

GENERATION 5

**UNE CONCEPTION NOUVELLE
DE L'EDUCATIF**

**A LA CONQUÊTE
DE L'ORTHOGRAPHE**

GENERATION



**200, Quai Bayard
73000 CHAMBÉRY
Tél. : 79 85 65 32 - Fax : 79 85 65 34**

A) LANCEMENT DU LOGICIEL

Avant toutes choses, éteindre et rallumer la machine.

AMSTRAD CPC

Insérez la disquette face A, tapez RUN"ORTHO (puis ENTER).
QWERTY ou AZERTY : regardez si la première ligne de votre clavier commence par les lettres Q.W.E.R.T.Y ou A.Z.E.R.T.Y.

COMPATIBLES PC

Chargez votre MS/DOS, puis insérez le logiciel dans le lecteur. Tapez alors ORTHO (puis RETURN).

Installation sur disque dur : tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran. *Attention* : une seule installation est possible.

Carte graphique : Il vous faut obligatoirement une carte CGA, EGA ou VGA. On demande votre configuration au lancement du logiciel, dans le doute, vous pouvez toujours choisir CGA par défaut.

Souris : Pour que la souris (compatible Microsoft) fonctionne, le programme MOUSE.COM, livré avec votre souris, doit avoir été lancé auparavant. Si vous remarquez un problème, reportez-vous à la documentation accompagnant votre souris.

ATARI ST

Opérez un double cliquage sur l'icône ORTHO.PRG
ou : 1) Cliquez sur ORTHO.PRG
2) Cliquez sur OUVRIR dans le menu FICHER.

B) LA CASSETTE AUDIO

Une cassette audio accompagne le logiciel. Vous pourrez l'utiliser dans l'épreuve de la dictée, cela est expliqué plus loin. Mais vous pouvez aussi la lancer tout de suite car elle expose l'histoire qui sert de support au logiciel. Cela vous mettra tout de suite dans l'ambiance !

C) LE PROBLÈME DES ACCENTS

Les lettres accentuées ne sont pas toujours prévues sur les claviers.

AMSTRAD CPC avec un clavier QWERTY

â : CONTROL-A (appuyez sur A en gardant la touche CONTROL enfoncée).

é : CTRL-E è : CTRL-G ù : CTRL-U ç : CTRL-C

Accents circonflexes (pavé numérique) :

â : F7 ê : F8 î : F9 ô : F4 û : F5

Trémas :

ë : F1 ï : F2.

PC COMPATIBLES et ATARI ST/STE

Pour obtenir les accents circonflexes et les trémas, frappez d'abord l'accent (avec SHIFT pour le tréma) puis la lettre.

D) PROBLÈMES TECHNIQUES

N'oubliez pas de renvoyer rapidement le bon de garantie. Cela vous permettra d'obtenir l'échange du produit en cas de problème ou de détérioration de la disquette originale.

Vous pouvez aussi contacter notre service technique au : 79 85 65 32.

A LA CONQUÊTE DE L'ORTHOGRAPHE

1 - Une approche vivante et moderne de l'orthographe.

2 - Le scénario.

3 - Manipulation : mode "souris" et icônes.

4 - Déroulement du jeu.

5 - Les différents mondes :

- Le monde des DEVINETTES.
- Le vaisseau des JEUX DE MOTS.
- Le château de la DICTÉE.
- La ville des ERREURS.
- La grotte des MOTS PERDUS.

6 - Sauvegarde de la partie en cours.

7 - A propos de la réforme de l'orthographe...

1 - Une approche vivante et moderne de l'orthographe

L'orthographe du français n'a pas été, un beau jour, fixée une fois pour toutes. Au contraire, l'écriture des mots de notre langue est le produit d'une multitude d'influences au travers des siècles : origines latines, apports étrangers, variations dues à l'usage populaire ou savant, rôle des imprimeurs et des typographes. La langue française n'a cessé d'évoluer : un écolier de notre époque aurait du mal à lire dans le texte un écrit d'il y a plusieurs siècles ! D'où la difficulté d'une approche "raisonnée" de l'orthographe. On peut en établir des règles, mais elles sont multiples et souffrent un grand nombre d'exceptions.

On remarque aussi des comportements très différents chez les jeunes enfants. Certains acquièrent l'orthographe d'une manière tout à fait "naturelle" et spontanée, sans effort particulier et sans même connaître les fameuses "règles". D'autres, fort intelligents, par ailleurs, n'arrivent pas du tout à fixer l'écriture des mots.

Les recherches des pédagogues et des psychologues montrent que l'orthographe est plus facile à assimiler si les mots "parlent" aux enfants, s'ils ont un caractère vivant et affectif. D'où l'importance d'intégrer cet apprentissage dans un contexte ludique et motivant. C'est ce que nous avons essayé de faire dans ce logiciel grâce au scénario, au ton convivial empreint d'humour et en proposant des épreuves très variées mêlant jeux et exercices plus traditionnels.

2 - Le scénario

L'histoire commence il y a plusieurs siècles dans le doux pays de France. A l'époque, les moines étaient pratiquement les seules personnes à savoir lire et écrire, et l'orthographe n'était pas du tout fixée. Certains savants décidèrent d'y mettre un peu d'ordre, mais ce n'était pas du goût de tout le monde...

Ainsi, un moine vaniteux et qui tirait gloriole de ses orthographe fantaisistes, Frère Jean des Entournures (clin d'œil à Rabelais pour les érudits), fut particulièrement indigné. Comme il était un peu sorcier, il jeta un sort à cinq malheureux grammairiens qu'il avait invités et lança une malédiction sur la terre de France et tous les jeunes français à venir, ce qui explique les difficultés orthographiques des générations actuelles !

Vous devez vous rendre au pays d'Anti-Langue où vous retrouverez les pauvres savants prisonniers depuis si longtemps. Ils ont eu le temps de construire divers mondes que vous visiterez. Pour lever la malédiction, vous subirez des épreuves qui vous permettront d'accroître votre QUOTIENT ORTHOGRAPHIQUE.

Les points obtenus sont visibles au bas de l'écran. Avec 4000 points dans un Monde, la malédiction est levée pour ce Monde ; vous verrez alors ce qui se passe ! Votre objectif est bien sûr de libérer les cinq lieux maudits, mais vous pouvez continuer après cela si vous le désirez afin de réaliser le score le plus élevé possible.

Le maximum envisageable, si vous épuisez toutes les séries de questions, est de 34 000 points. Mais nous n'en demandons pas tant ! Il vous faudra déjà plusieurs dizaines d'heures pour réussir dans les cinq Mondes : jamais un logiciel français n'a compté autant de textes, d'exercices, d'exemples !

3 - Manipulations : mode "souris" et icônes

Le logiciel se joue entièrement à la souris (avec les flèches du clavier ou joystick sur CPC). Vous déplacez une flèche à l'écran et vous validez votre choix en cliquant (ou en appuyant sur la barre ESPACE sur CPC).

Au cours des épreuves, vous verrez en haut de l'écran différents icônes (UNE icône religieuse - UN icône informatique) :

Disquette : pour sauvegarder ou récupérer vos scores sur disquettes.

Guide : pour avoir des précisions sur les manipulations, le nombre de points à gagner, le coût de l'aide, etc.

Aide : pour obtenir une aide adaptée à l'épreuve. Attention, ces aides sont payantes et font baisser votre quotient orthographique.

ESC : pour sortir de l'épreuve à n'importe quel moment.

Lorsqu'un choix vous est proposé, amenez la flèche sur la ligne vous intéressant et validez.

4 - Déroulement du jeu

Au début apparaît le Sphinx, gardien de la Porte des Mondes. Différents choix vous sont offerts : cliquez sur GUIDE, ils vous seront expliqués.

Vous pouvez alors commencer. Résolvez les énigmes du Sphinx pour passer. En cas d'erreur, vous devez recommencer, mais les questions sont suffisamment faciles pour que vous y parveniez rapidement. Vous entrez maintenant dans le jeu proprement dit. Les cinq masques en bas de l'écran représentent les créatures des cinq Mondes. En-dessous s'affichent les points dont le total est votre QUOTIENT ORTHOGRAPHIQUE.

Cliquez sur le Monde de votre choix pour vous y rendre.

C'est également dans cette page que vous pourrez sauvegarder vos points (voir plus loin).

5 - Les différents Mondes

• Le Monde des devinettes

Deux épreuves en ce monde : les “définitions secrètes” et les “devinettes orthographiques”.

Dans la première, vous devez trouver des mots dont on indique le début, ou la fin, ou certaines lettres. Tapez votre réponse et validez avec ENTER.

Cet exercice insiste particulièrement sur les préfixes, les lettres finales, les consonnes doubles, causes importantes d’erreurs.

La vérification des réponses, très fine, précisera le type d’erreur et l’endroit de la faute.

Les “devinettes orthographiques” permettent d’aborder des notions de grammaire, de conjugaison, mais aussi de vocabulaire orthographique. Beaucoup d’élèves butent en effet sur la signification des termes utilisés dans ces matières. L’aide leur rappelle ce qu’est un tréma, une préposition, le mode conditionnel, etc. Elle se rapporte toujours à la question précise posée.

• Le vaisseau de Jeux de Mots

Elevons-nous un peu dans l’espace pour trouver ici deux épreuves avec un fort contenu ludique.

Tout le monde aime jouer avec les mots, cela leur donne aussi une chaleur qui les rend plus sympathiques, plus familiers et plus faciles à retenir !

Dans la première épreuve, le fait d’avoir remplacé un mot dans une phrase par son anagramme produit une nouvelle phrase tout à fait pittoresque.

On va rechercher le mot bizarre, le disséquer, le retourner et le réécrire. L’aide met l’accent sur l’observation puis le mot apparaît plus ou moins vite selon le niveau, et disparaît.

Le “Puzzle des Mots” demande de reconstituer des noms de choses concrètes ou abstraites, mais aussi des notions grammaticales (verbes, adjectifs, etc.). En bas de l’écran de travail, on voit en combien de morceaux a été découpé chacun des mots. Le mode de manipulation, très souple, permet d’annuler une combinaison avant de la valider. Il n’est pas toujours facile de trouver, car plusieurs combinaisons paraissent parfois possibles, surtout avec des orthographe défectueuses. Cette épreuve, très formatrice et constructive, met finalement en jeu des mécanismes mentaux complexes et variés.

• Le château de la Dictée

Abordons à présent l’épreuve-reine de l’orthographe, la dictée, que nous avons traitée avec humour et non comme un pensum ! D’où le texte choisi, qui raconte l’histoire du pays d’Anti-Langue. Nous en profiterons pour réviser, en situation, des notions abordées tout au long du logiciel.

Deux modes sont possibles : avec ou sans cassette audio. Le premier permet de gagner davantage de points, mais tout le monde n’a pas forcément un magnétophone sous la main, d’où la seconde option. La dictée s’affiche page par page. Vous n’avez pas à écrire tout le texte, ce qui serait horriblement fastidieux, mais un certain nombre de mots (120 si vous allez au terme de l’épreuve !) judicieusement choisis. Dans le premier cas (avec cassette), les mots à écrire n’apparaissent pas à l’écran. Branchez le magnétophone et appuyez sur PAUSE après avoir entendu la phrase qui vous intéresse, puis entrez la réponse. Dans le deuxième cas (sans cassette), les mots apparaissent puis disparaissent aussitôt. Soyez vigilants ! Les erreurs sont impitoyablement sanctionnées (attention aux fautes d’accents !) mais on a prévu beaucoup de choses pour que l’épreuve ne soit pas rébarbative : la difficulté est étudiée et progressive. Vous pouvez demander l’aide : le mot est affiché, puis effacé (de plus en plus rapidement au fur et à mesure que l’on avance !). La longueur du mot est donnée par l’espace de saisie. La vérification indique le type d’erreur. Avec tout cela, il est difficile de ne pas gagner de points !

Vous pouvez aussi écouter la cassette quand vous le désirez. Vous connaîtrez ainsi le détail et le fin mot de l’histoire !

• La ville des Erreurs

Il est souvent plus agréable de rechercher les erreurs commises par autrui que les siennes ! Dans "Trouver l'erreur", une erreur a été glissée dans une phrase. A vous de la déceler et de la corriger. A cette occasion, on aborde des difficultés très variées : homophones, orthographe et prononciation, accords grammaticaux, accords verbaux, etc. L'aide précise justement dans quelle direction chercher. Là aussi, on aborde des domaines extrêmement variés : les particularités de genre (masculin, féminin) et de nombre (singulier, pluriel), les sons, la formation et l'origine des mots, les catégories grammaticales...

• La Grotte des Mots Perdus

"Le mot inconnu" s'intéresse essentiellement aux mots invariables. On les a regroupés par séries présentant des similitudes d'écriture. Faites défiler la série à la vitesse de votre choix, puis, après avoir bien visualisé les mots, retrouvez certains d'entre eux dans des phrases ou des textes courts.

Dans l'autre épreuve, effectuez le "Bon choix" : rien à taper au clavier, vu qu'il s'agit de cas où l'on hésite généralement entre plusieurs possibilités. Cliquez simplement celle qui paraît la meilleure.

Il est rare qu'une épreuve soit consacrée uniquement à UN type précis de difficulté pour ne pas donner au logiciel un côté trop rigide, mais cela n'empêche pas d'aborder l'essentiel des notions pour chaque niveau. Nous pensons qu'une telle approche "transversale" est beaucoup plus motivante, donc efficace.

6 - Sauvegarde de la partie en cours

Le logiciel A LA CONQUÊTE DE L'ORTHOGRAPHE ne s'épuise pas en deux heures !

Vous pouvez donc conserver votre score sur disquette. Pour cela, choisissez DISQ dans le menu principal (Sphinx + Mondes), insérez une disquette formatée dans le lecteur (voir le manuel de votre appareil), puis tapez un numéro de partie entre 1 et 99 (il faudra vous en souvenir !).

Inversement, vous pourrez récupérer ce score plus tard, quand vous recommencerez le jeu en choisissant CHARGER juste après avoir lancé le programme.

Cela vous permettra d'entrer directement dans les différents Mondes sans passer par l'épreuve préliminaire.

7 - A propos de la "Réforme de l'Orthographe"

Pour voir le résumé des propositions de réforme :

AMSTRAD CPC : RUN "REFORME.

PC COMPATIBLES : après avoir obtenu le A >, tapez REFORME.

ATARI : cliquez 2 fois sur REFORME. PRG.

Le Conseil Supérieur de la langue française a fait adopter (19 juin 1990) un certain nombre de rectifications qui sont rappelées dans le programme "REFORME" figurant sur la disquette.

Que faut-il en penser ?

- Rappelons d'abord que les écritures actuelles des mots concernés ne seront pas déclarées fautives.

- On remarquera ensuite qu'elles portent sur des points secondaires si l'on considère les difficultés rencontrées par la très grande majorité des élèves. Les auteurs de ces propositions indiquent que "l'accent circonflexe est la principale cause des fautes d'orthographe" : les enseignants seraient tout à fait heureux de n'avoir à signaler que des erreurs de ce genre. Dans les écoles et collèges, les principales fautes portent sur les accords, les homophones, les consonnes doublées ou non, les lettres finales.

Dans le logiciel nous avons insisté sur ces points particuliers. S'ils étaient assimilés par la masse des élèves, on serait en droit d'affirmer les difficultés orthographiques résolues dans la population scolaire !

Nous n'avons donc pas particulièrement envisagé les aspects abordés par la Réforme de l'Orthographe. Tout au plus trouvera-t-on, de façon anecdotique (et au niveau difficile) quelques-uns de ces cas spécifiques. Considérez-les comme un clin d'œil à ce que notre langue comporte d'illogisme, mais aussi de pittoresque.

Enfin, et pour être tout à fait juste, disons que de nombreux aspects de cette réforme nous paraissent tout à fait défendables car ils vont dans le sens d'une simplification (avec des cocasseries du genre : un tire-fesse, un sèche-cheveu..., comme si on ne tirait qu'une fesse, ou qu'on ne séchait qu'un seul cheveu !). Mais la simplification est justement l'évolution naturelle d'une langue et on peut se demander s'il est nécessaire de la fixer par décret !

Nous avons choisi d'encourager une attitude qui insiste sur la richesse de la langue, qui éveille et développe l'intérêt et la curiosité de ses utilisateurs. Les tests en situation que nous avons effectués semblent montrer le bien-fondé et l'efficacité de cette démarche et nous espérons que vous serez nombreux à la partager !