

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 : LA MAGIE DES MOTS

DESCRIPTIF GÉNÉRAL

ACCROCHE

La Magie des Mots est une application Ipad évolutive. Elle permet d'une part aux élèves de maternelle de se familiariser avec le nom des lettres et de découvrir le lien phonographique. D'autre part, elle offre la possibilité aux élèves de primaire de travailler l'orthographe lexicale : ils utilisent alors l'application soit pour vérifier l'orthographe d'un mot soit pour mémoriser l'orthographe d'une liste de mots..

L'application constitue aussi une solution pour les élèves en situation de handicap moteur qui ne peuvent pas manipuler un alphabet « physique » en bois ou en plastique.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Février 2017

MOTS-CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Lire, écrire, orthographe, TSLA, Handicap moteur,

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Application iPad

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

L'application propose 4 activités distinctes

- Alphabet mobile
- Apprendre en recopiant
- Lettres mélangées
- Dictée

L'activité libre « Alphabet mobile »



Figure 1 l'activité "Alphabet mobile" est une activité libre

But de l'activité

Pour les plus jeunes : Faire prendre conscience à l'élève du fonctionnement du code écrit en le laissant expérimenter.

Pour les plus grands : vérifier l'orthographe d'un mot.

Que va faire l'élève avec l'application ?

Qu'il soit scolarisé en maternelle ou en primaire, l'élève qui utilise l'activité « Alphabet mobile » peut être en autonomie avec la tablette.

L'application permet de faire glisser des lettres depuis la zone inférieure de l'écran vers sa partie supérieure.

L'élève utilise différemment cette possibilité suivant son niveau :

- **L'élève scolarisé en maternelle**, fait glisser soit des lettres seules, soit des lettres assemblées au hasard ou avec une volonté d'écrire de vrais mots : il expérimente pour comprendre le fonctionnement du code. Ce sont les retours de l'application qui lui permettent d'avancer dans ses découvertes.
- **L'élève scolarisé en primaire et sachant déjà lire**, fait glisser des lettres afin d'écrire un vrai mot dont il veut vérifier l'orthographe. Ce sont les retours de l'application qui lui permettent de se corriger

L'application en pratique

Comment l'élève va-t-il produire des contenus avec l'application ?

Pour produire un contenu, l'élève fait glisser des lettres dans la zone supérieure de l'écran depuis la zone inférieure. Celle-ci contient des caractères rassemblés dans plusieurs claviers (gratuits):

- un clavier classique avec en plus l'apostrophe, le point et le trait d'union
- un clavier contenant les chiffres, les caractères accentués et le point d'interrogation.
- un clavier contenant les différents graphèmes représentant les phonèmes vocaliques composés de deux lettres (an, en, on, in, un, ou, oi, au, ai, ei, eu)
- un clavier contenant les différents graphèmes représentant les phonèmes plutôt consonantiques composés de deux lettres (ch, qu, ph ; gu, gn, ge, er, ez)



Figure 2 Dans l'activité "Alphabet mobile" (mais aussi dans l'activité "Dictée"), l'élève a plusieurs claviers à sa disposition. Il peut circuler de l'un à l'autre grâce au petit bouton en bas à droite.

Un bouton dans l'angle inférieur droit de l'écran permet de naviguer entre les différents claviers. Quel que soit le clavier, les voyelles sont toujours écrites en rouge et les consonnes en bleues.

Un autre bouton dans l'angle supérieur droit de l'écran permet de « nettoyer » la zone d'écriture (la partie dans laquelle l'élève peut faire glisser des lettres).

De quels types de retours l'élève peut-il bénéficier de la part de l'application ?

Quel que soit le type de contenu que l'élève produit, il va bénéficier de deux types de retour par l'application :

1. L'application indique si le mot existe et est bien orthographié (il est entouré de blanc par l'application / il n'existe pas ou est mal orthographié (il est entouré de rouge)
2. L'application lit ce qu'a écrit l'élève.

« L'application lit ce qu'a écrit l'élève. » : plusieurs paramètres possibles

On peut paramétrer la lecture par l'application de différentes façons :

- o chaque fois qu'il place une lettre dans la zone d'écriture, l'élève entend vocaliser soit le nom de la lettre, soit le phonème représenté par la lettre ou les lettres (cela dépend des paramètres).
- o chaque fois que l'élève place plusieurs lettres, le mot (existant ou inventé) est lu par l'application. Il peut aussi être relu à la demande de l'élève en touchant ce mot.
- o si l'élève a écrit plusieurs mots à la suite les uns des autres, un petit bouton dans l'angle supérieur gauche permet de lire l'ensemble de la production écrite. Cette lecture :

- respecte la ponctuation que l'élève a pu mettre (ex : si l'élève écrit un point d'interrogation la lecture sera faite avec une intonation interrogative)
- peut être suivie visuellement par l'élève (chaque mot lu est mis en évidence)



Figure 3 L'option "entourage des mots" permet de savoirs s'ils sont bien orthographiés

Les activités avec consignes

Alors que dans l'activité « Alphabet mobile », l'élève n'a pas de consigne précise, dans les trois autres applications : « Apprendre en recopiant », « Lettres mélangées » et « Dictée », l'élève doit répondre à des consignes. L'élève doit soit recopier, soit remettre en ordre ; soit écrire sous la dictée des mots qui sont issus de listes de mots.

L'enseignant peut *créer ses propres listes de mots ou utiliser celles déjà existantes* dans l'application.

En effet, l'application met à disposition des utilisateurs 57 listes de mots réparties en 12 catégories :

- | | | |
|------------------------------------|---------------|----------------------------|
| 1. Mots pour débutants | 4. Nombres | 9. Corps humain |
| 2. Les 1500 mots les plus utilisés | 5. Animaux | 10. Sports |
| 3. Famille | 6. Date | 11. Vêtements |
| | 7. Maison | 12. Mots invariables CE-CM |
| | 8. Nourriture | |

Apprendre en recopiant



Figure 4 dans l'activité "Apprendre en recopiant", il s'agit de recopier en déplaçant les lettres afin d'obtenir le mot demandé (ici « judo »).

But de l'activité

L'élève doit déplacer les lettres afin de recopier le mot demandé.

Déroulement de l'activité

Avant le début de l'activité, l'adulte ou l'élève sélectionne la liste de mots à mémoriser. Dans la zone d'écriture le mot apparaît. Une voix donne la consigne : « écris + le mot affiché ». Sur le clavier, seules les lettres nécessaires pour écrire le mot sont actives. L'élève doit les faire glisser pour les mettre dans l'ordre. Il peut à tout moment entendre le mot ciblé et/ou sa production en cours de réalisation.

Fin de l'activité

L'élève doit recopier 10 mots en tout et ne peut pas passer au mot suivant tant qu'il n'a pas donné la bonne réponse.

Pour encourager l'élève, l'application propose une petite animation à chaque mot bien écrit et, une fois que l'élève a réussi tout l'exercice, il accède à un écran de jeu

Lettres mélangées



Figure 5 dans l'activité "Lettres mélangées" il s'agit de remettre dans l'ordre les lettres pour écrire le mot entendu (ici « gymnastique »).

But de l'activité

L'élève doit remettre dans l'ordre des lettres afin d'écrire un mot qu'il ne voit pas écrit.

Déroulement de l'activité

L'élève lance l'activité après que la liste sur laquelle il va être interrogé ait été choisie (soit par lui soit par l'enseignant).

Au démarrage, une voix demande « écris + un mot de la liste choisie ». Les lettres nécessaires à l'écriture de ce mot apparaissent dispersées à l'écran

L'élève rassemble les différentes lettres afin de reformer le mot demandé.

Aide pour l'élève :

Pour réussir l'exercice, l'élève dispose de plusieurs aides :

- un bouton en haut de l'écran lui permet d'entendre à nouveau le mot à réécrire.
- un autre bouton en haut à gauche de l'écran permet d'obtenir un « indice » : à chaque pression du bouton, une nouvelle lettre du mot demandé s'écrit en haut de l'écran de sorte que l'élève peut écrire la réponse entière grâce à ce bouton.

- la production de l'élève est vocalisée au fur et à mesure comme dans l'activité « alphabet mobile » (cf. section. *L'activité libre « Alphabet mobile »* > « *De quels types de retours l'élève peut-il bénéficier de la part de l'application ?* »)

Fin de l'activité

L'élève doit écrire 10 mots en tout et ne peut pas passer au mot suivant tant qu'il n'a pas donné la bonne réponse.

Pour encourager l'élève, l'application propose une petite animation à chaque mot bien écrit et, une fois que l'élève a réussi tout l'exercice, il accède à un écran de jeu

Dictée



Figure 6 l'application propose une activité "Dictée". Ici, il s'agit d'écrire le mot "anguille". En haut de l'écran, il y a déjà 3 indices.

But de l'activité

L'élève doit écrire le mot prononcé par l'application,

Déroulement de l'activité

L'élève lance l'activité après avoir choisi la liste de mots (soit par lui soit par l'enseignant).

Au démarrage, une voix demande « écris + un mot de la liste choisie »

L'élève fait glisser les lettres du clavier vers la zone d'écriture afin d'écrire le mot dicté.

Aide pour l'élève :

Pour réussir l'exercice, l'élève dispose de plusieurs aides :

- un bouton en haut de l'écran lui permet d'entendre à nouveau le mot à réécrire.
- Un autre bouton en haut à gauche de l'écran permet d'obtenir un « indice » : à chaque pression du bouton, une nouvelle lettre du mot demandé s'écrit en haut de l'écran de sorte que l'élève peut écrire la réponse entière grâce à ce bouton.
- La production de l'élève est vocalisée au fur et à mesure comme dans l'activité « alphabet mobile » (cf. section *L'activité libre « Alphabet mobile »* > *De quels type de retours l'élève peut il bénéficier de la part de l'application ?*)

Fin de l'activité

L'élève doit écrire 10 mots en tout et ne peut pas passer au mot suivant tant qu'il n'a pas donné la bonne réponse.

Pour encourager l'élève, l'application propose une petite animation à chaque mot bien écrit et, une fois que l'élève a réussi tout l'exercice, il lui donne accès à un écran de jeu

Bonnes et mauvaises réponses

Les mauvaises réponses ne sont pas vraiment signalées, mais rien ne se passe tant que la réponse est fautive : il ne peut pas passer au mot suivant.

Gestion des utilisateurs et de leurs résultats

L'application propose de créer des profils utilisateurs. Il est ensuite possible :

- De voir les résultats de l'utilisateur (listes étudiées, types d'exercice réalisé, résultats)
- D'envoyer les résultats de l'utilisateur à quelqu'un par mail
- D'envoyer les résultats de l'ensemble des utilisateurs à quelqu'un par mail

Paramétrages

De nombreux paramètres de l'application sont réglables

Les paramètres liés à la voix :

Il est possible de régler :

- La vitesse de la voix
- La tonalité de la voix

Mais aussi d'activer/désactiver

- la parole quand on déplace une lettre (la lettre est oralisée)
- la parole quand on touche un mot (le mot est oralisé)

Paramètre lié à l'apparence de l'application

Il est possible d'activer /désactiver

- l'écriture cursive des lettres
- la grille
 - il est possible de faire apparaître une zone quadrillée (appelée « grille ») dans la partie supérieure de l'écran afin de positionner plus facilement les lettres
- l'entourage des mots

- si l'option est activée les mots existants seront entourés en blanc et ceux qui sont inventé en rouge
- certaines lettres et certains chiffres
 - permet de ne rendre active que certaines touches sur clavier choisies préalablement par l'enseignant
- Émulation clavier
 - Quand on touche une lettre de l'alphabet sans la déplacer, elle est placée automatiquement à côté de la dernière lettre ajoutée.

Et également de choisir :

- le type de fond entre couleur et papier
- Régler la taille des mots

Paramètres liés au test d'orthographe

Il est possible d'activer/désactiver :

- les animations entre chaque mot
- les animations à la fin du test
- le bouton mot suivant
- le bouton indice
- tenir compte des majuscules
- ordre des mots aléatoire
- afficher seulement les lettres nécessaires pour écrire un mot
- Dire seulement le mot (sans dire "écris")
- Remettre à zéro les scores

Paramètres « divers »

Il est également possible d'activer/désactiver :

- les phonèmes sur le plateau
 - (si l'option est activée quand l'élève glisse le N sur la partie supérieure il entend "ne" sinon il entend "N")
- les abréviations (comme "cm". "km"...)
- les gros mots

- (lorsque l'option est activée si l'enfant écrit un juron celui-ci est automatiquement remplacé par "zut")
- Le contrôle parental pour les sections "utilisateurs" et "résultats"
- Le contrôle parental pour les réglages
- Le Clavier QWERTY plutôt qu'AZERTY
- La Musique de fond

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Toutes les classes à partir de la petite section de maternelle. Les plus jeunes utilisent l'application pour se familiariser avec le concept de lettre, tester des sons... alors que les élèves plus âgées se servent de la Magie des Mots pour s'entraîner en orthographe.

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Faciliter l'apprentissage de la lecture et de l'écriture

Travailler l'orthographe

DESCRIPTIF PÉDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Public visé :

- L'activité « Alphabet mobile » peut constituer une solution pour les élèves de maternelle présentant un handicap moteur qui ne peuvent pas manipuler un alphabet « physique » en bois ou en plastique.
- L'application peut être utilisée dans des contextes de remédiations avec des élèves ayant des troubles spécifiques du langage et des apprentissages.
- Les élèves peuvent utiliser l'application en autonomie pour apprendre l'orthographe d'une liste de mots ou vérifier l'orthographe d'un mot lorsqu'ils produisent un contenu écrit.

Objectifs par activité

Objectifs pédagogiques de l'activité « Alphabet mobile »

- Apprendre le nom des lettres
- Découvrir les liens entre graphème et phonème
- Vérifier la bonne orthographe d'un mot

L'enseignant peut aussi utiliser cette activité comme support pour réaliser ces propres activités à l'élève lors d'activité en tête à tête. Par exemple, il peut faire des

dictées de mots à l'élève qui saura directement si son travail est juste grâce au retour vocal.

Objectif pédagogique de l'activité « Apprendre en recopiant »

- mémoriser l'orthographe d'un mot

Objectif pédagogique de l'activité « Lettres mélangées »

- mémoriser l'orthographe d'un mot

Objectif pédagogique de l'activité « Dictée »

- mémoriser l'orthographe de liste de mots
- évaluer les connaissances lexicales des élèves

Remarques

- Grâce aux profils utilisateurs, il est possible d'utiliser l'application avec plusieurs élèves et de suivre les progrès de chacun individuellement.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

La magie des mots

ÉDITEUR/FABRICANT

Pierre Abel – L'Escapadou

TYPE DE LICENCE

Payante

PRIX INDICATIF [EN EUROS]

4,99 euros

VERSION DE DÉMONSTRATION

Non

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Disponible sur tablette iPad à partir de l'iOS 7.1

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Sur l'Apple Store/Itune : <https://itunes.apple.com/app/apple-store/id466780737?mt=8>