

ANGLAIS DÉBUTANT

Cette gamme de logiciels est centrée sur les difficultés classiques des élèves du premier cycle. Les activités ont été conçues et testées par des professeurs. L'ordinateur analyse avec précision les erreurs commises et guide l'élève pas à pas.

Cinq logiciels paramétrables :

- **VOCABULAIRE** : acquisition et révision du lexique de base (2 logiciels).
- **FORME INTERROGATIVE** : manipulation avec analyse de réponse.
- **FORMULATION** : apprentissage des questions avec les mots en wh...
- **FORME NÉGATIVE** : formulation de phrases avec analyse de réponse.

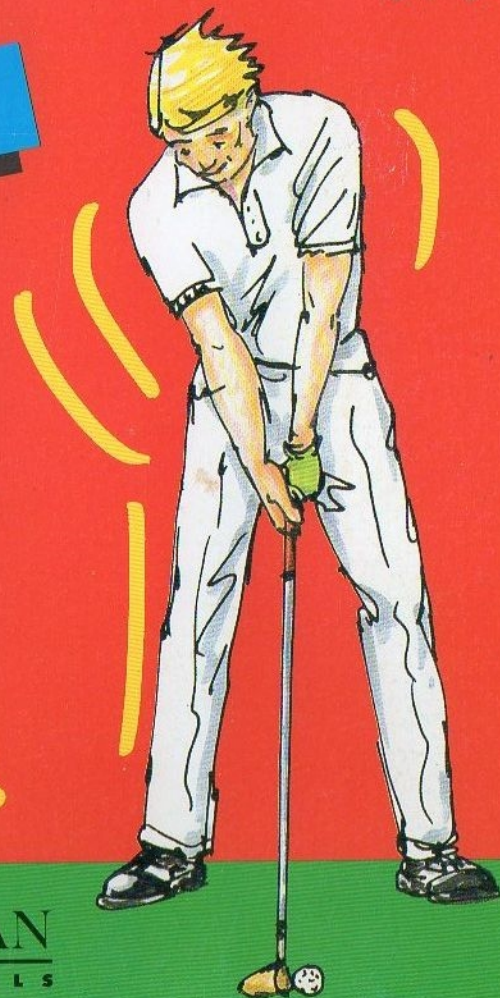
Didier WIOT

design graphique GRAPHIS

ANGLAIS

6^e/5^e

DÉBUTANT



 **NATHAN**
LOGICIELS

ANGLAIS DÉBUTANT

Didier Wiot
Xavier Cador

SOMMAIRE

Présentation	4
Comment utiliser le logiciel	
Lancement de la disquette	5
Correspondance des touches	6
Choix d'un logiciel	6
Déroulement standard d'un logiciel	6
Adaptation standard d'un logiciel	7
THE RIGHT WORD	
Scénario d'activité	9
Comment jouer	9
Le bilan	10
Possibilités d'adaptation	11
Renouvellement des données	11
Les opérations sur les fichiers	12
Contexte pédagogique	16
INTER	
Scénario d'activité	17
Le jeu	17
Liste des fautes détectées	18
Les aides	19
Le bilan	19
Possibilités d'adaptation	20
Contexte pédagogique	20
ASK	
Scénario d'activité	22
Le jeu	22
Liste des fautes détectées	23
Les aides	24
Le bilan	24
Possibilités d'adaptation	25
Contexte pédagogique	25

NEGATIVE SENTENCES

Scénario d'activité	28
Les aides	29
Le bilan	30
Possibilités d'adaptation	20
Contexte pédagogique	30

Editions NATHAN LOGICIELS,
3-5 Av. Galliéni - 94257 GENTILLY
Tél. : (1) 47 40 66 66
© Cedic-vif 1988

Toute reproduction, même partielle et par tout procédé, actuels ou à venir,
de cette publication est interdite.
Elle constituerait une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957
sur la protection des droits d'auteur.

PRÉSENTATION

Anglais DÉBUTANT s'adresse aux élèves de sixième et cinquième, mais il peut être utilisé en quatrième et en troisième.

Le but de ce didacticiel est d'aider à résoudre les difficultés que posent au francophone, les structures de la langue anglaise.

La méthode est celle d'un suivi très précis des exercices de grammaire. Chaque erreur est signalée au fur et à mesure afin d'inciter l'élève à se reporter à la leçon de grammaire intégrée. Les résultats sont mesurés après chaque activité, ainsi l'élève est poussé à améliorer son bilan.

Le livret pédagogique vous familiarise avec le mode d'emploi commun à tous les produits de la Collection Anglais Collège. Vous trouverez ensuite un scénario d'activité permettant de mettre en œuvre chaque logiciel. Enfin, la lecture du *Contexte pédagogique* vous permettra d'utiliser toutes les potentialités de ce didacticiel.

COMMENT UTILISER LE LOGICIEL

Sur AMSTRAD

- Allumez l'ordinateur.
- Placez la disquette dans le lecteur.
- Tapez RUN "DEPART" puis validez en appuyant sur RETURN.

Sur PC et compatibles (disque souple)

- Placez une disquette système DOS Version 2. ou ultérieure dans le lecteur A.
- Allumez l'ordinateur ou réinitialisez le système en appuyant simultanément sur les touches CTRL-ALT-DEL.
- Placez la disquette "DÉBUTANT" dans le lecteur B ou dans le lecteur A.
- Tapez DEPART.

Sur PC et compatibles, version une disquette 3"1/2 (disque dur)

- Vous devez créer un directory.
- Placez-vous sur le C : C>MD\DEB
- Placez la disquette N° 1 dans le lecteur A et tapez C>copy A: *.* C:\DEB

■ Pour démarrer :

si vous n'êtes pas encore sous le directory, tapez C>cd\DEB puis RETURN
Vous vous trouvez maintenant sous le directory de DEB, tapez DEPART

Sur PC et compatibles, version deux disquettes 5"1/4 (disque dur)

- Vous devez créer un directory.
- Placez-vous sur le C : C>MD\DEB
- Placez la disquette N° 1 dans le lecteur A et tapez C>copy A: *.* C:\DEB
- Placez la disquette N° 2 dans le lecteur A et tapez C>copy A: *.* C:\DEB

■ Pour démarrer :

si vous n'êtes pas encore sous le directory, tapez C>cd\DEB puis RETURN
Vous vous trouvez maintenant sous le directory de DEB, tapez DEPART

Sur ATARI

- Placez la disquette N° 1 dans le lecteur.
- Allumez l'ordinateur.

Le titre du logiciel apparaît suivi du MENU GÉNÉRAL.

Correspondance des touches

Attention !

Cette documentation a été rédigée en fonction du matériel AMSTRAD. Vous trouverez ci-dessous une table de correspondance des touches pour PC et ATARI. Sur ATARI il suffira de cliquer à l'aide de la souris sur ce que vous désirez obtenir.

	Information	Interruption	Adaptation
Sur PC	F1	ESC	F2
Sur AMSTRAD	TAB	ESC	DEL-ENTER
Sur ATARI	cliquez	cliquez	cliquez

Choix d'un logiciel

Pour utiliser l'un des logiciels affichés dans le rectangle du menu, sélectionnez-le à l'aide des touches ↓ et ↑ (sur AMSTRAD et PC) puis validez, sur ATARI il suffit de cliquer sur le nom du logiciel.

Déroulement standard d'un logiciel

Lorsque la page MENU est affichée, choisissez votre activité en suivant l'indication donnée à l'écran.

L'activité

Répondez aux questions soit en frappant sur une seule touche, soit en frappant successivement sur plusieurs touches puis validez, soit en cliquant sur certains endroits de l'écran.

En tapant sur ESC, vous obtiendrez le bilan et ceci à tout moment de l'activité.

Le bilan

Lorsque la page bilan est affichée, vous pouvez recommencer l'activité ou vous arrêter. Sélectionnez «Encore» ou «Fin» avec les touches, puis validez. Vous pouvez imprimer vos résultats en sélectionnant «imprimante», si celle-ci est connectée.

Adaptation standard d'un logiciel

Lorsque la page menu est affichée, frappez sur DEL puis ENTER, le menu «adaptation du programme s'affiche». Déplacez le curseur sur votre choix et validez.

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 suppression du bruitage,
- le contrôle de l'effacement,
- le choix d'énoncés pris au hasard,
- le nombre d'essais,
- la musique, etc.

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 d'autres textes

Les données sont les mots, les phrases, les textes qui «alimentent» le logiciel. Il vous est proposé, sauf cas particuliers, six séries de données. Sur l'écran apparaissent les noms des fichiers à votre disposition (au minimum les séries Nathan livrées avec le programme).

Positionnez le curseur sur le fichier voulu puis validez. Le fichier est chargé en mémoire et vous revenez à l'activité.

Entrer vos propres données (programme Éditeur)

Cette possibilité n'est offerte qu'avec le logiciel THE RIGHT WORD. Reportez-vous à la rubrique correspondant au logiciel.

THE RIGHT WORD

Objectif : reconnaître le vocabulaire appris et acquérir de nouveaux mots par un travail lexical à partir de définitions.

Scénario de l'activité

Lorsque le titre du logiciel apparaît, tapez sur une touche au clavier.

Après quelques instants d'attente, vous obtenez le menu du jeu qui vous permet :

- de commencer l'exercice en tapant ENTER,
- de visionner les informations concernant le fonctionnement de l'exercice en tapant TAB,
- d'accéder au menu qui regroupe les possibilités d'adaptation du logiciel. Appuyez successivement sur les touches DEL et ENTER.

Comment jouer ?

Dans le cadre, en haut de l'écran, s'inscrivent des mots ou une phrase qui constituent une définition.

Sur la coque et les voiles du bateau se trouvent des mots. Ils forment les emplacements des trous susceptibles d'être faits par le canon (symbolisé par une croix) pour couler le voilier. Car il s'agit de mettre le curseur sur le mot qui correspond à la définition.

Le décompte des 20 secondes en haut d'écran représente le délai imparti pour répondre.

Plusieurs cas de figure vous attendent :

- vous pointez sur le bon mot, qui s'efface alors du bateau. Une définition apparaît tandis que le score augmente d'un point.

- vous vous trompez : le message «Try again» s'affiche en rouge, et le décompte continue. Si votre deuxième essai reste infructueux, vous pouvez lire : «Missed !», et le mot que vous auriez dû pointer clignote.

- vous n'avez encore rien répondu au bout de neuf secondes : les mots « Pick a word » vous rappellent à l'ordre.

- « Too late ! » : il est trop tard pour soumettre une réponse ; la solution vous est donnée.

L'exercice est terminé lorsque toutes les définitions ont été proposées, quel que soit votre score. Mais le bateau ne coule qu'au bout de onze mots trouvés. Le bilan succède à l'exercice.

Le bilan

Il vous donne :

- le nombre de bonnes réponses,
- le nombre d'erreurs,
- le pourcentage de réussite.

Il précise si l'exercice n'est pas fini et affiche la liste des mots non sus.

Vous pouvez rejouer, en sélectionnant « Encore », imprimer ces résultats en choisissant « imprimante », ou sortir du programme par « Fin ». Faites votre choix à l'aide des flèches de direction, puis validez.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir d'autres textes,
- entrer vos propres données.

Modification des paramètres

- Musique : cette option vous permet de supprimer les bruitages qui apparaissent durant le jeu.

- Temps de réflexion : il vous est possible d'allonger ou de raccourcir le temps de réponse : 10, 20 ou 30 secondes.

- Nombre d'essais : le nombre d'essais est normalement de 2, mais vous pouvez passer en mode test, en limitant ce chiffre à un. Il est également possible d'avoir trois essais : mode entraînement.

Choix d'autres textes

Sélectionnez le texte de votre choix à l'aide des flèches de direction, puis validez.

Renouvellement des données

L'accès à l'Éditeur peut se faire de deux façons :

1. A partir du menu principal de la disquette en sélectionnant l'Éditeur du logiciel «The Right Word».
2. A partir du logiciel, dans le menu Adaptation, en positionnant le curseur sur la rubrique *Entrer vos propres données* et en validant.

Si vous appuyez sur une touche, le programme Éditeur se charge à la place du logiciel.

Dans les deux cas, vous obtenez l'écran «Mode d'emploi».

- Positionnez votre curseur sur la rubrique «Mode d'emploi» et validez. Un texte explicatif vous présente les principales opérations que vous pouvez effectuer sur les fichiers de données.

- Appuyez sur une touche pour «tourner les pages» de cette notice intégrée à votre Éditeur. Vous arrivez sur une page intitulée : «Opérations sur les fichiers».

Les opérations sur les fichiers

Qu'est-ce qu'un fichier ?

Un fichier de données contient les mots, les phrases, les textes et les questions qui sont exploités par le logiciel. Quatre fichiers vous sont livrés avec le produit. Pour chaque produit, vous pouvez en créer seize supplémentaires sur la même disquette.

Le menu qui apparaît décrit les procédures à suivre pour gérer vos fichiers (colonne de gauche) et pour les créer et les éditer (colonne de droite).

La touche TAB permet d'obtenir le rappel des commandes de choix des différentes options :

- soit en tapant la première lettre de l'option,
- soit en déplaçant le curseur, à l'aide des flèches de direction, pour le positionner sur l'option choisie et en validant.

Gestion des fichiers

La première série de commande (colonne de gauche) vous permet d'effectuer des opérations sur les fichiers, indépendamment de leur contenu.

Elles seront particulièrement utiles pour tenir à jour votre disquette.

• Lecture

Lire un fichier consiste à l'ouvrir et à ramener son contenu dans la mémoire de l'ordinateur.

Le choix du fichier se fait directement à l'aide du curseur. Il suffit de placer celui-ci sur le fichier et de valider.

• Enregistrement

Cette option vous permet d'enregistrer sur la disquette le fichier que vous venez de lire, de créer ou de modifier, et qui se trouve donc actuellement en mémoire. Deux possibilités sont offertes :

- Remplacement d'un fichier existant : il suffit de placer le curseur sur le nom du fichier à remplacer et de valider. Sous l'ancien nom, sont enregistrées les nouvelles données. On vous demande alors une confirmation.
- Création d'un nouveau fichier : il suffit d'appuyer sur * «pour pouvoir écrire» dans la fenêtre le nom du fichier (huit lettres au maximum). Validez par COPY.

• Destruction

Cette option vous permet de détruire les fichiers de votre choix. Placez le curseur sur le nom du fichier et validez. Un message vous demande de confirmer votre choix.

• Répertoire

Vous pouvez consulter rapidement le catalogue des fichiers attachés à une application. Vous devez appuyer sur la touche ESC pour revenir au menu des modifications.

Création et édition de vos fichiers

Trois commandes sont à votre disposition : Création, Modification, Impression.

• Création

Cette option vous permet de taper les textes, les phrases et les questions que vous souhaitez voir exploiter par le programme. La façon dont ces données sont organisées change d'un programme à l'autre. Suivez les conseils donnés à l'écran et ceux de la rubrique *Possibilités d'adaptation*.

En haut, le nom de l'option. Au centre, la fenêtre ou le « masque » de saisie où vous écrivez vos textes et questions. En bas, les commandes disponibles.

Appuyez sur ENTER, le curseur se positionne au début de la fenêtre de saisie. Vous êtes en mesure d'écrire en minuscules ou en majuscules.

Tant que vous ne validez pas, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- effacer un caractère : <—,
- effacer la ligne : DEL.

Une fois votre phrase saisie, vous pouvez la valider, pour qu'elle soit prise en compte par la machine, en appuyant sur COPY.

A ce moment, vous pouvez poursuivre ou interrompre votre saisie. Chaque fichier comporte un nombre d'items minimum et maximum. Si vous avez entré le nombre d'items minimum, vous pouvez éventuellement arrêter la création en appuyant sur ESC et passer à l'enregistrement.

Attention, ne faites pas de lecture avant l'enregistrement, vous effaceriez le fichier en mémoire et n'auriez plus qu'à recommencer. Vous pourrez par la suite rajouter des items à ce fichier, grâce à la rubrique *Modification*.

• Modification

Cette option permet d'effectuer des corrections sur le texte actuellement en mémoire. Vous pouvez également modifier un fichier Nathan que vous enregistrerez sous un autre nom. Vous disposez des commandes suivantes :

Effectuer des modifications sur une question

Appuyez sur ENTER, vous voici dans la saisie ; les commandes identiques à celles détaillées précédemment sont à votre disposition.

Détruire une question

Pour supprimer l'item de votre choix, appuyez sur DEL lorsqu'il se présente dans le masque de saisie. Une renumérotation des questions se fait alors automatiquement de façon à ne pas laisser de blancs dans les fichiers.

Ajouter une question

Si le fichier ne contient pas le nombre maximum de questions, vous pouvez ajouter un ou plusieurs items supplémentaires. Pour cela, positionnez-vous à la fin du fichier.

Retour

Le retour au menu principal se fait par ESC.

• Impression

Cette option vous donne la possibilité d'imprimer sur papier le contenu du fichier présent en mémoire. Si votre imprimante n'est pas en état de marche, un message s'affiche et il y a retour au menu principal. Sinon, l'impression s'effectue sans possibilité d'interruption. En fin d'impression, vous pouvez recommencer ou retourner au menu principal.

Contexte pédagogique

Conseils d'utilisation

Le logiciel THE RIGHT WORD est un outil permettant de réactiver les éléments lexicaux vus en classe et de contrôler s'ils ont été correctement assimilés.

Comme on a pu le voir dans le scénario de l'activité, l'ordinateur propose à l'élève un énoncé et une série de mots. L'élève doit associer un mot à l'énoncé qui lui est proposé.

En fin d'exercice, le bilan s'affiche en anglais, avec indication des mots qu'il convient de réviser. L'élève a alors le choix entre travailler à nouveau sur le même fichier ou en changer. Il est souhaitable d'obtenir au moins 90% de réussite avant de changer de fichier, ce résultat indiquant que l'objectif d'assimilation a été atteint.

Le tableau ci-après vous propose différentes possibilités de création de fichiers.

ÉNONCÉ	SOLUTION
<ul style="list-style-type: none">• Définition Exemple : <i>A cowboy's best friend</i>	<ul style="list-style-type: none">• Mot correspondant à la définition <i>HORSE</i>
<ul style="list-style-type: none">• Phrase à trous Exemple : <i>Cows give...</i>	<ul style="list-style-type: none">• Mot manquant <i>MILK</i>
<ul style="list-style-type: none">• Mot anglais	<ul style="list-style-type: none">• Synonyme• Antonyme• Traduction en français
<ul style="list-style-type: none">• Mot français	<ul style="list-style-type: none">• Traduction en anglais

INTER

Objectif : Apprentissage de la forme interrogative en anglais.

Scénario de l'activité

Après l'affichage de la première page, appuyez sur ENTER pour charger les données.

Tapez sur :

TAB pour obtenir des informations (deux pages accessibles en début d'activité),

CLR pour voir des exemples (une page accessible en début et en cours d'activité),

DEL puis ENTER pour adapter le programme (voir rubrique *Possibilités d'adaptation*),

ENTER ou toute autre touche pour entrer dans l'activité.

Le jeu

Une phrase apparaît à l'écran.

L'utilisateur transforme mentalement cette phrase en une phrase interrogative, puis la tape au clavier suivie de ENTER. Les phrases peuvent être tapées en caractères majuscules ou minuscules.

Lorsque le point d'interrogation est oublié, le message « ... et le point d'interrogation? » s'affiche en rouge.

L'ordinateur analyse la question introduite par l'utilisateur.

Si la question est correcte, le message BRAVO ! s'affiche, suivi d'une ritournelle (les premières notes de Clémentine).

En cas d'erreur, l'écran affiche alternativement en blanc et rouge les messages correspondant aux fautes commises. Chacun d'entre eux est accompagné d'un signal sonore.

Lorsqu'une erreur est à nouveau commise sur le même élément de la question, une aide s'affiche. Le but de l'exercice est d'amener l'apprenant à formuler une question correcte en trois essais maximum.

Liste des fautes détectées

- Les fautes d'orthographe mineures : lettre en plus, lettre en moins, lettre fautive, inversion de lettres.

- Les fautes sur l'auxiliaire ou sur le verbe «to be» lorsque ce dernier est verbe principal : oubli, faute de conjugaison, faute d'orthographe, auxiliaire mis pour un autre.

Ce type de faute interrompt l'analyse de la question, avec affichage du message d'erreur correspondant à la faute commise.

- Les fautes sur le sujet : oubli, remplacement par un pronom incorrect, place incorrecte.

Lorsque le sujet n'apparaît pas immédiatement après l'auxiliaire, ou lorsqu'il est incomplet, l'analyse de la phrase est interrompue et un message, correspondant à la faute commise, s'affiche.

- Les fautes sur le verbe : oubli, forme incorrecte.

- Le reste de la question est analysé comme suit :

- syntaxe correcte : indication des fautes d'orthographe éventuelles ;
- syntaxe incorrecte : indication des mots faux ou mise en relief de la partie à transformer, avec indication du fait que le reste de la phrase ne doit pas être modifié.

L'ordinateur rejette les questions de moins de trois mots, de plus de huit mots, excédant trente-neuf caractères.

Le message d'erreur est alors : «je ne peux pas analyser votre question», suivi de la raison.

Après deux ou trois essais infructueux, l'écran affiche la solution.

Chaque série comprend huit phrases. Le bilan s'affiche en fin de série.

Les aides

Avant le premier essai et après le dernier, vous pouvez taper sur CLR pour voir des exemples (une page).

Le bilan

En fin de série, ou à tout moment si vous avez utilisé la touche ESC, vous obtenez un bilan qui indique :

- le nombre de questions trouvées aux premier, deuxième et troisième essais,
- le nombre de questions ratées,
- le pourcentage de réussite.

Si vous souhaitez l'imprimer, positionnez le curseur sur «Impression» et validez. Indiquez votre nom, la date et validez. L'impression est automatique.

Pour faire une autre série de phrases, positionnez le curseur sur «Encore» et validez. Il y a retour au menu et vous avez la possibilité de modifier les paramètres ou de changer de fichier en tapant sur DEL, puis ENTER. L'option «Fin» entraînera l'effacement du programme de la mémoire.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir votre série de phrases.

Modification des paramètres

Vous pouvez supprimer la musique ou les jingles, modifier le nombre d'essais autorisés (1 à 3) chaque fois que vous rechargerez le programme, le nombre d'essais est de trois.

Positionnez le curseur sur le nombre choisi et validez.

Attention : l'affichage des exemples est bloqué lorsque le nombre d'essais choisi est 1 ou 2 (option Contrôle des connaissances).

Choix d'une série de phrases

Se reporter au déroulement standard en début de brochure.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

Classe de sixième :

«On vise aussi à développer la compréhension en encourageant très tôt la production d'énoncés qui satisfassent un besoin d'expression, avec une variété de supports visuels stimulants. La compréhension du fonctionnement de la langue, dûment explicité à chaque étape, apporte à une pratique fréquente, régulière et en situation, l'indispensable fixation des acquis et la meilleure garantie d'un apprentissage cumulatif.»

Classe de cinquième :

«Les structures grammaticales de base de sixième doivent être systématiquement reprises : constructions de la phrase simple (interrogative, affirmative, négative)...»

Classe de troisième :

«A la fixation des structures et des mots grammaticaux enseignés précédemment, s'ajoute l'enrichissement, qui porte surtout sur les auxiliaires modaux... »

Conseils d'utilisation

Le logiciel INTER a pour but de familiariser l'utilisateur avec les mécanismes de la forme interrogative en anglais et de pouvoir ainsi poser les questions correspondant à l'information qu'il veut obtenir.

Les phrases proposées sont courtes, afin de permettre à l'élève de centrer son effort sur la forme interrogative proprement dite.

L'apprentissage porte principalement sur les éléments constitutifs d'une question et l'ordre dans lequel ils doivent se trouver.

Afin de donner plus de souplesse au programme, il est possible, dans tous les cas, de remplacer le sujet de la question par un pronom.

En cas d'erreur, l'élève doit lire attentivement les messages et en tenir compte pour reformuler sa question. Après trois essais infructueux, la solution est donnée.

Chaque série est constituée de huit phrases.

En fin de série le bilan s'affiche. L'élève a alors le choix entre poursuivre son travail sur le même fichier ou en changer. Il est souhaitable d'obtenir au moins 90 % de réussite deux fois de suite avant de changer de fichier, ce résultat indiquant que l'objectif de mémorisation des phrases proposées a été atteint. Le renouvellement de l'activité permettra, à court terme, la fixation des mécanismes de la formulation des questions.

Objectif : apprentissage de la formulation de questions en anglais.

Scénario de l'activité

Après l'affichage de la première page, appuyez sur ENTER pour charger les données. Un menu s'affiche alors.

Tapez sur :

TAB pour obtenir des informations (deux pages accessibles en début d'activité),

CLR pour voir des exemples (deux pages accessibles en début et en cours d'activité),

DEL puis ENTER pour adapter le programme (voir rubrique *Possibilités d'adaptation*).

ENTER ou toute autre touche pour entrer dans l'activité.

Le jeu

Une phrase, dont certains mots sont soulignés, apparaît à l'écran.

La partie soulignée est soit le sujet, soit le complément. La phrase affichée appelle une question commençant par l'un des mots interrogatifs suivants : *who, whom, what, which, whose, where, why, how, when*.

L'utilisateur formule mentalement la question portant sur les mots soulignés, puis la tape au clavier suivie de ENTER. Les phrases peuvent être tapées en caractères majuscules ou minuscules.

Lorsque le point d'interrogation est oublié, le message «...et le point d'interrogation ?» s'affiche en rouge.

L'ordinateur analyse la question introduite par l'utilisateur.

Si la question est correcte, le message BRAVO ! s'affiche, suivi d'une ritournelle (les premières notes de *Yankee Doodle*).

En cas d'erreur, l'écran affiche en blanc et rouge les messages correspondant aux fautes commises. Chaque message est accompagné d'un signal sonore.

Liste des fautes détectées

- Les fautes d'orthographe mineures : lettre en plus, lettre en moins, lettre fausse, inversion de lettres.
- Les fautes sur le mot interrogatif : oubli, pronom mis à la place d'un adjectif ou d'un adverbe interrogatif et toutes les variantes de ce type d'erreurs. Les phrases où le mot interrogatif a été oublié sont rejetées comme étant non analysables.
- Les fautes sur le mot devant suivre un adjectif interrogatif : oubli, place incorrecte.
- Les fautes sur l'auxiliaire : oubli, auxiliaire mis pour un autre, fautes de conjugaison.
- Les fautes sur le sujet : oubli, remplacement par un pronom incorrect.
- Les fautes sur l'article *the* lorsque le sujet en comporte un : oubli, place incorrecte, article devant le pronom correct.
- Les fautes sur le verbe : oubli, forme incorrecte. L'ordinateur a en mémoire toutes les formes dérivées du verbe.
- Les inversions, les mots mal placés : auxiliaire, sujet, verbe.
- Les mots faux ou très mal orthographiés : tout mot non analysable entraîne le message «Le nième mot est faux». Un pronom mal orthographié ou *the* mal orthographié est considéré comme faux (il s'agit de mots très courts se ressemblant souvent à une lettre près).
- Les mots soulignés réintroduits dans la question.

• L'ordinateur rejette les questions : de moins de trois mots, de plus de huit mots, excédant trente-neuf caractères, comportant deux fois *the*, avec deux auxiliaires, deux sujets, deux verbes ou deux mots identiques.

Le message d'erreur est alors : «ANALYSE IMPOSSIBLE», avec la raison.

Après deux ou trois essais infructueux, l'écran affiche la solution. Chaque série comprend huit phrases. Le bilan s'affiche en fin de série.

Les aides

Avant le premier et après le dernier essai, vous pouvez taper sur CLR pour voir des exemples (deux pages). Ces exemples sont différents selon le niveau du fichier.

Le bilan

En fin de série ou à tout moment si vous avez utilisé la touche ESC, vous obtenez un bilan qui indique :

- le nombre de questions trouvées aux premier, deuxième et troisième essais,
- le nombre de questions non réussies,
- le pourcentage de réussite.

Si vous souhaitez l'imprimer, positionnez le curseur sur « Impression » et validez. Indiquez votre nom, la date et validez. L'impression est automatique.

Pour faire une autre série de phrases, positionnez le curseur sur « Encore » et validez. Il y a retour au menu et vous avez alors la possibilité de modifier les paramètres ou de changer de fichier en tapant sur DEL puis ENTER. L'option « Fin » entraînera l'effacement du programme de la mémoire.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir votre série de phrases.

Modification des paramètres

Vous pouvez supprimer la musique et les jingles, modifier le nombre d'essais autorisés (1 à 3) chaque fois que vous rechargez le programme, le nombre d'essais est de 3. Positionnez le curseur sur le nombre choisi et validez.

Attention : l'affichage des exemples est bloqué lorsque le nombre d'essais choisi est 1 ou 2 (option « Contrôle des connaissances »).

Choix d'une série de phrases

Se reporter au déroulement standard en début de brochure.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

Classe de sixième :

« On vise aussi à développer la compréhension en encourageant très tôt la production d'énoncés qui satisfassent un besoin d'expression, avec une variété de supports visuels stimulants. La compréhension du fonctionnement de la langue, dûment explicitée à chaque étape, apporte à une pratique fréquente, régulière et en situation, l'indispensable fixation des acquis et la meilleure garantie d'un apprentissage cumulatif ».

Classe de cinquième :

«Les structures grammaticales de base de sixième doivent être systématiquement reprises : constructions de la phrase simple (interrogative, affirmative, négative)...)»

«Le professeur recourt à la pratique naturelle en situation, à la grammaire visuelle, à l'explication simple en français.»

Classe de troisième :

«A la fixation des structures et des mots grammaticaux enseignés précédemment, s'ajoute l'enrichissement, qui porte surtout sur les auxiliaires modaux...»

Conseils d'utilisation

Le logiciel ASK a pour but de familiariser l'utilisateur avec les mécanismes de la forme interrogative en anglais et de pouvoir ainsi poser les questions correspondant à l'information qu'il veut obtenir.

Les phrases proposées sont courtes, afin de permettre à l'élève de centrer son effort sur la forme interrogative proprement dite.

L'apprentissage porte principalement sur les éléments constitutifs d'une question et l'ordre dans lequel ils doivent se trouver.

Afin de donner plus de souplesse au programme, il est possible, dans tous les cas, de remplacer le sujet de la question par un pronom.

Comme on a pu le voir dans le scénario d'utilisation, dans un premier temps, l'élève doit comprendre la phrase proposée et analyser la nature de l'information contenue dans la partie soulignée.

En cas d'erreur, l'élève doit lire attentivement les messages et en tenir compte pour reformuler sa question. Après trois essais infructueux, la solution est donnée.

Chaque série est constituée de huit phrases.

En fin de série le bilan s'affiche. L'élève a alors le choix entre poursuivre son travail sur le même fichier ou en changer. Il est souhaitable d'obtenir au moins 90 % de réussite deux fois de suite avant de changer de fichier, ce résultat indiquant que l'objectif de mémorisation des phrases proposées a été atteint. Le renouvellement de l'activité permettra, à court terme, la fixation des mécanismes de la formulation des questions.

NEGATIVE SENTENCES

Objectif : maîtriser la tournure négative en anglais.

Scénario de l'activité

Une question apparaît en haut de l'écran et l'utilisateur doit répondre à la question posée en employant une tournure négative. La saisie étant forcée en minuscules, il convient d'utiliser la touche SHIFT pour former les majuscules. Les mots entamés s'inscrivent automatiquement à la ligne suivante.

On entend un signal sonore lorsque le mot est faux ou ne convient pas. Le tableau ci-dessous résume les réactions de l'appareil.

Nombre de fautes sur le même mot	Réaction de l'appareil
1	- signal sonore - le mot s'affiche en rouge
2	- signal sonore - le mot s'affiche en rouge - affichage d'une remarque grammaticale ou syntaxique
3	- signal sonore - le mot correct s'affiche

Selon le type d'exercice choisi, l'appareil accepte toutes les contractions possibles, ainsi que le remplacement des groupes nominaux sujets et compléments d'objet par des pronoms.

Exemple : Are the glasses clean ?

No, the glasses are not clean.

ou No, the glasses aren't clean.

ou No, they are not clean.

ou No, they aren't clean.

ou No, they're not clean.

En bas de page, le numéro de la phrase s'affiche et un score flottant indique le nombre d'erreurs commises pour chaque phrase. Le score flottant augmente d'un point à chaque faute. Certaines fautes mineures (oubli d'un espace, ponctuation incorrecte) ne modifient pas le score, bien qu'elles donnent lieu à l'affichage d'une remarque.

Chaque série comprend dix phrases. Le bilan s'affiche en fin de série.

Les aides

• Le dictionnaire

En cours d'activité, il est possible d'accéder à un dictionnaire en appuyant sur la touche COPY. Une fenêtre s'allume et l'utilisateur peut alors taper le mot désiré. L'appareil recherche le mot dans le dictionnaire intégré et en affiche la traduction.

• La leçon de grammaire

Après chaque phrase, il est possible d'appuyer sur la touche CLR pour voir des rappels grammaticaux (cinq pages).

Le bilan

En fin de série, ou à tout moment si on utilise la touche ESC, le bilan s'affiche et indique :

- le nombre de phrases faites,
- le nombre d'erreurs commises,
- le nombre de fois où l'on a eu recours au dictionnaire,
- le pourcentage de réussite.

Si vous souhaitez imprimer ce bilan, positionnez le curseur sur IMPRESSION et validez. Indiquez votre nom, validez, puis la date et validez. L'impression est automatique.

Pour faire une autre série de phrases, positionnez le curseur sur ENCORE et validez. Il y a retour au menu et vous avez alors la possibilité de changer de fichier en appuyant sur les touches DEL puis ENTER.

FIN entraîne l'effacement du programme de la mémoire.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

«La compréhension de la langue parlée et écrite est un objectif à privilégier pour l'ensemble des élèves. Cela ne doit pas conduire à négliger l'entraînement à une production orale et écrite tenant compte des possibilités individuelles et amorçant l'indispensable développement de l'autonomie linguistique».

«Au prix de contraintes initiales indispensables à la mise en place de connaissances de base, l'élève acquiert une autonomie appréciable au terme de la scolarité du collège».

«Il faut donc recourir à des pratiques pédagogiques logiquement et imaginative-ment différenciées au niveau des procédés, des rythmes, des tâches, des modalités d'aide, d'explication et d'évaluation».

«On vise aussi à développer la compréhension en encourageant très tôt la production d'énoncés qui satisfassent un besoin d'expression, avec une variété de supports visuels stimulants. La compréhension du fonctionnement de la langue, dûment explicité à chaque étape, apporte à une pratique fréquente, régulière et en situation, l'indispensable fixation des acquis et la meilleure garantie d'un apprentissage cumulatif».

La présentation grammaticale

«comporte, dès la sixième, trois parties : la phrase, le groupe nominal, le groupe verbal. Au niveau le plus simple, une langue met en jeu un grand nombre de formes, de mots grammaticaux et d'agencements syntaxiques. La présentation grammaticale suit un ordre logique en prenant comme point de départ l'analyse de la phrase sous ses différents types et dans ses divers éléments ».

«Le professeur recourt à la pratique naturelle en situation, à la grammaire visuelle, à l'explication simple en français».

Conseils d'utilisation

Ce logiciel a pour but de familiariser l'utilisateur avec la construction de la tournure négative en anglais.

Le procédé utilisé (questionnement direct) permet à l'apprenant de réagir en situation de dialogue : il élabore une réponse négative à la question posée.

La possibilité de faire appel au dictionnaire élimine tout problème de compréhension.

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet d'aider l'apprenant à formuler une phrase correcte. Ces remarques s'effacent lorsque l'on appuie sur une touche. Au bout de trois erreurs consécutives sur un même mot, celui-ci s'affiche dans sa forme correcte, évitant ainsi à l'apprenant de « sécher » sur une phrase.

Chaque fichier comprend dix phrases. Leur numérotation correspond à une progression tant dans le domaine de la syntaxe que dans celui du vocabulaire :

FICNEG 1 : verbe *to be* (début sixième).

FICNEG 2 / 3 : présent progressif (sixième).

FICNEG 4 : auxiliaire *can* (sixième).

FICNEG 5 : présent simple (sixième et cinquième).

FICNEG 6 : prétérit simple (cinquième).

FICNEG 7 : auxiliaire *will* (cinquième).

FICNEG 8 : présent perfect et voix passive (quatrième).

FICNEG 9/10 : auxiliaires *could, may, need, should, would* (quatrième et troisième).

Chaque série est constituée de dix phrases. En fin de série, le bilan s'affiche. L'apprenant a alors le choix entre recommencer son travail sur le même fichier ou changer de fichier. Il est souhaitable d'obtenir au moins 80 % de réussite deux fois de suite avant de changer de fichier, ce résultat indiquant que l'objectif d'acquisition des automatismes mis en œuvre est en bonne voie. Le renouvellement de l'activité permettra à court terme la fixation des structures étudiées.