

Une application Android au service de l'apprentissage de la lecture chez l'enfant



EPHÉC

Lucie HERRIER 3TL1

Introduction

- Présentation de l'application
- Méthodologie
- Démonstration
- Aspects techniques
- Améliorations possibles
- Conclusion

Manabu

- Complément à l'apprentissage de la lecture pour les enfants, à la maison.
- Pour Android à partir de la version 4.0
- À la fois éducative et ludique

Manabu

- 4 exercices : *Imagerie, Lecture Flash, Anagrammes, Écouter le son*
- Basée sur les conseils de professionnels

Méthodologie

- Rencontre avec des professionnelles : une institutrice primaire et une logopède
 - Exemples d'exercices
 - Méthodes d'apprentissage à utiliser :
 - ✓ Syllabique
 - ✓ Naturelle
 - Conseils de conception

Méthodologie

- Analyse des applications présentes sur le marché
 - Peu d'application en Français pour Android
 - Peu d'utilisation de méthodes professionnelles
 - Sur iPad : applications d'Emmanuel Crombez

Méthodologie

- Établissement d'un cahier des charges
- Développement de l'application
- Test sur tablettes et smartphone

Méthodologie

- Outils utilisés :
 - Android Studio
 - Adobe Illustrator
 - Audacity
 - OpenDyslexic
 - VOB (Vocabulaire Orthographique de Base)
du cycle inférieur

Méthodologie

- Test de l'application par des enfants
 - À la faculté de psychologie
 - Enfants de primaire
 - Sur 3 exercices
 - Feedback intéressant et utile

Démonstration

- Démonstration sur une Nvidia Shield Tablet (Android 5.1 Lollipop) à l'aide de *Mobizen*

Aspects techniques

- 5 activités Android
- Organisation des données interne à Android :
 - Chaînes de caractères
 - Fichiers
 - Sons
 - Images
 - ...
- Exercices générés au hasard

Améliorations possibles

- Enregistrement d'*accomplissements*
- Extensions pour les exercices
- Ajout manuel de mots pour *Lecture flash*

Conclusion

- *Manabu* : application pour tablettes Android
- Aide à l'apprentissage de la lecture pour les enfants
- Éducatif et ludique avec 4 exercices
- Sur base de conseils de professionnelles
- Complète l'offre déjà présente

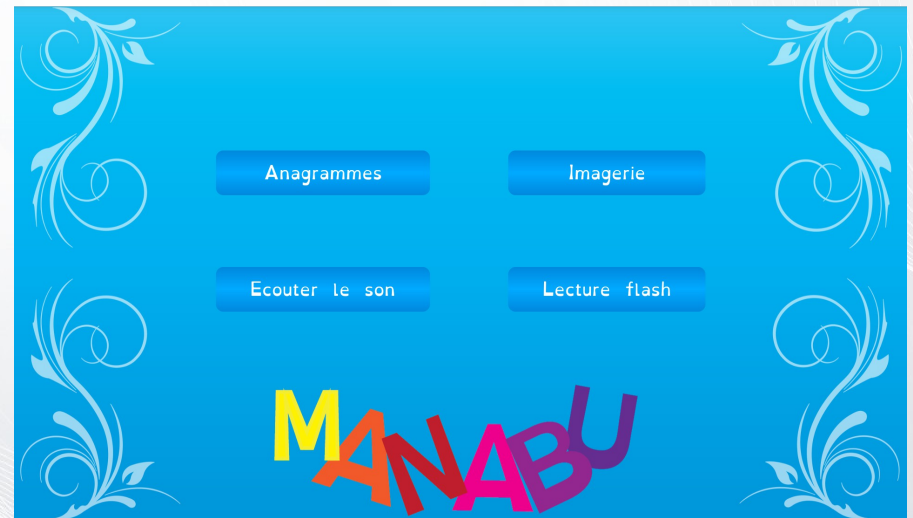
Questions – réponses



Merci pour votre attention

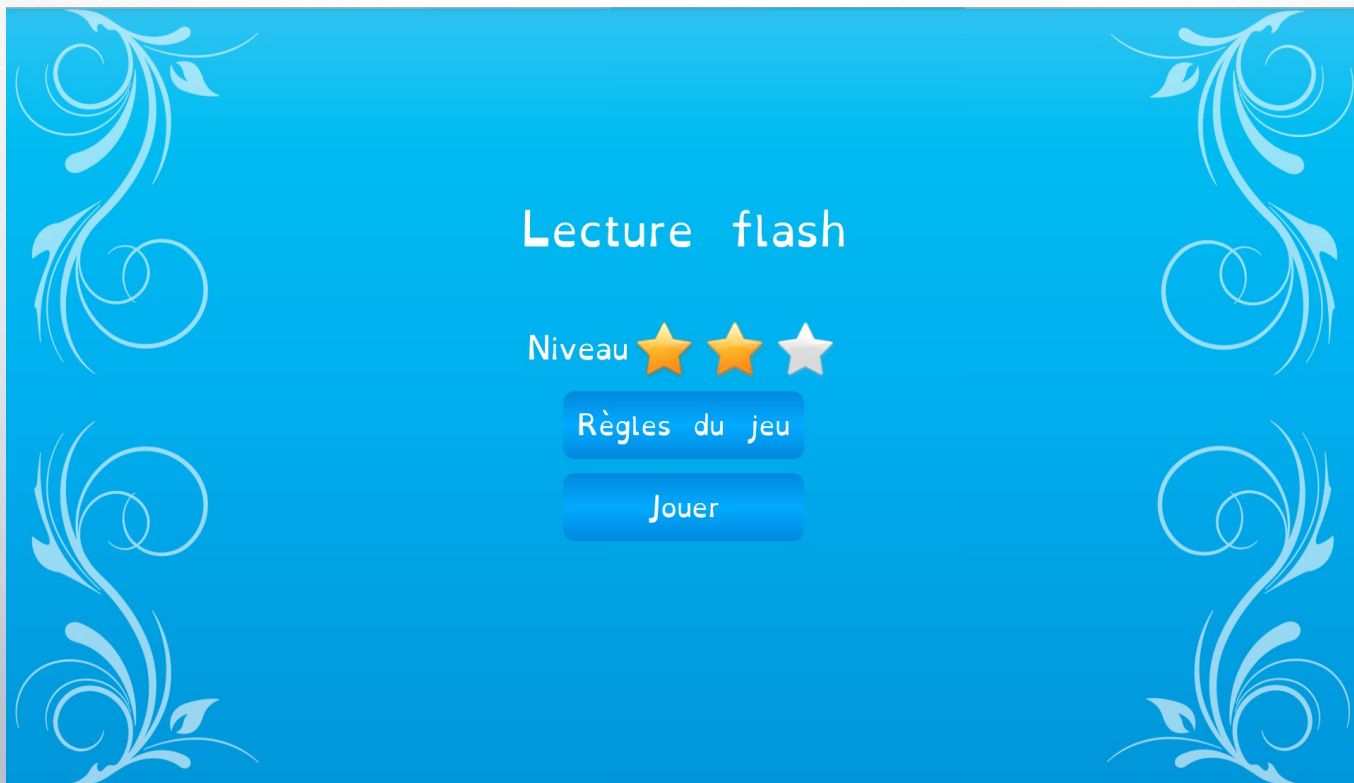
Présentation des exercices

- Quatre exercices :
 - *Imagerie*
 - *Lecture flash*
 - *Anagrammes*
 - *Écouter le son*
- 3 niveaux de difficulté
- Série de 10 tours



Présentation des exercices

- Menu de démarrage d'un exercice :



Présentation des exercices

- Menu de fin d'un exercice :

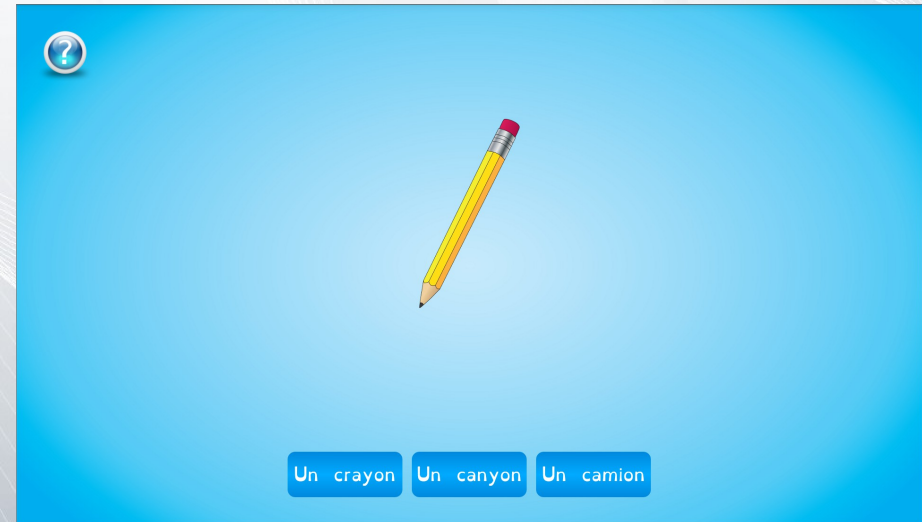
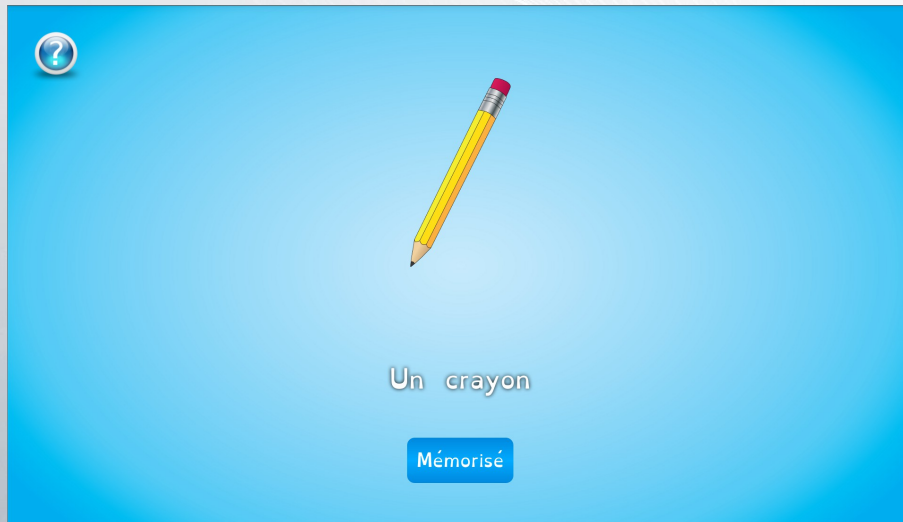


L'exercice *Imagerie*

- Inspiré des fichiers Freinet utilisés en primaire
- Mémoriser un mot (une phrase) et l'image associée
- Retrouver le mot (la phrase) correct(e) parmi 3 choix sur base de l'image

L'exercice *Imagerie*

- Niveau 1 : retrouver le mot identique à celui lu sur base de l'image



L'exercice *Imagerie*

- Niveau 2 : retrouver la phrase identique à celle lue sur base de l'image

?



Une voiture roule en ville

Mémorisé

?



Une moto roule en ville

Une voiture roule en ville

Un voiture roule en vrille

L'exercice *Imagerie*

- Niveau 3 : retrouver le mot différent de ceux lu sur base d'une image également différente

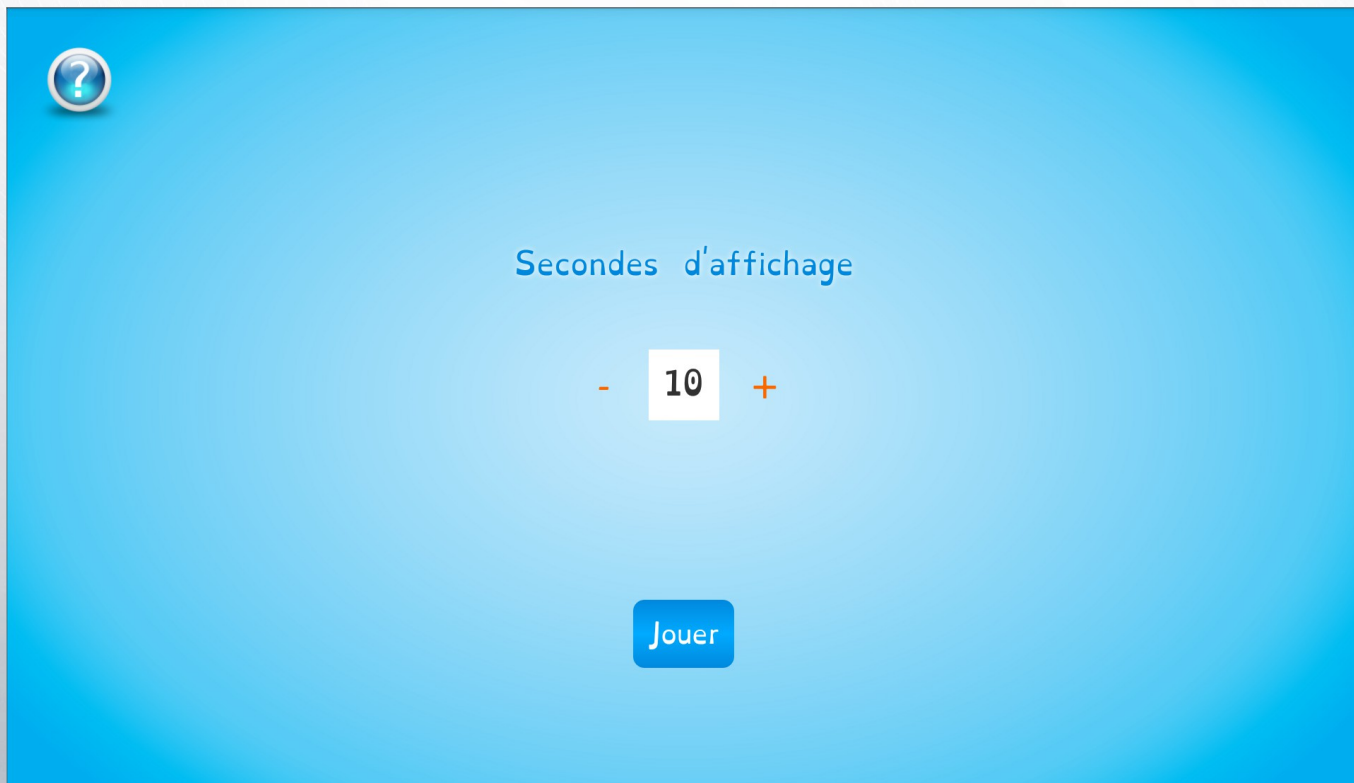


L'exercice *Lecture flash*

- Choisir le temps d'affichage du mot
- Lire le mot et le mémoriser
- Restituer celui-ci par écrit
- Clavier *alphabet*
- Niveau 1 : un mot
- Niveau 2 : une courte phrase
- Niveau 3 : une phrase

L'exercice *Lecture flash*

- Choix des secondes d'affichage :



The screenshot shows a blue rectangular interface for a game. In the top-left corner, there is a circular icon with a question mark. In the center, the text "Secondes d'affichage" is displayed in a light blue font. Below this text, there is a horizontal arrangement of a minus sign, a white box containing the number "10", and a plus sign. At the bottom center, there is a blue button with the word "Jouer" in white text.

L'exercice *Lecture flash*


légume

le bruit de l'eau

les poissons nagent dans la rivière

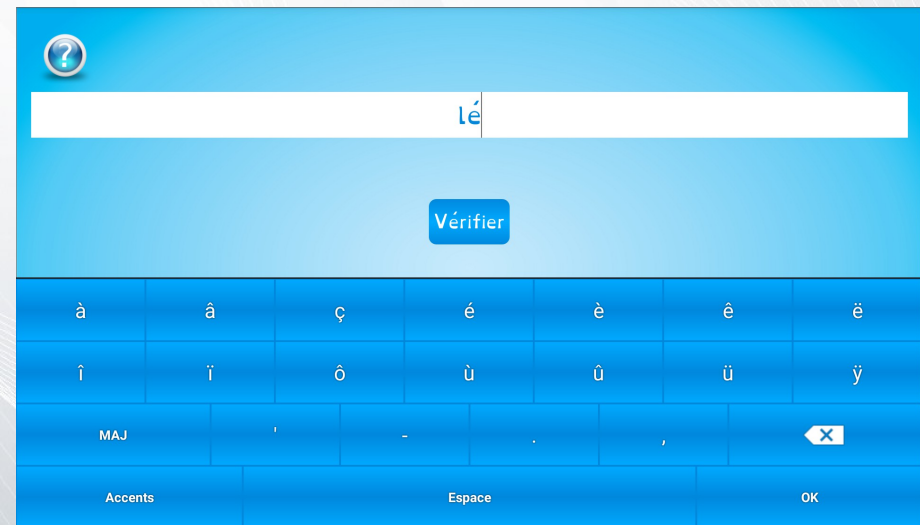
L'exercice *Lecture flash*

- Restitution du mot et clavier *alphabet*



Interface for the 'Lecture flash' exercise. The input field contains the letter 'l'. Below the input field is a 'Vérifier' button. The keyboard layout is as follows:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
MAJ	u	v	w	x	y	z	✕		
Accents		Espace					OK		



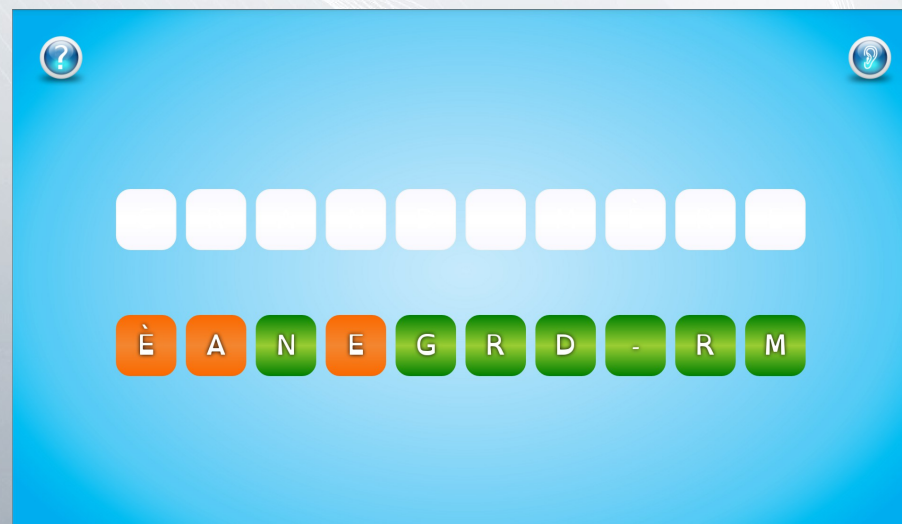
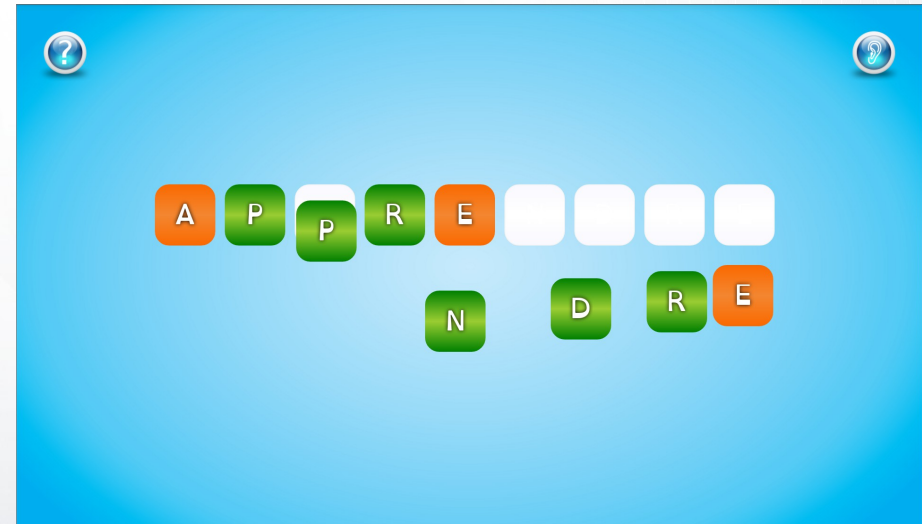
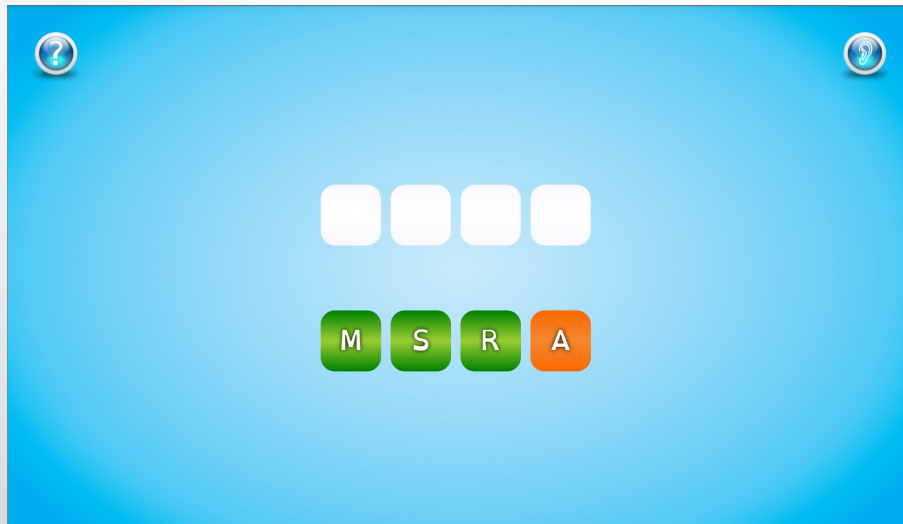
Interface for the 'Lecture flash' exercise. The input field contains the word 'lé'. Below the input field is a 'Vérifier' button. The keyboard layout is as follows:

à	â	ç	é	è	ê	ë	
î	ï	ô	ù	û	ü	ÿ	
MAJ	'	-	.	,	✕		
Accents		Espace				OK	

L'exercice *Anagrammes*

- Affichage du mot les lettres mélangées
- Écoute du mot
- Reconstitution du mot
- Niveau 1 : 3 à 5 lettres
- Niveau 2 : 6 à 8 lettres
- Niveau 3 : 8 à 11 lettres

L'exercice *Anagrammes*



L'exercice *Écouter le son*

- Écoute du son de la lettre ou syllabe
- Trouver le mot qui contient le son
- Emplacement du son dans le mot
- Niveau 1 : son au début
- Niveau 2 : son au milieu
- Niveau 3 : son n'importe où

L'exercice *Écouter le son*

- Choix des mots, un seul contenant le son :

