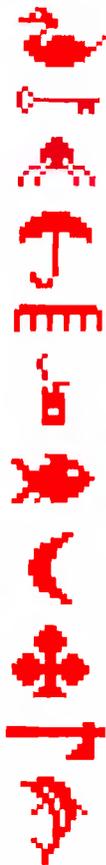


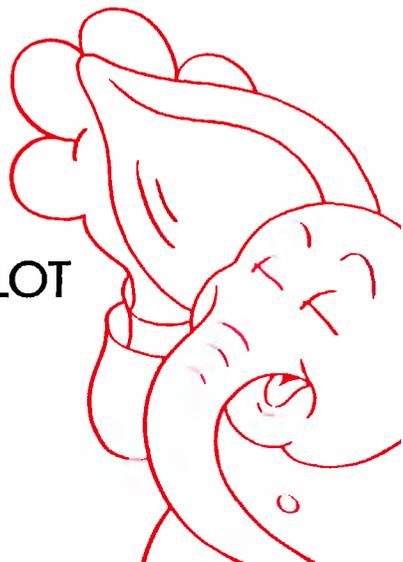
L'OREILLE FINE....

L'OREILLE FINE



JEAN-CHARLES HUMBLOT
et
MICHELE MONNIER

EDICIEL



MISE EN MARCHÉ T07 - T07/70

- 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 T07 au-dessus. Mettez le compteur à zéro. Appuyez sur la touche $\boxed{>}$.
- Pour commencer le chargement du programme, tapez |2| au clavier ou pointez l'écran avec le crayon optique. Un écran de présentation apparaît¹.

*1. Vous pouvez interrompre la présentation en appuyant sur **ENTRÉE** 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 $\boxed{>}$.
- Pour commencer le chargement du programme, tapez "RUN" au clavier puis appuyez sur **ENTRÉE**. Un écran de présentation apparaît¹.

L'OREILLE FINE.....

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

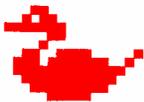
CHOIX DU NIVEAU DE L'EXERCICE

L'OREILLE FINE : NIVEAU 1

■ Quelle paire de sons ?	10
■ Quel est ton nom ?	11
■ Défilement des cinq mots illustrés	12
■ Poursuite de l'exercice	15

L'OREILLE FINE : NIVEAU 2

■ Quelle paire de sons ?	18
■ Quel est ton nom ?	19
■ A vous de jouer !	21



NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

■ OBJECTIFS

Ce logiciel permet de s'assurer que les enfants distinguent bien les sons dans les mots et qu'ils ne confondent pas certains sons voisins. Ces confusions peuvent en effet provoquer des retards dans l'apprentissage de la lecture puis des difficultés en orthographe.

■ 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.

L'OREILLE FINE...

■ 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

« L'OREILLE FINE » permet à l'enfant de travailler sur **8 paires de phonèmes** illustrés par **80 mots**. Ceux-ci sont répartis sur 2 cassettes. La cassette n° 1 porte sur l'étude des paires de phonèmes suivantes :

[s] et [z], [b] et [p], [z] et [ʃ], [f] et [v]. (Voir ANNEXE 1 page 26).

La cassette n° 2 porte sur l'étude des paires de phonèmes suivantes : [d] et [t], [m] et [n], [u] et [ij], [g] et [k]. (Voir ANNEXE 2 page 28).

Deux niveaux de difficulté sont proposés :

■ 1^{er} niveau de difficulté

Dans l'étude d'une paire de phonèmes, [s] et [z] par exemple, l'enfant voit défiler une série de 5 mots. Ces mots sont accompagnés de leur graphie et de l'indication *j'entends [s] dans ..* ou *j'entends [z] dans ..*

Puis 5 mots sont présentés ensemble, accompagnés de leur graphie. Dès que l'un d'eux s'encadre, l'enfant doit indiquer en appuyant sur l'une des touches ou lequel des 2 phonèmes il entend.



- **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 [r] que l'on entend dans *paire, filet, peine, père, fenêtre*.

L'OREILLE FINE.....

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.

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.

L'OREILLE FINE...

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

- Cassette n° 1 : L'OREILLE FINE — niveau 1 : CPC1
— niveau 2 : CPC2
Cassette n° 2 : L'OREILLE FINE — niveau 1 : CPC10
— niveau 2 : CPC20

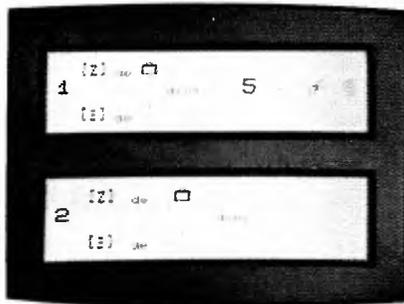
■ PRINCIPALES TOUCHES DE COMMANDES

- **Pour choisir une paire de phonèmes**
Quand vous devrez choisir sur quelle paire de phonèmes vous allez travailler, tapez le numéro correspondant à votre choix.
- **Pour signifier « J'entends ce phonème » ou « J'entends cet autre phonème ».**
Actionnez les touches  et  puis appuyez sur **ENTREE**
- **Pour passer à l'écran suivant**
A 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.



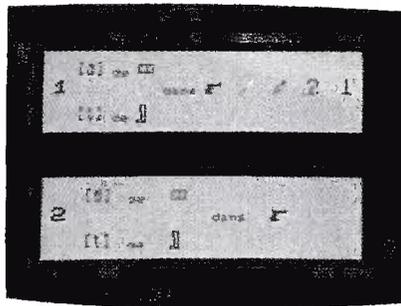
CHOIX DU NIVEAU DE L'EXERCICE

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



(Cassette n° 1)

.L'OREILLE FINE....



(Cassette n° 2)

Sur la cassette, un commentaire explique la différence entre le niveau 1 et le niveau 2 (Voir page 3).

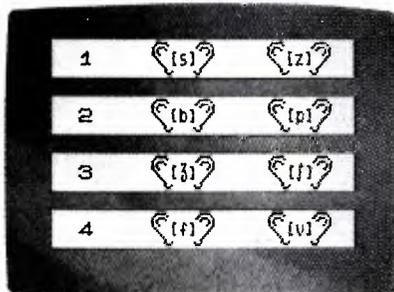
Appuyez sur **1** ou **2** selon le niveau choisi. Le programme correspondant est alors chargé en mémoire. Une petite musique vous aide à patienter...



L'OREILLE FINE : NIVEAU 1

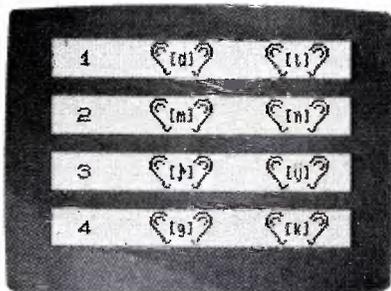
■ QUELLE PAIRE DE SONS ?

Chaque cassette permet l'étude de 4 paires de sons (ou phonèmes) illustrés chacune par 10 mots. Leur liste se trouve en Annexes 1 et 2 pages 26 et 28.



(Cassette n° 1)

LE REILLE FINE 1..



(Cassette n° 2)

Après avoir écouté le commentaire de la cassette, tapez le numéro correspondant à la paire de phonèmes choisie.

■ 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.

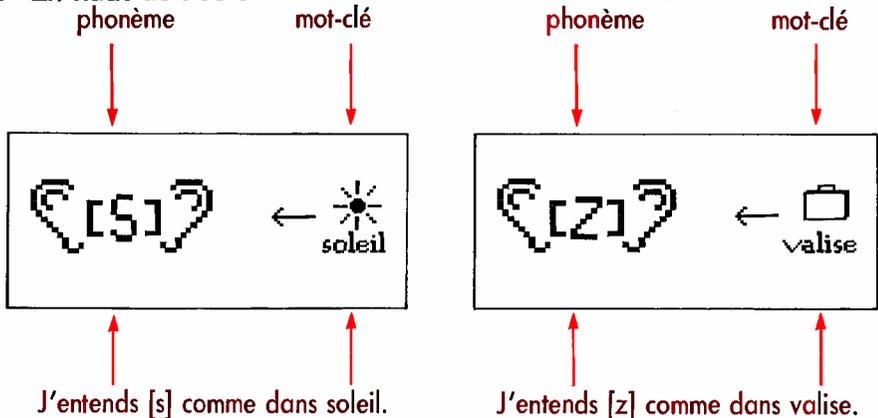
- Pour effacer la dernière lettre tapée, appuyez sur la touche
- Pour effacer entièrement le nom : appuyez sur la touche **RAZ**. Si cette touche est appuyée une SECONDE FOIS ou AVANT qu'une lettre du nom ait été tapée, vous revenez à l'écran du choix des séries.



■ 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

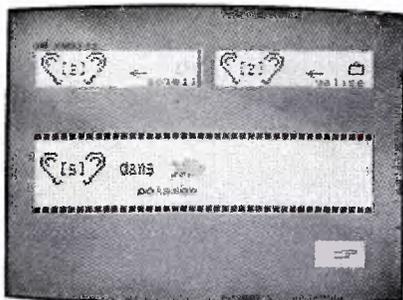


Cette partie supérieure de l'écran restera présente pendant toute la durée de l'exercice.

■ Au centre de l'écran

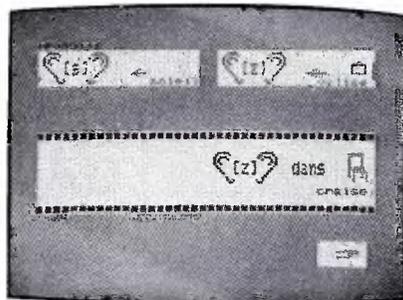
5 mots illustrés vont défiler. Un certain nombre d'informations sont ainsi transmises à l'écran.

.L'OREILLE FINE 1..



J'entends [s] dans poisson

ou bien :



J'entends [z] dans chaise.

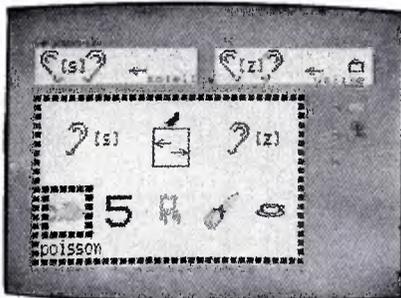
Les mots défilent automatiquement mais on peut réduire leur temps d'affichage en appuyant sur **ENTREE**



■ 2^e PHASE : L'EXERCICE

Durant cet exercice, on vous demande quel phonème vous entendez dans le mot encadré en pointillé noir.

(Écoutez le commentaire de la cassette.)



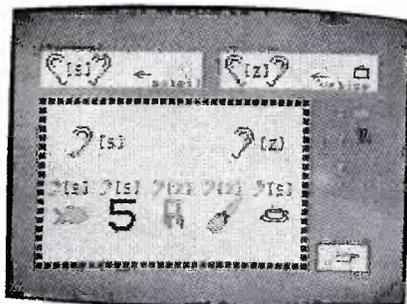
- Si vous entendez le son représenté à gauche-ici [s] - tapez .
- Si vous entendez le son représenté à droite-ici [z] - tapez .
Tant que vous n'avez pas confirmé votre choix en appuyant sur **ENTREE** vous pouvez actionner les touches et à volonté. Quand vous êtes sûr(e) de vous, appuyez sur **ENTREE**.
Si vous appuyez sur **RAZ**, vous interrompez l'exercice.
- Les scores
Pour cet exercice, vous pouvez lire le bilan de votre travail de deux manières :

.L'OREILLE FIN...

- 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.

■ POURSUITE DE L'EXERCICE

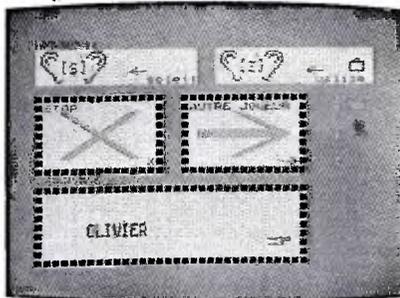
Lorsque vous avez indiqué quel phonème on trouve dans les cinq mots d'une série, la main  apparaît en bas de l'écran.



Appuyez sur **ENTREE** pour continuer.

■ FIN DE LA SÉRIE DE MOTS

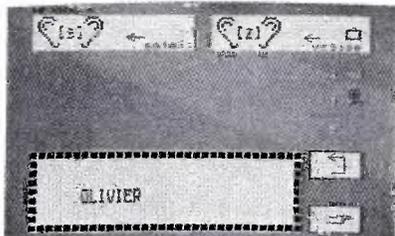
Comme vous l'explique le commentaire de la cassette, cet écran vous propose plusieurs options.



- Pour interrompre définitivement le déroulement de l'exercice, tapez **[X]**, puis encore **[X]** à l'écran suivant.
- Pour recommencer le programme, appuyez 2 fois sur **[X]**. 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 reprend le programme à l'endroit du choix des séries.
- Pour poursuivre l'exercice, tapez **ENTREE**

L'OREILLE FINE 1..

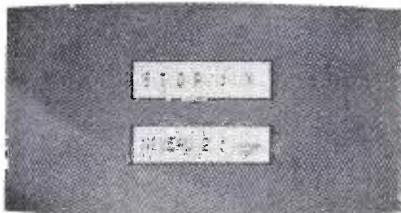
A ce moment-là, vous voyez apparaître :



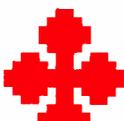
Vous vous trouvez devant deux options possibles :

- 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**

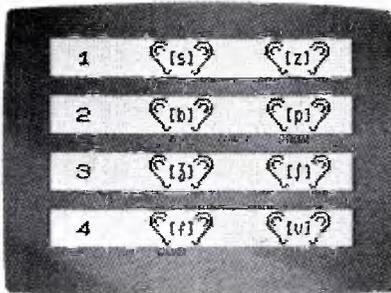


L'OREILLE FINE : NIVEAU 2

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.

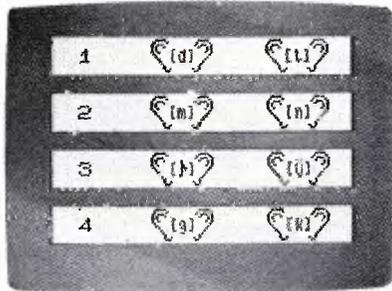
■ QUEL SON ?

Chaque cassette permet l'étude de 4 paires de sons (ou phonèmes) illustrés chacune par 10 mots. Leur liste se trouve en Annexes 1 et 2 pages 26 et 28.



(Cassette n° 1)

LOREILLE FINE 2.



(Cassette n° 2)

Après avoir écouté le commentaire de la cassette, tapez le numéro correspondant à la paire de phonèmes choisie.

■ QUEL EST TON NOM ?

Pour répondre à cette question, et après avoir écouté le commentaire sonore, tapez votre nom au clavier puis **ENTRÉE**. 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.

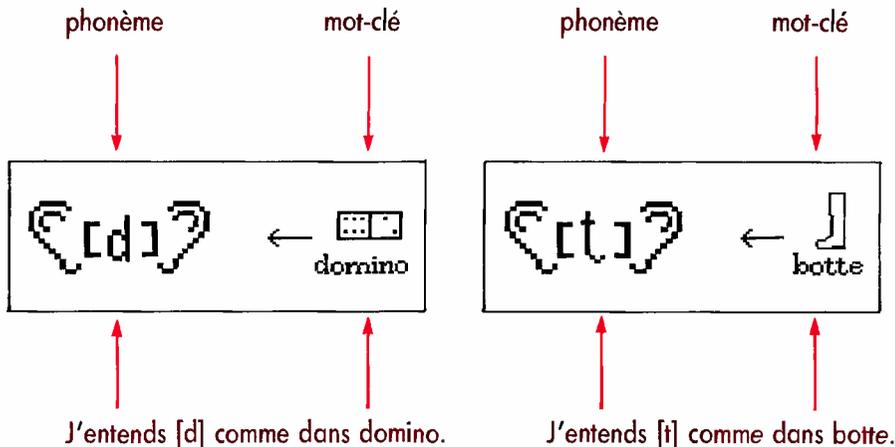
Les minuscules peuvent être utilisées à l'exception des caractères accentués.

- 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 :

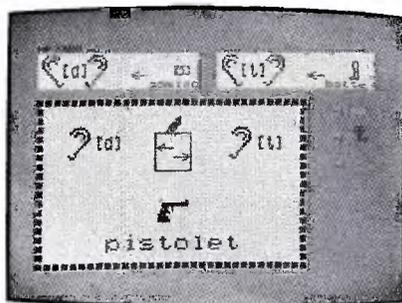


Ce bandeau de rappel restera affiché pendant toute la durée de l'exercice.

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

LOREILLE FINE 2.

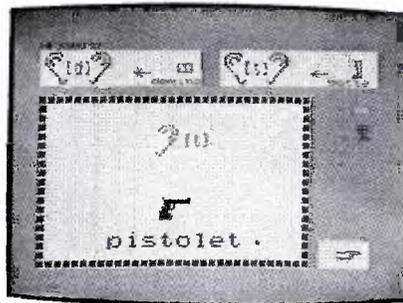
■ A VOUS DE JOUER !



Un premier mot et son illustration apparaissent ; ici : le pistolet.
On vous demande si vous entendez [d] ou [t] dans le mot illustré.

- Si vous entendez le son représenté à gauche - ici [d] - tapez | ← |.
 - Si vous entendez le son représenté à droite - ici [t] - tapez | → |.
- Tant que vous n'avez pas confirmé votre choix en appuyant sur **ENTRÉE** vous pouvez actionner les touches ← et → à volonté.
Quand vous êtes sûr(e) de vous, appuyez sur **ENTRÉE**.
Si vous appuyez sur **RAZ**, vous interrompez l'exercice.

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.

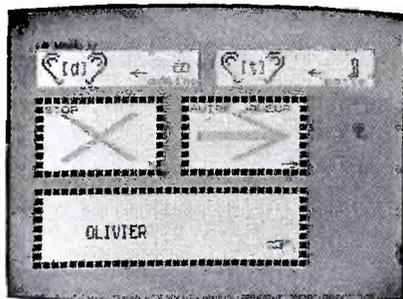
Pour passer au mot suivant, appuyez sur **ENTREE** . (Sinon, après 15 secondes d'attente, le mot suivant apparaîtra automatiquement).

■ FIN DE L'EXERCICE

Quand vous avez terminé de travailler sur 5 mots se rapportant à la même paire de phonèmes (par exemple : les mots PISTOLET, SUCETTE, RADIS, DEUX, RATEAU pour la paire de phonèmes [d]

L'OREILLE FINE 2.

et [t]) vous obtenez l'écran :



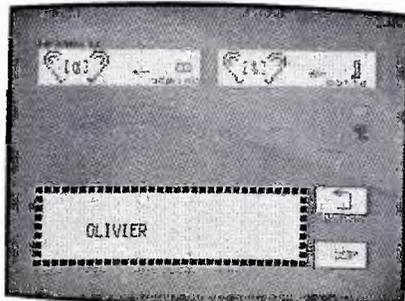
■ POURSUITE DE L'EXERCICE

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

- Pour interrompre définitivement le déroulement de l'exercice, tapez [X].
- Pour recommencer le programme, appuyez 1 fois sur [X]. 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 .

.L'OREILLE FINE 2.

NOTES

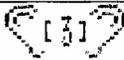
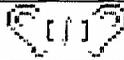
CASSETTE N° 1

[s]	soleil	[z]	valise
<ul style="list-style-type: none"> * poisson * cinq * chaise * fusée * tasse 			  
<ul style="list-style-type: none"> * serpent * oiseau * maison * téléviseur * sucette 		  	

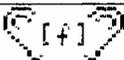
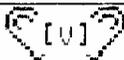
SERIE 1

[b]	robotnet	[p]	pipe
<ul style="list-style-type: none"> * table * bateau * porte * tabouret * parapluie 		   	
<ul style="list-style-type: none"> * sapin * épi * pelonne * balle * cube 		   	

SERIE 2

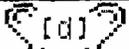
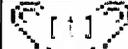
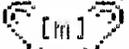
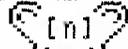
	 bougie		 chapeau		
<ul style="list-style-type: none"> hache cinche * losange flèche * luge 					
<ul style="list-style-type: none"> * nuage échelle parachute * fromage * roue 					

SERIE 3

	 carré		 verre		
<ul style="list-style-type: none"> * avion fenêtre voilier vert * fleur 					
<ul style="list-style-type: none"> * trèfle valise * téléphone liure * faux 					

SERIE 4

CASSETTE N° 2

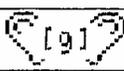
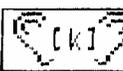
 [d]	 [t]
 domino	 botte
pistolet sucette * radeis * deux râteau	   
* drapeau * rideau étoile auto * dauphin	    
 [m]	 [n]
 pomme	 lunettes
♦ montre * camion * locomotive lune robotnet	    
canard caniche * silhouette nez * marteau	    

SERIE 1

SERIE 2

	 peigne		 feuille
<ul style="list-style-type: none"> * papillon * cygne * araignée * bulle * quille 	    		
<ul style="list-style-type: none"> * bouteille * champignon * oreille * montagne * soleil 	    		

SERIE 3

	 cigarette		 quatre
<ul style="list-style-type: none"> * angle * briquet * grille * clé * coeur 	    		
<ul style="list-style-type: none"> * triangle * bague * arc * rectangle * crayon 	    		

SERIE 4



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 T07170 sont des marques déposées de la société Thomson.

10.0128.8