



HAL
open science

Exemples d'outils numériques pour soutenir l'acquisition de la lecture et de l'écriture.

Cynthia Boggio

► **To cite this version:**

Cynthia Boggio. Exemples d'outils numériques pour soutenir l'acquisition de la lecture et de l'écriture.. 2024. hal-04928289

HAL Id: hal-04928289

<https://hal.science/hal-04928289v1>

Preprint submitted on 4 Feb 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Exemples d'outils numériques pour soutenir l'acquisition de la lecture et de l'écriture.

Ressource complémentaire du MOOC « L'apprentissage de la lecture, du décodage à la lecture experte ».

Cynthia Boggio, LPNC, Université Grenoble Alpes

cynthia.boggio@univ-grenoble-alpes.fr

Novembre 2024 (dernière mise à jour le 16/12/2024).

Résumé.

Ce document a été proposé comme ressource complémentaire dans le MOOC " *L'apprentissage de la lecture, du décodage à la lecture experte*", en appui des vidéos consacrées au numérique éducatif pour l'acquisition de la lecture et de l'écriture. Il présente sept applications sélectionnées selon cinq critères définis en amont, illustrant ainsi la diversité des solutions existantes. En complément, d'autres applications sont également listées au regard de ces mêmes critères. Nous précisons que cette liste n'est pas exhaustive et que la validation ou non des critères a été effectuée à un instant T, sur la base des informations disponibles.

Critères proposés dans le MOOC pour sélectionner des outils numériques éducatifs.

- **Critère 1** : Ils ont des bases théoriques solides : ils sont fondés sur les connaissances scientifiques relatives à la réussite des apprentissages en lecture/écriture. Au moins un chercheur a participé à sa conception.
- **Critère 2** : Ils ont été validés scientifiquement : Leur efficacité sur les apprentissages a été évaluée en comparaison à un groupe contrôle et cela est attesté dans au moins 1 publication scientifique.
- **Critère 3** : Ils ciblent une ou des compétences utiles pour la lecture/écriture
- **Critère 4** : Ils sont en langue française
- **Critère 5** : Ils étaient accessibles et disponibles au téléchargement, le jour où la vidéo a été tournée (novembre 2024).

Exemple d'outils numériques pour soutenir l'acquisition de la lecture et de l'écriture au regard des 5 critères.

⚠ *Listing réalisé en novembre 2024, sans garantie d'exhaustivité.*

Nous vous proposons, dans le tableau ci-dessous, une liste d'applications éducatives francophones pour l'apprentissage de la lecture et /ou de l'écriture, qui répondent à nos cinq critères ou à certains critères seulement. Cette liste n'est certainement pas exhaustive. Les applications sont listées par ordre alphabétique.

Les informations présentées dans ce tableau correspondent à un résumé des conclusions de nos propres recherches et investigations menées sur chaque application, en novembre et décembre 2024. Il est tout à fait possible que nous n'ayons pas trouvé une information alors qu'elle existait, ou que des informations nouvelles soient apparues sur ces applications, depuis l'écriture de ce tableau. Nous sommes intéressées par toute information qui pourrait nous permettre de compléter ou mettre à jour ce tableau.

Tableau 1.

Exemples d'outils numériques pour soutenir l'acquisition de la lecture et de l'écriture.

	Critère 1 Base théorique	Critère 2 Validation scientifique	Critère 3 Cible compétences utiles	Critère 4 Langue française	Critère 5 Accessible le 16/12/2024	En savoir +
ABRACA-DABRA	Ok	Ok	Littéracie	Ok	Ok	literacy.concordia.ca/abra/fr
AppLINO	Ok	Ok	Littéracie	Ok	Ok	learnenjoy.com
Brûme	Ok	Ok	Ecriture	Ok	Ok	brumeapp.com
Du son au mot	Ok	?	Lettres, code alphabétiques	Ok	?	agirpourlecole.org
ECRIMO	Ok	Ok	Code alphabétique	Ok	Ok	fondamentapp.com
EVAsion	Ok	Ok	Attention visuelle	Ok	Ok	fondamentapp.com
FLUIDILI	Ok	Ok	Fluence en lecture	Ok	Ok	fondamentapp.com
GraphoGame	Ok	Ok	Code alphabétique	Ok	Ok	graphogame.com/le-jeu/
GRAPHONEMO	Ok	?	Code alphabétique	Ok	Ok	graphonemo.fr
HIBOU	Ok	Ok	Lecture Compréhension	Ok	Ipad uniquement	lpc.univ-amu.fr/fr
KALIGO	Ok	Ok	Ecriture manuscrite	Ok	Ok	kaligo-apps.com/fr
KALULU	Ok	Ok	Code alphabétique	Ok	Ok	kalulu.excelolab.org
LALILO	?	?	Code alphabétique	Ok	Ok	lalilo.com
PLUME	?	?	Production écrite	Ok	Ok	plume-app.co
PROVOC	Ok	Ok	Vocabulaire	Ok	?	cerca.labo.univ-poitiers.fr
TACIT	Ok	Ok	Compréhension	Ok	Ok	tacit.univ-rennes2.fr
...

Note. Les « **Ok** » indiquent que nous avons validé le critère avec les informations disponibles, mais cela ne signifie pas qu'il ne mérite pas d'être réévalué, car sa validation peut parfois être partielle. Les « ? » signifient que nous n'avons pas trouvé d'informations suffisantes permettant, à nos yeux, de valider le critère. **Critère 1** : Ils ont des bases théoriques solides : ils sont fondés sur les connaissances scientifiques relatives à la réussite des apprentissages en lecture/écriture. Au moins un chercheur a participé à sa conception. **Critère 2** : Ils ont été validés scientifiquement : Leur efficacité sur les apprentissages a été évaluée en comparaison à un groupe contrôle et cela est attesté dans au moins 1 publication scientifique. **Critère 3** : Ils ciblent une ou des compétences utiles pour la lecture/écriture. **Critère 4** : Ils sont en langue française. **Critère 5** : Ils sont accessibles et disponibles au téléchargement, le 16 décembre 2025.

Présentation des 7 outils numériques décrits dans le MOOC.

- **ABRACADABRA**

Auteurs

ABRACADABRA a été conçu en anglais, puis réadapté en français, par une équipe de chercheurs de l'Université du Québec et de l'Université Concordia, pilotée par Monique Brodeur.

Public

Il est à destination des enfants de maternelle, CP et CE1.

Compétences entraînées

ABRACADABRA est destiné à soutenir les premiers apprentissages en littéracie.

Fonctionnement

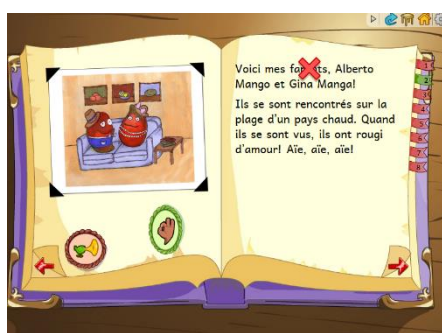
Plusieurs textes et activités sont à disposition de l'enfant. Les activités ciblent une des compétences suivantes : la conscience phonologique, la compréhension du principe alphabétique, l'identification des mots écrits et la production des mots écrits, la fluidité, ou la compréhension en lecture.

Accès et support

C'est un outil en ligne disponible gratuitement sur le site de l'université de Concordia, utilisable sur tout support qui a une connexion internet.

<https://literacy.concordia.ca/abra/fr/>

<https://literacy.concordia.ca/resources/abra/teacher/fr/>



- **AppLINOU**

Auteurs

AppLINOU a été conçu par une équipe pluridisciplinaire de chercheurs de l'université de Lorraine et d'acteurs éducatifs, pilotée par Youssef Tazouni.

Public

L'appli a été développée pour les élèves de maternelle, de la moyenne section à la grande section.

Compétences entrainées

L'objectif de l'appli est de soutenir le développement des compétences des élèves en littéracie et numératie émergente.

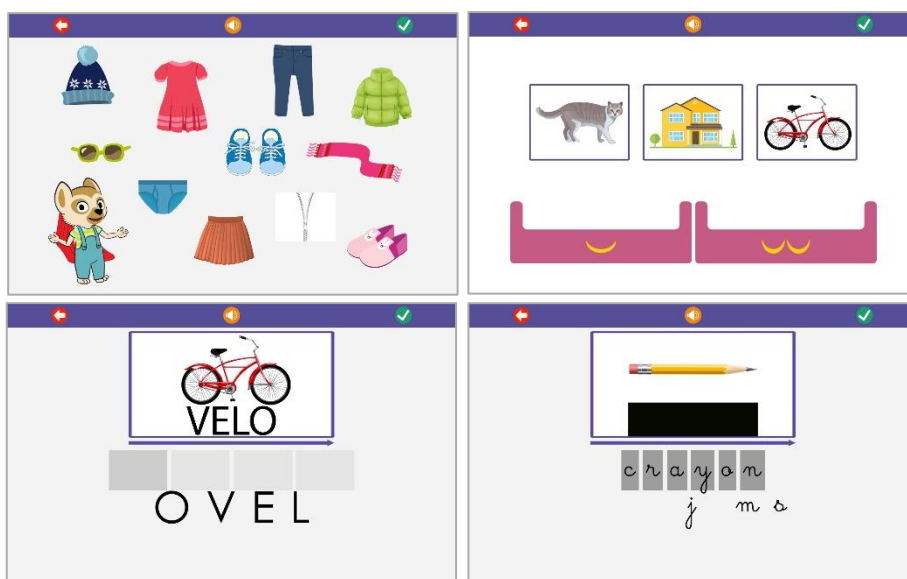
Fonctionnement

Pour la littéracie émergente, AppLINOU propose des activités de conscience phonologique, de vocabulaire, de compréhension d'histoires orales et des activités de copie avec modèle visible puis caché.

Accès et support

C'est une application numérique (payante), disponible sur les stores et utilisable sur tablette ou sur téléphone, avec ou sans internet.

<https://learnenjoy.com/applinou-favorisez-le-developpement-cognitif-des-la-maternelle/>



- **ECRIMO**

Auteurs

ECRIMO a été conçu par une équipe pluridisciplinaire (chercheurs, enseignants, éditeur scolaire) de l'université Grenoble Alpes, pilotée par Cynthia Boggio.

Public

ECRIMO est à destination des enfants qui commencent l'apprentissage du code alphabétique, donc principalement pour les élèves de CP, mais peut être utile aux enfants de fin de grande-section ou à des enfants plus âgés en difficulté.

Compétences entraînées

Le but premier d'ECRIMO est d'entraîner les élèves à encoder à l'écrit des mots entendus, de manière répétée, pour améliorer leur connaissance du code alphabétique et ainsi soutenir la lecture. Son second but est de commencer à mémoriser l'orthographe des mots et les particularités de la langue française écrite (fréquences graphotactiques).

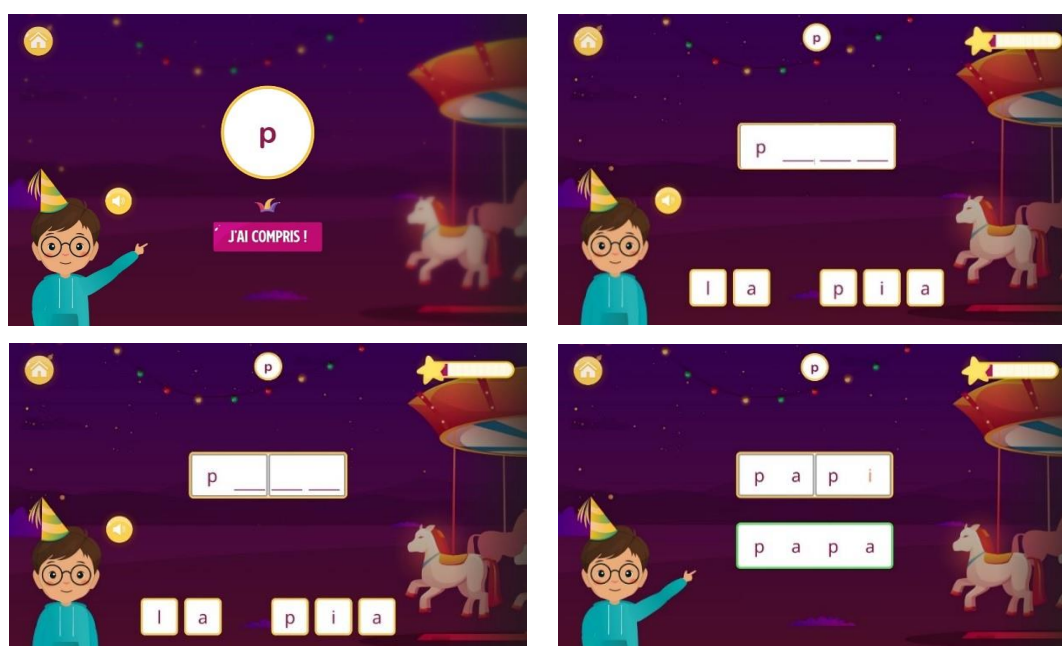
Fonctionnement

L'enfant entend une syllabe ou un mot et l'écrit en cliquant sur les étiquettes lettres appropriées. Si le mot est bien écrit, l'enfant reçoit aussitôt un feedback positif. S'il commet une erreur, l'élève est invité à réessayer. Les lettres justes restent dans la cellule de réponse et une segmentation syllabique du mot est audible, ainsi que visible dans l'encadré réponse. S'il échoue encore au 2ème essai, le mot correctement écrit lui est immédiatement montré associé à sa forme orale.

Accès et support

ECRIMO est une application du bouquet Fluence (payante), disponible sur le site FondamentApps et sur les stores. Elle est utilisable sur ordinateur ou sur tablette, avec ou sans internet.

<https://fondamentapps.com/>



- **EVAsion**

Auteurs

EVASION a été conçu par une équipe de chercheurs de l'université Grenoble Alpes, pilotée par Sylviane Valdois.

Public

EVASION entraîne l'attention visuelle utile pour apprendre à lire. Il est donc recommandé de l'utiliser en début d'apprentissage (CP) dans un objectif de prévention. Une utilisation en fin de grande section de maternelle est également possible si l'enfant a appris à reconnaître les lettres isolées. Le logiciel peut aussi être proposé à des enfants plus âgés (CE ou CM) qui ont des difficultés d'apprentissage de la lecture.

Compétences entrainées

EVASION vise à améliorer les capacités d'attention visuelle, et de là l'acquisition de la lecture et de l'orthographe lexicale.

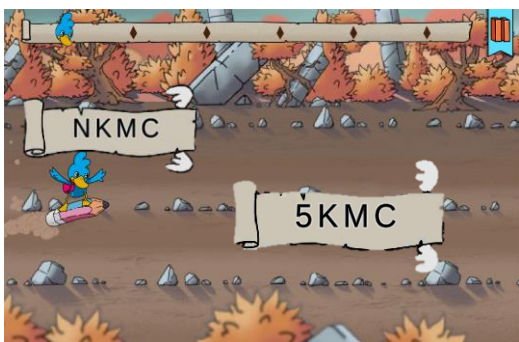
Fonctionnement

EVASION utilise les principes des jeux vidéo d'action reconnus comme efficace pour entrainer l'attention visuelle. Quatre mini-jeux sont proposés aux élèves, ayant tous pour objectif de retrouver les suites de lettres cibles parmi des suites de lettres distractrices. La progression est gérée automatiquement en fonction des réussites et des échecs au cours des parties précédentes.

Accès et support

EVASION est une application du bouquet Fluence (payante), disponible sur le site FondamentApps et sur les stores. Elle est utilisable sur ordinateur ou sur tablette, avec ou sans internet.

<https://fondamentapps.com/>



- **FLUIDILI**

Auteurs

FLUIDILI a été conçu par une équipe de chercheurs de l'université Grenoble Alpes et de l'université de Bourgogne, pilotée par Erika Godde.

Public

Cette application est à destination des enfants qui décodent mais qui n'ont pas encore une lecture fluide et expressive, donc principalement pour les élèves à partir du CE1 jusqu'au collège.

Compétences entrainées

L'objectif de FLUIDILI est d'entraîner la fluence dans toutes ses dimensions : décodage, vitesse, phrasé et expressivité.

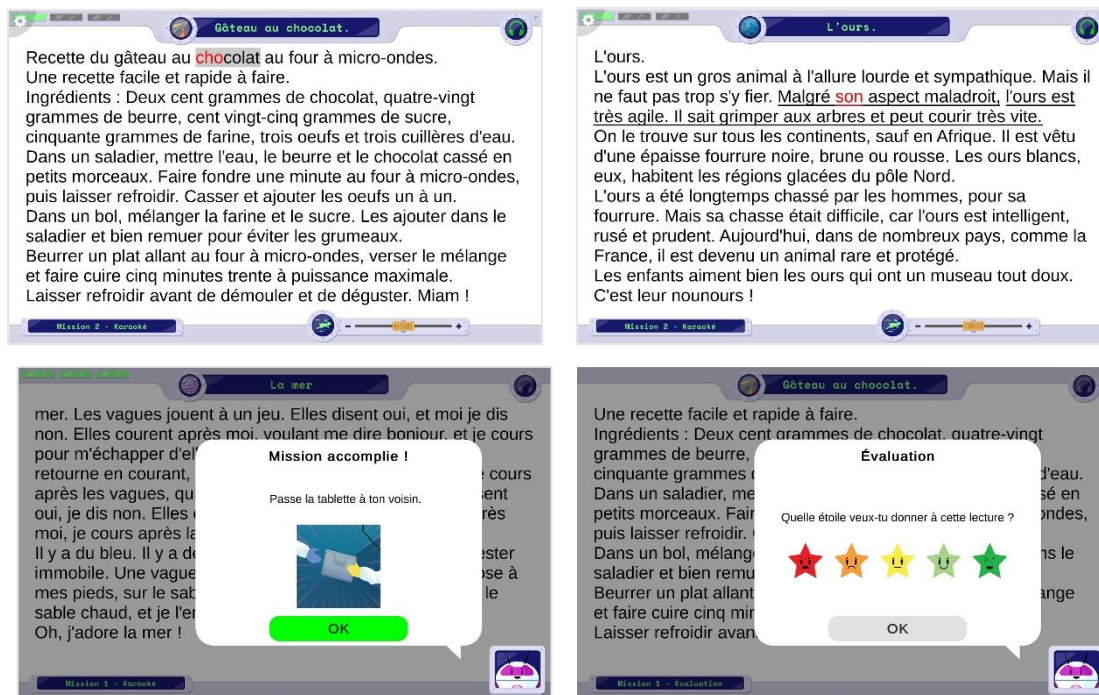
Fonctionnement

FLUIDILI est un karaoké de lecture. L'élève va s'entraîner à lire un texte, adapté à son niveau de lecture, de façon répétée et à voix haute, en se synchronisant avec la lecture d'un expert, tout en s'aidant du surlignage simultané apparaissant à l'écran. FLUIDILI propose une évaluation entre pairs des lectures des enfants : les enfants sont lecteurs et auditeurs, ils s'écoutent et s'évaluent entre eux.

Accès et support

FLUIDILI est une application du bouquet Fluence (payante), disponible sur le site FondamentApps et sur les stores. Elle est utilisable sur ordinateur ou sur tablette, avec ou sans internet.

<https://fondamentapps.com/>



- **GraphoGame**

Auteurs

GraphoGame a été développé en Finlandais, puis adapté dans de nombreux pays. L'adaptation française a été dirigée par Johannes Ziegler, chercheur à l'université d'Aix Marseille.

Public

Il est à destination des enfants de maternelle, de CP, et des élèves plus âgés en difficulté.

Compétences entraînées

GraphoGame vise l'automatisation du code alphabétique.

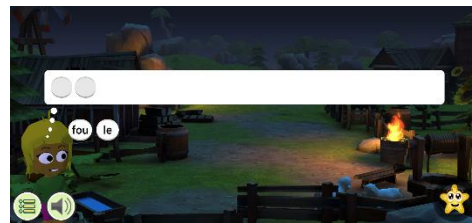
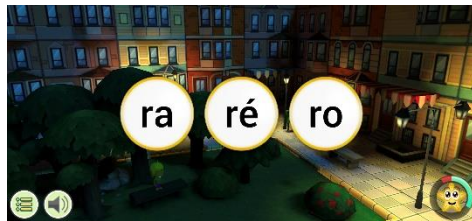
Fonctionnement

Pour cela, l'application propose différents types de jeux : retrouver une cible écrite associée à une syllabe ou mot entendu, retrouver une cible orale présentée plusieurs fois au milieu de distracteurs, compléter des mots à trou, écrire des mots entiers et des phrases en cliquant sur des étiquettes.

Accès et support

Graphogame est une application, disponible sur les stores (gratuite en France), utilisable sur tablette ou sur téléphone. Les enfants peuvent jouer sans connexion internet.

<https://graphogame.com/le-jeu/>



- **TACIT**

Auteurs

TACIT a été conçu par une équipe pluridisciplinaire (chercheurs, orthophoniste, développeur) de l'Université de Bretagne et de l'université de Rennes, pilotée par Fanny De La Haye.

Public

TACIT est une plateforme d'évaluation et de remédiation aux difficultés de lecture liées à l'implicite du texte et au vocabulaire. Elle est donc à destination des enfants, du CE1 au lycée.

Compétence.s entraînée.s

L'objectif de TACIT est d'améliorer la compréhension de l'implicite et la compréhension du sens des mots.

Fonctionnement

TACIT permet d'évaluer simultanément le niveau de compétence d'un enfant et le niveau de difficulté des exercices à proposer. La plateforme permet donc de faire progresser, de manière différenciée, tous les enfants, au-delà de la classe d'appartenance, quel que soit le niveau réel de compétence. Deux types d'entraînements sont possibles : l'entraînement en autonomie (l'enfant lit des phrases et répond aux questions), et l'entraînement tutoré qui permet d'explicitier les stratégies et procédures de résolution.

Accès et support

TACIT est une plateforme disponible en ligne (payante). Elle est utilisable sur tout support qui a une connexion internet.

<https://tacit.univ-rennes2.fr/>

<p>« Hier, j'ai reçu une lettre de ma sœur Pauline qui est en vacances avec sa marraine. Elle raconte qu'elle fait du ski tous les jours et qu'elle a fait un énorme bonhomme de neige. »</p> <p>Où Pauline est-elle en vacances ?</p> <p><input type="checkbox"/> À la montagne</p> <p><input type="checkbox"/> À la mer</p> <p><input type="checkbox"/> À la campagne</p> <p><input type="checkbox"/> Je ne sais pas.</p>	<p>« Mylène venait d'acheter une belle robe blanche. Il ne lui restait plus qu'à choisir son alliance avec son fiancé et ils seraient prêts pour le jour de leur _____. »</p> <p>Par quoi peut-on compléter le texte ?</p> <p><input type="checkbox"/> Mariage</p> <p><input type="checkbox"/> Anniversaire</p> <p><input type="checkbox"/> Déménagement</p>
<p>Que je suis heureuse ! C'est la fin de l'année ! Cela fait plusieurs semaines que la maîtresse grand jour. Papa et maman sont là. Ils ont même apporté le caméscope ! Ça y est, c'est l'heu</p> <p>Qu'est-ce que les parents vont filmer ?</p> <p><input type="checkbox"/> Le carnaval</p> <p><input type="checkbox"/> L'anniversaire de mariage de papa et maman</p> <p><input type="checkbox"/> La fête de l'école</p> <p><input type="checkbox"/> Je ne sais pas.</p> <p>✓ Valider la réponse</p>	