

Ce logiciel est un complément aux activités programmées dans la mallette. Ces jeux s'inscrivent dans une démarche complète d'apprentissage du code alphabétique. Il est bien sûr plus explicite pour l'apprenant de l'utiliser conjointement avec l'ensemble des outils.

Certains jeux de ce logiciel fonctionnent avec le Tableau Blanc Interactif (**TBI**). En groupe-classe, cette utilisation avec le TBI permet une interactivité et une présentation dynamique des jeux.

Principe des 12 jeux:

L'objectif de chacun de ces jeux est donc l'association d'une graphie (lettre ou graphème) à une image représentant un mot-référent. L'association orale mot-référent/nom de la lettre (pour l'alphabet) ou phonème (pour les jeux graphèmes complexes, consonnes doubles et autres graphèmes) est très importante pour mémoriser la graphie avec le phonème.

Le mot-référent est le support phonologique. C'est un mot facile à dire et à comprendre, choisi par des équipes pédagogiques expérimentées. Il s'écrit avec le graphème mais il est représenté par une image car sa présence doit permettre la mémorisation du phonème associé. Dans la démarche complète (**cf. Guide pédagogique de la Boîte à outils éd. Retz**) il est prévu des séances autour de ces mots.

Présentation des jeux:

Les 12 jeux ciblent ces éléments du code alphabétique répartis en 4 groupes: les lettres de l'alphabet, 40 graphèmes complexes, 13 graphèmes consonnes doubles et 12 graphèmes plus rares (appelés « autres graphèmes »). Pour chaque jeu (loto et « j'écris »), il y a trois options d'accompagnement sonore. Ces variantes visent différents objectifs d'apprentissage. Nous proposons cette progression :

- niveau 1- icône « ananas » : le nom ou le phonème + le mot-référent
- niveau 2- icône « a » : le nom de la lettre ou le phonème
- niveau 3- icône barré : pas de son

8 jeux sont des lotos et 4 jeux ont une entrée « écriture » (intitulé : « j'écris »)


Les lotos : A l'ouverture d'une page-jeu loto, l'enfant doit glisser-déposer une lettre (ou un graphème) sur l'image du mot-référent correspondant. Si l'association est correcte la graphie se superpose à l'image du mot-référent ; si l'option sonore a été sélectionnée sur le menu, l'élève entend la validation sonore. Si l'association n'est pas correcte, la graphie ne peut se superposer à l'image et celle-ci retourne à sa place parmi les autres graphies, l'élève peut alors faire autant d'essais-erreurs dont il a besoin pour trouver la bonne association.

Les jeux « j'écris » : À l'ouverture d'une page « j'écris », l'enfant met le curseur dans une case de saisie, saisit le graphème correspondant à chaque image-référente sur le clavier et valide sa réponse. Si la réponse est juste, un icône de validation verte s'affiche. Si la réponse est fautive, l'élève peut effacer sa réponse à partir de la touche « efface » du clavier et recommencer autant de fois que nécessaire ou quitter ce graphème pour y revenir ensuite.

Utilisation TBI : L'objectif sera d'écrire la lettre correspondant à l'image-référente (geste graphique) et de susciter les échanges. L'enfant interrogé au tableau devra mettre le curseur dans la case de saisie et écrire sur le tableau la lettre correspondant

à l'image, la reconnaissance de texte du logiciel proposera une graphie scripte que l'enfant validera. L'enfant s'efforcera de produire un tracé correct afin qu'il soit reconnu par le logiciel de reconnaissance de caractères. L'entrée TBI suscite les interactions entre élèves. Les enfants pourront valider ou non les réponses de l'élève interrogé en justifiant (confusion de graphèmes, tracé incorrect ...).

Evaluation des progrès : Chaque page de jeu a un compteur en bas de page. L'enfant (et/ou l'enseignant) peut ainsi relever le nombre de réponses justes, le nombre d'essais et le temps consacré à l'exercice. Il est possible de prévoir une fiche de relevés de ce type afin de suivre les progrès :

Élève	Date	Jeu	Son (1-2-3)			Total des essais	Temps

Les jeux peuvent se coder ainsi dans le tableau : A1, A2, A3, A4, GC1, GC2, GC3, GC4, CD1, CD2, AG1 et AG2.

Alphabet:

Objectif général: connaissance explicite de la lettre avec l'ensemble de ses propriétés : nom, valeur sonore (phonème) et graphies.

Remarques:

- Les 4 lettres c, g, o et s à double valeur fréquente ont 2 mots-référents, la lettre H n'ayant aucune valeur sonore seule n'a pas de mot-référent.
- Il est fortement conseillé d'apprendre la comptine orale alphabétique.
- L'enfant peut toujours commencer les associations par celles qu'il connaît bien, l'enseignant peut aussi conseiller de débiter par les voyelles (en rouge).
- En plaçant le curseur sur les lettres, une petite fenêtre s'affiche avec la graphie scripte minuscule. Cette fonction offre une aide pour apprendre la correspondance entre les minuscules et majuscules scriptes et les minuscules cursives.

Jeu 1: Les lettres en capitale d'imprimerie sont présentées dans l'ordre alphabétique, les images des mots-référents dans le désordre. L'ordre des images change de façon aléatoire à chaque nouvelle partie.

Objectif : mémoriser le nom des lettres de l'alphabet dans la graphie capitale d'imprimerie avec le mot-référent phonologique.

Aide possible : la feuille de référence AR / poster Alphabet (4 correspondances + mot-référent) de la mallette

+Son niveau 1 : mémoriser le nom de la lettre avec le mot-référent phonologique.

+Son niveau 2 : rechercher le mot-référent correspondant au phonème de la lettre. Les lettres étant classées dans l'ordre alphabétique, l'enfant peut s'appuyer sur la comptine alphabétique pour identifier le nom de la lettre, il fait donc une recherche phonologique du mot-référent. L'accompagnement sonore apporte un rappel du nom de la lettre.

+son niveau 3 : l'enfant intériorise le nom de la lettre et le mot-référent.

Jeu 2: Les lettres en minuscules d'imprimerie (script) sont mélangées, les images des

mots-référents sont rangées dans l'ordre alphabétique. L'ordre des lettres change de façon aléatoire à chaque nouvelle partie. L'association nom de la lettre/mot-référent a été travaillée avec le jeu 1. Les images étant rangées dans l'ordre alphabétique, l'enfant peut encore s'appuyer sur la comptine orale alphabétique pour retrouver le nom de la lettre associée à ce mot-référent. L'enfant sait que la graphie qui s'associera à l'image «ananas» sera celle d'un «A».

Objectif: mémoriser la graphie scripte avec le mot-référent phonologique.

Aide possible : poster Alphabet (4 correspondances + mot-référent) de la mallette

Jeu 3 : Les lettres en minuscules cursives et les images des mots-référents sont mélangées. Chaque disposition (graphies et images) est différente pour chaque nouvelle partie.

Objectif: mémoriser la graphie cursive avec le mot-référent phonologique.

Aide possible : poster Alphabet (4 correspondances + mot-référent)/ le sous-main SM de la mallette.

Jeu 4 « J'écris » : Les images des mots-référents sont mélangées. Chaque disposition est différente pour chaque nouvelle partie. L'enfant peut saisir en minuscule ou en majuscule, l'ordinateur reconnaîtra ces 2 entrées.

Objectifs : produire la lettre correspondant à l'image-référente à l'aide du clavier et mémoriser l'association des 2 casses (majuscule/minuscule d'imprimerie), utilisation du clavier AZERTY.

Aide possible : poster Alphabet (4 correspondances + mot-référent)/ le sous-main SM de la mallette.)

Modalités :

- En individuel
- en groupe-classe ou petit groupe avec le TBI

Graphèmes complexes:

Objectif général: mémoriser 40 correspondances graphophonémiques en entrée graphème.

Aide possible : la feuille de référence GR / poster Graphèmes complexes de la mallette

Remarques:

- Cette mémorisation passe par plusieurs étapes : la mémorisation orale du phonème avec le mot-référent phonologique, la mémorisation visuelle du graphème avec l'image du mot-référent, en appui sur des repères spatiaux ou colorisés. Les 3 jeux déclinés avec les différents accompagnements sonores contribuent à l'objectif final.
- La présentation correspond au rangement de la feuille de référence Gr de la mallette: 5 colonnes de 8 graphèmes identifiés par une couleur. Sur le logiciel, chaque colonne de GR est présentée en 2 colonnes de 4 graphèmes.

+Son niveau 1 : mémoriser le phonème avec le mot-référent phonologique

(association orale).

+Son niveau 2 : rechercher le graphème correspondant au mot-référent. (Association visuelle) L'accompagnement sonore apporte un rappel de la lecture du graphème.

+Son niveau 3 : l'enfant intériorise l'association graphème-phonème- mot-référent.

Jeu 1: Les graphèmes complexes sont présentés dans l'ordre des 5 colonnes colorisées de la feuille de référence GR de la mallette, les images des mots-référents dans le désordre (par colonne). L'ordre des images change de façon aléatoire à chaque nouvelle partie.

Jeu 2: Les graphèmes complexes sont mélangés, les images des mots-référents sont rangées dans l'ordre des 5 colonnes colorisées de la feuille de référence GR de la mallette. L'ordre des graphèmes change de façon aléatoire à chaque nouvelle partie.

Jeu 3 : Les graphèmes complexes et les images des mots-référents sont mélangés. Chaque disposition (graphèmes et images) est différente pour chaque nouvelle partie.

Jeu 4 « J'écris » : Les images des mots-référents sont mélangées. Chaque disposition est différente pour chaque nouvelle partie. L'enfant peut saisir en minuscule ou en majuscule, l'ordinateur reconnaîtra ces 2 entrées.

Objectifs : produire les graphèmes correspondant à l'image-référente à l'aide du clavier, utilisation du clavier AZERTY.

Remarque : cette entrée fixe la mémorisation des graphèmes complexes puisque l'enfant doit connaître les lettres composant le graphème et les ordonner (niveau de maîtrise du graphème supérieur à la reconnaissance du graphème parmi plusieurs étiquettes)

Modalités :

- En individuel
- en groupe-classe ou petit groupe avec le TBI

Aide possible : la feuille de référence GR / poster Graphèmes complexes de la mallette.

Consonnes doubles

Objectif général: automatiser la lecture de 13 consonnes doubles.

Aide possible : la feuille de référence CR / poster Consonnes doubles de la mallette.

Son : 3 niveaux (idem graphèmes complexes)

Jeu 1: Les consonnes doubles sont présentées dans l'ordre de la feuille de référence CR de la mallette, les images des mots-référents dans le désordre. L'ordre des images et des graphèmes change de façon aléatoire à chaque nouvelle partie.

Jeu 2 « J'écris » : Les images des mots-référents sont mélangées. Chaque disposition est différente pour chaque nouvelle partie. L'enfant peut saisir en minuscule ou en majuscule, l'ordinateur reconnaîtra ces 2 entrées.

Objectifs : produire les graphèmes correspondant à l'image-référente à l'aide du clavier, utilisation du clavier AZERTY.

Modalités :

- En individuel
- en groupe-classe ou petit groupe avec le TBI

Aide possible : la feuille de référence CR / poster Consonnes doubles de la mallette.

Autres graphèmes

Ces nouveaux graphèmes correspondent à d'autres graphies fréquentes de phonèmes déjà étudiés : [s] ss, ç, t ; [ɛ] esse ; [ã] am, em ; [ʒ] ge ; [õ] om ; [ẽ] im ; [j] y ; [ø] œu ; [œu] œu.

Objectif général: découvrir 12 nouveaux graphèmes puis mémoriser l'association graphème/mot-référent.

Aide possible : poster correspondances graphophonologiques de la mallette/ les affiches A4 des 12 graphèmes supplémentaires (doc 51 sur le CD).

Son : 3 niveaux (idem graphèmes complexes).

Jeu 1: L'ordre des images et des graphèmes change de façon aléatoire à chaque nouvelle partie.

Jeu 2 « J'écris » : idem Jeu 2 Consonnes doubles

Aide possible : le poster correspondances graphophonologiques de la mallette/ les affiches A4 des 12 graphèmes supplémentaires (doc 51 sur le CD.)