

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 : ABRACADABRA

DESCRIPTIF GÉNÉRAL

ACCROCHE

ABRACADABRA est une ressource pédagogique en ligne et gratuite qui vise à favoriser la réussite des premiers apprentissages en lecture et en écriture, de la grande section au CE1. Abracadabra peut être utilisé avec tous les élèves mais son usage est particulièrement intéressante avec des élèves ayant des troubles spécifiques des apprentissages.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Juillet 2016

MOTS -CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Lire, écrire, troubles spécifiques des apprentissages

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Site internet

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

Au démarrage de l'application, l'élève doit choisir entre :

- Réaliser une activité
 - L'élève clique alors sur l'activité voulue dans le ruban « Activités »
- Lire un livre
 - L'élève clique alors sur l'activité voulue dans le ruban « Livres »

Ensuite l'élève clique sur le sac à dos pour valider sa sélection. Parfois, l'élève a bien choisi une activité mais le sac à dos n'est toujours pas cliquable. Cela signifie que l'activité fonctionne avec un livre (c'est par exemple le cas de l'activité « lecture suivie »), il faut donc sélectionner aussi un livre avant de poursuivre.

On comprend donc que le vocabulaire des activités n'est pas choisi par hasard : suivant les cas, il provient soit d'un livre choisi par l'élève, soit de l'ensemble des ouvrages.



Figure 1 Page principale de Abracadabra

Les différentes livres

Les livres proposés aux élèves sont variés :

- **4 Contes**
 - La petite poule rousse, Les trois boucs, La grande aventure de Telma et Zoé, Petites joies des 4 saisons
- **4 Comptines et poèmes**
 - Je peux..., Bêtises et secrets, Un sandwich gros comme une maison, Petites joies des quatre saisons
- **4 Petits albums**
 - La bonne étoile de la reine soleil ; La famille fruits ; Dépêche toi petit rêveur ; Le samedi, c'est la fête
- **2 Documentaires**
 - Dans la ville ; L'étonnante transformation d'un petit haricot vert

Tous les livres peuvent être lus à l'élève par l'ordinateur sans suivi de lecture (c'est à dire sans qu'il n'y ait de surlignage au fur et à mesure)

Les différentes activités

Catégorie « Je joue avec les sons et les lettres »

- Dans le jeu « **La chanson de l'alphabet** », l'élève doit chanter la chanson de l'alphabet alors que les lettres apparaissent à l'écran.
- Dans le jeu « **Syllabes à compter** », l'élève doit indiquer combien de syllabes comporte le mot qu'il entend.
- Dans le jeu, « **Bingo des lettres** », l'élève doit sélectionner sur une grille de loto la lettre dont il entend le nom.
- Dans le jeu « **Mission fusion** », l'application prononce de façon indépendante chaque son d'un mot. L'élève doit alors cliquer sur l'image qui illustre ce mot.
- Dans le jeu « **Capsule des sons et images** », l'élève a à sa disposition un certain nombre de son. L'élève doit remettre les sons dans l'ordre afin de reconstituer le mot qu'il entend.
- Le jeu « **Capsule de sons** » est quasiment le même jeu que le précédent à la différence près qu'aucune image n'est mise à la disposition de l'élève pour l'aider.



Figure 2 Jeux de la catégorie "Je joue avec les sons et les lettres"

Catégorie « Je m'entraîne à lire »

- Dans le jeu « **Lecture assistée** », l'élève est assisté dans la lecture d'un livre de son choix : lorsqu'il clique sur un mot du livre, l'application lui indique la stratégie à utiliser pour parvenir à le lire (le mot seul apparaît en grand à l'écran avec parfois un découpage phonémique ou syllabique). L'élève peut aussi se faire lire le livre par l'ordinateur.
- Dans le jeu « **Pirates des codes** », l'élève doit dans un premier temps lire le mot. S'il n'y parvient pas, l'ordinateur propose une segmentation phonémique puis, si besoin, indique oralement les phonèmes du mot. Il s'agira alors pour l'élève de fuissionner les phonèmes. Une fois que l'élève est parvenu (avec ou sans aide) à lire le mot, il doit cliquer sur l'image qui illustre le mot.
- Dans le jeu « **Mots en chutes libres** », l'élève doit lire à voix haute les mots qui apparaissent puis cliquer dessus avant qu'ils ne disparaissent. Certains mots apparaissent plusieurs fois mais le temps de lecture accordée diminue au fur et à mesure.
- Dans le jeu « **Lecture colorée** », l'élève choisit le livre de son choix puis est encouragé à le lire par groupes de sens (ceux ci sont colorés) afin de développer sa fluidité de lecture.



Figure 3 Jeux de la catégorie "Je m'entraîne à lire"

Catégorie « Je lis et je comprends »

- Dans le jeu « **Trouver l'erreur** », l'élève doit lire (ou se faire lire le livre) qu'il a préalablement choisi, et indiquer les erreurs qui se sont glissées dedans. Ces erreurs peuvent être soit un mot remplacé par un autre mot de la langue française, soit des mots écrits dans le mauvais ordre.
- Dans le jeu « **Jargon Dragon** », l'élève doit choisir parmi plusieurs définitions celles qui correspondent au mot prononcé par le dragon.
- Dans le jeu « **Jeu questionnaire** », l'élève doit choisir un livre qu'il aura lu précédemment puis répondre aux questions de compréhension posées par l'ours (celle-ci prennent la forme de QCM). Les questions et propositions peuvent être lues par l'ordinateur mais ce n'est pas le cas des corrections : pour celle-ci, l'enfant est invité à lire le passage qui lui permet de comprendre son erreur.



Figure 4 Jeux de la catégorie "Je lis et je comprends"

Catégorie « J'écris »

Dans le jeu « **Salon des Mots** », l'élève doit écrire les mots proposés. Ces derniers proviennent du livre choisi par l'élève et sont prononcés dans une phrase afin d'éviter les problèmes d'homophonie. Cela permet à l'enfant de mettre du sens sur ce qu'il écrit.



Figure 5 Jeu "Salon de mots"

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

De la grande section de maternelle au CE1

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Préparer puis entrainer à la lecture et à l'écriture

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Remarques générales

Contexte de réalisation de l'application

- La ressource a été développée en collaboration avec **la faculté des sciences de l'éducation de l'Université du Québec à Montréal** et le **Centre d'études sur l'apprentissage et la performance**, Université Concordia.
- Comme on peut le lire dans le guide de l'enseignant : « Abracadabra s'inscrit dans une approche équilibrée de l'enseignement de la lecture et de l'écriture. » L'approche équilibrée de ces apprentissages a été définie par Pressley en 2005 comme impliquant un enseignement explicite, systématique et en profondeur des différentes habiletés requises ».
- Les habiletés ciblées par Abracadabra sont :
 - o la conscience phonémique,
 - o la compréhension du principe alphabétique,
 - o l'identification des mots écrits
 - o la compréhension des mots écrits
 - o la production des mots écrits (orthographe lexicale)
 - o la fluidité
 - o la compréhension en lecture

Une ressource pensée pour être utilisée en présence de l'enseignant/du parent

- Abracadabra propose différentes ressources pédagogiques à destination des adultes pour aider ces derniers à accompagner les élèves :
 - o **Un guide destiné aux enseignants** explique le contexte de réalisation d'abracadabra ainsi que l'intérêt pédagogique des différents jeux.
 - o **Un site destiné aux parents** explique comment l'apprentissage de la lecture est organisé entre la maternelle et le CE1 ainsi que l'intérêt pédagogiques de chaque activité. Les parents peuvent aussi trouver dans cette espace des vidéos explicatives courtes qui leur donnent des conseils sur ce qu'il faut faire avant et après les activités afin de valoriser l'enfant.

- La présence d'un adulte (enseignant, parent...) semble indispensable pour :
 - **Présélectionner les jeux**
 - La ressource s'adresse à la fois aux pré-lecteurs scripteurs (élèves scolarisés en maternelles) et aux lecteurs-scripteurs débutants (élèves scolarisés en CP et CE1),
 - **Aider l'élève à prendre en main l'application**
 - L'ergonomie de ABRACADABRA n'est pas forcément très fluide.
 - **Confirmer l'élève**
 - Certains jeux ne se suffisent pas à eux-mêmes (ex : les applications qui proposent à l'élève de lire à haute voix n'envoient pas de feedbacks).
 - **Soutenir la motivation de l'élève**
 - Rien n'est vraiment prévu pour soutenir la motivation de l'élève : l'élève ne gagne pas de points/badges, les animations en cas de réussites ne sont pas spectaculaires...

Autres remarques pouvant être très importantes si l'application est utilisée avec un élève à besoins spécifiques

- L'application se contrôle uniquement à la souris et dans certaines activités comme « Trouver l'erreur », le glissé-déposé n'est pas évident à réaliser.
- Il n'est pas possible de ralentir les animations pour pouvoir commenter la réponse.

Intérêt pédagogique des différentes activités

La catégorie « Je joue avec les sons et les lettres »

Cette catégorie fait travailler la conscience phonologique et le principe alphabétique à travers 6 jeux différents

- **Chanson de l'alphabet**
 - Connaissance du nom des lettres (majuscules et minuscules)
 - Connaissance de l'ordre alphabétique
 - Compréhension du principe alphabétique
- **Syllabes à compter**
 - Conscience syllabique - segmentation
- **Bingo des lettres**
 - Connaissance du nom des lettres
 - Reconnaissance de la forme visuelle des lettres
 - Compréhension du principe alphabétique
- **Mission fusion**
 - Conscience phonétique - fusion
 - Compréhension du principe alphabétique
- **Capsules de sons et images**
 - Conscience phonétique - segmentation
 - Compréhension du principe alphabétique
- **Capsule de sons**
 - Conscience phonétique - segmentation
 - Compréhension du principe alphabétique

La catégorie « Je m'entraîne à lire »

Cette catégorie fait travailler la lecture de mots à travers 4 jeux différents.

- **Lecture assistée**
 - Utilisation stratégique des différentes procédures d'identification des mots écrits en situation de lecture de texte
- **Pirates des codes**
 - Identification des mots écrits à l'aide des correspondances graphèmes-phonèmes.
- **Mots en chute libre**
 - Reconnaissance instantanée de mots écrits de hautes fréquences
- **Lecture colorée**
 - Lecture par groupe de mots (travail de la fluidité)

La catégorie « je lis, je comprends »

Cette catégorie fait travailler la compréhension à travers 6 jeux différents

- **Trouver l'erreur**
 - Gestion de la compréhension (métacognition, monitoring)
- **Jargon dragon**
 - Association d'une définition à un mot donné (enrichissement du vocabulaire oral et écrit)
- **Jeu questionnaire**
 - Gestion de la compréhension (métacognition, vérification) à propos des personnages et des événements de l'histoire

La catégorie « j'écris »

Cette catégorie vise à développer la capacité à produire des mots écrits qui respectent les conventions orthographiques du français. Elle ne contient qu'un seul jeu « **Salon des mots** ».

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Abracadabra

ÉDITEUR/FABRICANT

Fruit d'une collaboration entre la faculté des sciences de l'éducation de l'Université du Québec à Montréal et le Centre d'études sur l'apprentissage et la performance

TYPE DE LICENCE

Gratuite

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Gratuit

Version de démonstration
Aucune

RESSOURCES ASSOCIÉES

Aucune

ALTERNATIVES

Abracadabra reprend très partiellement les activités de la ressource [Entrons dans l'écrit](#) mais s'adresse aussi aux élèves déjà lecteurs-scripteurs

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Fonctionne sur tous les navigateurs

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Application élève : <http://petitabra.concordia.ca/>

Site destiné aux parents : <http://grover.concordia.ca/resources/abra/parent/fr/>

Espace enseignant : <http://grover.concordia.ca/resources/abra/teacher/fr/>