du logiciel** (des données différentes permettent 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 :

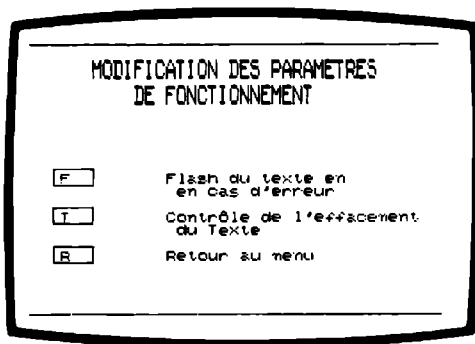


(Appuyez sur la première lettre M, C ou E, de chaque procédure.)

## 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.

```

  _____
  QUELLE SERIE DE TEXTES VOULEZ-VOUS ?

  SERIE      No 1
  SERIE      No 2
  SERIE      No 3
  SERIE      No 4
  AUTRE SERIE NO 5

  TAPÉZ LE NUMERO DE VOTRE CHOIX
  _____

```

### 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*

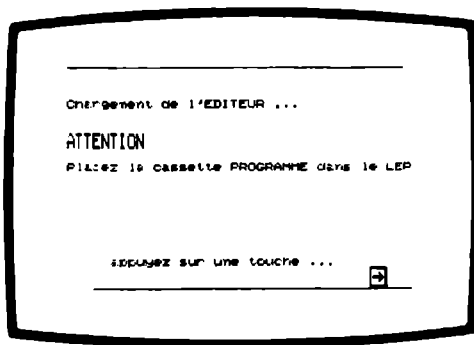
Le choix 5 signifie que vous souhaitez faire fonctionner votre programme avec des données enregistrées par vous. Le message suivant apparaît :

« 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 a retour au menu.

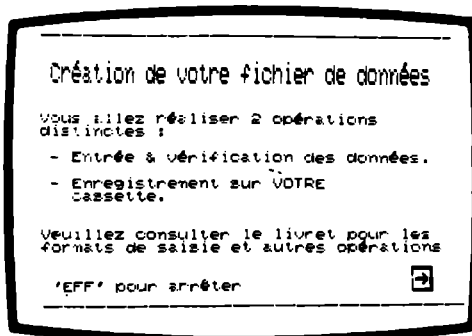
### **Entrer vos propres textes**

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.

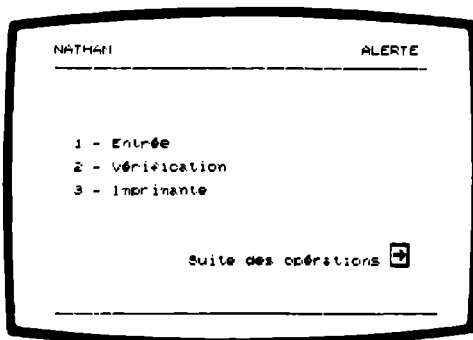


Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

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...

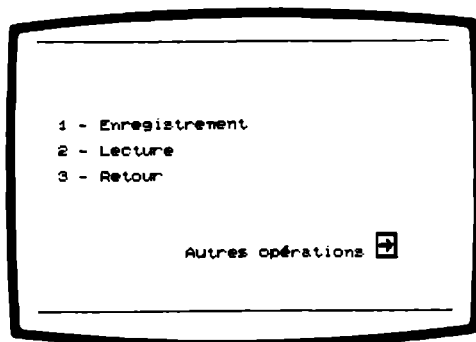
Le mot (ou la phrase) choisi s'affiche et la procédure de modification vue plus haut débute.

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

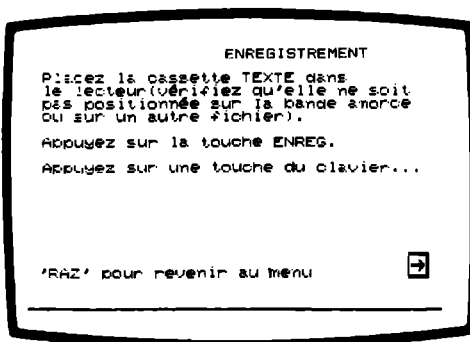
## 3. Imprimante

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 devez 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 rembobiner et de recharger le programme (cf. Comment utiliser le logiciel Nathan).

Si vous tapez **3** vous mettez l'in 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.



