

Observatoire des ressources numériques adaptées (ORNA)

INS HEA : Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés

58-60 avenue des Landes

92150 Suresnes

<mailto:orna@inshea.fr>

## TITRE DE LA FICHE : AVENTURIER DES CONFUSIONS ET AVENTURIER DES INVERSIONS

### DESCRIPTIF GÉNÉRAL

#### ACCROCHE

« Aventurier des confusions » et « Aventurier des inversions » sont des logiciels qui permettent aux élèves faisant des confusions phonographiques de travailler de façon ludique sur ces relations qui leur posent problème.

#### VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



#### DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Février 2017

#### MOTS-CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Lecture, orthographe, Troubles Spécifiques du Langage et des Apprentissages (TSLA)

## TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Logiciel PC et Mac

### DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

#### Utilisation de la ressource par l'élève

Dans « Aventurier des confusions » comme dans le tome suivant « Aventurier des inversions », l'élève commence par choisir une histoire interactive et l'adulte choisit ensuite le contenu pédagogique étudié dans l'histoire. L'environnement choisit n'influence donc pas le niveau de difficulté. Chaque histoire a un univers qui lui est propre (la planète des couleurs/des fleurs, le pays du Père Noël, des Mayas...).

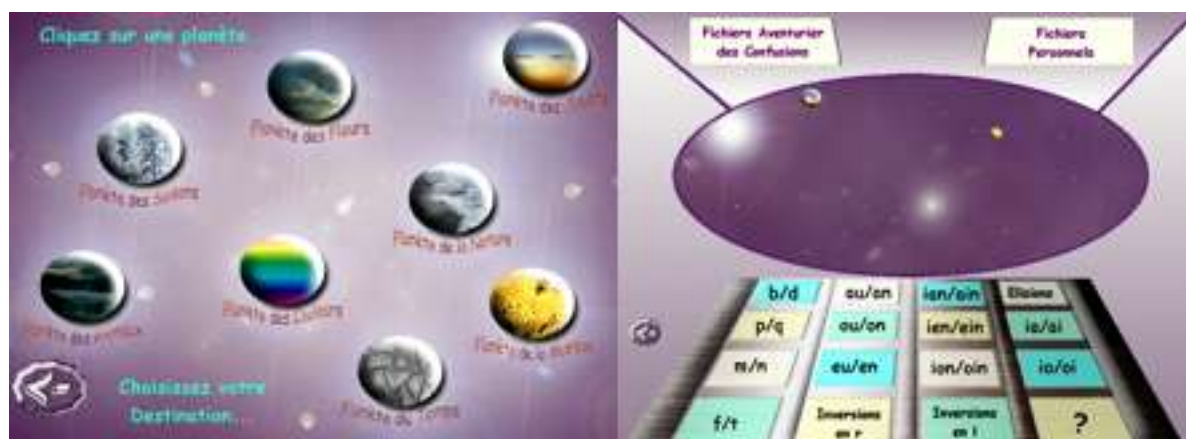


Figure 1 le choix de l'histoire est indépendant du choix du graphème à étudier

Chaque histoire reprend toujours la même structure et l'élève doit toujours « mener une mission ». Par exemple, il n'y a plus de fleurs sur terre et l'élève doit les rapporter, ou encore, il doit sauver les rênes du Père Noël qui ont été ensorcelés. Prenons l'histoire de la planète des couleurs pour comprendre le déroulement du jeu. Chaque histoire commence par un texte introductif qui explique la mission que va devoir remplir l'élève. Dans le monde des couleurs, toutes les couleurs ont disparu de la terre et l'élève doit les rapporter)

Le texte laisse ensuite place à une première image cliquable appelée « tableau ». L'élève doit alors trouver dans l'image un premier personnage, ici un lutin. Il peut être visible ou bien caché derrière un arbre, un bâtiment... cela dépend des histoires. Ce personnage demande à l'élève de rapporter un certain type d'objet en échange de quoi il l'aidera dans sa quête. Sur la planète des couleurs, le lutin indique qu'en échange de fraises, il ramènera le rouge sur terre.

L'élève rencontre ensuite deux autres personnages possédant les objets demandés par le premier personnage (fraises demandées par le lutin). L'élève obtiendra les objets demandés **s'il répond correctement au QCM portant sur des confusions phonographiques.**



**Figure 2 pour obtenir des objets ou de l'aide de la part des personnages, l'élève doit répondre à des QCM**

Une fois que l'élève a récupéré les objets (ex. : les fraises), le premier personnage réapparaît, remercie l'élève et lui explique qu'il a réussi la première partie de sa mission (le lutin dit : « Merci pour les fraises ! Grâce à toi le rouge va revenir sur terre »).

Chaque environnement comporte 3 types d'activités sur la confusion choisie. Une fois la première activité réussie, l'élève choisit une autre des trois activités.

Ce choix n'a aucun impact, ni sur l'histoire, ni sur les QCM proposés, il sert juste à créer une motivation externe en donnant un sentiment de contrôle à l'élève. Petit à petit, l'élève remplit sa mission.

Une fois les trois activités réussies, l'élève accède aux félicitations. Son score est indiqué, sa mission est terminée (dans l'histoire de la planète des couleurs, il y aura écrit quelque chose du type : « Bravo, tu as ramené les couleurs sur terre »).

### **Utilisation de la ressource par l'enseignant**

Dans les deux logiciels, l'enseignant (ou l'adulte qui encadre le travail de l'élève) organise le travail de l'élève de plusieurs façons :

- il paramètre l'histoire
- il crée du contenu

### ***Paramétrage de l'histoire***

C'est à l'enseignant (ou à l'adulte qui accompagne l'élève) de paramétrer l'histoire, il choisit :

- la confusion phonographique que va travailler l'élève (confusion du b/p, m/n...)
- Le nombre de questions que va contenir chaque série de QCM (3 ou 7).
- La présence ou l'absence de son. Ce paramétrage est important puisqu'il permet d'obtenir ou non la lecture oralisée des textes de l'histoire. Ce paramétrage est le seul à pouvoir être modifié pendant la narration de l'histoire.

Dans le tome « Aventurier des inversions », l'enseignant peut choisir aussi le niveau de lecture que requièrent les textes proposés (l'enseignant a le choix entre « facile » et « difficile »)



Figure 3 Écrans de paramétrage de l'aventurier des inversions

### **Création du contenu**

L'enseignant a aussi la possibilité de créer des fichiers de QCM portant sur les confusions phonographiques.

Pour ce faire, il indique le type de confusion à travailler (exemple b/p) puis remplit un formulaire type.

Figure 4 les enseignants peuvent créer leurs propres fichiers d'exercices

Dans ce formulaire, l'enseignant va pouvoir créer différents types de QCM voir *Descriptif Pédagogique > Commentaire pédagogique de cette fiche*

### **CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)**

Toutes les classes à partir du CE1 ; on peut retrouver des élèves en difficulté avec certains graphèmes mêmes dans les classes avancées. Les environnements ne sont

pas du tout infantilisant : ils peuvent être utilisés sans problèmes avec des élèves de fin de cycle 3.

## OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Permettre à l'élève de ne plus faire certaines confusions phonographiques.

## DESCRIPTIF PÉDAGOGIQUE

### COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

#### Contenu pédagogique du jeu :

- « Aventurier des confusions » propose de travailler huit confusions différentes :
  - (p/b, t/d, k/g, ch/j, s/z, f/v, ch/s, j/z)
- « Aventurier des inversions » propose de travailler :
  - 12 confusions différentes (b/d, p/q, m/n, f/t, ou/on, au/an, eu/en, ia/ai, io/oi, ian/ain, ion/oin, ien/ien ),
  - les inversions en R et L (les lettres sont mal placées dans la phrase par exemple « perle » est écrit « prele »)
  - les manques de lettres ou « élisions » : il manque une ou plusieurs lettres. Par exemple « farce » est écrit « face ».

Le tome 2 du logiciel « Aventurier des inversions » peut intégrer les fichiers de QCM du tome 1 (« Aventurier des confusions »).

Dans les deux tomes, les enseignants ont la possibilité de créer leur propre série de QCM.

Les QCM proposés peuvent prendre 6 formes différentes :

- QCM type « Devinette à 2 propositions »

Exemple tiré des logiciels :

Choisir la bonne réponse :

Quel fruit peut servir à faire des tartes et des confitures ?

1) des abricots

2) des apricots

- Question type « Phrases à trous avec deux réponses au choix »

Exemple tiré des logiciels :

Choisir la bonne réponse :

Maman arrose ses « \_\_\_\_ » vertes toutes les semaines

1) plantes

2) blantes

- QCM type « Mots à corriger »

Exemple tiré des logiciels :

Choisir la bonne réponse :

Quand il a fini de manger, le chat se lèche les « ----- »

- 1) bapines
- 2) babines
- 3) papines
- 4) papines

- QCM « Comment écrire ? »

Exemple tiré des logiciels :

Choisir la bonne réponse :

- 1) papy joue avec des poules de pétanque.
- 2) papy joue avec des boules de pétanque.

- Question type « Phrases à fautes » (avec 0, 1, 2 ou 3 fautes)

Exemple tiré des logiciels :

Choisir la bonne réponse :

La belle et la bioche sont derrière la borte.

- 1) 0 faute
- 1) 1 faute
- 2) 2 fautes
- 3) 3 fautes

- QCM type « Vrai/faux »

Exemple tiré des logiciels :

Choisir la bonne réponse :

Le brissonnier

- 1) juste
- 2) faux

Les séries de QCM qui permettent de faire travailler l'élève n'ont pas de lien avec la thématique de l'histoire. Le choix de la quête et celui de la notion à travailler son indépendants.

### **Feedback bonnes/mauvaises questions et score de l'élève**

Pour chaque bonne réponse, on gagne des points, mais aucune animation (renforceur) n'accompagne cette validation

En cas de mauvaise réponse, le logiciel indique immédiatement la bonne réponse puis l'élève passe à la question suivante. Peut-être aurait-il mieux valu, en cas d'erreur donner un premier indice à l'élève et attendre qu'il se trompe une second fois avant de lui donner la solution.

L'élève doit absolument avoir un certain nombre de bonnes réponses pour avancer dans l'histoire. Si ça n'est pas le cas, il doit reprendre du début (ou bien à l'endroit où il a enregistré la partie). Les mêmes exercices sont proposés.

Le score de fin de partie est indiqué de façon assez discrète, mais n'est enregistré nulle part.

### **Rôle de l'adulte [enseignant, rééducateur...]**

Corinne Gallet formatrice et enseignante spécialisée des Troubles spécifiques du Langage et des Apprentissages à l'INS HEA **déconseille de laisser les élèves seuls devant l'ordinateur.**

De façon générale, pour elle, la présence de l'adulte est indispensable pour éviter que l'élève ne réponde de façon aléatoire aux questions mais aussi pour lui expliquer ses erreurs et pour l'encourager.

**L'utilisation des deux tomes** peut nécessiter la présence de l'adulte pour **éventuellement aider à lire les textes des QCM.** En effet, les textes de l'histoire sont lus par l'ordinateur si l'élève clique dessus mais il est impossible de se faire lire le texte des QCM auxquels il faut répondre.

De plus, dans « **Aventurier des confusions** », il peut être **difficile de trouver les personnages**, (parfois très dissimulés dans le décor) sur lesquels il faut cliquer pour avancer dans l'histoire. Le test du logiciel a révélé que même un adulte n'ayant aucune difficulté particulière a du mal à en trouver certains. Dans le tome 2, « Aventurier des inversions » il n'y a pas ce problème : un bouton d'aide permet de faire apparaître des flèches qui pointent vers les zones intéressantes.

### **Autres remarques**

#### **Dans les deux cas ("Aventurier des confusions" et "Aventurier des inversions")**

Il est possible d'enregistrer les parties, ainsi plusieurs élèves peuvent travailler sur le logiciel à en allant chacun au rythme qui lui convient.

Les scores ne sont pas conservés.

Le logiciel n'est pas du tout enfantin : il peut sans problème être utilisé avec des adolescents.

Les questions posées dans le logiciel peuvent être imprimées afin d'obtenir une fiche d'exercice papier.

#### **Dans le cas du second tome (« Aventurier des inversions ») :**

Il est possible de choisir entre 2 niveaux de difficultés, plus ou moins complexes ; pour les textes de l'histoire

Il est possible de recommencer le niveau (cette possibilité est très utile puisque tant que l'élève n'a pas réussi à toutes les questions il ne peut pas passer au tableau suivant).,

## **DESCRIPTIF TECHNIQUE**

### **TITRE DE L'OUTIL**

Aventurier des confusions et Aventurier des inversions

### **ÉDITEUR/FABRICANT**

Adeprio

## **TYPE DE LICENCE**

Payante Adeprio

## **PRIX INDICATIF [EN EUROS]**

90 euros chaque logiciel.

Non

## **ALTERNATIVES**

Lexibox (en particulier Lettres Effacées)

## **CONFIGURATION RECOMMANDÉE**

Lecteur DVD Écran 1020 X 768

**MAC** : Os X [10.5]

**PC** : XP

## **LOCALISATION DE LA RESSOURCE**

<http://adeprio.com/eurl/produit/aventurier-des-confusions/>

<http://adeprio.com/eurl/produit/158/>