

## 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

Phono Quiz

### DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

avril 2014

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

Lecture, phonologie, compétences grapho-phonologiques, troubles des fonctions cognitives et du développement

## DESCRIPTIF GENERAL

### TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

- Logiciel

### ACCROCHE :

Conçu à partir d'une méthode créée par une orthophoniste québécoise, Phono Quiz est un logiciel qui permet, à travers des activités d'apparence ludique, de construire et développer la conscience phonologique, de la phrase au son élémentaire. Cet outil a été notamment conçu pour des élèves présentant des troubles cognitifs, de communication ou d'apprentissage.

### DESCRIPTIF DETAILLE :

Phono Quiz est un logiciel (CD Rom) dont le sous-titre : « *Je vois les sons, j'entends les lettres* » exprime succinctement les intentions et la démarche. Il prend la forme d'un jeu conduit par un animateur, tel qu'on peut en voir à la télévision.

Lé logiciel propose **4 jeux** dont la structure est proche et qui vont s'agencer progressivement de façon à **développer les capacités d'analyse de la chaîne parlée, puis écrite**. Il s'appuie sur une base de près de 400 mots (et illustrations). Il faut noter que l'on ne peut modifier cette base en ajoutant ses propres mots, la base ayant été construite, selon son auteure « *pour être représentative de l'ensemble de la phonétique française et de l'ensemble de ses particularités* ».

Le 1er jeu porte sur les **mots** dans la phrase. Il s'agit de compter le nombre de mots dans une phrase prononcée et représentée par une illustration. Une phrase peut comporter jusqu'à 9 mots.

Le 2ème jeu porte sur les **syllabes** dans le mot ; il s'agit de compter le nombre de syllabes formant un mot prononcé et représenté par une illustration.

Le 3ème jeu porte sur les **sons** dans le mot ; il s'agit d'abord – comme précédemment - de compter le nombre de syllabes, puis le nombre de sons dans chacune des syllabes formant le mot prononcé et représenté par une illustration.

Le 4ème jeu porte sur les **lettres** dans le mot ; il s'agit d'abord – comme dans les 2 jeux précédents - de compter le nombre de syllabes, puis de sons, et enfin le nombre de lettres dans chacune des syllabes formant le mot prononcé et représenté par une illustration.

Pour chacun de ces jeux, le décor change mais conserve le même agencement : un pupitre de jeu sur lequel sont disposés en ligne des boutons rectangulaires que l'élève va enfoncer (en cliquant), chaque bouton correspondant à un élément : mot, syllabe, son ou lettre.

Les mots de la phrase sont représentés par de larges boutons jaunes, les syllabes par des boutons bleu de taille plus réduite, les syllabes par de petits rectangles mauve, les lettres s'inscrivant au-dessous de ces boutons ; cette représentation visuelle est directement issue de l'outil élaboré par Marine Blondeau (logopède canadienne) sans support informatique.

L'animateur est un personnage qui donne la consigne et peut à la demande fournir un exemple. Il accompagne l'élève par ses explications et ses encouragements.

Phono Quiz est complété d'un logiciel de paramétrage du logiciel, de gestion des groupes (classes) et de suivi des travaux et résultats des élèves.

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

Moyenne section, Cycle 2, Clis

#### OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

Lire, construire et développer des compétences graphophonologiques

## DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

#### COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

Ce logiciel reproduit informatiquement la méthode de la logopède Marine Blondeau ; pensé comme étant un outil cohérent et complet, il est fermé à d'autres corpus. Par ailleurs, sa forme l'oriente plutôt vers une utilisation individuelle dite « en autonomie ».

**Pour compléter et prolonger** le travail fait à l'écran, l'enseignant peut cependant imaginer **reproduire la méthode sur des supports classiques** (cartonnés) relativement aisés à confectionner, en utilisant les mêmes codes de couleur. Ainsi, il pourra d'une part proposer des **corpus de son choix**, d'autre part ainsi mettre en place des **séances collectives** où il prendra le rôle de l'animateur du jeu, place qu'il pourra même éventuellement (et sous son contrôle) confier à un élève en capacité de prendre cette responsabilité.

#### DEMONSTRATION, PAS A PAS

Une visite guidée (vidéo) ainsi que le guide d'utilisation du logiciel (format PDF) sont disponible sur le site de l'éditeur : <http://www.cyberlude.com/phqz/index.php>

## DESCRIPTIF TECHNIQUE

#### TITRE DE L'OUTIL

Phono Quiz

**VERSION**

1.03

**VISUEL/VIGNETTE DE LA RESSOURCE**

Copie d'écran



**EDITEUR/FABRICANT**

Cyberlude (Canada – Québec : [www.cyberlude.com](http://www.cyberlude.com))  
Diffusion en France : Circle Education ([www.circle.fr](http://www.circle.fr))

**TYPE DE LICENCE**

monoposte

**PRIX INDICATIF (EN EUROS)**

CD Rom : 59,90 euros

**VERSION DE DEMONSTRATION**

non

**RESSOURCES ASSOCIEES**

**ALTERNATIVES :**

**CONFIGURATION RECOMMANDEE**

PC :  
Windows 95 et au-delà (y compris jusqu'à Windows 8)

Processeur Pentium II ou supérieur

Mac :

Mac OS Classic 8.6 et au-delà

Mac OS X 10.2 jusqu'à 10.6 (Attention ! ne fonctionne pas sur Mac OS X à partir de la version 10.6 « Lion »)

Processeur PowerPC G3 ou au-delà, Intel

**LOCALISATION DE LA RESSOURCE**

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