

MOI AUSSI! © Copyright Bill Buckels 1990 – 2008.
Tous droits réservés.
Apple //e ProDOS 8 Version Français 2.0
Ecrit dans le C aztèque

Programmanation: Bill Buckels
Design: Bill Buckels et Ken Penner
Traduction: Marcelle Lemaire et Bill Buckels
Manuel: Bill Buckels et Marcelle Lemaire



MOI AUSSI!

Manuel d'usage



Introduction

Description générale

"Moi aussi!" est un programme amical pour usagers que les enseignants peuvent intégrer gentiment dans les activités régulières des classes sans égard du niveau de connaissance de l'ordinateur de sa classe. Tous les menus sont basés sur des images et il est facile de s'en servir soit avec le clavier ou la souris.

"Moi aussi!" présente à l'élève des bandes illustrées imaginatives et plaisantes pour y inclure "Frère Ver De Clavier" comme compagnon d'apprentissage.

Des petites pièces musicales servent de récompenses, et l'usage de sons pour renforcer les activités fournit d'autres appuis profitables.

Clientèle

Le logiciel s'adresse surtout aux élèves qui apprennent à lire, qui sont capables de composer des phrases, qui ont déjà une connaissance de la lecture à vue et qui savent les sons des lettres de l'alphabet. Des enfants qui ont des problèmes d'apprentissage peuvent aussi être encouragés par les liens entre les images et les mots, ainsi que par le système de récompenses de "Moi aussi!".

Objectifs

L'objectif principal de "Moi aussi!" est de bâtir un vocabulaire et d'habituer l'élève à se servir des mots d'une façon isolée ou dans l'ensemble d'une phrase tels des blocs de construction "Moi aussi!" fait cela en présentant à l'élève 5 exercices.

Les exercices 2-5 consistent de groupes de 10 questions. Exercice 1 sert de revue et permet à l'élève de se familiariser avec le vocabulaire.



MOI AUSSI! modules et cheminement

Ouvrir l'écran/ fermer l'écran

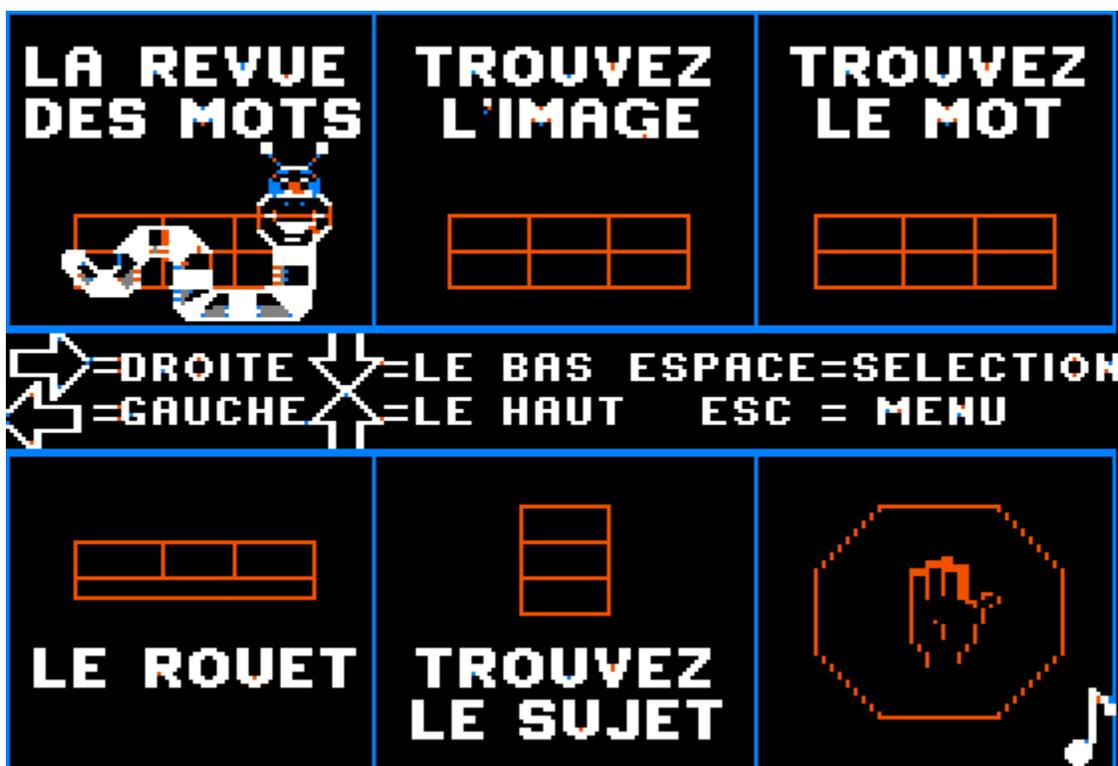
Un petit vers à choux se tortille d'une façon méthodique sur son passage en entrant et sortant de "Moi aussi!". A l'arrièreplan, on entend jouer un petit air (version de "Pomp and Circumstance"). En chemin, soit entrant ou sortant, en appuyant sur la souris ou une touche, les écrans d'ouverture avanceront.

Les Modules : leur fonctionnement

L'élève chemine au travers de "Moi aussi!" en se servant du clavier ou de la souris dépendant de l'exercice spécifique. Dans tous les exercices on peut employer la souris au lieu d'appuyer sur les touches du clavier. Dans tous les exercices soit les flèches de direction ou la souris peut être employé pour choisir une réponse.

On appuie sur la souris, ou la barre d'espace, ou ENTER pour obtenir la réponse à la question, sauf dans le premier exercice. Dans Module 1 en appuyant sur une touche ou la souris on fait avancer le prochain écran de mots et d'images.

A l'exception de Module 1, du renfort positif est donné lorsque chaque exercice est complété, ainsi qu'à la fin de chaque exercice d'un groupe de 10. Pour éviter la répétition, des questions sont posées d'une façon simulant le hasard.



Menu principal et accès au programme

Le mouvement de la souris ou des flèches de direction contrôle le déplacement de l'aiguille sélectionneuse "vers à choux" qui peut être employée pour choisir une ou l'autre des 5 activités ou quitter ce programme. Quand l'aiguille des options ("vers à choux") se trouve au-dessus d'un choix de menu, l'on peut appuyer sur ENTER, la barre d'espacement, ou le bouton souris pour choisir ce menu.

L'on peut employer la touche ESCape pour revenir de chacune de ces modules au menu principal. L'on peut également employer la touche ESCape pour quitter ce programme.

Contrôle d'images – Les touches numériques 3 ou 6

Cet aspect permet au nombre d'images employées dans les 3 premières modules de "Moi aussi!" d'être choisi entre 3 (moins difficile) ou 6 (plus difficile).

Contrôle des sons – Les touches CTRL + S

"Moi aussi!" offre une option de sons qui peut être changé qu'à partir du menu principal. Lorsque le son est mis une petite note de musique apparaît dans le coin d'écran de menu principal.



La revue des mots: Module 1

Cette module est un prévisionnement et une revue ces mots s'emploi couramment. Pour se familiariser avec les parties du plan de leçon, l'élève ou l'enseignant peut se servir "La revue...". L'on présente 3 ou 6 images au haut de l'écran et un seul mot sous le cadre des images à l'élève. Le mot affiché correspond à l'image dont le cadre est illuminé.

On se sert des mouvements des flèches de direction ou de la souris pour faire ressortir une ou l'autre des images et le mot affiché change pour se placer sous l'image.

Pour mettre l'écran à jour et étaler le prochain groupe d'images, on se sert de ENTER, la barre d'espace, ou du bouton-souris.



Trouvez l'image: Module 2

L'on présente à l'élève un choix de groupes d'images. Une seule bonne réponse se trouve sous le cadre des images. On se sert des mouvements des flèches de direction ou de la souris pour faire ressortir une ou l'autre ces images. Pour vérifier la réponse on se sert du bouton-souris, ou de barre d'espace, ou ENTER.

Si le mot correspond à l'image illuminée la réponse s'enregistre correctement, le pointage au bas l'écran avance, et la nouvelle question apparaît. Après 10 bonnes réponses, l'élève est recomperisé. Après 20 bonnes réponses, l'élève est recomperisé et retourné au menu principal.



Trouvez le mot: Module 3

L'on présente à l'élève un groupe d'images. Ce sont tous des images d'un même objet. Sous le cadre des images se trouve une seule réponse, peut être incorrecte.

Les mouvements des flèches de direction ou de la souris servant à faire ressortir l'importe quelle position dans l'image. A chaque fois qu'une différente position est illuminée le mot sous les images change. La bone réponse "se cache" derrière une des images.

Pour vérifier la réponse on se sert du bouton-souris, ou de barre d'espacement, ou ENTER.

Si le mot correspond aux images,la réponse s'enregistre correctement, le pointage au bas l'écran avance, et la nouvelle question apparaît. Après 10 bonnes réponses, l'élève est recomperisé. Après 20 bonnes réponses, l'élève est recomperisé et retourné au menu principal.



Le Rouet: Module 4

Trois images (une bonne réponse et deux mauvaises réponses) tournent aux haut de l'écran. En-dessous une seule réponse est affichée.

à mesure que les images tournent, la bonne image est mêlée avec deux mauvaises images. Quelquefois l'image correcte n'apparaît pas.

Pour répondre correctement, l'élève doit appuyer sur le bouton-souris ou la barre d'espacement ou ENTER quand toutes les images correspondent à la réponse.

Si le mot correspond aux images, la réponse s'enregistre correctement, le pointage au bas l'écran avance, et la nouvelle question apparaît. Même si l'élève se trompe l'image prochain apparaît. Après 10 bonnes réponses, l'élève est recomperisé et retourné au menu principal.



Trouvez le sujet: Module 5

"Trouvez le sujet" est un exercice de construction globale de la phrase. On présente trois images. Une phrase ou une phrase partial sert d'incateur pour pointer à la réponse.

Le mot dort une des trois images représente manque dans la phrase ou bout de phrase. Les deux autres images ne représentent pas la meilleure réponse. Elles sont des réponses folles et si l'élève en fait la lecture, l'aspect humorèstique qui s'y trouve ajoute un nouvel intérêt à l'exercice.

Au-dessous de l'espace de travail la réponse à l'image à laquelle l'indicateur pointe est affichée mais elle n'est pas nécessairement correcte.

Pour vérifier la réponse on se sert du bouton-souris, ou de barre d'espacement, ou ENTER.

Si le mot correspond aux images, la réponse s'enregistre correctement, le pointage au bas l'écran avance, et la nouvelle question apparaît. Après 10 bonnes réponses, l'élève est recomperisé et retourné au menu principal.

Gardez le pointage

Pour chaque bonne réponse un GROS NUMERO (consécuté de 1-10) est placé au bas de l'écran.

On reporte l'élève au menu principal après 20 bonnes réponses pour Modules 2 et 3,

On reporte l'élève au menu principal après 10 bonnes réponses pour Modules 4 et 5, et le compte recommence à nouveau si une nouvelle ronde d'activités recommence.

Récompenses et conséquences

Si le son est mis chaque bon mouvement fait écho par un signal aimable et chaque mauvais mouvement résulte en un vivat hideaux.

Si le son est mis, après 10 boness réponses une récompense musicale consistant d'un petit air extrait d'un choix de musique d'ordinateur confirme que chaque level d'exercice est terminée.

Credits

Reconnaissance à Madame Arla Strauss pour avoir fournie l'aide traduction de la première Version Française de "Moi aussi!".

Reconnaissance à la division scolaire de Winnipeg #1 pour avoir fournie une liste des mots visuels de base du programme Dolch 220 de la quelle furent tirés plusieurs mots employés dans "Moi aussi!".