

ANGLAIS

4^e/3^e

CONFIRMÉ

Disquette
AMSTRAD
CPC

COLLEGES
LOGICIELS NATHAN

cedic/nathan

ANGLAIS CONFIRMÉ

Comparative / Superlative.

Frappez "DEL - ENTER" pour changer.
de fichiers - et ~~va~~ appuyer sur.
"choisir d'autres phrases"

Didier Wiot

cedic/nathan

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
FOR, SINCE, AGO	
Scénario d'activité	9
Le jeu	9
Les aides	11
Le bilan	11
Contexte pédagogique	12
PASSIVE CLAUSES	
Scénario d'activité	15
Le jeu	15
Les aides	17
Le bilan	17
Contexte pédagogique	18
COMPARATIVE/SUPERLATIVE	
Scénario d'activité	20
Le jeu	20
Les aides	20
Le bilan	22
Contexte pédagogique	23
DEFINITE/INDEFINITE ARTICLES	
Scénario d'activité	26
Les aides	26
Le bilan	27
Conseils d'utilisation	28

RELATIVE PRONOUNS

Scénario d'activité	29
Les aides	30
Le bilan	30
Conseils d'utilisation	31

Editions Cedic-Nathan, 6-10 Bld Jourdan - 75014 PARIS

Tél. (1) 45.65.06.06

© Cedic-vifi 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 CONFIRMÉ s'adresse aux élèves de quatrième et 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 "CONFIRMÉ" 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\CONF
- Placez la disquette N° 1 dans le lecteur A et tapez C>copy A: *.* C:\CONF

■ Pour démarrer :

si vous n'êtes pas encore sous le directory, tapez C>cd\CONF puis RETURN
Vous vous trouvez maintenant sous le directory de CONF, 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\CONF
- Placez la disquette N° 1 dans le lecteur A et tapez C>copy A: *.* C:\CONF
- Placez la disquette N° 2 dans le lecteur A et tapez C>copy A: *.* C:\CONF

■ Pour démarrer :

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

FOR, SINCE, AGO

Objectif : apprentissage des structures utilisant FOR, SINCE ou AGO.

Scénario d'activité

Après l'affichage de la première page, un menu vous propose de taper 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 ENTER pour adapter le programme (voir rubrique *Possibilités d'adaptation*).
- 1, 2, 3 ou 4 pour obtenir l'exercice désiré.

Le jeu

Une fenêtre apparaît en haut de l'écran qui est divisée en trois parties :

- à gauche : le sujet, symbolisé par un ou plusieurs personnages lorsqu'il s'agit d'un pronom,
- au milieu : le verbe à l'infinitif et son complément,
- à droite : deux horloges ou deux pages de calendrier.

L'utilisateur formule mentalement la phrase suggérée par les dessins et les mots de la fenêtre, puis la tape au clavier, suivie d'un point ou de ENTER. 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.

Le tableau ci-dessous résume les réactions de l'appareil.

Nombre de faute sur un 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 - affichage du mot non trouvé

Certaines fautes mineures (oubli d'un espace, par exemple) ne modifient pas le score, bien qu'elles donnent lieu à l'affichage d'une remarque.

Dans certains cas, il y a plusieurs possibilités.

Exemple : he has • been playing outside for • one hour
 • played • an

L'apprenant peut utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ces formes.

En bas de page, un score flottant indique le nombre d'erreurs faites pour chaque phrase. Le score flottant augmente d'un point à chaque faute. 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.

Les exemples

Après chaque phrase, vous pouvez taper sur **CLR** pour voir les exemples (une ou deux pages, selon l'exercice).

Le bilan

En fin de série, ou à tout moment si vous avez utilisé la touche **ESC**, le bilan s'affiche. Il indique :

- le type d'exercice,
- le nombre de phrases faites,
- le nombre d'erreurs,
- le nombre de fois où l'on a eu recours au dictionnaire,
- 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 ENTER ou alors de changer d'exercice en tapant sur les touches 1, 2, 3 ou 4.

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 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 ».

[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 ».

Classe de quatrième

« La référence au passé se fait en choisissant pertinemment entre le simple "past" et le "present perfect" dont la similarité de construction avec notre passé composé et les différences radicales d'emploi sont source de difficulté... »

Conseils d'utilisation

Ce logiciel a pour but de l'utilisateur familiariser avec l'emploi des propositions FOR et SINCE et de l'adverbe AGO.

Il est fait largement appel au graphisme afin que l'apprenant soit le plus près possible de la réalité visuelle. Le sujet de la phrase est représenté par des personnages, le complément de temps par des horloges ou des pages de calendriers. Outre les structures utilisant FOR, SINCE et AGO, ce logiciel permet donc de réactiver les pronoms personnels, les nombres et les mois de l'année. Le sujet et le complément de temps sont tirés de manière aléatoire. Il est ainsi possible de générer un grand nombre de phrases différentes à partir d'un seul verbe.

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet d'aider l'apprenant à écrire une phrase correcte. Les remarques s'effacent lorsque l'on appuie sur une touche. Au bout de trois erreurs, le mot non trouvé s'affiche, évitant ainsi à l'apprenant de « sécher » sur une phrase.

Chaque série est constituée de dix phrases.

En fin de série, le bilan s'affiche. L'apprenant a alors le choix entre poursuivre son travail sur le même fichier ou en changer. Il est souhaitable d'obtenir au moins 75% 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 structures étudiées.

Insertion dans la pratique pédagogique

Ce logiciel doit être considéré comme un moyen d'entraînement individuel.

La possibilité de bloquer l'affichage des exemples et d'imprimer le bilan permet aussi d'utiliser ce logiciel comme instrument de contrôle des connaissances.

PASSIVE CLAUSES

Activité pour un utilisateur.

Objectif : apprentissage de la voix passive en anglais.

Scénario d'activité

Après l'affichage de la première page, un menu vous propose d'appuyer 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 ENTER pour adapter le programme (voir rubrique *Possibilités d'adaptation*).
- ENTER pour commencer l'activité.

Le jeu

En haut de l'écran apparaît un cadre jaune à l'intérieur duquel s'affiche une phrase à la voix active.

L'utilisateur formule mentalement la phrase passive, puis la tape au clavier suivie d'un point ou de ENTER. La saisie étant forcée en minuscules, il convient d'utiliser la touche SHIFT pour former les majuscules. Les mots entanés s'inscrivent automatiquement à la ligne suivante.

Le tableau ci-dessous résume les réactions de l'appareil.

Nombre de faute sur un 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 - affichage du mot non trouvé

Certaines fautes mineures (oubli d'un espace, par exemple) ne modifient pas le score, bien qu'elles donnent lieu à l'affichage d'une remarque. Les différentes façons de formuler la phrase passive, dès lors qu'elles sont correctes, sont acceptées par l'ordinateur.

Exemple : William of Normandy invaded England in 1066.

A la voix passive, il est possible d'écrire :

England was invaded by William of Normandy in 1066.

England was invaded in 1066 by William of Normandy.

England was invaded in 1066. (Complément d'agent omis.)

En bas de page, un score flottant indique le nombre d'erreurs faites pour chaque phrase. Le score flottant augmente d'un point à chaque faute.

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.

Les exemples

Après chaque phrase, vous pouvez taper sur CLR pour voir les exemples (une ou deux pages, selon l'exercice).

Le bilan

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

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

Si vous souhaitez l'imprimer, positionnez le curseur sur IMPRESSION et validez. Tapez 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 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 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 ».

[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 ».

Conseils d'utilisation

Le logiciel PASSIVE CLAUSES a pour but de permettre à l'utilisateur de se familiariser avec l'emploi de la voix passive en anglais.

Très élaboré, il permet d'étudier la transformation passive sur pratiquement tous les types de groupes verbaux. De plus, il admet de nombreuses variantes quant à la place des compléments.

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet d'aider l'apprenant à écrire une phrase correcte. Les remarques s'effacent lorsque l'on appuie sur une touche. Au bout de trois erreurs, le mot non trouvé s'affiche, évitant ainsi à l'apprenant de « sécher » sur une phrase.

Chaque série est constituée de dix phrases.

En fin de série, le bilan s'affiche. L'apprenant a alors le choix entre poursuivre son travail sur le même fichier ou en changer. Il est souhaitable d'obtenir au moins 75 % 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 structures étudiées.

COMPARATIVE / SUPERLATIVE

Objectif : maîtriser le comparatif et le superlatif en anglais.

Scénario de l'activité

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

- TAB pour obtenir des informations,
- CLR pour voir des rappels grammaticaux (trois chapitres, huit pages en tout),
- DEL/ENTER pour adapter le programme (voir rubrique *Possibilités d'adaptation*),
- ENTER pour entrer dans l'activité.

Le jeu

Une phrase incomplète apparaît en haut de l'écran. Elle est suivie d'un adjectif et d'un signe(+, - ou =).

L'utilisateur doit réécrire la phrase complète en employant le comparatif ou le superlatif. La couleur jaune correspond au **comparatif**, et la rouge au **superlatif**. Les signes +, -, = symbolisent respectivement la supériorité, l'infériorité et l'égalité. La saisie étant forcée en minuscules, il convient d'utiliser la touche SHIFT pour former les majuscules. Les mots entamés s'inscrivent automatiquement.

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

Il n'est pas possible de remplacer les groupes nominaux par des pronoms, ni de contracter les formes verbales.

En bas de page, le numéro de la phrase s'affiche, et un score flottant indique le nombre d'erreurs commises pour chaque phrase. Ce score augmente d'un point à chaque faute portant sur le comparatif ou le superlatif. Les 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 au 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. La leçon se divise en trois chapitres :

- le comparatif (trois pages),
- le superlatif (deux pages),
- classification des adjectifs : courts ou longs (trois pages).

Le bilan

En fin de série, ou à tout moment si on utilise la touche ESC, le bilan s'affiche. Il 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 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 l'emploi du comparatif et du superlatif en anglais.

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 :

- FICCOM 1 : comparatif de supériorité des adjectifs courts (sixième).
- FICCOM 2 : comparatif de supériorité des adjectifs courts et longs (sixième).
- FICCOM 3/4 : idem ci-dessus (cinquième).
- FICCOM 5/6 : comparatif de supériorité, d'infériorité et d'égalité (cinquième).
- FICCOM 7/8 : superlatif de supériorité (fin de sixième et cinquième).
- FICCOM 9/10 : superlatif de supériorité et d'infériorité (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.

Insertion dans la pratique pédagogique

Ce logiciel doit être considéré comme un moyen d'entraînement individuel.

La possibilité de bloquer les aides et d'imprimer le bilan, permet aussi d'utiliser ce logiciel comme instrument de contrôle des connaissances, dans le cadre d'une évaluation formative et d'une pédagogie de l'encouragement.

DEFINITE / INDEFINITE ARTICLES

Objectif : maîtriser l'emploi des articles définis et indéfinis en anglais.

Scénario de l'activité

Une phrase incomplète apparaît en haut de l'écran.

L'utilisateur doit compléter la phrase à l'aide des articles proposés dans la fenêtre en bas à droite de l'écran. Le choix se fait en déplaçant le curseur à l'aide des flèches ↑ et ↓, puis en validant par ENTER. L'article s'affiche dans la phrase si le choix est correct.

Attention ! la touche ENTER est activée lorsque les points [...] clignent.

On entend un signal sonore lorsque le choix est incorrect. Après deux erreurs consécutives, l'article correct s'affiche en rouge dans la phrase, ainsi qu'une remarque grammaticale.

En bas de page, le numéro de la phrase s'affiche, et un score flottant indique le nombre d'erreurs commises en cours de partie. Il augmente d'un point à chaque faute.

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 au 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 consulter des rappels grammaticaux. La leçon se divise en cinq chapitres :

- noms communs : cas où l'article défini *the* est obligatoire (six pages),
- noms communs : cas où l'article est interdit (cinq pages),
- noms propres : cas où l'on emploie ou non l'article défini *the* (six pages),
- cas où l'on emploie l'article indéfini *a/an* (trois pages),
- forme de l'article indéfini : *a* ou *an* ? (deux pages).

Le bilan

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

- le nombre total d'articles demandés en cours de partie,
- 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 ENTER.

FIN entraîne l'effacement du programme de la mémoire.

Conseils d'utilisation

Ce logiciel a pour but de familiariser l'utilisateur avec l'emploi de l'article défini (**the**) et de l'article indéfini (**a, an**).

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

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet, selon le cas, d'aider l'apprenant à corriger sa faute, ou bien de lui rappeler la règle d'emploi de l'article dans une situation donnée.

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

FICART 1/2/3/4 : utilisable dès la classe de sixième.

FICART 5/6 : classe de cinquième.

FICART 7/8/9/10 : classes de 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.

Objectif : maîtriser l'emploi des pronoms relatifs en anglais.

Scénario de l'activité

Une phrase incomplète apparaît en haut de l'écran.

L'utilisateur doit compléter la phrase par l'un des pronoms relatifs proposés dans la fenêtre à droite de l'écran. Le choix se fait en déplaçant le curseur à l'aide des flèches ↑ et ↓, puis en validant par ENTER. Le pronom relatif s'affiche dans la phrase si le choix est correct.

Attention : la touche ENTER est activée lorsque les points [...] clignotent.

Après chaque erreur, on entend un signal sonore et une remarque grammaticale s'affiche. Le pronom relatif correct s'affiche en rouge dans la phrase au bout de la deuxième erreur.

En bas de page, le numéro de la phrase s'affiche, et un score flottant indique le nombre d'erreurs commises en cours de partie. Il augmente d'un point à chaque faute.

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 au 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 consulter des rappels grammaticaux (sept pages et un tableau récapitulatif).

Le bilan

En fin de série, ou à tout moment si on utilise la touche ESC, le bilan s'affiche. Il 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 ENTER.

FIN entraîne l'effacement du programme de la mémoire.

ANGLAIS **CONFIRMÉ**

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 :

- **FOR, SINCE, AGO** : acquisition des règles d'emploi.
- **VOIX PASSIVE** : apprentissage de la formulation.
- **COMPARATIF/SUPERLATIF** : manipulation avec analyse de réponse.
- **PRONOMS RELATIFS** : apprentissage des règles d'emploi.
- **ARTICLES** : révision systématique des usages.

Didier WIOT

555224



3337935552241

ANGLAIS COLLEGE CONFIRME

4e/3e (AMST)