



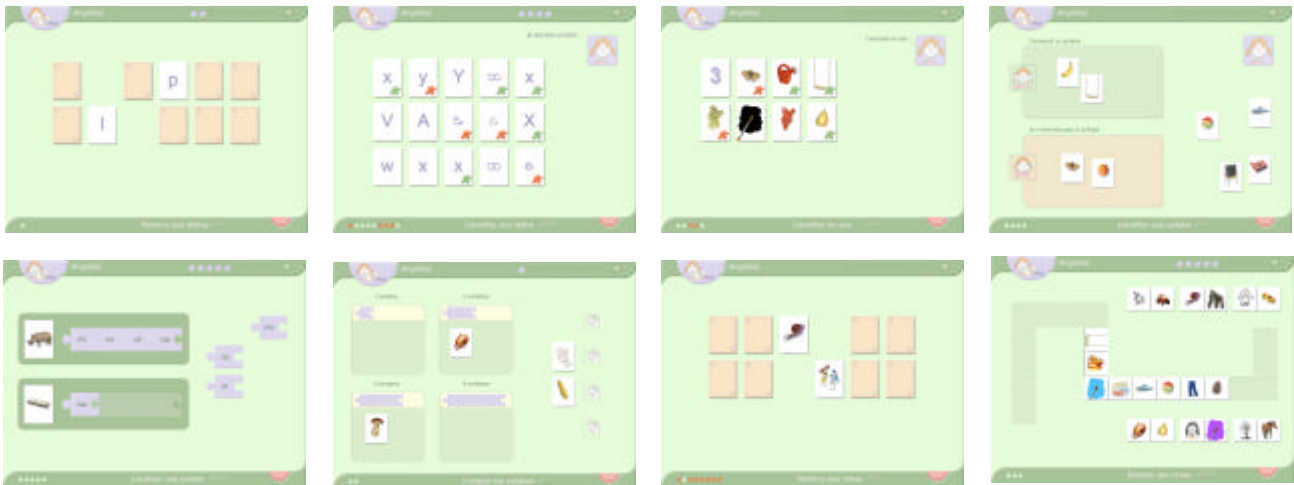
1. Présentation du logiciel
2. Les différents écrans du logiciel

1. Présentation du logiciel

PHONEMO est un outil conçu pour permettre aux enfants de 4 à 7 ans d'exercer les compétences dans le domaine de la maîtrise de la langue, référencées dans les nouveaux programmes pour l'école élémentaire de 2008.

PHONEMO propose d'étudier 225 mots, 30 sons et 197 syllabes au travers de 8 activités :

- Memory des lettres
- Identifier une lettre
- Identifier un son
- Identifier une syllabe
- Localiser une syllabe
- Compter les syllabes
- Memory des rimes
- Domino des rimes



Chaque activité comporte 3 niveaux de 10 exercices de difficulté croissante.
Le tableau de bord situe la progression de l'utilisateur et indique pour chaque activité le niveau réalisé ou en cours de réalisation.



Un imagier permet de revoir et réentendre les mots, les syllabes et les lettres de l'alphabet en écriture scripte et cursive. L'imagier des mots est disponible en version pdf dans le répertoire d'installation.



La machine à mots permet de créer de manière ludique des mots imaginaires de 3 syllabes, avec la possibilité de tirer aléatoirement l'un des 16 mots prédéfinis.



Les résultats des activités de chaque utilisateur sont sauvegardés et peuvent être consultés, imprimés, réinitialisés.

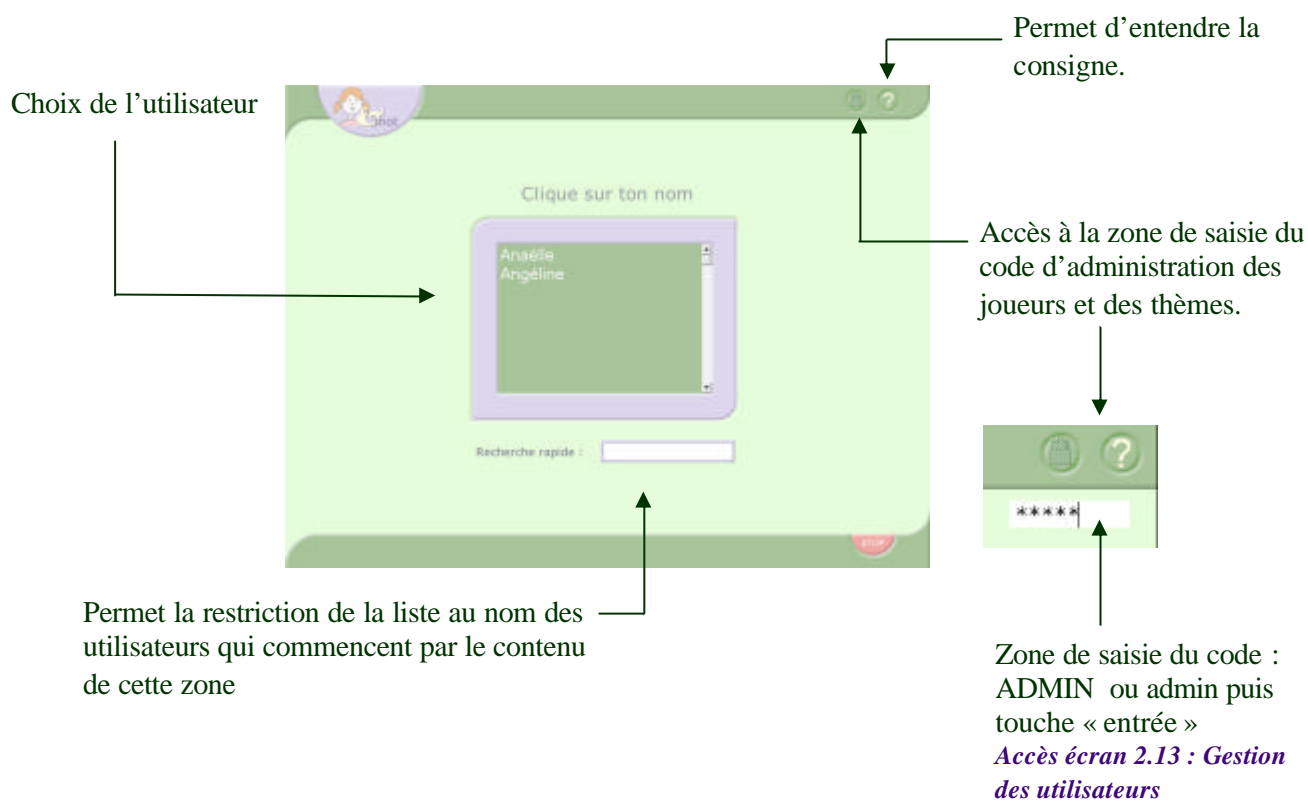
Une interface de gestion permet :

- de gérer les utilisateurs : création, modification, suppression
- de gérer les bilans par utilisateur et par activité : visualisation, impression, réinitialisation.

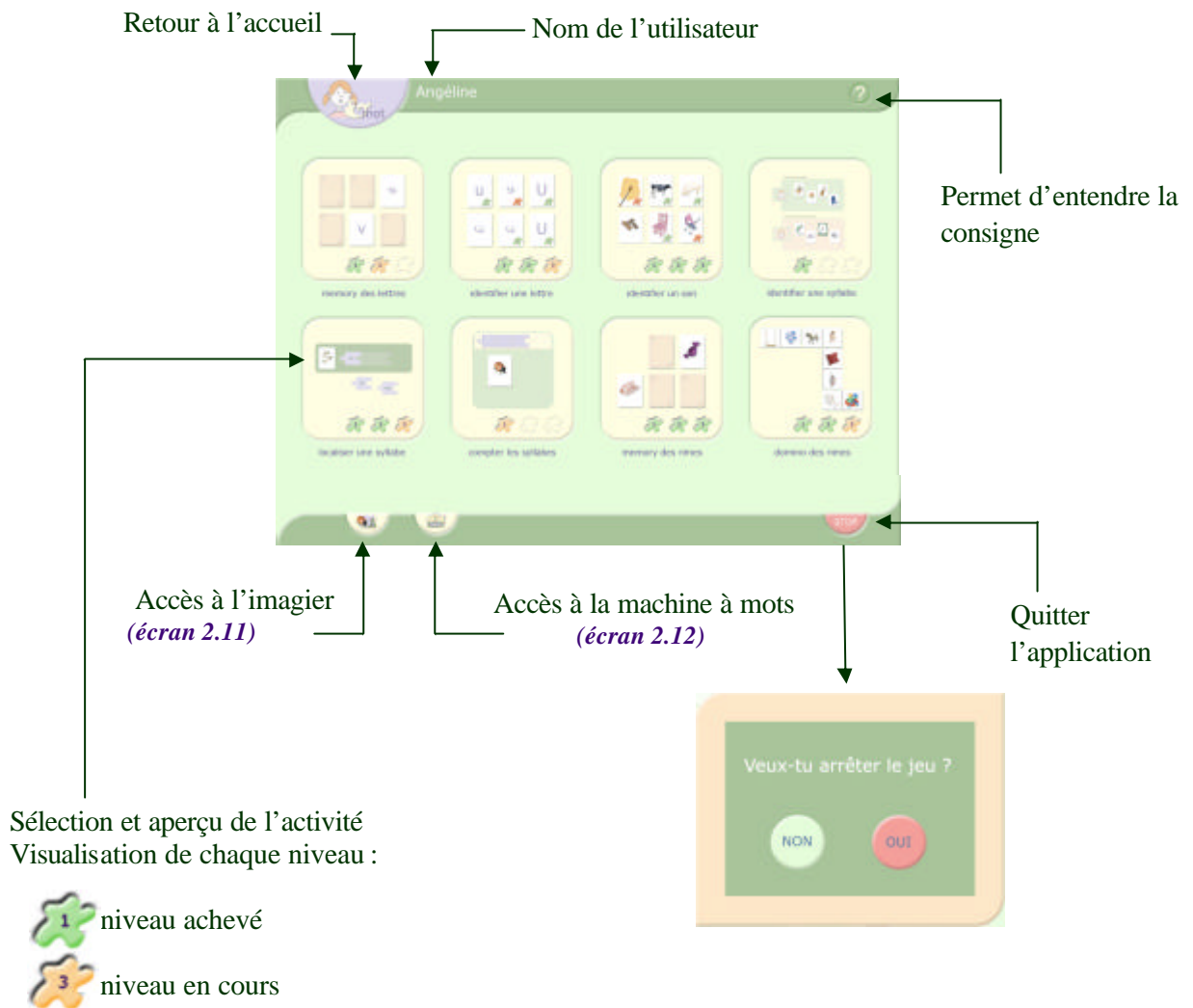


2. Les différents écrans du logiciel

Ecran 2.1 : Accueil



Ecran 2.2 : Tableau de bord



Nota : Une activité dont le niveau 3 est achevé n'est plus accessible. Elle peut cependant être réinitialisée via l'interface de gestion. (écran 2.13)

Ecran 2.3 : Activité Memory des lettres

Mode opératoire :

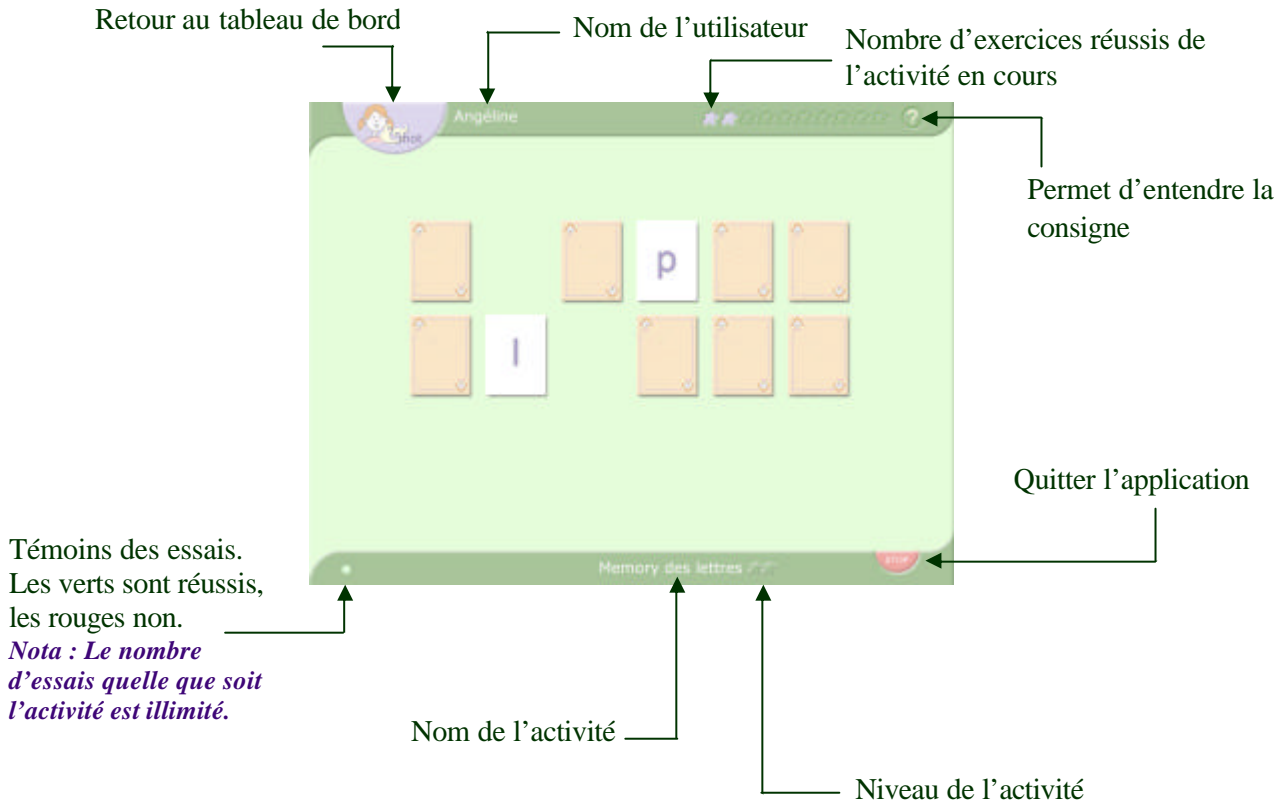
Cliquer sur les cartes. Si 2 cartes sont identiques elles disparaissent du tapis.

L'activité comporte 3 niveaux :

niveau 1 : 12 cartes, lettres en minuscules (écriture script)

niveau 2 : 12 cartes, lettres en minuscules et majuscules (écriture script)

niveau 3 : 12 cartes, lettres en minuscules écriture script et écriture cursive



Écran 2.4 : Activité Identifier une lettre

Mode opératoire :

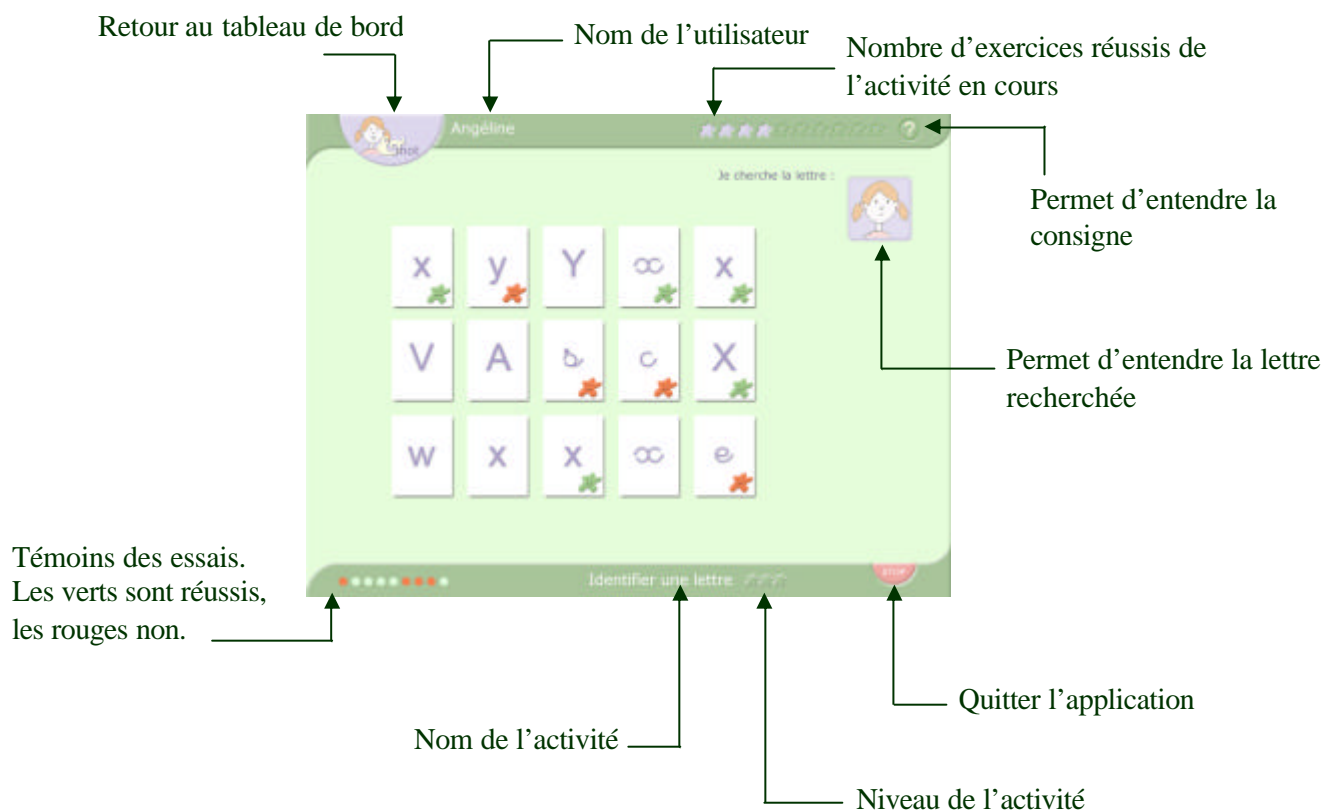
Cliquer sur les cartes. Une étoile verte valide une bonne carte, une étoile orange une fausse.

L'activité comporte 3 niveaux :

niveau 1 : 8 cartes, lettres en minuscules (écriture script)

niveau 2 : 12 cartes, lettres en minuscules et majuscules (écriture script)

niveau 3 : 15 cartes, lettres en minuscules et majuscules (écriture script) et minuscules (écriture cursive)

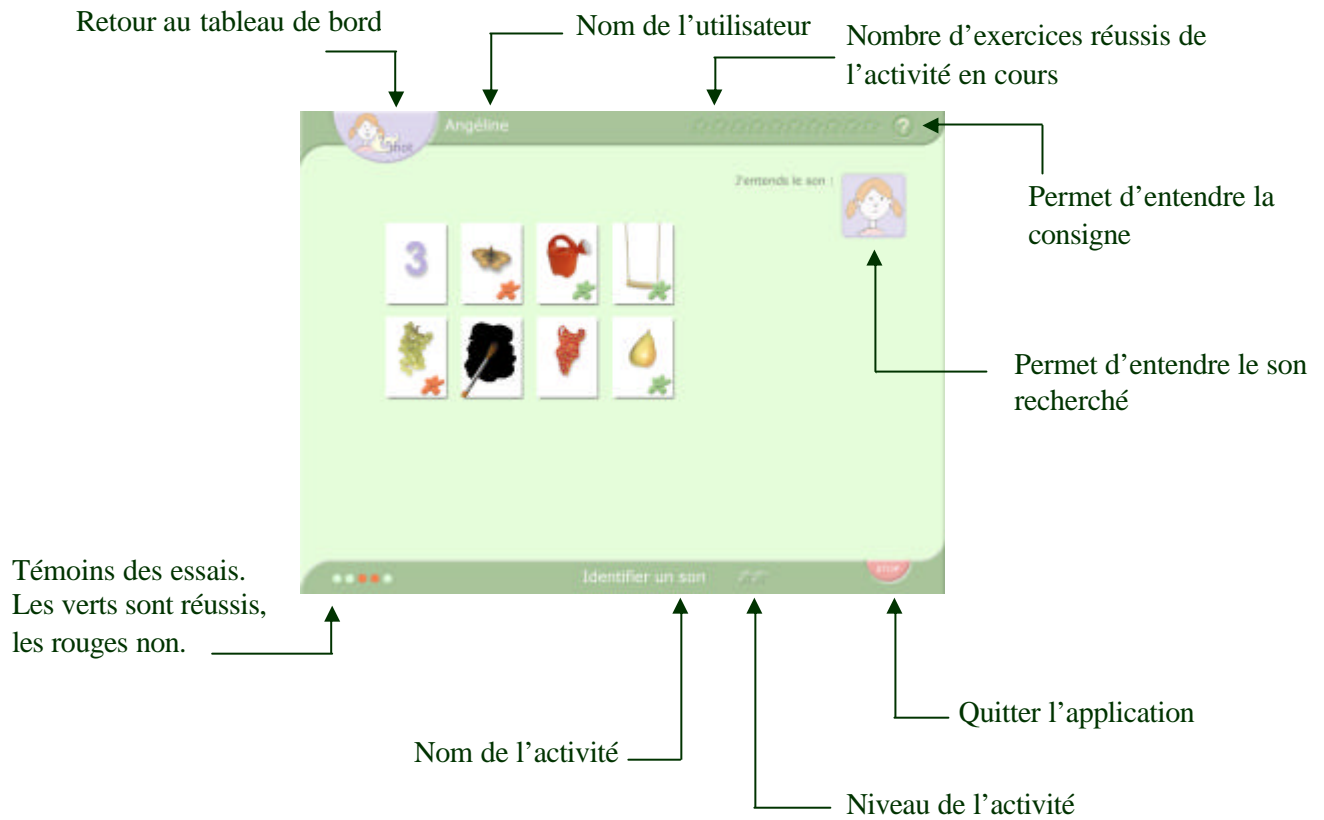


Ecran 2.5 : Activité Identifier un son

Mode opératoire :

Cliquer sur les cartes. Une étoile verte valide une bonne carte, une étoile orange une fausse.

L'activité comporte 3 niveaux.

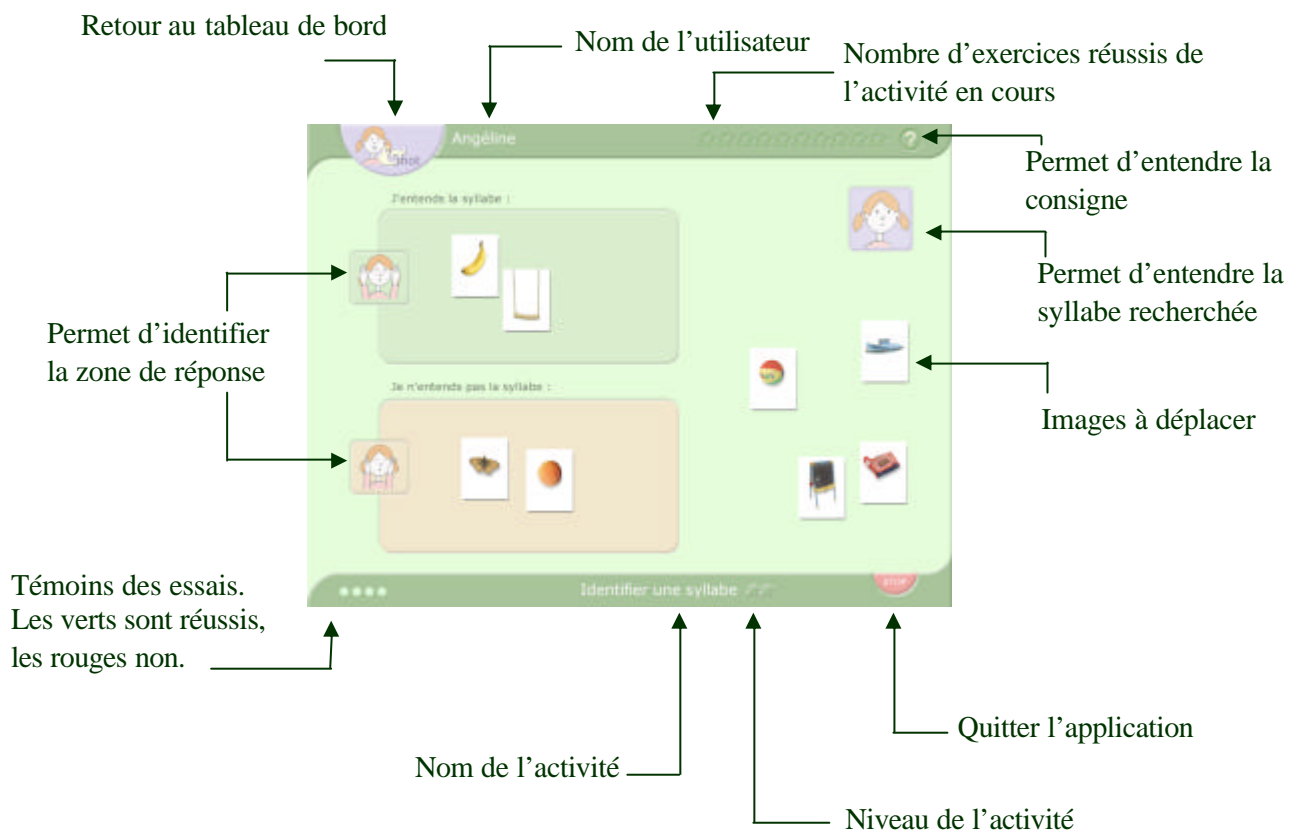


Ecran 2.6 : Activité Identifier une syllabe

Mode opératoire : Déplacer les cartes dans le rectangle vert si dans leur nom on entend la syllabe demandée, dans le rectangle orange si on ne l'entend pas.

L'activité comporte 3 niveaux :

- *niveau 1 : 6 cartes*
- *niveau 2 : 8 cartes*
- *niveau 3 : 10 cartes*

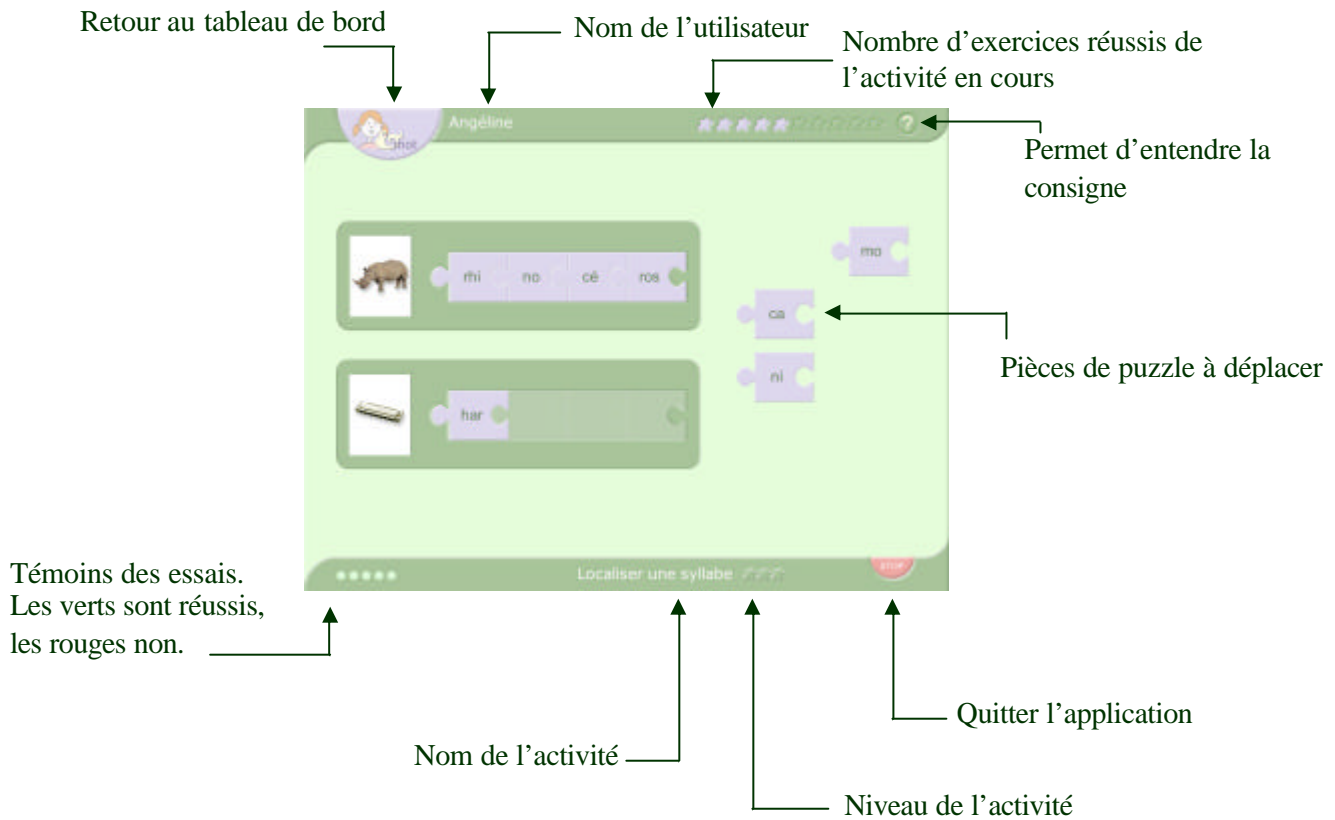


Ecran 2.7 : Activité Localiser une syllabe

Mode opératoire : Déplacer les pièces de puzzle pour recomposer les mots correspondant aux images.

L'activité comporte 3 niveaux :

- *niveau 1 : mots à 2 syllabes*
- *niveau 2 : mots à 3 syllabes*
- *niveau 3 : mots à 4 syllabes*

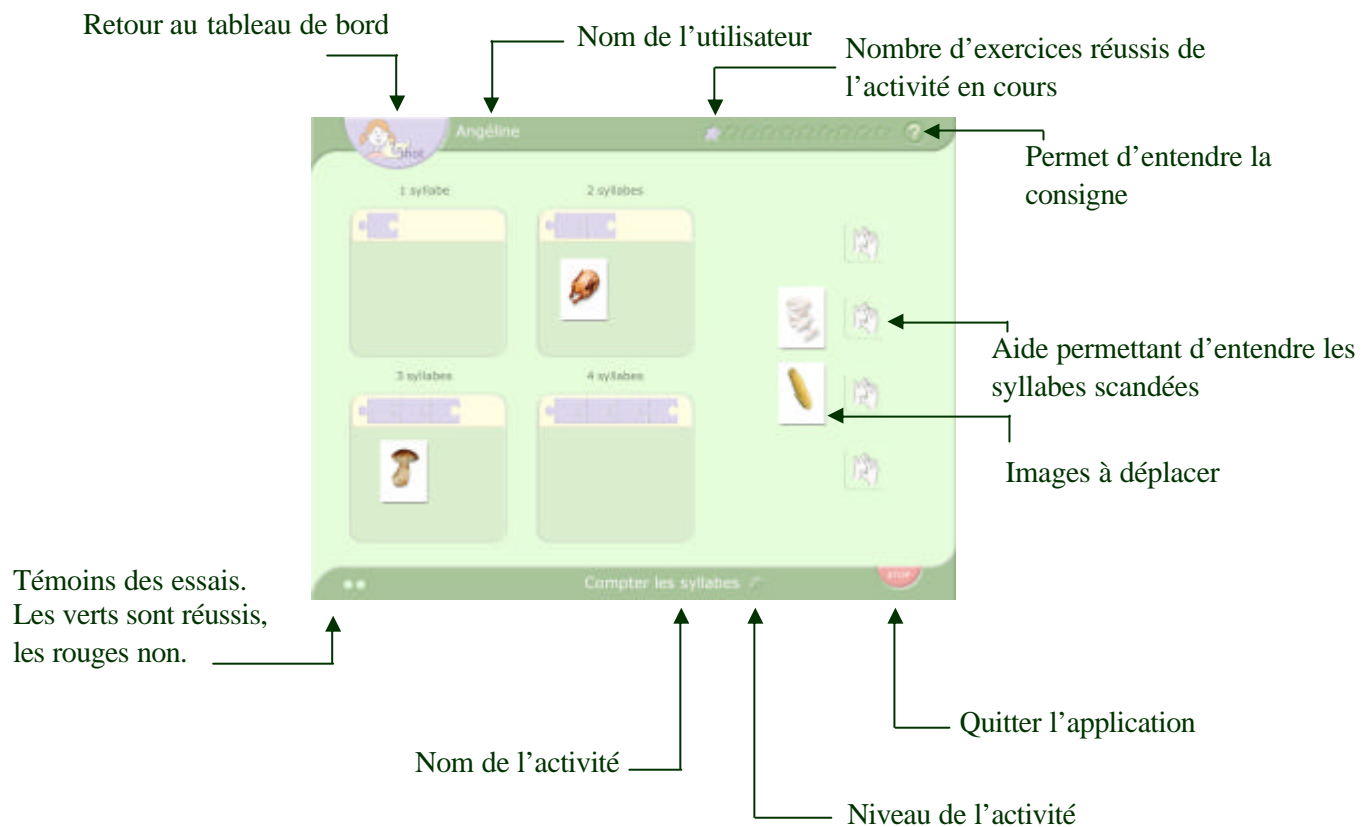


Ecran 2.8 : Activité Compter les syllabes

Mode opératoire : Déplacer les images dans la zone correspondant au nombre de syllabes du mot.

L'activité comporte 3 niveaux :

- *niveau 1 : mots à 1,2 et 3 syllabes*
- *niveau 2 : mots à 1,2,3 et 4 syllabes*
- *niveau 3 : mots à 1,2,3 et 4 syllabes sans aide.*



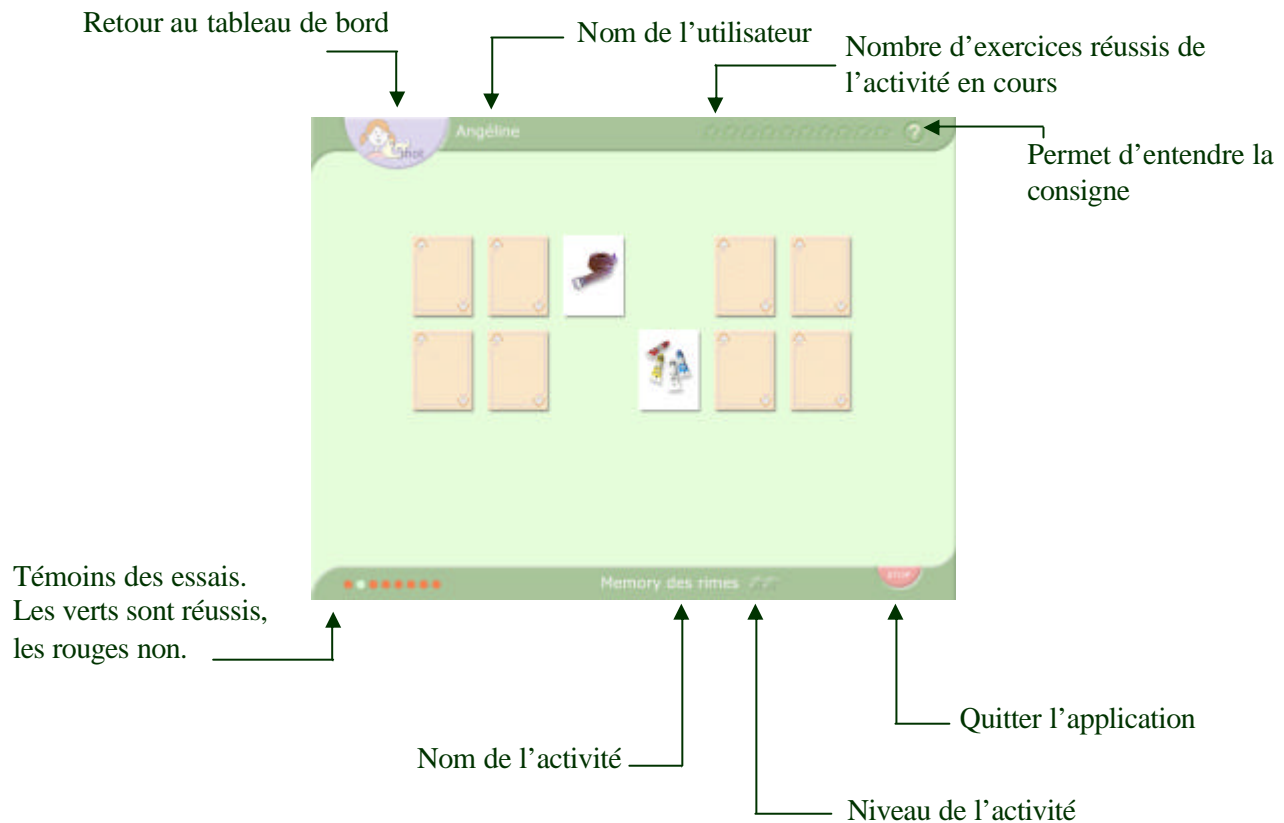
Ecran 2.9 : Activité Memory des rimes

Mode opératoire :

Cliquer sur les cartes. Si les deux cartes riment elles disparaissent du tapis.

L'activité comporte 3 niveaux :

- **niveau 1 : 8 cartes**
- **niveau 2 : 12 cartes**
- **niveau 3 : 12 cartes sans image**



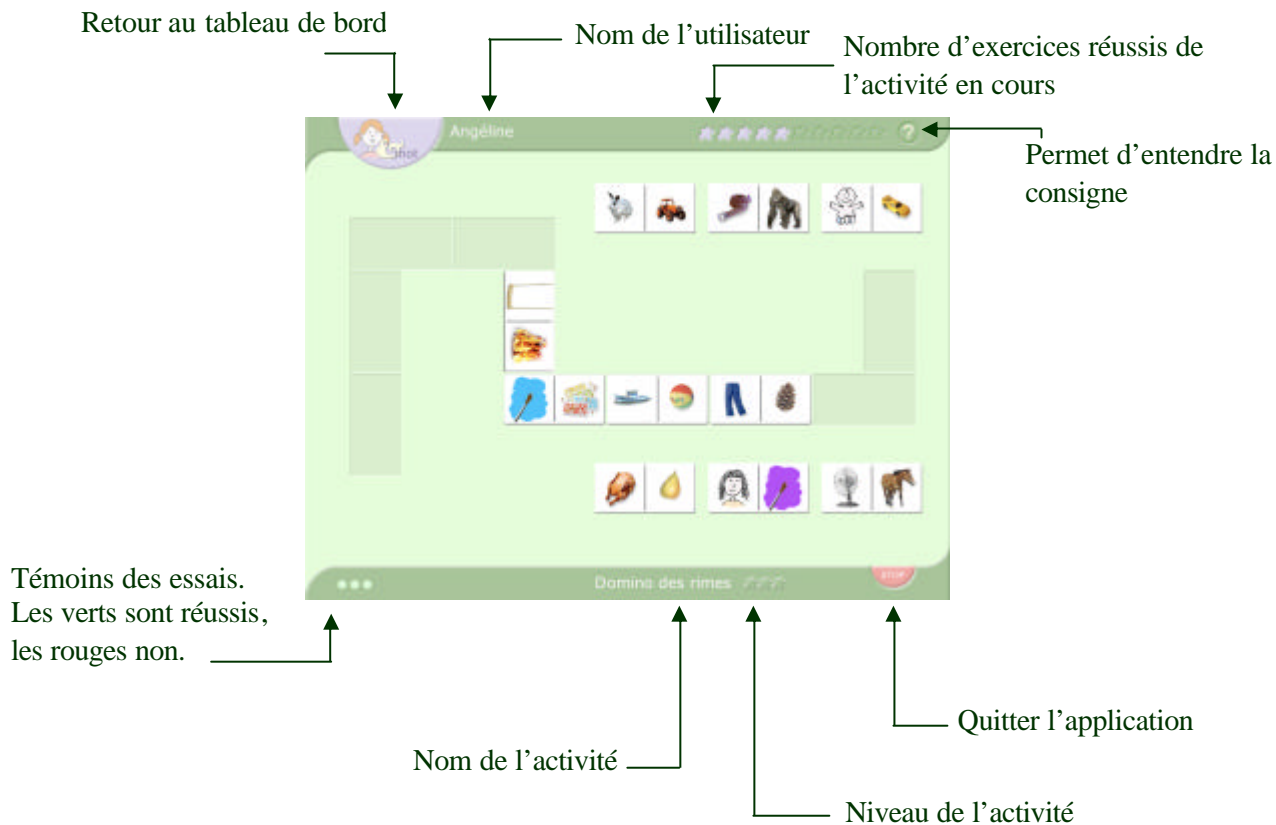
Écran 2.10 : Activité Domino des rimes

Mode opératoire :

Déplacer les dominos pour continuer la suite. Les noms des images placées côte à côte doivent rimer.

L'activité comporte 3 niveaux :

- niveau 1 : 6 dominos, domino de départ à l'extrémité gauche
- niveau 2 : 8 dominos, domino de départ à l'extrémité gauche
- niveau 3 : 10 dominos, domino de départ au milieu.

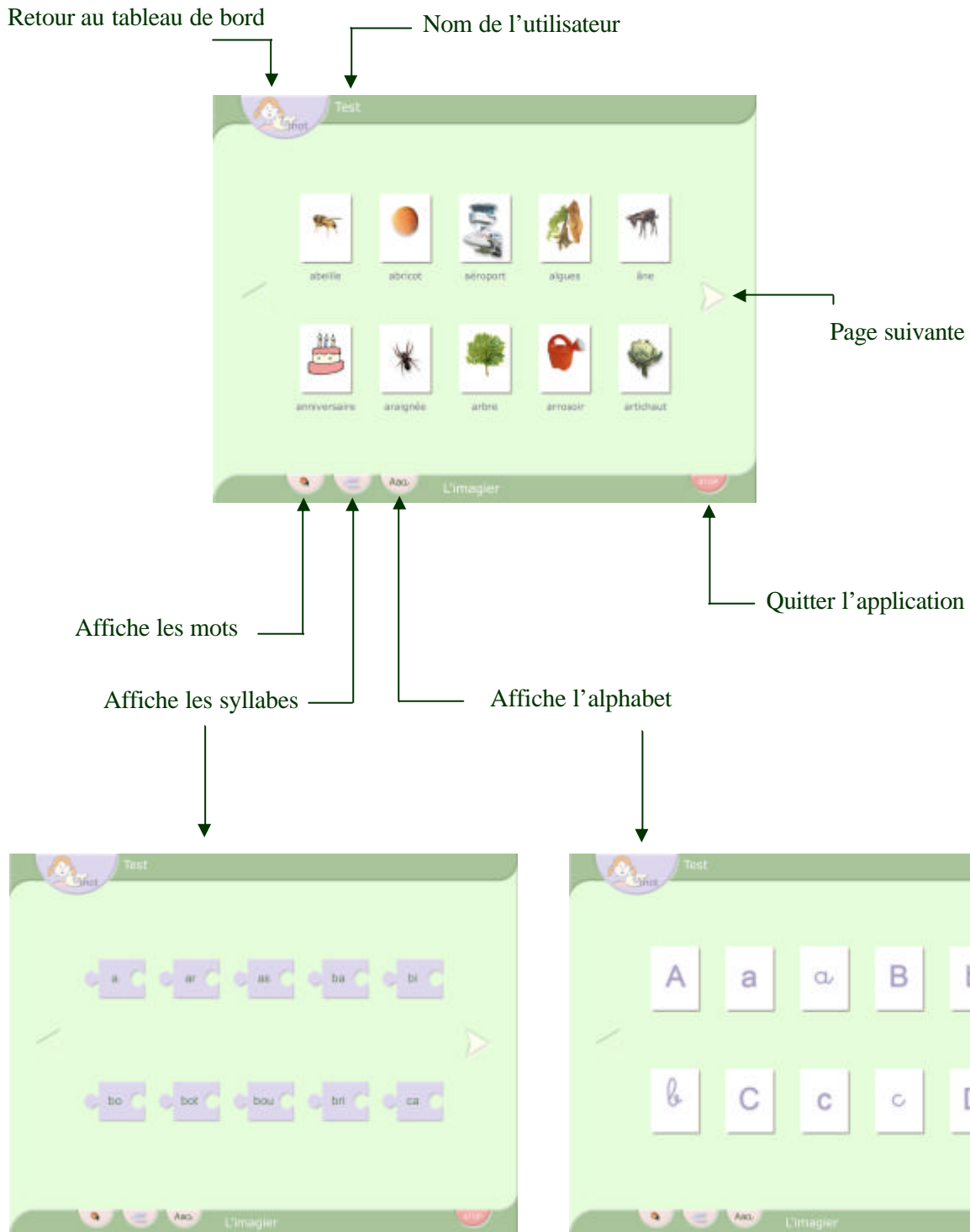


Mode opératoire :

Cliquer sur la carte pour entendre le son du mot, de la syllabe ou de la lettre.

L'imagier comporte 2 albums :

- *l'album des 220 mots de Phonemo*
- *l'album des 197 syllabes*
- *l'alphabet en écriture scripte majuscule et minuscule et en écriture cursive minuscule.*



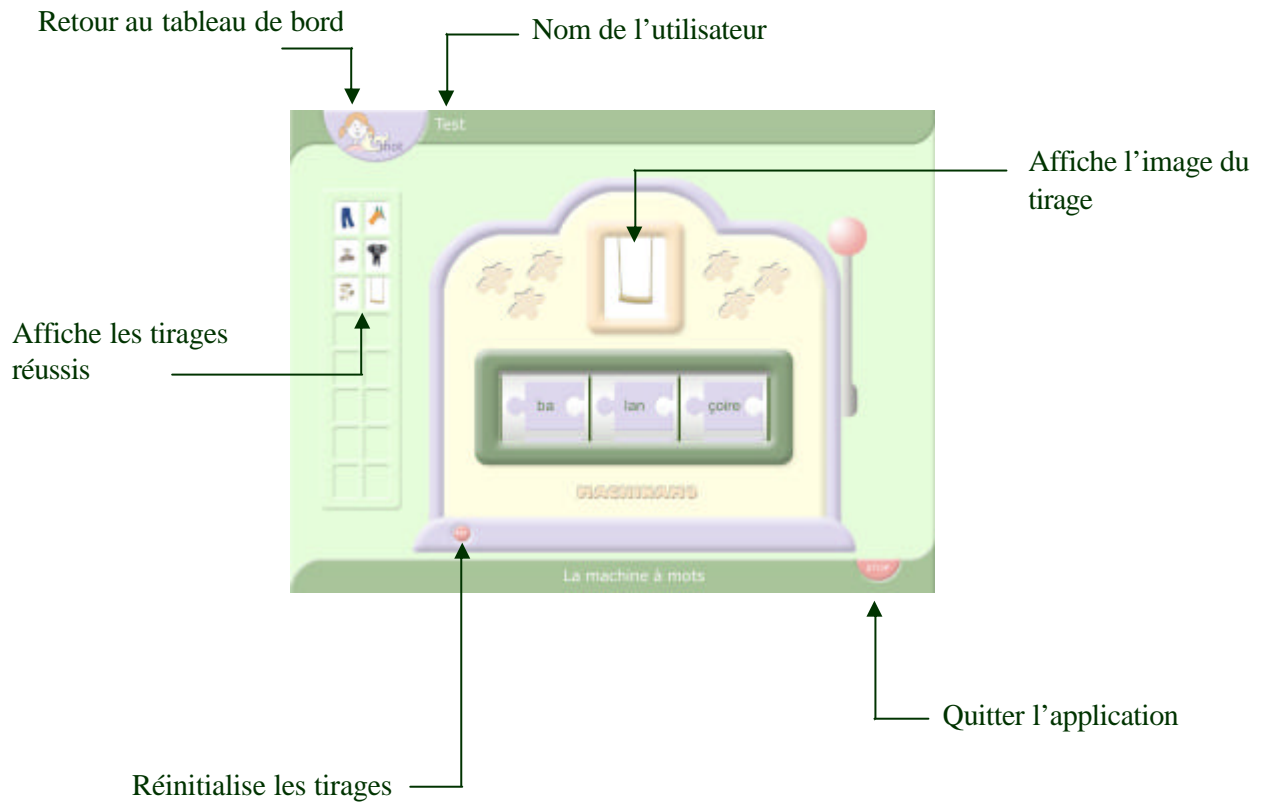
Ecran 2.12 : La machine à mots

Mode opératoire :

Actionner le bras pour lancer la machine .

- Si le tirage donne un des 16 mots prédéfinis, l'image s'affiche sur la machine et vient s'inscrire en miniature dans le cadre gauche. Les tirages précédents sont sauvegardés dans la base.
- Si le tirage donne une combinaison ne correspondant pas à un des 16 mots prédéfinis, un point d'interrogation s'affiche sur la machine.

Le mode aléatoire a été adapté pour générer une bonne combinaison pour 10 tirages maximum.



Ecran 2.13 : Gestion des utilisateurs

