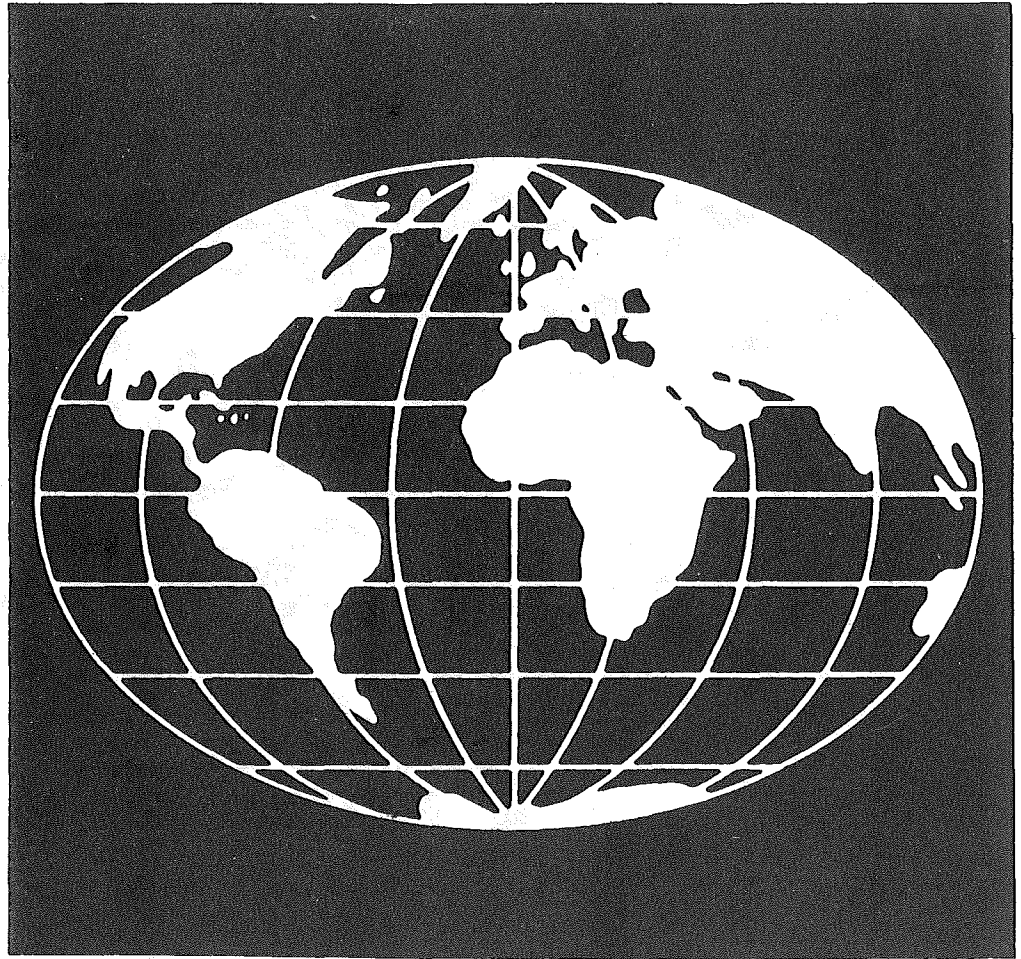


Savoir écrire



COMMENT COMMENCER

Le programme SAVOIR ECRIRE est prêt à fonctionner en mode Démonstration permettant de réviser tous les mots avant que l'enfant ne commence. Si les parents ou les enseignants concernés désirent visionner toutes les unités du programme avant d'entreprendre la lecture du présent manuel d'instructions, ils doivent suivre ces étapes:

- A) placer le disque dans le lecteur de disques et mettre l'ordinateur en marche;
- B) lorsque la phrase APPUYEZ SUR ESPACE POUR CONTINUER apparaît sur la page titre, appuyer sur la barre d'espacement;
- C) choisir l'unité à visionner en entrant le chiffre approprié.

COMMENT UTILISER SAVOIR ECRIRE

Avant que l'enfant ne puisse se servir du programme, l'enseignant (professeur, parent, etc.) doit choisir un des trois modes d'apprentissage suivants:

- 1) Démonstration (le programme est déjà prêt pour ce mode);
- 2) Entraînement;
- 3) Travaux pratiques.

Le mode de Démonstration permet de visionner les mots et dessins de chaque unité avant d'entrer dans le mode d'Entraînement ou de Travaux pratiques. Le mode d'Entraînement sert à évaluer les connaissances déjà acquises par l'enfant: par exemple, un dessin apparaît à l'écran et l'enfant doit en écrire le nom. Ceci fait, l'enfant n'a qu'à appuyer sur la touche RETURN. Deux fautes d'orthographe sont permises. A la troisième faute, l'ordinateur présente l'orthographe correcte du mot.

Le mode de Travaux pratiques opère de façon similaire sauf que les fautes de frappe et d'orthographe n'apparaissent pas à l'écran. A la place, un son se fait entendre si l'enfant appuie sur une mauvaise touche. Par exemple: si au dessin d'un CHAT l'enfant inscrit "L", "E", " ", "C", "H", "A" et "Y", les lettres "L", "E", " ", "C", "H" et "A" apparaissent à l'écran, mais lorsque l'enfant appuie sur "Y", on entend le son mais la lettre N'APPARAÎT PAS à l'écran. L'enfant doit alors inscrire une nouvelle lettre (avec un peu de chance, ce sera un "T"...). On ne peut taper plus de vingt

caractères. Contrairement au mode d'Entraînement, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche RETURN à chaque mot.

NOTE: L'enseignant devrait réviser chacun des modes pour s'assurer qu'il comprend parfaitement le système.

CONFIGURATION

Pour entrer la section Configuration (la section qui permet à l'enseignant de préparer le programme pour l'enfant), suivez ces étapes:

A) placez le disque dans le lecteur de disques et mettez votre ordinateur en marche;
B) lorsque la phrase APPUYEZ SUR ESPACE POUR CONTINUER apparaît sur la page titre, appuyez une fois sur la flèche de droite;
C) Appuyez sur la touche (1) du menu de Configuration de SAVOIR ECRIRE. Quatre choix apparaîtront:

- (1) Démonstration
- (2) Entraînement
- (3) Travaux pratiques
- (0) D'accord

Choisissez le mode d'apprentissage en entrant le numéro de l'option appropriée. Ceci fait, entrez l'option (0) de manière à enregistrer votre choix et à revenir au menu de Configuration.

MODE DE DEMONSTRATION

Si vous choisissez le mode de Démonstration, entrez l'option (0) Sortir (à la page titre) du menu de Configuration. La page titre de SAVOIR ECRIRE apparaît alors. Appuyez maintenant sur la barre d'espacement pour continuer. Le programme de Démonstration se mettra aussitôt en marche et la liste des différentes unités disponibles vous sera présentée. Choisissez l'unité que vous désirez voir à l'aide du numéro d'option approprié (vous devez appuyer sur la touche RETURN après l'entrée d'un chiffre). L'option (12) VOIR PLUS vous permet de voir la liste des autres unités disponibles. L'option (13) vous fait visionner TOUS les dessins et TOUS les mots des DIX-SEPT (17) unités. L'option (0) vous ramène à la page titre d'où vous pouvez passer, si vous le désirez, au menu de Configuration en suivant la procédure normale. Pour

revenir, pendant une démonstration d'unité, à la liste des options, appuyez sur la touche ESC une fois.

MODE D'ENTRAÎNEMENT OU DE TRAVAUX PRATIQUES

Si vous choisissez le mode d'Entraînement ou de Travaux pratiques, l'ordinateur vous demandera d'entrer le prénom et le nom de l'enfant, le nombre de mots de chaque unité que l'ordinateur devra présenter, la première unité (1 - 20) et la dernière unité (1 - 20). Exemple: si vous désirez que l'enfant conçoive quatre mots pour chacune des cinq premières unités, entrez 4 pour déterminer le nombre de mots, 1 pour représenter la première unité et 5 pour déterminer la dernière. Entrez l'option (0) Sortir (à la page titre) du menu de Configuration. La page titre de SAVOIR ECRIRE apparaît alors. Appuyez sur la barre d'espacement pour commencer. Un dessin apparaîtra à l'écran.

Vous pouvez terminer le programme et revenir à la page titre en appuyant sur la touche ESC une fois.

INSTRUCTIONS SUPPLEMENTAIRES

- Si vous changez le mode d'apprentissage (Entraînement ou Travaux pratiques), vous devez alors utiliser l'option (2) Sequence d'apprentissage du menu de Configuration pour entrer le nom de l'enfant, le nombre de mots à être utilisés pour chaque unité, l'unité de départ et l'unité finale.
- Les fautes de frappe peuvent être effacées (dans le mode d'Entraînement) en utilisant la flèche de gauche.
- L'ordinateur émet un son à toutes les 15 secondes lorsqu'aucune entrée n'est faite. Si on l'abandonne pendant plusieurs minutes, le programme revient à la page titre en attendant de nouvelles intructions.
- Lorsqu'une séquence d'apprentissage est terminée, les paramètres d'instruction doivent être refaits (option (2) du menu de Configuration).
- Le programme SAVOIR ECRIRE collige les résultats de l'enfant. Pour obtenir ces résultats, entrez l'option (3), Reviser le dossier de l'enfant du menu de Configuration.

Note: Si vous possédez un Apple IIe, vous devez appuyer la touche CAPS LOCK pour utiliser ce programme.

HOW TO BEGIN

SAVOIR ECRIRE is set to operate in the Demonstration Mode. This allows for a review of all the words in a specific module before the child begins. If a parent or teacher wishes to view any spelling modules before reading the entire contents of this manual, follow these steps:

- (A) Place the disk in the disk drive and turn the computer on.
- (B) When the words *APPUYEZ SUR ESPACE POUR CONTINUER* appear on the *SAVOIR ECRIRE* title page, press the space bar. Several options will appear on the screen.
- (C) Select the module you wish to view by entering the appropriate number and then press RETURN.

HOW TO USE THE SAVOIR ECRIRE PROGRAM

Before a child uses the program, the supervisor (parent, teacher, etc.) must select one of three learning modes as well as several instructional parameters.

The learning modes are:

- (1) Demonstration (the program is set to start in this mode)
- (2) Entraînement (Drill)
- (3) Travaux pratiques (Tutorial)

The Demonstration Mode allows the supervisor (or child) to preview the words and corresponding drawings in each spelling unit.

The Drill Mode tests a child's knowledge of the words he has previously learned to spell. For example, when a drawing appears on the screen, the child must try to spell the word associated with that drawing. After spelling the word, the RETURN key has to be pressed. Two misspelled words are allowed. Upon a third unsuccessful attempt, the computer displays the correct spelling.

The Tutorial Mode operates similarly except typing and spelling mistakes are not accepted. Example: A drawing of a cat (*LE CHAT*) appears on the screen. If a child types the letter L, the letter L appears on the screen. If he types the letter Y (instead of the E), the computer does not display the letter Y on the screen (Note: the Drill Mode shows incorrect spelling of the entry on the screen until the entry is verified by pressing the RETURN key). Unlike the Drill Mode, the RETURN key is not used in the

Tutorial Mode. Entries in the Tutorial mode are verified letter by letter. The computer beeps to indicate an error and the child can then continue trying to spelling the word. This system helps a child gain greater awareness of how to spell.

Note: The supervisor should review each Mode to ensure an understanding of the system.

CONFIGURATION

To enter into the CONFIGURATION section (which enables the supervisor to prepare the program for a child), follow these steps:

- (A) Place the disk in the disk drive and turn the computer on.*
- (B) When the words APPUYEZ SUR ESPACE POUR CONTINUER appear on the SAVOIR ECRIRE title page, press the right arrow key once.*
- (C) Press (1) from the Configuration menu. Four options appear:*

- 1) Demonstration*
- 2) Entraînement (DRILL)*
- 3) Travaux pratiques (TUTORIAL)*
- 0) D'accord (OKAY)*

Select the desired learning mode by typing in the appropriate option number, then enter option (0) D'accord to record your choice.

DEMONSTRATION MODE

If you selected the Demonstration Mode, enter option (0) SORTIR (à la page titre) from the Configuration Menu. The SAVOIR ECRIRE title page reappears. Now press the space bar to begin the demonstration program. A list of the different spelling units will appear. Select the unit you wish to review by entering the appropriate option number (the RETURN key must be pressed after any one digit entry). Option (12) VOIR PLUS allows you to choose other spelling modules for review purposes. Option (13) instructs the computer to display the drawings and words contained in each of the twenty spelling units. Select option (0) to return to the SAVOIR ECRIRE title page for re-entry into the Configuration menu by following the procedure previously outlined.

To obtain the options list during a spelling unit demonstration, press the ESC key once.

DRILL OR TUTORIAL MODE

If you selected either the Drill or Tutorial Mode, the computer instructs you to enter the child's first and last name, the number of trials or words from each spelling unit you wish to use, the starting unit (1-20) and the ending unit (1-20). Example: Assume that you want the child to review units 1 through 5 with each of these units presenting seven words. Enter 7 for the number of trials, 1 as the starting unit and 5 as the ending unit. The computer will automatically present seven words from each spelling unit (starting with unit 1 and ending with unit 5). After setting the desired parameters, enter option (0) SORTIR (à la page titre) from the Configuration menu. The SAVOIR ECRIRE title page then appears. Press the space bar to begin the mode. A drawing will appear on the screen. The procedure is as previously outlined.

When using either the Drill or Tutorial Mode, you may terminate the program and return to the SAVOIR ECRIRE title page by pressing the ESC key once.

ADDITIONAL INSTRUCTIONS

When changing from the Drill to Tutorial Mode or from the Tutorial to Drill Mode, select option 2 from the Configuration menu to enter in the child's name and learning sequence.

Typing mistakes can be erased (in the drill mode) by pressing the left arrow key.

The computer beeps every 15 seconds if no entry is made. After several minutes without an entry, the program automatically returns to the title page and awaits new instructions.

After a learning sequence is completed, new instructional parameters must be entered (using option (2) from the Configuration menu).

The SAVOIR ECRIRE program records responses. To access information about a child's performance after the desired modules have been completed, select option (3) from the Configuration menu.

Note: If you are using an Apple IIe computer, press the CAPS LOCK button before starting this program.

SAVOIR ECRIRE est un excellent programme d'introduction à l'ordinateur pour les jeunes. Les enfants qui commencent à peine à développer leurs habiletés à lire et écrire découvriront que ce programme est à la fois un défi et une source de plaisir.

SAVOIR ECRIRE fournit un système d'apprentissage destiné aux enfants des premières années de l'élémentaire ainsi qu'à ceux qui ont des problèmes d'apprentissage. Les enfants obtiendront des résultats plus rapides à l'aide des dessins et des effets sonores captivants. Les parents ou les enseignants peuvent façonner le programme selon les besoins de chacun, et des informations sur les performances de l'enfant sont enregistrées et mises à leur disposition.

SAVOIR ECRIRE is an excellent introductory program for young first time users of the computer. Children just beginning to develop reading, spelling and vocabulary skills will find the program both challenging and fun to use.

SAVOIR ECRIRE provides a learning system for children in kindergarten and early elementary grades as well as for those with learning problems. High resolution graphics and sound effects quickly capture interest and facilitate learning. The parent or teacher can tailor the program to the needs of each individual child. A report on a child's performance is recorded and available for assessment.

Ce programme est conçu pour l'ordinateur Apple II+ ou Apple IIe, mémoire 48K et un lecteur de disques.

This program is designed for the Apple II+ or the Apple IIe computer, 48k memory and one disk drive.

THE PROFESSOR

P.O. Box 301
Swanton, Vermont
05488
[514] 747-9130

(C)opyright 1983
by THE PROFESSOR
Printed in
the U.S.A.