

## Observatoire des ressources numériques adaptées

INS HEA – 58-60 avenue des Landes

92150 Suresnes

[orna@inshea.fr](mailto:orna@inshea.fr)

### TITRE DE LA FICHE

Le Cogigraphe

### DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Novembre 2014

### MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

Lecture, orthographe, troubles des fonctions cognitives et du développement

## DESCRIPTIF GENERAL

### TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

- Logiciel

### ACCROCHE :

Le Cogigraphe est un logiciel visant à développer la connaissance de l'orthographe de mots d'usage courant et à organiser cet apprentissage par une procédure mentale structurée. La décomposition de l'apprentissage en sous-tâches simples, avec un accompagnement visuel et sonore clair et explicite, sont des atouts pour favoriser la lecture et l'appréhension de l'orthographe. Ces buts sont atteints grâce à une présentation homogène, alliée à l'acquisition d'une démarche d'apprentissage adéquate pour des élèves présentant des difficultés cognitives

### DESCRIPTIF DETAILLE :

Le Cogigraphe, logiciel d'origine québécoise pour le premier cycle du primaire (correspondant en France aux niveaux CP-CE1), est un outil d'apprentissage orthographique qui s'appuie sur une base d'environ 450 mots courants (180 de 1<sup>e</sup> année-CP, 270 de 2<sup>e</sup> année-CE1).

Il présente une démarche d'apprentissage structurée en 10 étapes :

La première est un **pré-test**, une **dictée** de 5 mots tirés de cette base. Chacun est énoncé seul, puis dans une phrase. Ensuite, un tableau présente ces 5 mots classés en 2 colonnes : mots connus et mots à apprendre ; ces derniers vont être l'objet du travail qui suit. Celui-ci commence par une reprise du (ou des) mot(s) erroné(s) : le mot est écrit seul, puis dans une phrase exemple et représenté par une illustration. L'écran suivant invite l'élève à une **épellation**, puis à la **décomposition en syllabes**, celles-ci étant représentées à l'écran (renforcement visuel et sonore).

L'étape suivante amène l'élève à **repérer par une étiquette colorée** (une sorte de Post-It appelé « collant » dans le logiciel) la (ou les) lettre(s) ou syllabe(s) qui lui a (ont) **posé problème** : par exemple un accent, une lettre muette comme le s de souris, etc.

Un micro que l'élève peut diriger sur telle ou telle partie du mot permet de faire « parler » lettres et syllabes du mot, de donner des indices à l'élève sur leur son, leur fonction dans le mot, leur particularité.

L'étape qui suit permet à l'élève de **construire une image du mot**, c'est-à-dire de faire ressortir graphiquement la partie du mot qui lui a posé problème. Il dispose pour cela de quatre outils : le pinceau (pour colorer), la baguette magique (pour animer), le tampon (pour marquer d'un motif), la pompe (pour grossir). Ces transformations ludiques ont pour but de l'aider à se souvenir du mot.

L'écran suivant est vide ! L'élève est invité à fermer les yeux et à **se représenter mentalement le mot** (« revois le mot dans ta tête »), Le chronomètre marque le temps qui passe (durée paramétrable par l'enseignant) pendant lequel le passage à l'étape suivante n'est pas permis. A la fin de ce temps, l'élève est invité à ouvrir les yeux et écrire le mot, puis à le comparer avec le mot originel.

Enfin, sont affichés et énoncés des **mots aux caractéristiques proches** (par exemple pour coller : colle, décoller, collier ; pour maison : prison, saison) ; les similitudes sont mises en relief.

La séquence terminée, l'élève peut recommencer avec une série de 5 nouveaux mots ou jouer à un **jeu, récompense de sa réussite**, le Pac-mot. Ce jeu s'apparente à une version simplifiée de Pacman, si ce n'est qu'il s'agit d'aller rechercher des lettres dans l'ordre dans un labyrinthe pour reconstituer un mot. L'élève a droit à 3 parties avant de reprendre le cours du logiciel ou de le quitter.

**L'interface est très simple**, stable et claire : des éléments graphiques explicites, sans surcharges, des commandes simples, en nombre réduit (5), visiblement activables en fonction du contexte, doublées d'un accompagnement vocal permanent et pertinent.

Les consignes ainsi que divers conseils sont donnés par un petit personnage en forme de chronomètre. On notera que les énonciations font apparaître un léger accent québécois, sans que cela soit gênant. Ces conseils peuvent être un rappel de la marche à suivre, mais aussi des conseils d'ordre méthodologique (ou cognitif, suivant les auteurs).

Enfin, on pourrait regretter que la base de données, aussi pertinente soit-elle, ne puisse être ouverte à d'autres termes. Cela s'explique par le fait que la base constituée stocke également bien d'autres informations, des illustrations, des proximités entre mots, le découpage syllabique, l'énoncé oral... nécessaires au fonctionnement adéquat du logiciel ; le simple ajout de termes par l'enseignant ne serait pas pertinent et la construction des éléments complémentaires par celui-ci probablement très ardue.

Un **logiciel complémentaire**, « Groupes et dossiers », permet de **paramétrer le fonctionnement du logiciel** et d'assurer le **suivi des élèves** (groupes d'élèves, profils d'élèves, et pour chacun : mots travaillés en séance, réussites, nature des difficultés, exportation des résultats vers un traitement de texte ou un tableur). S'il permet de programmer les parcours et de choisir les mots proposés dans la base existante, il ne permet par contre pas à l'enseignant d'entrer ses propres mots.

### CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

CP, CE1, Clis

### OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

Lire, écrire

# DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

## COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

Ce logiciel n'a pas pour seul but de faire mémoriser aux élèves l'orthographe correcte d'un ensemble de mots d'usage courant. Il s'agit essentiellement de leur donner un **outil pour apprendre, reconnaître, mémoriser, se représenter**, et de les aider à construire une **démarche structurée et sécurisante** qui leur permette d'accéder aux apprentissages, ce que les concepteurs appellent « habiletés de survivance académique » dans le fascicule d'accompagnement (téléchargeable sur le site de l'éditeur) qui détaille le soubassement théorique de ce logiciel.

Ce sont des **compétences méthodologiques** de mémorisation, d'organisation, d'autonomie qui sont visées là en rendant explicite à l'élève le « comment faire ». Dans ce cadre, **l'accompagnement de l'expert virtuel** représenté par le personnage Chronomètre est **essentiel dans la gestion des stratégies cognitives** que l'élève est amené à mobiliser et développer.

L'utilisation du logiciel en classe va commencer avec l'accompagnement de l'adulte (ou d'un pair expérimenté) même si elle est foncièrement individuelle ; dans ce contexte, l'utilisation d'un **casque audio** semble obligatoire, d'une part pour ne pas gêner d'autres élèves, d'autre part pour favoriser la concentration de l'élève en l'abstrayant pour le temps de ce travail de l'ambiance de la classe.

## DEMONSTRATION, PAS A PAS ... (FACULTATIF)

Présentation du logiciel : [www.cyberlude.com/cogi/index.php](http://www.cyberlude.com/cogi/index.php)

Visite guidée du logiciel: [www.youtube.com/watch?v=nGL0fNZKGqk](http://www.youtube.com/watch?v=nGL0fNZKGqk)

Guide de l'utilisateur (format PDF) : <http://www.cyberlude.com/cogi/p4/dwnld.php>

# DESCRIPTIF TECHNIQUE

## TITRE DE L'OUTIL

Le Cogigraphe

## VERSION

1.03

## VISUEL/VIGNETTE DE LA RESSOURCE

adresse de l'illustration : <http://www.cyberlude.com/cogi/p1/e1.jpg>



**EDITEUR/FABRICANT**

Cyberlude (Canada – Québec : [www.cyberlude.com](http://www.cyberlude.com))

Diffusion en France : Circle Education ([www.circle-education.com](http://www.circle-education.com))

**TYPE DE LICENCE**

monoposte

**PRIX INDICATIF (EN EUROS)**

60 euros

**VERSION DE DEMONSTRATION**

Windows : [www.cyberlude.com/cogi/p5/win/dwnld.php](http://www.cyberlude.com/cogi/p5/win/dwnld.php)

Mac OS : [www.cyberlude.com/cogi/p5/mac/dwnld.php](http://www.cyberlude.com/cogi/p5/mac/dwnld.php)

**RESSOURCES ASSOCIÉES**

**ALTERNATIVES :**

**CONFIGURATION RECOMMANDÉE**

Windows : Windows 95, 98, XP, Vista, Windows 7, Windows 8

Macintosh système Classic (7.1 jusqu'à 9.2), ou Mac OS X (jusqu'à 10.6 – Snow Leopard)

**LOCALISATION DE LA RESSOURCE**

<http://www.cyberlude.com/boutique/index.php>