

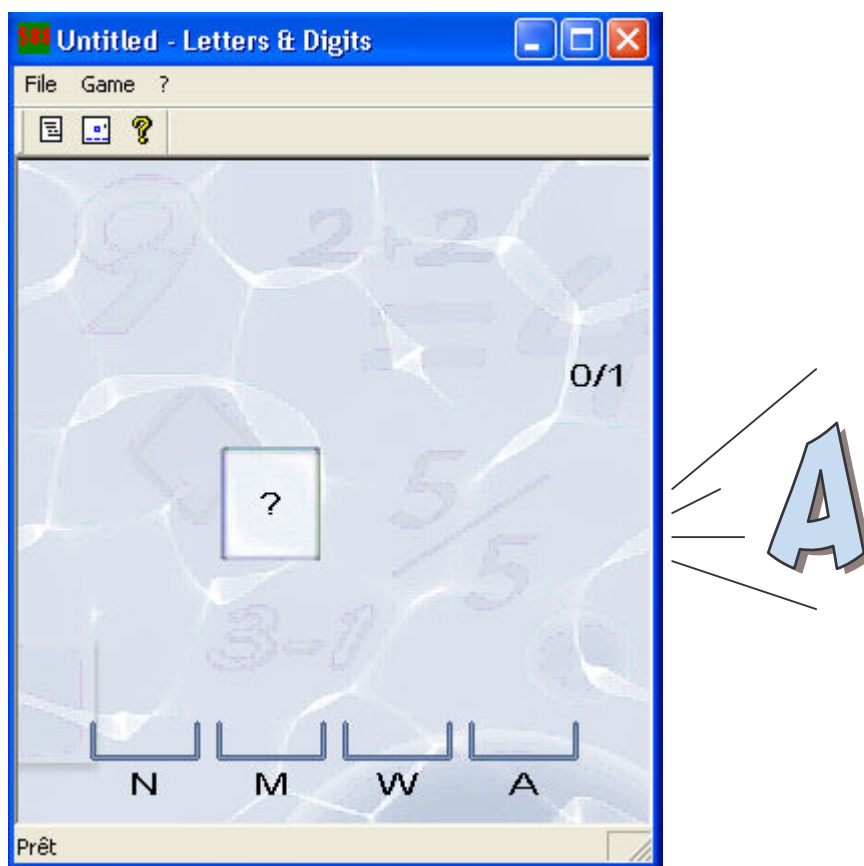
Programme d'apprentissage de l'alphabet et des chiffres

Présentation

Ce programme est destiné aux *grandes sections* de maternelle. Il permet à l'enfant de découvrir les lettres de l'alphabet et les chiffres à son rythme. Au début il peut jouer avec quelques lettres, puis au fur et à mesure de l'apprentissage en rajouter.

Il est disponible en différentes langues latines.

On peut également l'adapter à sa voix et à sa langue.



Activités proposées

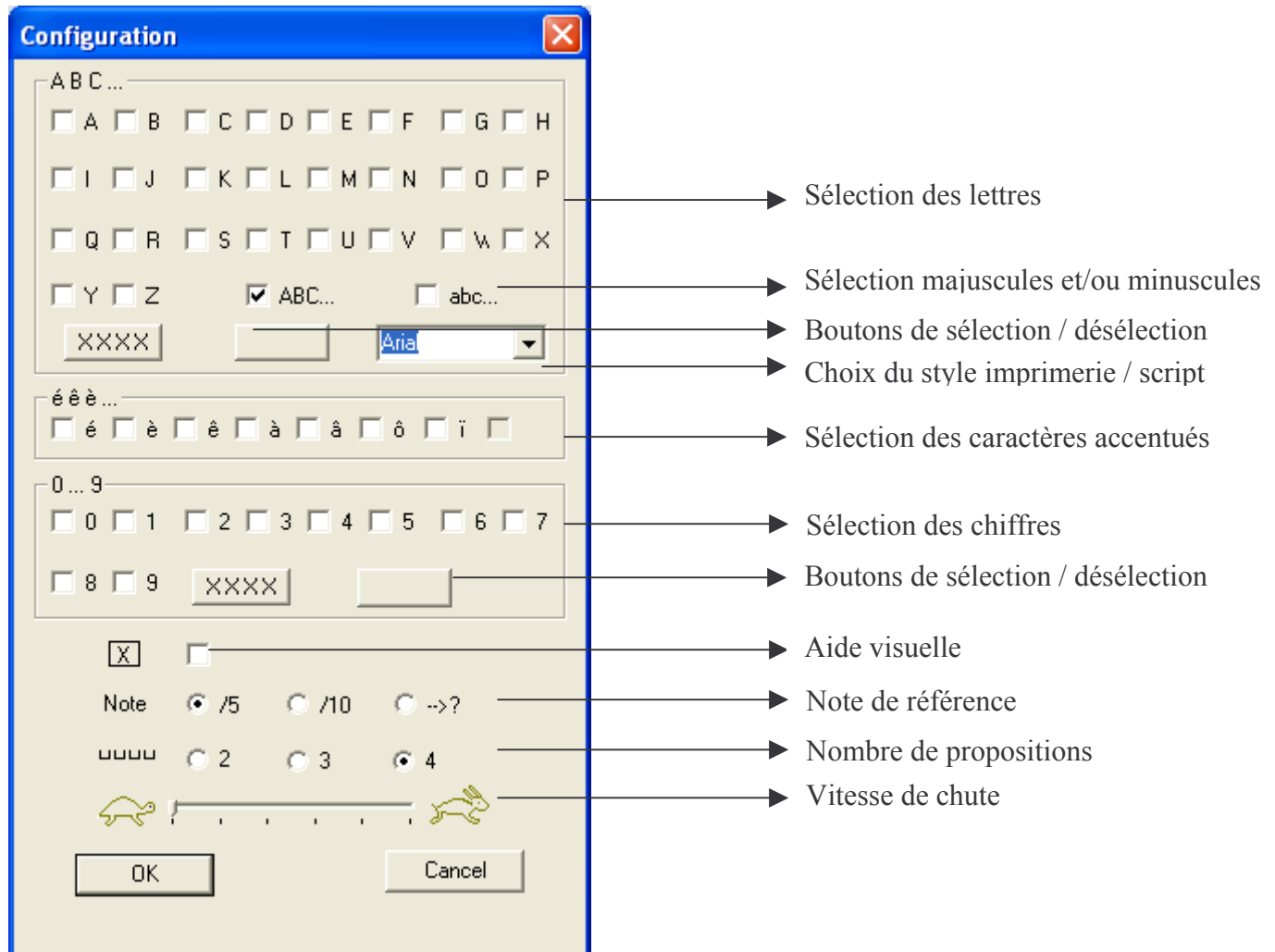
Les activités suivantes sont proposées:

- **Configuration**
Cette activité permet de paramétrer le programme en lui indiquant sur quels symboles travailler.
- **Jeu**
Le jeu consiste à entendre et éventuellement voir un symbole mystère et à le reconnaître parmi des solutions proposées

L'activité d'**adaptation des sons** est disponible en dehors du programme par enregistrement de fichiers wav. Voir le chapitre consacré en fin de document.

Configuration

Cette activité est accessible via le menu Game→Configure ou bien l'icône 
Dans cette activité vous pouvez configurer les différents paramètres du jeu.



Sélection des lettres, chiffres et caractères spéciaux

Cette sélection permet de choisir les symboles qui vont être proposés à l'élève pour reconnaissance.

Choix du style des caractères

Cette liste de choix permet de choisir entre des caractères d'imprimerie et des caractères liés.
NB: Les caractères liés en minuscules ne reflètent pas toujours le dessin académique.

Choix de l'aide visuelle

Cette case à cocher permet de **visualiser le symbole proposé en plus de l'entendre**. Cela simplifie le problème à une association de motifs identiques, et peut aider un enfant en phase de découverte.

Choix du nombre de réponses

L'utilisateur peut choisir le **nombre de propositions** à présenter à l'élève. Ce nombre va de 2 à 4. Il permet de faire varier la difficulté du jeu. La valeur par défaut est 4.

Choix de la note de référence et de la vitesse du jeu

Ici l'utilisateur peut déterminer **le nombre de questions** qui vont être posées à l'élève chaque jeu.

Ce nombre peut être :


- 5, l'élève sera noté sur 5
- 10, l'élève sera noté sur 10
- Non limité.

Dans ce mode, appelé *mode challenge*, des questions sont posées à l'élève tant qu'il répond correctement. Son score n'est donc plus limité.

Enfin l'utilisateur peut choisir **la vitesse de chute du problème**, laissant plus ou moins de temps à l'élève pour trouver la bonne solution.

Note : Si le nombre de questions est non limité, *mode challenge*, alors la vitesse de chute augmente d'un cran toutes les 5 questions.

Jeu

Cette activité est disponible via le menu Game→Play ou bien via l'icône . Elle n'est possible que lorsqu'au moins un type d'attribut a plusieurs valeurs sélectionnées.

A chaque question, le logiciel choisit au hasard un symbole à reconnaître ainsi que des symboles solutions parmi les symboles sélectionnés en configuration. L'un, au moins des symboles solutions correspond au symbole à reconnaître.

Le symbole à reconnaître tombe et l'élève doit le faire chuter sur une solution appropriée *avant* qu'il n'arrive en bas. Pour cela il peut utiliser le clavier ou la souris :

MOUVEMENT	CLAVIER	SOURIS
Déplacement à gauche	←	Click dans la colonne
Déplacement à droite	→s	Click dans la colonne
Terminer la chute	↓	Double click dans la colonne

Le problème est posé de manière sonore, à deux ou trois reprises durant la chute. Cela signifie que le symbole à reconnaître est prononcé 2 à 3 fois durant la chute.

Si la case d'aide visuelle a été cochée alors le symbole à reconnaître est également indiqué dans la case qui tombe. Cela réduit le problème à une association de formes et peut être utile en phase de découverte.

Si la case d'aide visuelle n'a pas été cochée alors la case qui tombe montre un point d'interrogation.

Une fois le problème arrivé en bas une virgule musicale indique si la solution choisie est correcte ou non. Lorsque le choix est correct le score est augmenté de 1.

La partie s'arrête lorsque le nombre d'essais atteint la note de référence ou bien à la première erreur en mode challenge.

A tout instant,

Un click sur l'icône de configuration  permet d'arrêter le jeu et de modifier la configuration.

Un click sur l'icône de jeu  permet de relancer le jeu à partir d'un score nul.

Adaptation du jeu à une autre voix ou une autre langue

Lors du lancement du jeu, celui ci vérifie l'existence de fichiers de sons dans un sous-répertoire « Sounds » lui même situé dans le répertoire de l'exécutable.

Les fichiers recherchés sont les suivants (*le son qu'ils doivent contenir est celui du symbole de leur nom*):

- a.wav
- b.wav
- ...
- z.wav

- 0.wav
- 1.wav
- ...
- 9.wav

- é.wav
- è.wav
- ê.wav
- ...

Les fichiers recherchés pour les caractères spéciaux dépendent de la langue.

Chaque fichier existant est chargé et remplace celui qui est inclus par défaut. Cela permet d'adapter le jeu à une voix familière ou bien à une nouvelle langue.

Un utilitaire Windows permet de créer facilement des fichiers wav à partir du microphone. Il est disponible dans :

démarrer→Tous les programmes→Accessoires→Divertissement→Magnétophone

-- Bon jeu ! \$88 --

P.S. Dans sa version d'essai, le programme limite un peu les sélections possibles en configuration. Dans sa version normale, les choix ne sont pas limités.