



ADAPTATIVE and INCLUSIVE LEARNING ENVIRONNEMENT

Cadre d'apprentissage adapté et inclusif

Synthèse du travail d'Orthocentre Au sein du Projet AILE

1. Listing des attentes et des besoins des élèves

Sur base :

- d'observations au sein de multiples classes et en séances de thérapie
- de partages et d'échanges verbaux multiples et diversifiés
- de questionnaires

Avec :

- Des élèves de 4 à 12 ans
- Des enseignants d'une dizaine d'écoles (maternelles et primaire)
- Des thérapeutes
- Des parents

Nous avons :

recueilli et analysé les attentes et les besoins singuliers de chacun

Les besoins relevés portaient sur les points suivants:

- motivation
- décodage : lisibilité des supports
- compréhension: consigne adaptée
- attention/concentration
- organisation



2. Listing des adaptations inclusives se référents aux besoins

Sur base du listing des attentes et des besoins des élèves (et de leurs accompagnants) nous avons proposé d'implanter les adaptations suivantes :

Rappel des outils matériel connexes

- Lunettes
- Outils spécifiques usuels (coussin d'assise, casque anti bruit ...)
- Rappel de la posture optimale

Renforcement positif et motivation

- Création de l'Avatar personnalisé
- En cas de réussite à un exercice, récompenses à récolter, à accumuler, à échanger pour monter de niveau (de compétence),
- Feedback correctif sur l'erreur direct (ou directement à la fin de l'activité en présence)

Progression représentée visuellement

- Visualisation en synthèse de la progression de chaque élève sur son propre profil-
- Visualisation sur le poste de l'enseignant à graphique ?

Ceintures de compétences

Avancée par niveau de compétence, chacun à son rythme (différenciation)

Consignes « inclusives »

- Rituel consigne (auditif et/ou visuel)
- Formulation positive
- Vocabulaire incompris expliqué oralement et surtout
- Afin d'enrichir le champs lexical de tous les élèves et de combler les lacunes souvent importantes à ce niveau il sera vraiment important de travailler par thématique sémantiques au niveau des contenus, par exemple en fonction des thèmes de l'année scolaire : rentrée, saisons, fêtes, événements,
- Courte -> Fractionnée
- Plusieurs consignes courtes, l'une après l'autre pour éviter la double tâche et la surcharge en mémoire de travail
- Écrite ET imagée
- Toujours entendue au départ ,avec possibilité de pouvoir la réécouter
- Tenir compte de l'intonation, du débit, du respect de la ponctuation
- Modélisée
- S'assurer de la compréhension : essai avant de commencer réellement
- Accès à une fiche procédure/synthèse



Support écrit « inclusif »

Écriture

- Police avec lettre espacées (Opendyslexic, Arial, Comic, Verdana, ...)
- Taille de police 14 minimum (plus possible -> 20 = idéal DYS)
- Interlignage minimum à 1,5 (plus possible)
- Espacement bien marqué entre les paragraphes
- Espacement entre les mots ajustable
- Espacement entre les lettres ajustable
- Alignement systématique à gauche (pas de justification)
- Pas d'italique
- Écriture cursive (éventuellement en majuscules)
- Colorisation alternée des syllabes, sons, lettres muettes

Fond

- Coloré (contraste+++)
- Luminosité réglable
- Très épuré

Repères pour le sens du travail et le balayage visuel évolutifs

- ligne ou point vert/rouge
- flèche de G à D et sigle sens interdit
- flèche seule
- pas de repères (à voir)

Lecture : aides spécifiques au déchiffrage

- Réglette/ cache de lecture/ doigt digital (choix possible) afin de suivre la ligne visuellement
- Lecture oralisée à la demande
- Accès à un référentiel sons
- Retour auditivo verbal possible avec casque/micro pour effet « Toobaloo »
- Colorisation alternée des phrases
- Numérotation des phrases

Lecture : aides spécifiques à la compréhension

- Accès à un espace « Fiche procédure »
- Indiçage 1 : un ou plusieurs mots important apparaissent en couleur
- Indiçage 2 : mot traduit par dessin/picto, modélisation de la consigne, de l'exercice

Logico-math

- Toujours 2 phases : imagé puis abstrait
- Proposer un retour concret, hors plateforme
- Code couleur UDC (base + à adapter en fonctions des école)
- Accès abaques



-Accès gabarits

Attention/Concentration/Organisation

- Time Timer présent dans un coin de l'écran
- Relances attentionnelles
- Bouger pour apprendre : activités où l'enfant doit faire bouger

Forum d'échanges enseignants/parents/thérapeutes

3. Implantation des adaptations au sein de la plateforme

Avec l'aide des enseignants et des thérapeutes, nous avons élaboré la manière la plus intuitive et facile d'introduire les aménagements de façon factuelle au sein de la plateforme.

Démarrage/ arrivée sur la plateforme

1.Création de l'Avatar

L'E qui arrive sur la plateforme pour la 1^{ère} fois, doit écrire son prénom et créer son Avatar soit qui lui ressemble, soit un personnage qui lui plaît (à définir ?)

2.Sélection des adaptations matérielles propres à l'enfant

Des images d'outils matériels spécifiques (non liés à l'utilisation de la plateforme) à ne pas oublier sont présentés sur l'écran (lunettes de lecture, coussin d'assise, ballon d'assise, tuteur de lecture, ...)

L'E clique sur ceux qui lui sont utiles et qu'il utilise régulièrement et personnalise ainsi sa page future page d'accueil pour qu'à chaque fois qu'il arrive dessus, ce rappel personnalisé s'affiche avec son Avatar

3.Réglage du support écrit le plus facilitant pour l'enfant

- 3 polices proposées pour 1 même phrase, à choisir
- 3 tailles proposées pour une même phrase, à choisir
- 3 couleurs de fond proposées, à choisir
- 3 intensités lumineuses proposées, à choisir
- Présentation visuelle à choisir : une phrase est présentée dans la police et la taille sélectionnées avec plusieurs présentations possible au niveau :
 - écriture : cursive ou imprimée
 - coloration alternée (lettres/syllabes/sons/lettres muettes/phrases) ou pas
 - numérotation des phrases ou pas

+ non réglable, mais automatique pour tous :

- Taille d'interligne réglé sur 2
- Espacement bien marqué entre les mots
- Espacement bien marqué entre les phrases



- Alignement systématique du texte à gauche (pas de justification)
- Jamais d'italique
- Jamais de mots soulignés
- Jamais mélanger plusieurs police d'écriture différentes
- Support très épuré : ~~fléchage, tableaux, décors chargés, de filigrane~~
- Pas trop de visuel mouvementé

4. Activation des repères visuels

- La phrase présélectionnée ci-dessus est proposée avec plusieurs repères visuels au choix :
- ligne épaisse verticale verte sur toute la hauteur gauche de l'écran + ligne épaisse verticale rouge sur toute la hauteur droite de l'écran
 - Point vert en haut à gauche de l'écran et point rouge en haut à droite de l'écran
 - flèche allant de G à D située en haut à gauche de l'écran et sigle interdit en haut à droite de l'écran
 - flèche seule allant de gauche à droite en haut à gauche de l'écran
 - pas de repères

A partir de la seconde fois où l'E arrive sur la plateforme

1. Accueil de l'enfant avec son Avatar personnel
2. Rappel visuel des adaptations matérielles choisies
3. Rappel de la posture optimale

Sélection des besoins pour la future activité

L'enseignant pré-sélectionne ce dont il a besoin en fonction des acquis des élèves (ou d'un élève s'il différencie) mais aussi en fonction de l'avancée de sa matière.

Base de travail

Lettres isolées à inclure

- > cliquer, 1 à 1 sur les lettres choisies
- > tout sélectionner sauf
- > tout sélectionner

Sons isolés à inclure

- > cliquer, 1 à 1 sur les sons choisis
- > tout sélectionner sauf
- > tout sélectionner

Choix (*ajusté automatiquement au niveau lettres/sons sur base de la pré-sélection ci-dessus*)

Syllabes/ Logatomes

Nombre de lettres

- >1
- >2



Motivation->Sens

L'E s'entraîner avec un outil informatique sur une notion qui sera ensuite évaluée en classe, hors outils informatiques :

>On peut générer des exercices sur la compétence à revoir ou à évaluer en « papier-crayon » afin que l'E s'entraîne et/ou réalise une évaluation « sur feuille ».

Ceintures de compétences et évolution de l'Avatar

Pas de score avec des points :

Progression évolutive par « ceintures de compétences » colorées

En cas de réussite à un exercice

L'E récolte des récompenses à chaque niveau, les accumule puis les échange contre une ceinture colorée pour passer à une autre compétence à acquérir.

- Une ceinture = 1 couleur définie = 1 compétence précise à atteindre
- Lorsque la compétence est atteinte, une ceinture est automatiquement attribuée à l'Avatar
- Pour gagner une ceinture, on doit passer systématiquement 4 étapes/niveaux
- A chaque niveau réussi, l'E gagne une récompense : 1 pièce d'or par exemple, qui sont accumulées dans un sac, qui reste en vue dans un coin de l'écran (pour la motivation)
- Qd il a obtenu sa pièce d'or, l'E donne son avis sur l'activité en cochant un smiley ou proposer une échelle de valeur à cocher
- Lorsque l'E a ses 4 pièces d'or, un visuel apparaît automatiquement à l'écran afin qu'il puisse passer à l'évaluation, lui permettant alors d'échanger ses pièces contre la ceinture liée à la compétence
- La ceinture apparaît alors sur l'écran seule, comme une super victoire avec, un beau visuel et une petite musique ainsi qu'une voix off qui le félicite pour les efforts fournis
- L'Avatar apparaît alors avec sa nouvelle ceinture
- On pourrait également imaginer que lorsqu'il gagne une ceinture, il peut choisir un accessoire pour son Avatar (maison, voiture, piscine...) afin de construire un paysage qui va se compléter et évoluer au fur et à mesure
- L'E passe alors à la compétence suivante en 4 étapes, sur le même principe qu'expliqué ci-dessus, sachant que pour chaque nouvelle compétence, on revient systématiquement sur les notions vues dans les compétences antérieures afin de réactiver et d'ancrer en mémoire à long terme

En cas d'échec à un exercice:

- Un mot encourageant (qui varie) est entendu (« Tu feras mieux la prochaine fois », « Essaie encore, tu peux y arriver ! », « Je sais que tu es courageux, réessaie », ...)
-



- Un feedback correctif sur l'erreur (ou les erreurs) est réalisé directement à la fin de l'activité :

- On montre l'erreur à l'E en la mettant en couleur
- On lui propose de se corriger avec un choix multiple
- On lui rend un autre exemple, qu'il retente
- S'il y arrive, il peut recommencer tout le niveau avec d'autres mots/phrases afin d'obtenir cette fois, la récompense

Progression visuelle et profil d'apprentissage individualisé

Pour l'élève :

A chaque sous étape, l'Avatar avance sur une « échelle visuelle progressive » représentée par un dessin ludique en bas de l'écran : montagne à gravir, escalier à monter, rivière à traverser, chemin pour atteindre château

Pour l'enseignant :

L'enseignant a accès à une visualisation globale pour tous ses élèves sous-forme d'un graphique de progression pour toute sa classe, en un coup d'œil

- Par élève, il peut aussi avoir accès à « graphique de profilage » illustrant en un coup d'œil ses points forts et ses points de faiblesse, qui se créent automatiquement en fonction des erreurs commises par l'E, des moyens d'aides qu'il choisit, du temps qu'il met pour réaliser les tâches proposées, du nombre de retours arrière réalisés
- Les points de faiblesse pourraient dès lors générer un exercice/jeu papier crayon à réaliser en devoirs -> individualisation par élève, chacun à son rythme, à son niveau

Consignes

-Rituel «auditif et visuel « moment de la consigne »

Son et visuel spécifique : Ex clochette et smiley avec grandes lunettes et grandes oreilles

-Écrite ET imagée

Toujours lue (donc entendue) au départ, avec possibilité de toujours pouvoir la réécouter au besoin

-Modélisée

-S'assurer de la compréhension

Essai avant de commencer réellement

Lecture : aides spécifiques au déchiffrage

-Dès que l'E se sent en difficulté il peut pousser sur un bouton aide, en tout temps présent dans un coin de l'écran : apparaît alors un outil: réglette/ cache de lecture/ doigt digital (choix possible) afin de suivre la ligne visuellement/ référentiel sons créée par l'école ou le thérapeute et téléchargé

-Mot non compris> E Clique>Il est automatiquement oralisé par une voix off

-Retour auditivo verbal possible avec casque/micro pour effet Toobaloo

Lecture : aides spécifiques à la compréhension

-Accès à une « Fiche procédure »



- Indiçage 1 : un ou plusieurs mots important apparaissent en couleur
 - Connecteurs grammaticaux dans la même couleur
 - Mot important aidant à la réponse à une question
- Indiçage 2 :
 - > Mot traduit par dessin/picto
 - > Re modélisation de la consigne, de l'exercice

Attention/Concentration/Organisation

Se mettre à la tâche /Rester centré

Time Timer présent dans un coin de l'écran avec le temps qui découle (attention au vecteur stress...) - l'idée n'est pas le chrono... ; A réfléchir

Relance attentionnelle

Si l'enfant reste trop longtemps sans toucher l'écran (timing X définir) une relance auditive (mot, bruit) ou imagée (dessin spécifique) -ou les deux-vient le relancer

Bouger pour apprendre

Sur le principe de la Wii, on pourrait imaginer des activités où l'enfant doit faire bouger la tablette (s'il s'agit de tablette et non d'un poste fixe bien sûr)

4. Élaboration du contenu

Le contenu implanté sur la plateforme s'est finalement focalisé sur le décodage et la compréhension à la lecture pour les élèves de 7/8 ans.

Orthocentre s'est quant à lui occupé essentiellement de la partie sur la compréhension de consignes sur 4 niveaux + 1 activité pour aller plus loin :

1)Consignes simples

Base :

>Visuel :

- Paysage en noir et blanc avec : 3 enfants (1 fille + 2 garçons), maison (avec porte, fenêtres), jardin, 2 arrosoirs, des papillons, des fleurs, 1 pelle, 1 râteau, 1 chien, 2 oiseau, 4 nuages
- Des bulles colorées sur le côté ou dans le bas de l'écran : brun, noir, rose, rouge, vert clair, vert foncé, jaune, bleu, mauve, gris

>Mode d'action :

- Coloriser le bon item selon la consigne
- Soit on a un visuel simple qui change à chaque consigne
- Soit on a un visuel global de base avec tous les éléments déjà représentés et les consignes s'enchainent afin que le visuel global se colorise (ce choix me semble préférentiel si possible fonctionnellement ?)



>Consigne de base entendue :

- Lis la consigne et place les couleurs aux bons endroits

2)Consignes relatives

Base :

>Visuel :

- Jungle colorée avec : des nénuphars (certains fleuris, d'autres non), des fleurs éparpillées, 1 rocher, 1 lion, 2 singe , 1 serpent, 1 crocodile, 2 tigres, 2 crapauds, cabane, 2 échelles, branches, étang, soleil, 2 nuages (de part et d'autre du soleil), rondins de bois, intrus (voir question 9)
- Symboles sur le côté ou en bas de l'écran à déplacer sur l'item demandé : barrer/rayer (trait oblique), entourer (cercle), encadrer (carré), relier (flèche du type : <->)

>Mode d'action :

- Différencier les mots-consignes
- Soit on a un visuel simple qui change à chaque consigne
- Soit on a un visuel global de base avec tous les éléments déjà représentés et les consignes s'enchainent afin que le visuel global se colorise (ce choix me semble préférentiel si possible fonctionnellement ?)

>Consigne entendue :

- Réalise la consigne en utilisant le bon symbole

3)Consignes avec double négation

Base :

>Visuel :

- Magasin de vêtements / Magasin d'aliments

>Mode d'action :

- Choisir le seul item correspondant à la consigne parmi des intrus
- Un visuel simple qui change à chaque consigne
- Idéalement il faudrait au moins 8 items : 1 qui correspond à la consigne et 7 intrus

>Consigne entendue :

- Choisis le dessin qui correspond à la consigne



4) Consigne avec inférence

Base :

>Visuel :

- Thème «Princesses et chevaliers », en noir et blanc
- Des bulles colorées sur le côté ou dans le bas de l'écran : brun, noir, rose, rouge, vert clair, vert foncé, jaune, bleu, mauve, gris

>Mode d'action :

- Coloriser le bon item selon la consigne
- Soit on a un visuel simple qui change à chaque consigne
- Soit on a un visuel global de base avec tous les éléments déjà représentés et les consignes s'enchaînent afin que le visuel global se colorise (ce choix me semble préférentiel si possible fonctionnellement ?)

>Consigne entendue :

- Colorie ce dont on parle, dans la bonne couleur

4) Pour aller plus loin : texte

Base :

>Visuel :

- Thème «Château hanté»
- Des bulles colorées sur le côté ou dans le bas de l'écran : brun, noir, rose, rouge, vert clair, vert foncé, jaune, bleu, mauve, gris
- Le texte peut être présenté en continu ou comme ici, avec des paragraphes détachés et chaque consigne mise à la ligne (donc facilitation par fractionnement)

>Mode d'action :

- Coloriser le bon item selon la consigne
- Un visuel global de base avec tous les éléments déjà représentés et les consignes s'enchaînent afin que le visuel global se colorise

>Consigne entendue :

- Chaque fois que l'on te parle d'une couleur, colorie.

Enseignants et thérapeutes nous sont guidés afin de cibler au mieux la pertinences des activités proposées.



4/ Phase test

Cette dernière phase nous a amené à rencontrer des élèves de 7/8 ans au sein de leur école mais également des patients suivis en thérapie en Centre pluridisciplinaire ou chez des thérapeutes indépendants, et pour finir des enfants au sein même de leur cercle familial. Les enseignants, thérapeutes et parents accompagnant tous ces enfants ont parallèlement pu examiner et tester l'outil et nous en donner un feedback.

Synthèse de leurs observations et des nôtres

Observations sur la configuration du profil

1) Choix de l'Avatar

Visuel d'entrée avec les différents Avatars

- Les enfants présentant des difficultés neuro-visuelles n'ont pas trouvé directement leur image, car les personnages filles/ garçons sont mélangés
- Idéal : 1 ligne d'Avatars fille + 1 ligne d'Avatars garçons plutôt bien distincts et rangés

Types de personnages

- Il n'y a pas de garçon blond ni roux
- Idéal : pour chaque sexe : blond, châtain clair, brun foncé, noir, roux, 2 avec peau foncée (1 aux cheveux frisés+ 1 autres aux cheveux lisses)
- Encore plus simple : 6 animaux différents sans association physique

2) Choix des adaptations de départ

Écriture

- La cursive : l'initiale majuscule peut rebuter
- Idéal : proposition de mots sans majuscule introduits dans une mini phrase (3 mots : ex le chat miaule)

Taille des lettres

- Taille 2 à 5 : inadaptées à la plateforme telle que présentée aujourd'hui (trop grand)

Espacement entre les lettres

- Taille 2 à 5 : inadaptées à la plateforme telle que présentée aujourd'hui (trop grand)
- + lettres trop séparées ne formant plus de réels mots ->> plus perturbant qu'aidant donc pas de nécessiter d'adapter >> garder juste les 2 premières

3) « Super, tu as configuré ton profil »

>Phrase entendue ... et écrite : pas de phrase à lire à ce stade afin d'éviter la surcharge mentale, visuelle, le stress de l'écrit avec déjà une longue phrase devant les yeux alors que les activités n'ont pas commencé



-Voir un pouce levé et un gros bouton rouge (clignotant ?) et juste entendre : « Super, tu as configuré ton profil, clique sur le bouton pour commencer » ~~ci-dessous pour aller sur ta page~~

Observations sur la page d'accueil

1) Intitulés « Devoirs en cours »/ « Activités en cours »

Le terme « Devoirs » perturbe : un « devoir » est le plus souvent associé à une tâche qui réalise plutôt à la maison.

Le terme « en cours » se retrouve dans 2 points distincts (devoirs et activités), ce qui perturbe certains enseignants/ thérapeutes/ parents « devoirs »
Et provoque une surcharge sur la page d'accueil

2) Le son « OU » écrit sur le tableau que montre le hibou

Visible systématiquement sur tous les visuels or on ne travaille le son « ou » que dans 1 seule activité bien spécifique
>> ne rien écrire sur le tableau ou dessiner des lignes imitant une écriture

3) Présentation visuelle des activités

Elles se suivent l'une derrière l'autre (scroll gauche droite) de manière mélangée et différente pour chaque son alors que les objectifs sont logiquement évolutifs, ce n'est pas clair >> les structurer

Il serait également utile qu'elles ne soient pas en balayage gauche-droite, mais qu'on puisse pour une même catégorie, visualiser l'ensemble des activités afin de pouvoir choisir celles correspondant au niveau de l'enfant (différenciation-inclusion !)

4) Choisir mes adaptations

Il y a 2 boutons « Adaptation » présents sur la page d'accueil, c'est perturbant

-« Choisir mes adaptations » (= celles choisies au départ)

-« Mes adaptations » (= plus complètes – non encre fonctionnelles pour l'instant)

5) Pour travailler dans de bonnes conditions

-Si l'enfant n'a besoin de rien (donc, ne clique sur rien), le système se bloque et il est impossible de ressortir de la page

>obligé de choisir une adaptation au hasard pour continuer

>Il faudrait ajouter un onglet avec une grosse croix rouge ou un pouce levé signifiant ok, je n'ai besoin de rien de spécial.



-Adaptation importante manquante : lignes verte/rouge à gauche et à droite pour l'aide au balayage visuel : certains enfants ont commis des erreurs ou ont eu de mauvais réflexes par ce manquement auquel ils sont habitués.

Observations générales sur toutes les activités

1) Titres des activités

Pour chaque son, conserver une formulation identique au niveau du titre des activités

Ex : Activités d'aide/ complémentaires/ pour aller plus loin

Proposition : cf structure « réaliste » proposée en pages 4 et 5

2) Consignes des activités

-Garder une seule et même formulation pour tous les sons, ainsi qu'un ordre chronologique identique

-Les consignes sur la page d'accueil et celles sur la page d'activité (lorsqu'on l'ouvre) ne sont pas toujours identiques : perturbant

-Beaucoup de consignes sont trop longues :

>>Les raccourcir : clair, bref, précis

-Lorsque la consigne porte sur des couleurs :

>>Bien différencier sur les illustrations pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté

>>Ne pas représenter une couleur par une forme, mais par une tache colorée

3) Passage des niveaux 1 à 4

Le passage d'un niveau à l'autre n'augmente pas la difficulté : la plupart des enfants adorent le côté numérique, ludique et attrayant de la plateforme, mais beaucoup disent que c'est trop facile. En effet, les enfants arrivent souvent à choisir le bon item, juste par déduction, élimination évidente ou sur base du dernier mot de la consigne ;

4) Couleurs des dessins

Bien distinguer visuellement les couleurs présentes sur les différents tableaux afin qu'il n'y ait pas d'ambiguïté (mauve bleuté et bleu mauve, brun orangé/ brun jaune/ brun foncé ...)

5) Réécoute/Écoute

« Tu peux à tout moment cliquer sur le haut-parleur pour réécouter le mot/la consigne »

Ceci apparaît occasionnellement dans une ou 'autre consigne

Pourquoi ne pas spécifier ceci systématiquement pour toutes les activités ?

L'enfant devrait pouvoir à tout moment pousser sur un mot qu'il ne sait pas lire et l'entendre (et pas automatique toute la consigne).



6) Onglet « Quitter »

Cet onglet actionne le retour sur la page d'accueil générale, mais pas, comme attendu, dans l'activité générale en cours (ex : dans le son « an » ou dans les « consignes »)

Ainsi, si l'on veut retourner directement dans l'activité en cours, on doit pousser sur la flèche retour arrière, or le bouton « quitter » serait préférable (plus logique).

MAIS : lorsque l'on a terminé une activité, elle ne se valide (étoiles allumées) que si l'on appuie sur « quitter » et, ne se valide pas si l'on utilise la flèche retour arrière.

7) Onglet « Adaptations » au sein d'une activité

Pour l'instant, uniquement un changement possible sur le type police

La taille de police semble également un point qu'il serait utile d'ajouter à ce niveau

8) Onglet « Options » (au sein d'une activité)

Ne fonctionne pas

9) Synthèse

Finalement, pas intégrée or nécessaire pour certains enfants : à ajouter dans la version bêta

Observations générales sur les activités liées aux sons

1) Structure de présentation des activités

Il est indispensable de présenter une structure commune pour tous les sons :

- > activités identiques
- > nomination identique
- > ordre chronologique identique et logique

L'ordre proposé ici par rapport aux activités (de base/d'aide/pour aller plus loin) est illogique par rapport aux stades de développement de la lecture >> à revoir

2) Intitulés des activités

Les « Activités d'aide »

Il s'agit plutôt d'« Activités préalables » (càd à réaliser en cas de nécessité) : ces activités servent à définir si l'enfant maîtrise les bases (de P1/CP) et peut accéder aux « Activités d'entraînement » (ou pas) >> Changer l'intitulé me semble nécessaire

Les « Activités pour aller plus loin »

Les activités proposées ne vont pas vraiment plus loin, elles travaillent simplement autre chose, à savoir :

- > soit les prérequis (cad la conscience phonologique)
- > soit le versant écrit (alors qu'on est en lecture)



3) Choix des mots au sein des activités

Lorsque l'on travaille un son cible, il serait préférable qu'aucun autre son n'apparaisse dans les consignes sinon nous ajoutons des difficultés et finalement nous ne pouvons clairement évaluer la compétence (« son acquis » ou son non acquis »).

4) Pour les activités « Écrire un mot entendu »

- Les 2 haut-parleurs l'un au-dessus de l'autre sont perturbants
 - >> l'un doit être sous la consigne, l'autre sous (ou dans) le cadre
- Le « clic » d'écriture devrait automatiquement se placer dans le cadre central lorsque chaque nouveau mot est entendu afin de ne pas devoir reposer le curseur et devoir cliquer (manipulation contraignante pour certains enfants)
- En cas d'erreur, le feedback correctif n'est pas porteur d'efficacité :
 - > le correctif apparaît trop rapidement : l'enfant n'a pas le temps de bien le voir (le lire)
 - > l'enfant devrait pouvoir le réécrire directement puis encore une fois en fin d'activité pour le réactiver et l'ancrer
- En fin de P2/CE1, l'objectif est que l'enfant puisse écrire le mot phonétiquement (sans ajout, omission substitution, ...), mais l'orthographe n'est pas l'objectif visé donc à revoir pour les validations (difficultés : règles contextuelles c/g, doubles consonnes, lettres muettes, accent circonflexe p/ex : décembre, ambulance, gourmand, attendre, ...)
- A ce stade, l'enseignant devrait pouvoir encoder les mots vus en classe et imposer, uniquement pour ceux-là une orthographe lexicale correcte

Observations générales sur les activités liées aux consignes

1) Dessin noir/blanc devenant coloré en fin d'activité

- Non compris par la plupart des enfants au départ (perturbant)
- Pas lié à la proposition du départ faite par Orthocentre, celle-ci étant plutôt liée directement à chaque consigne et non pas à une récompense en fin d'activité
- > préférez dans ce cas un pouce levé avec des confettis et un bravo avec animation visuelle

2) Répétitions visuelles

Les mêmes consignes/ dessins reviennent régulièrement: irritant pour certains enfants au point que nous savons dus arrêter certaines activités avant la fin ou réaliser des cliques rapides aléatoires

3) Visuels

- Certains sont parfois chargés pour la taille de l'image proposée
- Certains présentent des parties de dessin coupées (parfois ceux qui portent sur la consigne)