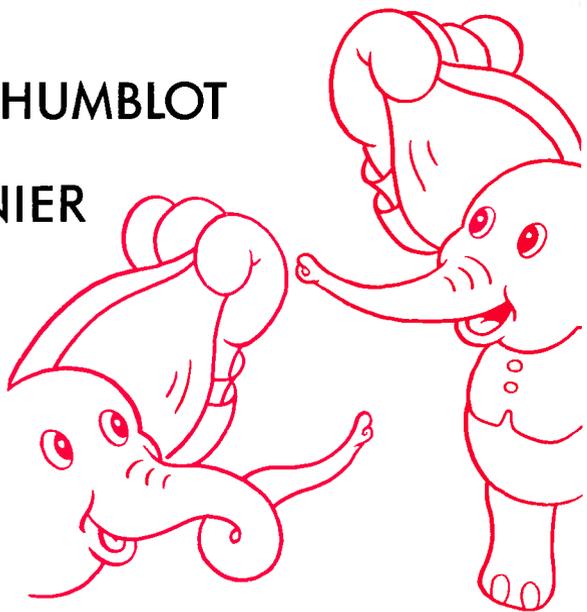


J'ENTENDS.....

J'ENTENDS

JEAN-CHARLES HUMBLLOT
et
MICHELE MONNIER

EDICIEL



MISE EN MARCHÉ TO7 - TO7/70

- Raccordez le magnétophone et le téléviseur à votre ordinateur.
- Placez la cartouche BASIC dans son logement.
- Branchez les trois appareils sur 220 V.
- Mettez sous tension le téléviseur puis l'unité centrale. Le témoin lumineux rouge s'allume et vous avez à l'écran le menu initial à 3 options.
- Introduisez la cassette dans le magnétophone, face TO7 au-dessus. Mettez le compteur à zéro. Appuyez sur la touche .
- Pour commencer le chargement du programme, tapez  au clavier ou pointez l'écran avec le crayon optique.
Un écran de présentation apparaît ¹.

1. Vous pouvez interrompre la présentation en appuyant sur  dès le début.

MISE EN MARCHÉ MO5

- Raccordez le magnétophone et le téléviseur à votre ordinateur.
- Branchez les trois appareils sur 220 V.
- Mettez sous tension le téléviseur, puis l'unité centrale en appuyant sur l'interrupteur du transformateur. Vous avez sur votre téléviseur un écran bleu et le curseur qui clignote.
- Introduisez la cassette dans le magnétophone, face MO5 au-dessus. Mettez le compteur à zéro. Appuyez sur la touche .
- Pour commencer le chargement du programme, tapez **RUN** au clavier puis appuyez sur .
Un écran de présentation apparaît ¹.

J'ENTENDS.....

SOMMAIRE

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

■ Objectifs	2
■ Conditions d'utilisation	2
■ Commentaire sonore	3
■ Principe	3
■ La méthode utilisée	4

MODE D'EMPLOI

■ Chargement des programmes	6
■ Contenu des cassettes	6
■ Principales touches de commandes	7

CHOIX DU NIVEAU DE L'EXERCICE

J'ENTENDS : NIVEAU 1

■ Quel son ?	10
■ Quel est ton nom ?	11
■ Défilement des cinq mots illustrés	12
■ Poursuite de l'exercice	16

J'ENTENDS : NIVEAU 2

■ Quel son ?	18
■ Quel est ton nom ?	19
■ A vous de jouer !	21



NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

■ OBJECTIFS

Ce logiciel facilite la préparation des enfants à l'**apprentissage de la lecture** en s'assurant qu'ils entendent bien les sons dans les mots, et en les amenant à découvrir que différentes graphies (par exemple : O - EAU - AU) peuvent représenter le même son (par exemple, le son [o]).

■ CONDITIONS D'UTILISATION

Ce programme est destiné à être utilisé par des enfants de 4 à 8 ans en famille ou en classe, dans un premier temps en présence et avec l'aide d'un adulte, puis seuls.

J'ENTENDS.....

■ COMMENTAIRE SONORE

La première fois que l'enfant verra apparaître les écrans, un **commentaire sonore** lui expliquera la signification de ce qu'il voit.

■ PRINCIPE

« J'ENTENDS » permet à l'enfant de travailler sur **8 phonèmes** illustrés par **80 mots**. Ceux-ci sont répartis sur deux cassettes.

La cassette n° 1 porte sur l'étude des phonèmes [o], [a], [y] et [i] (voir annexe 1, page 24).

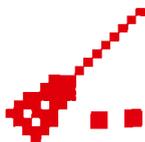
La cassette n° 2 porte sur l'étude des phonèmes [ɛ], [e], [l] et [r] (voir annexe 2, page 26).

Deux niveaux de difficulté sont proposés :

■ 1^{er} niveau de difficulté

Dans l'étude d'un phonème, [o] par exemple, l'enfant voit défiler une série de 5 mots. Ces mots sont accompagnés de leur graphie (= leur représentation écrite) et de l'indication « j'entends »  ou « je n'entends pas » . Ceci constitue la phase d'apprentissage et de mémorisation.

Puis l'enfant voit apparaître à nouveau ces 5 mots et leur illustration. A chaque fois, il indiquera s'il entend ou non le phonème en question.



■ 2^e niveau de difficulté

Ce niveau ne comporte pas de phase d'apprentissage. On demande directement à l'enfant si le mot affiché avec son illustration contient ou non le phonème qu'il est en train d'étudier. Il s'agit d'un exercice d'évaluation, plus rapide que le précédent. On peut le considérer comme une révision du travail fait dans le niveau 1 ; il peut aussi être exécuté directement par des enfants entraînés.

■ LA MÉTHODE

La plupart des méthodes de lecture utilisent actuellement la phonétique ou s'en inspirent (cf. méthode LECTURE EN FÊTE, Classiques Hachette).

Une mauvaise prononciation de certains sons gêne l'apprentissage de la lecture. Et si un enfant n'entend pas et ne repère pas les sons dans un mot, on peut s'attendre à ce qu'il rencontre des difficultés en lecture et plus tard en orthographe.

■ Quelques mots sur la phonétique.

Le **phonème** est — définition sommaire ! — la plus petite unité de la langue orale. Par exemple : le phonème [ɛ] que l'on entend dans *paire, filet, peine, père, fenêtre*.

Dans la langue écrite, à un même phonème peuvent correspondre plusieurs **graphies**. Par exemple : au phonème [ɛ] correspondent les graphies : ai - et - ei - è - ê.

J'ENTEND

L'enfant n'a pas à reconnaître les signes de l'alphabet phonétique : [a], [e], [ɛ], [z], etc., mais ces signes sont indispensables à la traduction des sons sur le papier.

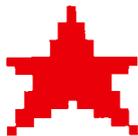
- **L'utilisation du micro-ordinateur**

L'ordinateur permettra à l'enfant de se diriger comme il le souhaite parmi des séries de mots, de phonèmes et selon plusieurs niveaux de difficulté.

De plus, il se montrera un répétiteur infiniment patient qui ne jugera pas l'enfant.

Enfin, ce logiciel est conçu pour guider l'enfant pas à pas et lui indiquer ses erreurs au fur et à mesure afin qu'il ne les mémorise pas.

Ces atouts font que l'ordinateur doit être considéré comme une aide efficace pour l'enfant dans son apprentissage de la lecture.



MODE D'EMPLOI

■ CHARGEMENT DES PROGRAMMES

Suivez attentivement les conseils de « Mise en marche » situés au verso de la couverture de ce livret.

■ CONTENU DES CASSETTES

Le mode d'emploi de chacune des deux cassettes est rigoureusement identique. Seule la série de 40 mots qu'elles contiennent les différencie.

La face A des cassettes est lisible sur T07 (+ extension 16K) et sur T07/70. La face B est lisible sur M05.

J'ENTENDS

Les deux niveaux de difficulté du programme « J'ENTENDS » sont enregistrés sur chacune des faces de chaque cassette dans l'ordre suivant :

Cassette n° 1 : J'ENTENDS — Niveau 1 : CPB1
— Niveau 2 : CPB2

Cassette n° 2 : J'ENTENDS — Niveau 1 : CPB10
— Niveau 2 : CPB20

■ PRINCIPALES TOUCHES DE COMMANDES

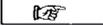
■ Pour choisir un phonème

Quand vous devrez choisir sur quel phonème vous allez travailler, tapez le numéro correspondant à votre choix.

■ Pour signifier « j'entends » ou « je n'entends pas » :

Actionnez les touches  et  puis appuyer sur **ENTREE** pour confirmer votre réponse.

■ Pour passer à l'écran suivant :

À chaque fois que le dessin  apparaît en bas à droite de l'écran et clignote, appuyez sur la touche **ENTREE** pour passer à la suite.

■ Pour interrompre le programme

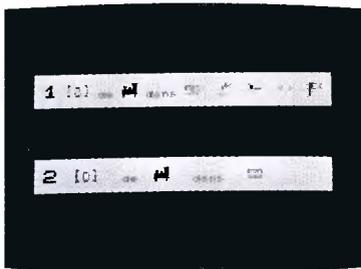
Appuyez sur la touche **INITIALISATION** du micro-ordinateur.

■ Pour interrompre l'exercice, en cours, appuyez sur **RAZ** . Vous obtiendrez alors l'écran de fin de série de mots.



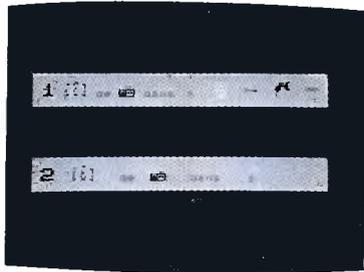
CHOIX DU NIVEAU DE L'EXERCICE

Dès le début de l'exercice, vous voyez apparaître un écran permettant de choisir le niveau de l'exercice.



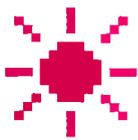
(Cassette n° 1)

J'ENTENDS.....



(Cassette n° 2)

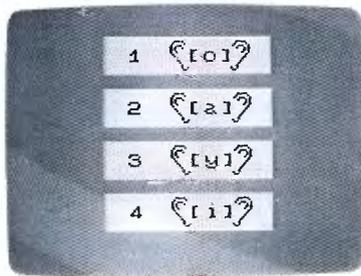
Sur la cassette, un commentaire explique la différence entre le niveau 1 et le niveau 2 (Voir page 3). Appuyez sur **1** ou **2** selon le niveau choisi. Le programme correspondant est alors chargé en mémoire. Une petite musique vous aide à patienter...



J'ENTENDS : NIVEAU 1

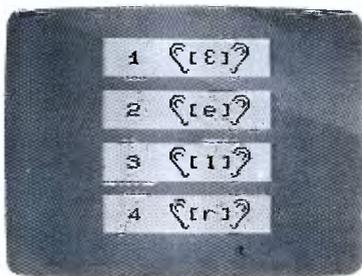
■ QUEL SON ?

Chaque cassette permet l'étude de 4 sons (ou phonèmes) illustrés chacun par 10 mots. Leur liste se trouve en Annexes 1 et 2 pages 24 et 26.



(Cassette n° 1)

ENTENDONS 1.....



(Cassette n° 2)

Après avoir écouté le commentaire de la cassette, tapez le numéro correspondant au phonème choisi.

■ QUEL EST TON NOM ?

Pour répondre à cette question, et après avoir écouté le commentaire sonore, tapez votre nom au clavier puis **ENTREE**. Votre nom s'affichera ensuite en haut de l'écran et y restera pendant toute la durée de l'exercice. La longueur maximum est de 15 lettres. Les minuscules peuvent être utilisées à l'exception des caractères accentués.

- Pour effacer la dernière lettre tapée, appuyez sur la touche
- Pour effacer entièrement le nom : appuyez sur la touche **RAZ**. Si cette touche est appuyée une SECONDE FOIS ou AVANT qu'une lettre du nom ait été tapée, vous revenez à l'écran du choix des séries.



■ 1^{re} PHASE : DÉFILEMENT DES MOTS

Comme vous l'explique le commentaire de la cassette, l'écran que vous voyez se compose de deux parties.

■ En haut de l'écran

phonème

mot-clé

graphèmes



J'entends [o] comme dans locomotive.

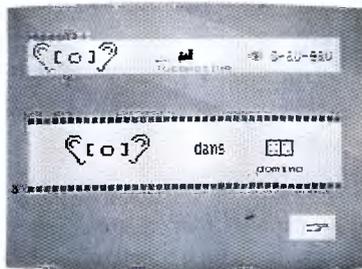
Ce son peut être représenté dans le mot par o ou au ou eau.

Cette partie supérieure de l'écran restera présente pendant toute la durée de l'exercice.

■ Au centre de l'écran

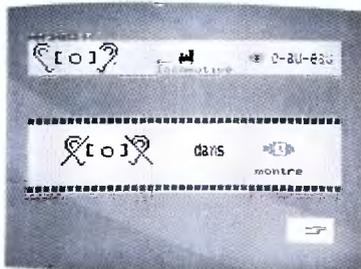
5 mots illustrés vont défiler. Un certain nombre d'informations sont ainsi transmises à l'écran.

J'ENTENDS 1.....



ou bien :

J'entends [o] dans domino



Je n'entends pas [o] dans montre

« pourtant je vois un dessin qui fait un bruit o ».

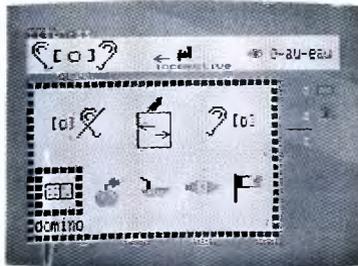


(Les enfants utilisent souvent spontanément les mots « bruit » pour « phonème » et « dessin » pour « graphème »).

Les mots défilent automatiquement mais on peut réduire leur temps d'affichage en appuyant sur **ENTREE**.

■ 2^e PHASE : L'EXERCICE

Durant cet exercice, on vous demande si vous entendez ou non le son dans le mot encadré en pointillé noir.
(Écoutez le commentaire de la cassette.)



■ Si vous n'entendez pas le son : tapez

■ Si vous entendez le son : tapez

Tant que vous n'avez pas confirmé votre choix en appuyant sur **ENTREE** vous pouvez actionner les touches et à volonté.

Quand vous êtes sûr(e) de vous, appuyez sur **ENTREE**.

Si vous appuyez sur **RAZ**, vous interrompez l'exercice.

J'ENTENDS 1.....

■ Les scores

Pour cet exercice, vous pouvez lire le bilan de votre travail de deux manières :

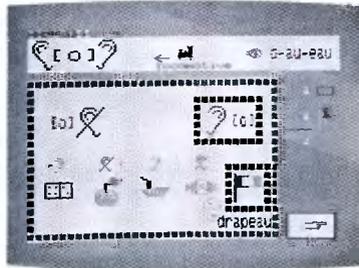
— A droite, chaque bonne réponse est comptabilisée sous forme de petite fleur ; les erreurs apparaissent sous forme de rectangles rouges.

— De plus, au-dessus de chaque dessin, la bonne réponse s'affiche

- en bleu, si votre réponse était juste
- en rouge, si votre réponse était incorrecte.

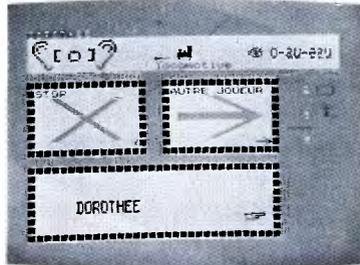
■ FIN DE LA SÉRIE DE MOTS

Lorsque les cinq dessins sont placés en face des mots qui leur correspondent, la main  apparaît en bas à droite de l'écran.



Appuyez sur **ENTREE** pour continuer.

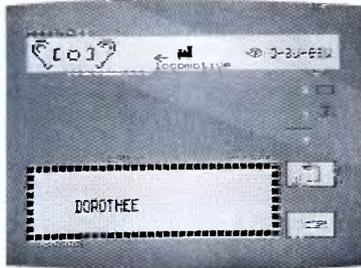
■ POURSUITE DE L'EXERCICE



Comme vous l'explique le commentaire de la cassette, cet écran vous propose plusieurs options.

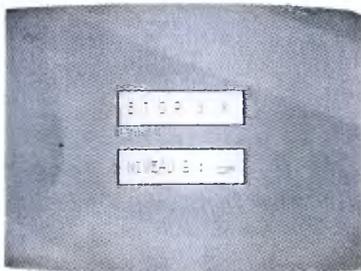
- Pour interrompre définitivement le déroulement de l'exercice, tapez , puis encore à l'écran suivant.
- Pour recommencer le programme, appuyez 2 fois sur . Rembobinez la bande magnétique et reprenez la procédure de chargement de programme située au verso de la couverture.
- Pour permettre à un autre joueur de faire l'exercice, appuyez sur . Après la petite musique, appuyez sur **ENTREE** et le nouveau joueur reprendra le programme à l'endroit du choix des séries.
- Pour poursuivre l'exercice, appuyez sur **ENTREE** .
A ce moment-là, vous voyez apparaître :

J'ENTENDS I.....



Vous vous trouvez devant deux options possibles :

- Travailler sur les mots de la série suivante, en tapant **ENTREE**
 - Choisir la série de mots sur laquelle vous allez travailler en tapant puis le numéro de la série en réponse à la question .
- Pour passer au niveau 2, tapez , ce qui provoque l'apparition de l'écran suivant :



Appuyez sur **ENTREE**

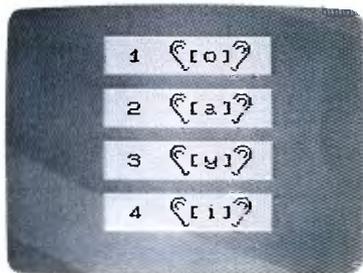


J'ENTENDS : NIVEAU 2

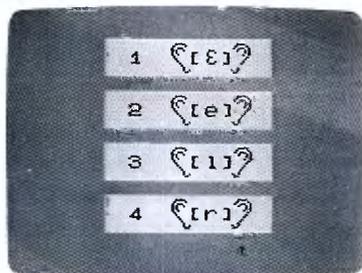
Ce niveau vous servira à réviser les sons abordés dans le niveau 1. Si vous êtes bien entraîné(e), vous l'utiliserez directement, sans passer par le niveau 1.

■ QUEL SON ?

Chaque cassette permet l'étude de 4 sons (ou phonèmes) illustrés chacun par 10 mots. Leur liste se trouve en Annexes 1 et 2 pages 24 et 26.



J'ENTENDS ?



Après avoir écouté le commentaire de la cassette, tapez le numéro correspondant au phonème choisi.

■ QUEL EST TON NOM ?

Pour répondre à cette question, et après avoir écouté le commentaire sonore, tapez votre nom au clavier puis **ENTREE**. Votre nom s'affichera ensuite en haut de l'écran et y restera pendant toute la durée de l'exercice. La longueur maximum est de 15 lettres.

Les minuscules peuvent être utilisées à l'exception des caractères accentués.

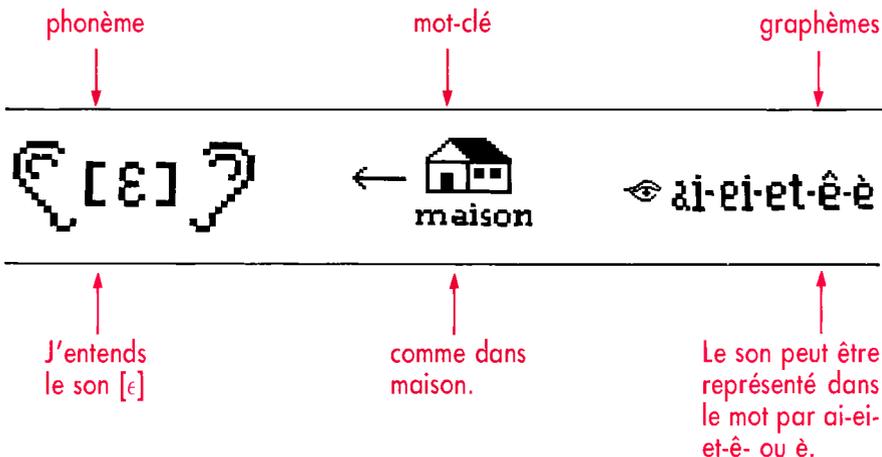
- Pour effacer la dernière lettre tapée, appuyez sur la touche .
- Pour effacer entièrement le nom, appuyez sur la touche **RAZ**. Si cette touche est appuyée une SECONDE FOIS ou AVANT qu'une lettre du nom ait été tapée, vous revenez à l'écran du choix des séries.



■ CE QUI APPARAÎT A L'ÉCRAN

Comme vous l'explique le commentaire de la cassette, vous voyez :

■ Dans la partie supérieure :



Ce bandeau de rappel restera affiché pendant toute la durée de l'exercice.

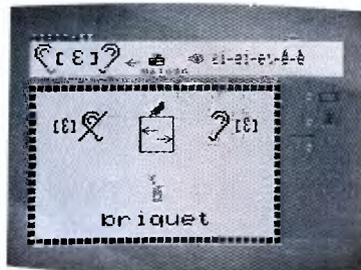
■ Dans la partie inférieure : l'exercice se déroule.

J'ENTENDS ?

■ A VOUS DE JOUER !

Un premier mot et son illustration apparaissent ici : le briquet. On vous demande si vous entendez ou non le son [ɛ] dans le mot illustré.

- Si vous n'entendez pas le son : tapez .
- Si vous entendez le son : tapez .

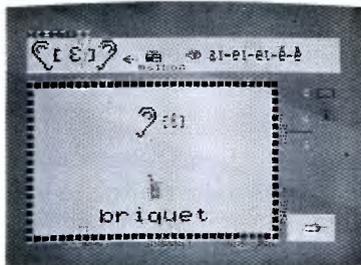


Tant que vous n'avez pas confirmé votre choix en appuyant sur **ENTREE** vous pouvez actionner les touches et à volonté.

(Si vous appuyez sur **RAZ** , vous interrompez l'exercice).

Quand vous êtes sûr(e) de vous, appuyez sur **ENTREE** .

Ensuite la réponse exacte s'affiche au-dessus de l'illustration du mot ; en bleu si votre réponse était juste ; en rouge si votre réponse était erronée.

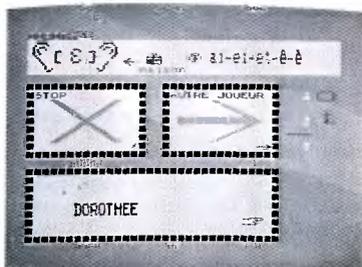


Votre score s'affiche à droite de l'écran sous forme de petites fleurs pour les réponses justes et de rectangles rouges pour les réponses erronées.

Pour passer au mot suivant, appuyez sur **ENTREE** . (Sinon, après 15 secondes d'attente, le mot suivant apparaîtra automatiquement).

■ POURSUITE DE L'EXERCICE

Comme vous l'explique le commentaire de la cassette, cet écran vous propose plusieurs options.



J'ENTENDS 2.....

- Pour interrompre définitivement le déroulement de l'exercice, tapez .
- Pour recommencer le programme, appuyez 1 fois sur . Rembobinez la bande magnétique et reprenez la procédure de chargement de programme située au verso de la couverture.
- Pour permettre à un autre joueur de faire l'exercice, tapez . Après la petite musique, appuyez sur **ENTREE** et le nouveau joueur reprendra le programme à l'endroit du choix des séries.
- Pour poursuivre l'exercice, tapez **ENTREE** . A ce moment-là, vous voyez apparaître :

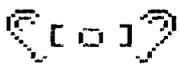


Vous vous trouvez devant deux options possibles :

— Travailler sur les mots de la série suivante, en appuyant sur **ENTREE**

— Choisir la série de mots sur laquelle vous allez travailler en tapant puis le numéro de la série en réponse à la question .

CASSETTE N° 1


 locomotive
 0-3U-B3U

- ♦ domino
- ♦ pomme
- ♦ bateau
- ♦ montre
- ♦ drapsesu







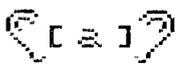
- ♦ rideau
- ♦ pot
- ♦ enveloppe
- ♦ crayon
- ♦ roue







SERIE 1


 table
 3

- ♦ bulon
- ♦ auto
- ♦ ballon
- ♦ chaise
- ♦ camion







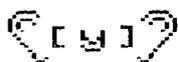
- ♦ radio
- ♦ roche
- ♦ championnat
- ♦ espion
- ♦ tasse







SERIE 2




tortue

 U

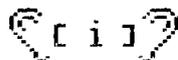
 2

- ♦ lunettes
- ♦ cœur
- ♦ parachute
- ♦ ouag
- ♦ deux



2

- ♦ dauphin
- ♦ bougie
- ♦ allumette
- ♦ tube
- ♦ chapeau




11

 i-y

 11

- ♦ cerises
- ♦ poisson
- ♦ caniche
- ♦ oiseau
- ♦ cygne



- ♦ cinq
- ♦ train
- ♦ pipe
- ♦ poire
- ♦ lièvre

5



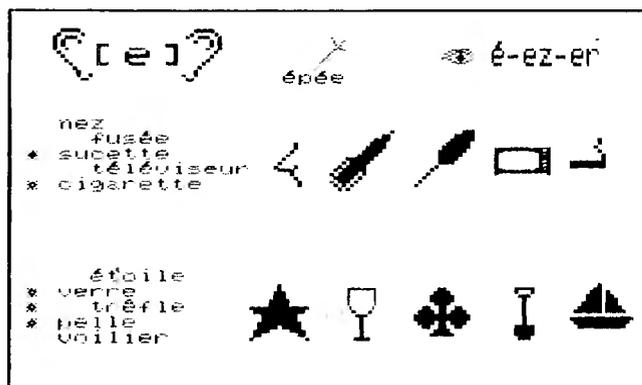
SERIE 3

SERIE 4

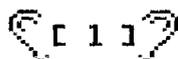
CASSETTE N° 2



SERIE 1



SERIE 2

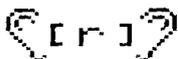


- locomotive
- * parapluie
- * bouteille
- * balie
- * feuille



SERIE 3

- pistolet
- * fleur
- * papillon
- * soleil
- * oeil



- canapé
- * porte
- * escalier
- clairon
- martesu



SERIE 4

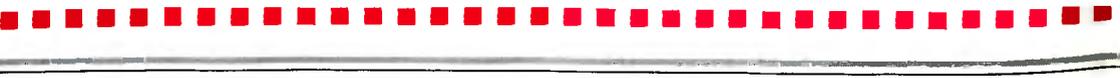
- * canard
- clocher
- serpent
- quatre
- arc





NOTES





Ce logiciel a été réalisé avec l'assistance technique de Véronique Genot.
Maquette du livret : Studio Mille-Pattes.
Coordination éditoriale : Françoise Richez.

© 1984, EDICIEL Matra et Hachette

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

T07, M05 et T07/70 sont des marques déposées de la société Thomson.

71.0063.9