

# Allemand débutant

NATHAN  
LOGICIELS



# Allemand débutant

**NATHAN**  
LOGICIELS

Allemand  
débute

*Toute reproduction, même partielle de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.*

Copyright © NATHAN-LOGICIELS, 1990  
3 à 5, avenue Gallieni - 94257 Gentilly Cedex  
Téléphone : (1) 47 40 66 66

# Sommaire

Recommandations .....	5
Présentation .....	7
Installation et mise en route .....	8
A. Vous possédez un PC ou compatible .....	8
B. Vous possédez un ATARI .....	10
C. Vous possédez un AMSTRAD .....	11
<b>Les généralités</b> .....	12
Correspondance des touches .....	12
Choix d'une activité .....	12
Déroulement standard d'une activité .....	12
Adaptation standard d'une activité .....	13
<b>Sätze bilden</b> .....	
Scénario d'activité .....	15
Le jeu .....	15
Les aides .....	17
Le bilan .....	17
Contexte pédagogique .....	19
Annexe .....	20
<b>Die Possessivadjektive - Die Possessivpronomen</b> .....	
Scénario d'activité .....	21
Le jeu .....	21
Les aides .....	22
Le bilan .....	22
Contexte pédagogique .....	23

<b>Die Personalpronomen</b>	
Scénario d'activité .....	24
Le jeu .....	24
Les aides .....	26
Le bilan .....	26
Contexte pédagogique .....	27
<b>Die Negation</b>	
Scénario d'activité .....	29
Le jeu .....	29
Les aides .....	31
Le bilan .....	31
Contexte pédagogique .....	32
<b>Das richtige Wort</b>	
Scénario d'activité .....	34
Le jeu .....	34
Le bilan .....	35
Possibilités d'adaptation .....	36
Contexte pédagogique .....	37
L'éditeur .....	39
<b>Les instructions officielles .....</b>	<b>44</b>

# Recommandations

Bienvenue dans ce logiciel et son manuel d'utilisation. Voici quelques recommandations avant de démarrer.

## La garantie

Elle ne prend effet que dans le cas où l'installation aura été exécutée suivant les consignes données au chapitre *Mise en route*.

La garantie est valable 6 mois à partir de la date d'achat et après retour de la carte **Convention de droits d'utilisation**.

## La configuration

Pour être utilisé, le logiciel doit être adapté aux caractéristiques de votre ordinateur. Veuillez vous conformer strictement aux indications du paragraphe *Configuration*.

## Service Après Vente

Notre but est d'améliorer continuellement la qualité de nos produits. Vos réflexions, idées et suggestions seront les bienvenues.

En cas de mauvais fonctionnement, téléphonez au Service Après Vente (voir fiche jointe en fin de documentation).

## Recommendations

It is recommended that the following actions be taken to improve the quality of the program:

### 1. General

The program should be evaluated on a regular basis to ensure that it remains relevant and effective. The program should be reviewed annually to ensure that it is meeting the needs of the community. The program should be evaluated on a regular basis to ensure that it remains relevant and effective.

### 2. Curriculum

The curriculum should be updated regularly to reflect current research and best practices. The curriculum should be reviewed annually to ensure that it is meeting the needs of the community. The curriculum should be updated regularly to reflect current research and best practices.

### 3. Staffing

The program should be staffed with qualified personnel who have the necessary skills and experience. The program should be reviewed annually to ensure that it is meeting the needs of the community. The program should be staffed with qualified personnel who have the necessary skills and experience.

# Présentation

ALLEMAND DÉBUTANT s'adresse aux élèves de 6<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup>, mais il peut être utilisé en 4<sup>ème</sup> et en 3<sup>ème</sup>

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

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.

*Les généralités* vous familiariseront avec le mode d'emploi commun à tous les produits de la collection **Allemand Collège**. Vous trouverez ensuite pour chaque activité des indications vous permettant de les mettre en œuvre. La lecture du *Contexte pédagogique* vous permettra d'utiliser toutes les potentialités de ce didacticiel.

# Installation et mise en route

## A. Vous possédez un PC ou compatible

### Configuration

Ce logiciel fonctionne sur PC XT, AT et compatibles disposant au minimum :

- d'un lecteur de disquettes,
- de 512 Ko de mémoire vive,
- d'une carte CGA, EGA, VGA ou Hercules,
- d'un écran couleur ou monochrome.

### Installation sur disque dur

Après avoir allumé votre ordinateur :

- mettez la disquette (3"1/2 ou la disquette n°1 pour le format 5"1/4) "Allemand débutant" dans le lecteur A ou B,
- tapez **A:** (ou **B:**) et validez par **ENTRÉE**,
- tapez **INSTALLE** et validez.

Le programme d'installation s'exécute ; tous les fichiers nécessaires à la bonne marche du logiciel sont copiés dans un sous-répertoire appelé **ALL\_DEB**.

## Mise en route

- *Sur disquette*

- Mettez une disquette système (MS-DOS ou PC-DOS) dans un des lecteurs de votre ordinateur.
- Une fois le système chargé en mémoire, mettez la disquette (3"1/2 ou la disquette n° 1 pour le format 5"1/4) dans le lecteur de disquettes et tapez DÉPART puis ENTRÉE pour valider.

- *Sur disque dur*

- Allumez votre ordinateur.
- Une fois le système chargé en mémoire, positionnez-vous sur l'unité (C, D, E ou F) sur laquelle vous avez installé votre logiciel.
- Tapez CD ALL\_DEB et validez.
- Tapez DÉPART et validez.

## B. Vous possédez un ATARI

### Configuration

Ce logiciel fonctionne sur tout ATARI STF ou STE disposant au minimum :

- d'un lecteur de disquettes double face,
- de 512 Ko de mémoire vive,
- d'un écran couleur ou monochrome.

### Mise en route

- *Sur disquette*

- Placez la disquette dans le lecteur.
- Allumez l'ordinateur : le titre du logiciel apparaît suivi du menu général.

## C. Vous possédez un AMSTRAD

### Configuration

Ce logiciel fonctionne sur tout AMSTRAD CPC disposant au minimum :

- d'un lecteur de disquettes,
- de 64 Ko de mémoire vive,
- d'un écran couleur ou monochrome.

### Mise en route

Les activités du logiciel se répartissent sur deux disquettes :

- Disquette n° 1 : Sätze bilden  
Die Possessivadjektive - Die Possessivpronomen  
Die Personalpronomen  
Die Negation
- Disquette n° 2 : Das richtige Wort  
L'éditeur

Selon l'activité désirée, introduisez la disquette 1 ou 2.

Appuyez sur la touche "DÉPART" dans les deux cas.

# Les généralités

## 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'une activité

Pour utiliser une des activités affichées dans le rectangle du menu, sélectionnez-la à l'aide des touches ↑ et ↓ (sur AMSTRAD et PC) puis validez. Sur ATARI il suffit de cliquer sur le nom de l'activité.

## Déroulement standard d'une activité

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 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'une activité**

Lorsque la page-menu est affichée, tapez 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 activités :

- 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 activité.

### **Choisir d'autres textes**

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

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

### **Entrer vos propres données (programme Éditeur)**

Cette possibilité n'est offerte qu'avec l'activité DAS RICHTIGE WORT. Reportez-vous aux explications de la page 39.

# Sätze bilden

Objectif : maîtrise de la syntaxe de la phrase énonciative et de la conjugaison.

## Scénario d'activité

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

- TAB pour obtenir des informations ;
- CLR pour voir des exemples et la signification des symboles représentant les pronoms sujets ;
- DEL ENTER pour adapter le programme ;
- 1, 2, 3, 4 ou 5 pour travailler au temps désiré.

## Le jeu

Une fenêtre apparaît en haut de l'écran. Elle est divisée en trois parties :  
– à gauche : le sujet, symbolisé par un ou plusieurs personnages lorsqu'il s'agit d'un pronom (voir liste en *Annexe*) ;  
– au milieu : un ou deux compléments numérotés 1 et 2 ;  
– à droite : le verbe à l'infinitif. S'il comporte une particule séparable (préverbe accentué), celle-ci est signalée par une couleur différente de celle du radical du verbe.

L'utilisateur construit mentalement la phrase suggérée par les dessins et les mots de la fenêtre, en conjuguant le verbe au temps indiqué, 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.

Les caractères spéciaux ä, ö, ü, ß, Ä, Ö, et Ü s'obtiennent en appuyant respectivement sur les touches 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7.

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

Nombres de fautes sur le même mot	Réactions 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.

Pour chaque phrase, il est possible de commencer par le sujet ou par le complément numéro 1. Pour des raisons techniques, le complément numéro 2 ne doit jamais précéder le complément numéro 1.

En bas de page, un score flottant indique le nombre d'erreurs commises pour chaque phrase et 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 le recherche dans le dictionnaire intégré et affiche la traduction.

### Les exemples

Après chaque phrase, il est possible d'appuyer sur CLR pour voir les exemples. A la suite des exemples s'affiche la liste des pronoms personnels sujets associés à leurs représentations graphiques symboliques (voir en *Annexe*).

## Le bilan

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

- le temps de l'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 imprimer ce bilan, 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, 4** ou **5**.

**FIN** entraîne l'effacement du programme de la mémoire.

## Contexte pédagogique

SÄTZE BILDEN a pour but de permettre à l'utilisateur de se familiariser avec la construction de la phrase énonciative autonome en allemand et avec la conjugaison des verbes à tous les temps de l'indicatif.

Le graphisme utilisé permet à l'apprenant d'être plus près d'une certaine réalité visuelle et évite ainsi le recours systématique à la traduction : le sujet de la phrase est représenté par un ou des personnages, et la présentation des compléments puis du verbe met en relief la structure régressive du groupe verbal allemand. Le sujet est tiré de manière aléatoire. Il est ainsi possible de générer plusieurs phrases à partir d'un seul ensemble compléments-verbe.

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet d'aider l'apprenant à écrire une phrase correcte. Ces remarques, brèves mais précises, 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 d'être bloqué sur une phrase.

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

En fin de série, le bilan s'affiche. L'apprenant a alors le choix entre poursuivre son travail au même temps et sur le même fichier, ou changer de temps, ou encore changer de fichier. Il est souhaitable d'obtenir au moins 80 % de réussite deux fois de suite avant de changer de temps ou de fichier, ce résultat indiquant que l'objectif de mémorisation des phrases proposées a été atteint et que l'automatisme linguistique mis en œuvre est en voie d'acquisition.

# Annexe



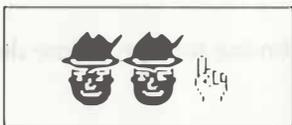
ich



er



sie



wir



sie

# Die Possessivadjektive

## Die Possessivpronomen

**Objectif :** maîtriser l'emploi des adjectifs et des pronoms possessifs en allemand.

### 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 la leçon (deux pages accessibles en début et en cours d'activité) ;
- DEL ENTER pour adapter le programme ;
- ENTER pour entrer dans l'activité.

### Le jeu

Une phrase incomplète apparaît en haut de l'écran. L'utilisateur doit compléter la phrase par l'un des adjectifs ou des pronoms 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 mot s'affiche dans la phrase si le choix est correct. .

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

Après chaque erreur, on entend un signal sonore et une remarque grammaticale s'affiche. Le mot 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 affiche la traduction.

### La leçon de grammaire

Après chaque phrase, il est possible d'appuyer sur la touche **CLR** pour consulter les tableaux de déclinaison des adjectifs et des pronoms possessifs.

## 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

Ce logiciel a pour but de familiariser l'utilisateur avec l'emploi des adjectifs et des pronoms possessifs en allemand. 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 corriger sa faute, en lui apportant le maximum d'éléments de réflexion.

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.

# Die Personalpronomen

**Objectif :** maîtriser l'emploi et la déclinaison des pronoms personnels dans les différents types d'énoncés.

## 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 la leçon (deux pages accessibles en début et en cours d'activité) ;
- DEL ENTER pour adapter le programme ;
- ENTER pour entrer dans l'activité.

## Le jeu

Une question apparaît en haut de l'écran. Certains groupes nominaux s'inscrivent en surbrillance. L'utilisateur doit répondre à la question en remplaçant ces groupes nominaux par des pronoms personnels. 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.

Les caractères spéciaux ä, ö, ü, ß, Ä, Ö et Ü s'obtiennent en appuyant respectivement sur les touches 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7.

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

Nombres de fautes sur le même mot	Réactions de l'appareil
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- signal sonore,</li> <li>- le mot s'affiche en rouge.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- signal sonore,</li> <li>- le mot s'affiche en rouge,</li> <li>- affichage d'une remarque grammaticale ou syntaxique.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- signal sonore,</li> <li>- le mot correcte s'affiche.</li> </ul>

Pour certaines phrases, l'appareil accepte plusieurs constructions.

**Exemple :** Kann ich das Licht anmachen ?  
 Ja, du kannst es anmachen.      ou  
 Ja, Sie können es anmachen.

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

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

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

## Les aides

### Le dictionnaire

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

### La leçon de grammaire

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

## 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 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 **DEL** puis **ENTER**.

**FIN** entraîne l'effacement du programme de la mémoire.

## Contexte pédagogique

**DIE PERSONALPRONOMEN** va permettre à l'utilisateur de se familiariser avec la déclinaison des pronoms personnels et avec leur emploi dans différents énoncés.

Le procédé utilisé (questionnement direct) permet à l'apprenant de réagir en situation de dialogue : il élabore sa réponse à la question posée en fonction de l'adverbe (Ja ou Nein) qui lui est indiqué et qui constitue le début de cette réponse.

La possibilité de faire appel au dictionnaire élimine tout problème de compréhension. Les mots ou groupes de mots à remplacer dans la réponse par des pronoms personnels sont signalés en surbrillance.

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet d'aider l'apprenant à formuler une réponse correcte. Ces remarques, brèves mais précises, 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 d'être bloqué sur une phrase.

Chaque fichier comprend dix questions. Leur numérotation correspond à une progression des difficultés tant dans le domaine de la syntaxe que dans celui du vocabulaire : les fichiers 1 à 3 peuvent être utilisés dès l'année de 6<sup>ème</sup>, les fichiers 4 à 6 au cours de l'année de 5<sup>ème</sup>, les fichiers 7 et 8 en 4<sup>ème</sup>, et les fichiers 9 et 10 en 3<sup>ème</sup>.

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 de mémorisation des pronoms personnels a été atteint et que l'automatisme linguistique mis en œuvre est en voie d'acquisition. Le renouvellement de l'activité permettra à court terme la fixation des structures et déclinaisons étudiées.

L'éventail des fichiers permet la révision systématique de tous les pronoms personnels à tous les cas et à tous les genres, ainsi qu'une application des règles de base de la syntaxe allemande et du régime des verbes et des prépositions.

# Die Negation

**Objectif :** maîtriser la tournure négative en allemand.

## 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 et en cours d'activité) ;
- CLR pour voir la leçon (quatre pages accessibles en début et en cours d'activité) ;
- DEL ENTER pour adapter le programme ;
- ENTER pour entrer dans l'activité.

## Le jeu

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

Les caractères spéciaux ä, ö, ü, ß, Ä, Ö et Ü s'obtiennent en appuyant respectivement sur les touches 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7.

On entend un signal sonore lorsque le mot est faux ou ne convient pas.

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

Nombres de fautes sur le même mot	Réactions 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 correcte s'affiche.

Pour certaines phrases, l'appareil accepte plusieurs constructions.

**Exemple :** Wohnt er in Köln ?

Nein, er wohnt nicht in Köln.    ou

Nein, in Köln wohnt er nicht.

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

## 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 le recherche dans le dictionnaire intégré et affiche la traduction.

### La leçon de grammaire

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

## Le bilan

En fin de série, ou à tout moment si vous avez utilisé la touche **ESC**, le bilan s'affiche. Il 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 imprimer ce bilan, 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 changer de fichier en appuyant sur **DEL** puis **ENTER**.

**FIN** entraîne l'effacement du programme de la mémoire.

## Contexte pédagogique

DIE NEGATION a pour but de permettre à l'utilisateur de se familiariser avec les différentes formes de la négation, c'est-à-dire avec l'emploi de nicht et de kein, la place de nicht dans la phrase, et la déclinaison de kein.

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

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

Les remarques qui apparaissent en cas d'erreur ont pour objet d'aider l'apprenant à formuler une réponse correcte. Ces remarques, brèves mais précises, 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 questions. Leur numérotation correspond à une progression des difficultés tant dans le domaine de la syntaxe que dans celui du vocabulaire : les fichiers 1 et 2 peuvent être utilisés dès l'année de 6<sup>ème</sup>, les fichiers 3 et 4 au cours de l'année de 5<sup>ème</sup>, les fichiers 5 à 7 en 4<sup>ème</sup>, et les fichiers 8 à 10 en 3<sup>ème</sup>.

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 de mémorisation des formes négatives a été atteint et que les automatismes linguistiques mis en œuvre sont en voie d'acquisition.

Le renouvellement de l'activité permettra à court terme la fixation des structures et déclinaisons étudiées.

L'éventail des fichiers permet la révision systématique de la déclinaison de *kein* et des différentes positions que *nicht* peut occuper dans la phrase, ainsi qu'une application des règles de base de la syntaxe allemande et du régime des verbes et des prépositions.

# Das richtige Wort

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

## Scénario d'activité

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

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

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

Appuyez successivement sur les touches **DEL** et **ENTER**.

## Le jeu

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

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

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

Plusieurs cas de figure vous attendent :

- vous pointez sur le bon mot, qui s'efface alors du bateau. Une définition apparaît tandis que le score augmente d'un point.
- vous vous trompez : le message "*Noch einmal*" s'affiche et le décompte continue. Si votre deuxième essai reste infructueux, vous pouvez lire : "*Verfehlt !*", et le mot que vous auriez dû pointer clignote.
- *Zu spät !* : il est trop tard pour soumettre une réponse ; la solution vous est donnée.

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

## Le bilan

Il vous donne :

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

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

Vous pouvez rejouer, en sélectionnant **ENCORE**, imprimer ces résultats en choisissant **IMPRIMANTE**, ou sortir du programme par **FIN**. Faites votre choix à l'aide des flèches de direction puis validez.

## Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir d'autres textes.

### Modification des paramètres

- **Musique** : cette option vous permet de supprimer les bruitages qui apparaissent durant le jeu.
- **Temps de réflexion** : il vous est possible d'allonger ou de raccourcir le temps de réponse : 10, 20 ou 30 secondes.
- **Nombre d'essais** : le nombre d'essais est normalement de 2, mais vous pouvez passer en mode test, en limitant ce chiffre à un. Il est également possible d'avoir trois essais : mode entraînement.

### Choix d'autres textes

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

## Contexte pédagogique

DAS RICHTIGE WORT est un outil permettant de réactiver les éléments lexicaux vus en classe et de contrôler s'ils ont été correctement assimilés.

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

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

Ce logiciel contient quatre séries de mots dont la difficulté va croissante de la classe de sixième à la classe de troisième.

Le vocabulaire a été sélectionné de la façon suivante :

- vocabulaire de base de la vie quotidienne,
- le temps qu'il fait, les saisons, les moments de la journée,
- les transports, la vie dans la ville (mots composés),
- les verbes à préverbe mobile (ex : vormachen, zumachen, aufmachen).

Le professeur peut ajouter des séries qu'il élaborera en fonction des besoins et des objectifs de la classe.

La tableau de la page suivante vous propose différentes possibilités de création de fichiers.

Énoncé	Solution
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition</li> </ul> Exemple : <i>Er scheint nachts</i>	Mot correspondant à la définition <i>Mond</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phrases à trous</li> </ul> Exemple : <i>Peter ist ein...</i>	Mot manquant <i>Junge</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mot allemand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Synonyme</li> <li>- Antonyme</li> <li>- Traduction en français</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mot français</li> </ul>	Traduction en allemand

DAS RICHTIGE WORT permettra ainsi de réactiver les éléments lexicaux vus en classe, mais aussi de sensibiliser l'élève aux structures de base de la langue allemande.

# L'éditeur

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

- à partir du menu principal de la disquette en sélectionnant l'éditeur de l'activité DAS RICHTIGE WORT ;
- à partir du logiciel, dans le menu **Adaptation**, en positionnant le curseur sur la rubrique "Entrer vos propres données" et en validant.

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

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

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

- Appuyez sur une touche pour "tourner les pages" de cette notice intégrée à votre éditeur.

Vous arrivez sur une page intitulée : **Opérations sur les fichiers**.

## Les opérations sur les fichiers

### Qu'est-ce qu'un fichier ?

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

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

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

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

### **Gestion des fichiers**

La première série de commandes (colonne de gauche) vous permet d'effectuer des opérations sur les fichiers, indépendamment de leur contenu. Elles seront particulièrement utiles pour tenir à jour votre disquette.

- **Lecture**

Lire un fichier consiste à l'ouvrir et à ramener son contenu dans la mémoire de l'ordinateur. Le choix du fichier se fait directement à l'aide du curseur. Il suffit de placer celui-ci sur le fichier et de valider.

- **Enregistrement**

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

- **Remplacement d'un fichier existant** : il suffit de placer le curseur sur le nom du fichier à remplacer et de valider. Sous l'ancien nom sont enregistrées les nouvelles données. On vous demande alors une confirmation.

- **Création d'un nouveau fichier** : il suffit d'appuyer sur \* pour pouvoir écrire dans la fenêtre le nom du fichier (huit lettres au maximum). Validez par **COPY**.

- **Destruction**

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

- **Répertoire**

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

## **Création et édition de vos fichiers**

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

- **Création**

Cette option vous permet de taper les textes, les phrases et les questions que vous souhaitez voir exploiter par le programme. Suivez les conseils donnés à l'écran et ceux de la rubrique *Possibilités d'adaptation*.

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

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

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

– effacer un caractère à gauche du curseur : DEL ; quand le curseur se trouve sur la lettre : CLR,

- effacer une ligne : CTRL-D,
- insérer une ligne : CTRL-I.

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

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

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

#### • Modification

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

**Effectuer des modifications sur une question :** appuyer sur ENTER, vous voici dans la saisie ; les commandes identiques à celles détaillées précédemment sont à votre disposition.

**Ajouter une question :** si le fichier ne contient pas le nombre maximum de questions, vous pouvez ajouter un ou plusieurs items supplémentaires. Pour cela, positionnez-vous à la fin du fichier.

**Retour :** le retour au menu principal se fait par ESC.

### • Impression

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

# Les instructions officielles

*"Une diversification et une individualisation de l'enseignement sont nécessaires pour répondre aux problèmes posés par les difficultés de certains élèves et l'hétérogénéité des classes. La pédagogie ne permet de parvenir aux objectifs visés et aux connaissances essentielles que si elle favorise l'activité de l'élève."*

Ministère de l'Éducation Nationale, Collèges, Programmes et Instructions 1985, Bulletin Officiel, C.N.D.P., Paris 1985, page 16 : *Orientations et objectifs.*

*"Le professeur est invité à utiliser pleinement les ressources des technologies éducatives modernes : magnétophones et magnétoscopes, micro-ordinateurs et vidéodisques. Compte tenu de la diversité des classes, le professeur recourt à des méthodes pédagogiques différenciées dans leurs procédures, leurs rythmes et les tâches qu'elles proposent."*

Ibid., page 94

*"L'objectif linguistique de l'enseignement de l'allemand réside d'abord dans l'acquisition d'automatismes portant sur un nombre appréciable de faits de langue."*

Ibid. page 95 : *Allemand, 1. Nature et objectifs*

*"Lors des phases initiales et intermédiaires du transfert, il est possible de faire appel à des exercices informatisés. On bénéficie notamment d'un regain de motivation dû à l'intérêt pour une technologie encore relativement nouvelle."*

Ibid., page 98 : *Allemand, 2. Instructions*

***Dans la même collection :***

- Allemand collège confirmé
- Allemand perfectionnement Première
- Allemand perfectionnement Seconde
- Allemand pour le Bac

*Cette collection existe aussi en langue anglaise.*



# Service Après Vente

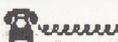
Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Établissement /Entreprise : \_\_\_\_\_



Lieu d'achat : \_\_\_\_\_ Date d'achat : \_\_\_\_\_

Nom du logiciel : \_\_\_\_\_

Version : \_\_\_\_\_



**MICRO-ORDINATEUR**

Marque : \_\_\_\_\_

Type : pour les PC et compatibles, précisez PC  XT  AT  PS

Autres : \_\_\_\_\_

Système d'exploitation (+ numéro de version) : \_\_\_\_\_

Taille mémoire vive (Ko) : \_\_\_\_\_

Disque dur (capacité) : \_\_\_\_\_

Écran couleur :  Écran monochrome :

Carte écran : CGA  EGA  VGA  Hercules

Autres : \_\_\_\_\_

Modèle d'imprimante : \_\_\_\_\_

Nature du problème : .....

.....

.....

.....

Est-il reproductible ? OUI  NON

Séquence de touches ou de fonctions provoquant l'erreur : .....

.....

.....

Message(s) apparaissant à l'écran : .....

.....

.....

- Le programme est bloqué (plus d'accès aux fonctions et/ou curseurs)
- Extinction ou perte des données à l'écran
- Problème au cours de l'impression
- Problème au moment du lancement du logiciel
- Problème au moment d'une sauvegarde
- Problème au moment du chargement d'un fichier
- Problème au moment de l'installation du logiciel
- Problème de lecture d'une disquette originale protégée
- Le logiciel peut encore s'exécuter après l'erreur
- Il nécessite pour cela un arrêt complet de la machine
- Le logiciel s'exécute avec succès sur d'autres machines

Éditions NATHAN-LOGICIELS  
Service Après Vente 3 à 5, avenue Gallieni 94257 Gentilly Cedex  
Tél : 47 40 66 66



