



**HAL**  
open science

# Création d'une activité instrumentée visant le développement des capacités métaphonologiques des jeunes enfants grâce au plurilinguisme

Letellier Sabrina

## ► To cite this version:

Letellier Sabrina. Création d'une activité instrumentée visant le développement des capacités métaphonologiques des jeunes enfants grâce au plurilinguisme. Linguistique. 2010. dumas-00678332

**HAL Id: dumas-00678332**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00678332>**

Submitted on 12 Mar 2012

**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.



# Création d'une activité instrumentée visant le développement des capacités métaphonologiques des jeunes enfants grâce au plurilinguisme.

Nom : LETELLIER  
Prénom : Sabrina

UFR Science du Langage

---

*Mémoire de master 2 professionnel - UFR de Science du langage*

*Spécialité Modélisation et Traitements Automatiques en Industrie De la Langue (IdL)*

*Parcours Environnements Informatiques pour l'Apprentissage des Langues (EIAL).*

Sous la direction de Viviane GUÉRAUD, maître de conférences à l'Université Stendhal  
et de Françoise ARMAND, professeur à l'Université de Montréal.





# Création d'une activité instrumentée visant le développement des capacités métaphonologiques des jeunes enfants grâce au plurilinguisme.

Nom : LETELLIER  
Prénom : Sabrina

UFR Science du Langage

---

*Mémoire de master 2 professionnel - UFR de Science du langage,*

*Spécialité Modélisation et Traitements Automatiques en Industrie De la Langue (IdL)*

*Parcours Environnements Informatiques pour l'Apprentissage des Langues (EIAL).*

Sous la direction de Viviane GUÉRAUD, maître de conférences à l'Université Stendhal  
et de Françoise ARMAND, professeur à l'Université de Montréal.

## Remerciements

Pour commencer, je souhaite remercier Françoise Armand de m'avoir accueilli dans son équipe, pour le temps qu'elle m'a consacré, sa gentillesse, son professionnalisme et sa bonne humeur.

Viviane Guéraud, pour m'avoir mise en contact avec Françoise Armand.

L'équipe ÉLODiL au complet et plus particulièrement...

- Élodie Combes pour son travail, ses conseils, et les soirées québécoises.
- Marie-Paule Lory pour son travail, ses conseils, son ordinateur, ses pensées positives qui m'ont beaucoup fait évoluer et me permettent aujourd'hui d'envisager un avenir positif.
- Rita Sabounjian pour m'avoir prêté sa voix et donné vie à Ninon dans l'activité métaphonologique que j'ai développée, pour ses conseils en orthopédagogie, et pour m'avoir accompagné à des événements au cœur de Montréal.

Je souhaite de tout cœur remercier Julien Biegnolé pour sa compréhension, sa patience, son soutien moral et financier, son dépannage informatique et de façon plus concrète, pour tout ce qu'il a fait pour que mon stage et mon séjour au Canada se déroulent du mieux possible.

Merci à Françoise et Gérard Frasse-Mathon pour leurs encouragements, leur soutien moral et financier et leurs conseils.

Merci également à Jean-Philippe Letellier pour avoir cru en moi.

Enfin, je souhaite remercier toutes les personnes qui m'ont soutenue et qui ont rendu possible ce stage à l'étranger ainsi que mes collègues de Master 2 pour l'année que nous avons passée ensemble.

# Table des matières

<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>4</b>
<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>5</b>
<b>PARTIE 1 LE GROUPE DE RECHERCHE ET SON SECTEUR D'ACTIVITE .....</b>	<b>9</b>
1. <i>Le secteur d'activité : L'Éveil aux langues .....</i>	<i>10</i>
2. <i>Le projet ÉLODiL.....</i>	<i>12</i>
a. <i>Naissance du projet ÉLODiL.....</i>	<i>12</i>
b. <i>Les objectifs d'ÉLODiL au Québec :.....</i>	<i>12</i>
c. <i>Les activités ÉLODiL.....</i>	<i>12</i>
3. <i>Description de la structure.....</i>	<i>14</i>
a. <i>Personnes et fonctions dans la structure .....</i>	<i>14</i>
i. <i>La fonction de la coordinatrice de projet ÉLODiL .....</i>	<i>14</i>
ii. <i>Élodie Combes .....</i>	<i>15</i>
iii. <i>Quelques tâches de l'équipe ÉLODiL .....</i>	<i>15</i>
<b>PARTIE 2 LES TRAVAUX EFFECTUES LORS DU STAGE .....</b>	<b>16</b>
1. <i>La refonte du site ÉLODiL.....</i>	<i>17</i>
a. <i>Analyse de l'existant .....</i>	<i>17</i>
b. <i>Une demande évolutive et une approche par prototypage.....</i>	<i>22</i>
c. <i>Réorganisation du site et redéfinition des pages .....</i>	<i>23</i>
d. <i>Descriptif détaillé et choix de réalisation .....</i>	<i>25</i>
e. <i>Décisions et difficultés techniques.....</i>	<i>29</i>
f. <i>Tests.....</i>	<i>30</i>
2. <i>Création d'une activité instrumentée .....</i>	<i>32</i>
a. <i>La demande .....</i>	<i>32</i>
i. <i>Description de la demande .....</i>	<i>32</i>
ii. <i>Définition des capacités métaphonologiques.....</i>	<i>32</i>
iii. <i>Les apports du plurilinguisme en contexte .....</i>	<i>33</i>
b. <i>La gestion du projet.....</i>	<i>33</i>
i. <i>Descriptif.....</i>	<i>34</i>
ii. <i>Analyse des besoins.....</i>	<i>34</i>
iii. <i>Valeur ajoutée du produit final .....</i>	<i>35</i>
iv. <i>Public cible.....</i>	<i>35</i>
v. <i>Objectifs .....</i>	<i>36</i>
vi. <i>Bénéfices attendus.....</i>	<i>38</i>
vii. <i>Contraintes et conditions .....</i>	<i>39</i>
viii. <i>Cadre pédagogique du produit .....</i>	<i>40</i>
ix. <i>Scénario pédagogique.....</i>	<i>40</i>
x. <i>Choix ergonomiques et graphiques .....</i>	<i>42</i>
xi. <i>Rétroactions.....</i>	<i>43</i>
xii. <i>Ressources .....</i>	<i>43</i>
xiii. <i>Méthodologie d'évaluation du produit .....</i>	<i>44</i>
c. <i>Descriptif de l'activité multimédia.....</i>	<i>45</i>
d. <i>Adaptations/enrichissements nécessaires pour la médiatisation des activités.....</i>	<i>48</i>
e. <i>Outils à disposition.....</i>	<i>50</i>
f. <i>Diffusion.....</i>	<i>50</i>
g. <i>Difficultés et solutions .....</i>	<i>50</i>
<b>PARTIE 3 RESULTATS OBTENUS ET PERSPECTIVES .....</b>	<b>52</b>
1. <i>Résultats et perspectives au regard des objectifs fixés .....</i>	<i>53</i>
a. <i>Résultats et améliorations souhaitées concernant le site.....</i>	<i>53</i>
b. <i>Résultats et améliorations souhaitées concernant l'activité .....</i>	<i>53</i>
2. <i>Enseignements et apports du stage.....</i>	<i>55</i>
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>56</b>

<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>58</b>
<b>TABLE DES ANNEXES.....</b>	<b>59</b>

## **Introduction**

### ***a. Le lieu du stage***

J'ai effectué mon stage à l'université de Montréal dans le groupe de recherche de Françoise Armand, professeure titulaire à l'Université de Montréal et directrice du Centre de recherche Immigration et Métropoles. Le choix d'effectuer mon stage au Canada et plus particulièrement au Québec s'explique par le fait que j'ai une licence en langue (anglais) et que la situation sociolinguistique du pays suscite un besoin spécifique dans le domaine des EIAL.

### ***b. Durée et dates du stage***

La durée minimale obligatoire du stage de deuxième année de master est de quatre mois. Elle peut cependant s'étendre à six mois. Les démarches administratives étant plus complexes pour un stage à l'étranger que pour un stage en France, il m'était impossible de commencer mon stage avant le mois d'Avril. Le coût financier étant important pour ce genre de stage non-rémunéré, il m'était difficile de continuer mon stage au delà des quatre mois minimums obligatoires. J'ai donc effectué mon stage du 7 Avril 2010 au 6 août 2010.

### ***c. Bref descriptif du groupe de recherche et du projet ÉLODiL***

Le groupe de recherche de Françoise Armand est une branche de la faculté d'éducation de l'université de Montréal.

Son objectif est de promouvoir l'Éveil aux langues<sup>1</sup> au Québec et plus largement, à un niveau mondial.

### ***d. Problématique et objectifs***

Le travail attendu a été défini par les besoins de l'équipe ÉLODiL.

Le site internet consacré à l'éveil aux langues datait de 2006, sans aucune mise à jour effectuée depuis. Il y avait un réel besoin de le moderniser. L'objectif de la modernisation du site était vraiment de mettre les contenus à jour ainsi que de le rendre plus attrayant. C'est ce que je présenterai dans la partie 2 chapitre 1 dans la rubrique du site ÉLODiL.

---

<sup>1</sup> Définition de l'Éveil aux langues : Il s'agit, par la manipulation et le contact avec des corpus de différentes langues, de sensibiliser les apprenants à la diversité des langues et, à travers l'objet langue, de leur faire prendre conscience de la diversité des êtres qui les parlent. [Armand *et al.*, 2004]



De plus, aucune activité multimédia n'existait pour le préscolaire, toutes visaient le primaire. Il m'a été proposé d'adapter une ou plusieurs activités déjà existantes visant à développer les capacités métaphonologiques chez les jeunes enfants dont la langue de scolarisation est le français, c'est-à-dire de leur faire prendre conscience et manipuler intentionnellement les différentes unités (attaque-rime, syllabe, phonème) du système phonologique [Françoise Armand.]

Pour réaliser une activité complète et diversifiée, j'ai choisi en particulier deux activités « papiers » : Ninon la Guenon et les Détectives. Les choix ont été faits en fonction de la demande décrite plus loin. De plus, ces deux activités contenaient des annexes (images et compléments) ainsi que du son (phrases utilisées dans les activités enregistrées en plusieurs langues. C'est ce que je présenterai dans la partie 2 chapitre 2 dans la rubrique de l'activité métaphonologique.

## **Partie 1**

### **Le Groupe de Recherche et son secteur d'Activité**

## **1. Le secteur d'activité : L'Éveil aux langues**

L'Éveil aux langues est une approche qui est apparue en grande Bretagne dans le début des années 1980. On la doit à Eric Hawkins et son « Language Awareness ». Les objectifs de ce courant visaient à favoriser chez les élèves, la décentration et le développement d'habiletés métalinguistiques favorables à l'entrée dans l'écrit, le passage de la langue maternelle à l'apprentissage d'une langue étrangère, et la reconnaissance et l'enseignement des langues des élèves issus des minorités linguistiques [Hawkins, 1984].

Avant son apparition au Québec, la notion d'Éveil aux langues suscite d'abord son intérêt en Europe et plus particulièrement à Grenoble grâce à Louise Dabène [Dabène, 1995].

C'est en septembre 2002 que naît le projet ÉLODiL (acronyme d'Éveil aux Langues et à la Diversité Linguistique) grâce au travail de Françoise Armand et Patricia Lamarre de l'université de Montréal afin de diffuser l'approche de l'Éveil aux langues au Canada et particulièrement au Québec.

Il y a plusieurs objectifs à l'Éveil aux langues mais en premier lieu il s'agit de mettre en œuvre les principes mis en avant par l'UNESCO en soulignant la nécessité « d'encourager la démarche qui fait de la langue une composante essentielle de l'Éducation interculturelle, en vue d'encourager la compréhension entre différentes populations et d'assurer le respect des droits fondamentaux » [2003, p.33]. L'objectif principal est de préparer les élèves à vivre dans des sociétés linguistiquement et culturellement diverses. Plus précisément, cela vise le développement d'une vue positive de la différence linguistique mais aussi culturelle chez les enfants.

Un autre objectif, tout aussi important à mon avis, est la valorisation mais surtout la légitimation de la langue d'origine des immigrants. Il est bon de rappeler qu'en 1977 au Québec, la charte de la langue française mieux connue sous le nom de la « loi 101 » a été adoptée de façon à valoriser le français, deuxième langue officielle au Canada. Il y est notamment précisé que le français doit être la langue de scolarisation, la langue de travail et la langue commune de la vie publique. De ce fait, en arrivant au Québec, les enfants sont scolarisés dans des écoles dont la langue parlée est le français, sauf si l'un des deux parents est anglophone. Souvent la langue parlée dans la famille est dénigrée et mise de côté afin de permettre aux enfants de se familiariser plus facilement et rapidement avec le français.

De ce fait, il y a le risque d'une « perte d'identité ». Il est intéressant de noter que sur l'île de Montréal, on dénombre en effet plus de deux cents langues parlées [MELS, 2006 : 9].

Enfin, pour citer un dernier objectif, l'Éveil aux langues permet de « favoriser la prise de conscience du rôle social et identitaire du français langue commune ». En d'autres mots, il s'agit d'utiliser le français pour raconter quelque chose de personnel, qui a un lien avec l'affectif. De ce fait, la langue a une autre utilité que celle liée au parcours scolaire. Cela permet à l'enfant de ne pas faire de blocage au niveau de l'apprentissage et de l'utilisation de sa nouvelle langue.

## **2. Le projet ÉLODiL**

### ***a. Naissance du projet ÉLODiL***

Le projet ÉLODiL, Éveil aux langages et ouverture à la diversité linguistique, s'inscrit dans la volonté de promouvoir et de diffuser l'Éveil aux langues au Québec dès 2002 puis en Colombie Britannique à partir de 2003.

En accord avec la *Politique d'intégration scolaire et d'éducation interculturelle du Ministère de l'Éducation du Québec* [1998], et en lien avec le *Programme de formation de l'École québécoise* [2001], il s'agit de favoriser chez les apprenants, qu'ils soient en milieu pluriethnique ou non, le « savoir-vivre ensemble dans une société francophone, démocratique et pluraliste » [MEQ, 1998 : 26] en faisant de la diversité linguistique une composante essentielle de l'éducation interculturelle et de l'éducation à la citoyenneté.

### ***b. Les objectifs d'ÉLODiL au Québec :***

- Développer des attitudes positives face à la diversité linguistique et culturelle.
- Permettre sur le plan de la structuration linguistique, le développement d'habiletés de réflexion sur la langue (capacités métalinguistiques).
- Faciliter, en milieu pluriethnique, la reconnaissance et la légitimation des langues d'origine des enfants immigrants allophones.
- Faciliter l'apprentissage du français et la prise de conscience du rôle social et identitaire du français langue commune.<sup>2</sup>

### ***c. Les activités ÉLODiL***

Plusieurs activités pour le préscolaire, le primaire et depuis peu, le secondaire ont été et sont toujours développées afin de diffuser l'Éveil aux langues. Ces activités, favorisant la co-construction des connaissances, permettent surtout de faire prendre conscience aux élèves de l'existence du plurilinguisme, en leur faisant constater qu'il existe de nombreuses langues qui sont parlées par leurs camarades, voisins de quartier etc. En milieu pluriethnique, il est important que l'enfant puisse valoriser, s'il le désire sa (ses) langue(s), ses origines et donc son identité.

---

<sup>2</sup> Voir ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ? : <http://www.elodil.com/qqc.html>

Toutes les activités ont pour principe de « proposer mais ne pas imposer » pour que les élèves allophones d'origine immigrante ne se sentent pas forcés à parler de leurs langues mais y parviennent de façon volontaire. Cela permet également de ne pas « coller une étiquette » à un enfant allophone en lui imposant une identité linguistique unique fondée sur sa langue d'origine et de valoriser une identité multiple et plurilingue.

Les activités ÉLODiL sont disponibles sur le site internet ÉLODiL.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Voir les activités ÉLODiL : <http://www.elodil.com/activites/activite.html>

### **3. Description de la structure**

Le groupe de recherche de Françoise Armand se compose de plusieurs personnes, ayant chacune des fonctions différentes. La plupart de ces personnes sont des étudiants de maîtrise (équivalent du master en France), des doctorants, des chargés de cours ou professeurs titulaires et enfin des stagiaires. De ce fait, la structure ne se compose jamais des mêmes personnes. Dans ce chapitre, je tâcherai de décrire la fonction des principales personnes avec qui j'ai travaillé pendant mon stage.

#### ***a. Personnes et fonctions dans la structure***

Lors de mon stage, j'ai surtout collaboré avec Marie-Paule Lory, doctorante et coordinatrice du projet ÉLODiL et Élodie Combes, doctorante qui s'est particulièrement investie pour la rénovation du site.

##### **i. La fonction de la coordinatrice de projet ÉLODiL**

Entrée en fonction au sein d'ÉLODiL à l'été 2006, Marie-Paule Lory a commencé l'implantation d'activités ÉLODiL dans deux classes de fin de cycle du primaire (5ème et 6ème années ce qui serait l'équivalent en France de CM2 et 6ème). Sa tâche consistait en la préparation du matériel pour les activités, la formation d'enseignants, des observations de classe plus parfois la prise en charge de la classe quand les enseignants étaient absents. Dans les classes les interventions étaient filmées. S'en est suivie l'étape d'analyse de données qui n'est par ailleurs pas encore terminée. Chaque vidéo et chaque son des activités a ensuite été étudié pour en extraire les séquences pertinentes puis il y a eu transcription de ces séquences (verbatim). En janvier 2011 va commencer le codage de ces verbatim et les notes de terrains seront étudiées. C'est cette recherche qui lui a permis d'avoir le statut de coordinatrice ÉLODiL. Des stagiaires étaient souvent engagées par Françoise Armand et elle leur présentait succinctement le système. C'est de cette façon qu'Élodie Combes est entrée dans l'équipe.

## **ii. Élodie Combes**

C'est en 2008 qu'Élodie Combes a rejoint le groupe ÉLODiL en tant que stagiaire de Master 2. Elle était chargée de la conception, la mise à l'essai et l'évaluation qualitative d'une « foire ÉLODiL » à l'école primaire, après deux ans d'éveil aux langues en milieu multiethnique à Montréal. Cette foire s'inscrit dans la troisième phase du projet ÉLODiL, c'est-à-dire lors d'une seconde implantation d'activités qui a duré deux années scolaires dans la même école (2006-2008). Son stage s'est effectué lors des derniers mois d'intervention dans cette école. Après la fin de son stage, Françoise Armand lui a proposé de réintégrer l'équipe pour faire un doctorat. C'est dans ce contexte qu'Élodie Combes a participé à la rénovation du site ÉLODiL en m'indiquant les besoins et les demandes du groupe de recherche, en me donnant son avis sur ce que je lui proposais et surtout en révisant le contenu des activités du primaire (avec le soutien de Marie-Paule Lory) et des rubriques comme « ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ? ».

## **iii. Quelques tâches de l'équipe ÉLODiL**

L'équipe, en plus du travail individuel de chacun, est chargée de montrer que le groupe est actif, de le faire connaître et de communiquer sur les activités, d'aller aux colloques (comme celui sur le bilinguisme qui a eu lieu du 30 Avril au 1<sup>er</sup> Mai 2010 à l'université d'Ottawa).

Actuellement, a commencé une nouvelle recherche menée par Françoise Armand, Marie-Paule Lory et Rita Sabounjian (orthopédagogue et étudiante à la deuxième année de maîtrise) en collaboration avec Cécile Rousseau du groupe de recherche nommé « Pluralité », sur l'intégration d'activités ÉLODiL dans des séquences d'activités théâtrales. Ces activités sont développées au secondaire, pour des élèves sous-scolarisés (au moins 3 ans de retard). La première année qui vient de s'écouler, a servi à adapter le guide d'activités en fonction du public et à développer des outils. La deuxième année sera consacrée à la focalisation sur la formation des enseignants à ce type d'approche très novatrice.



## **Partie 2**

### **Les travaux effectués lors du stage**

Pour ce stage, deux tâches m'ont été confiées, à savoir la refonte du site internet ÉLODiL et l'adaptation d'une activité « papier » sur les capacités métaphonologiques. Le site ne nécessitait pas de langage de programmation complexe, seuls du HTML et du JavaScript ont été utilisés. L'activité en revanche, demandait plus de travail tant au niveau pédagogique (pour l'adaptation) qu'au niveau technique. J'ai donc décidé d'orienter le sujet de ce mémoire sur cette dernière, son étude me paraissant plus conséquente à développer que celle du site. Cependant, un descriptif détaillé de ce qui a été réalisé pour ce site est développé ci-après.

## **1. La refonte du site ÉLODiL**

Un site internet, qui était disponible à l'adresse [www.elodil.com](http://www.elodil.com), existait depuis 2006. Puisque personne dans l'équipe ÉLODiL n'avait la formation nécessaire pour le mettre à jour ou effectuer des modifications, ce site ne répondait plus suffisamment aux besoins des utilisateurs. Ma tâche était donc de moderniser ce site et d'y inclure des mises à jour.

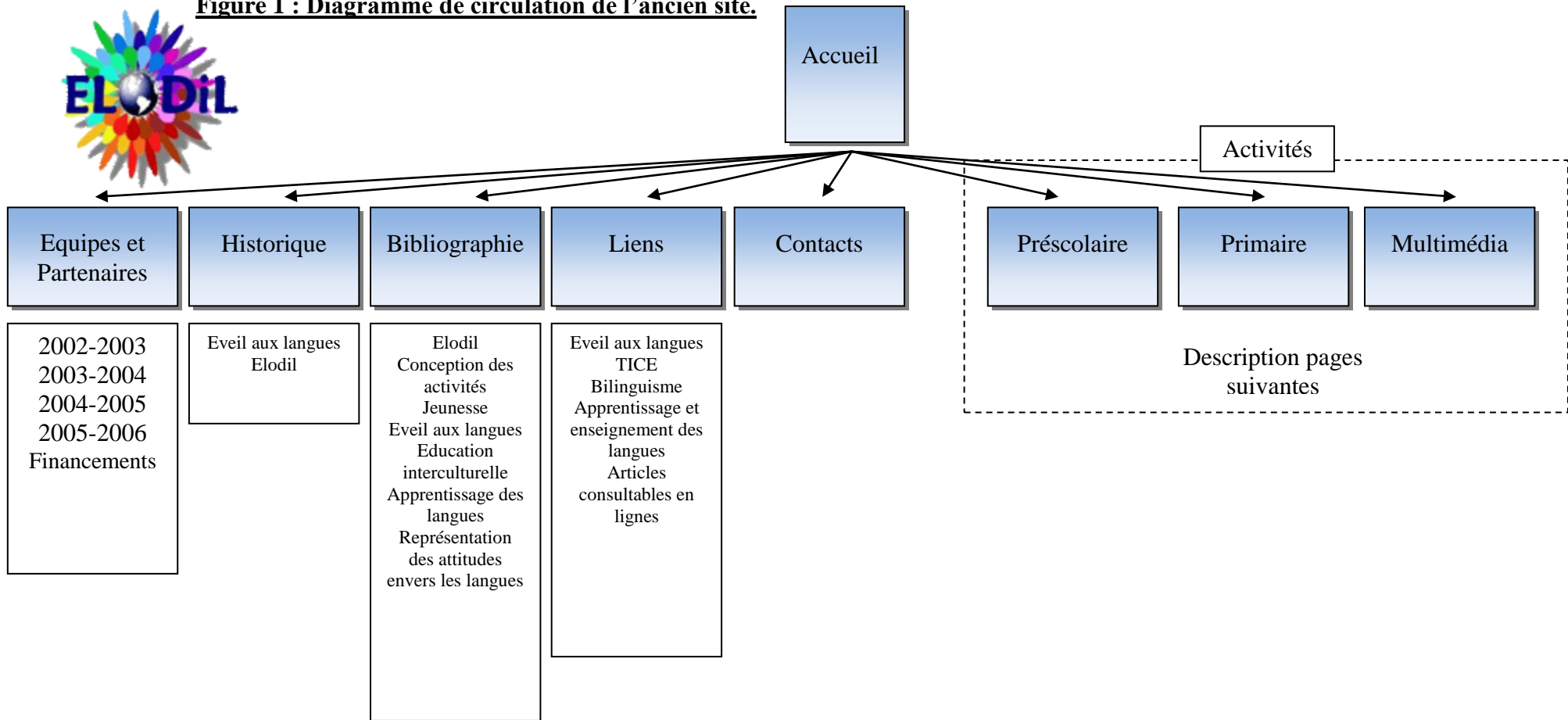
### ***a. Analyse de l'existant***

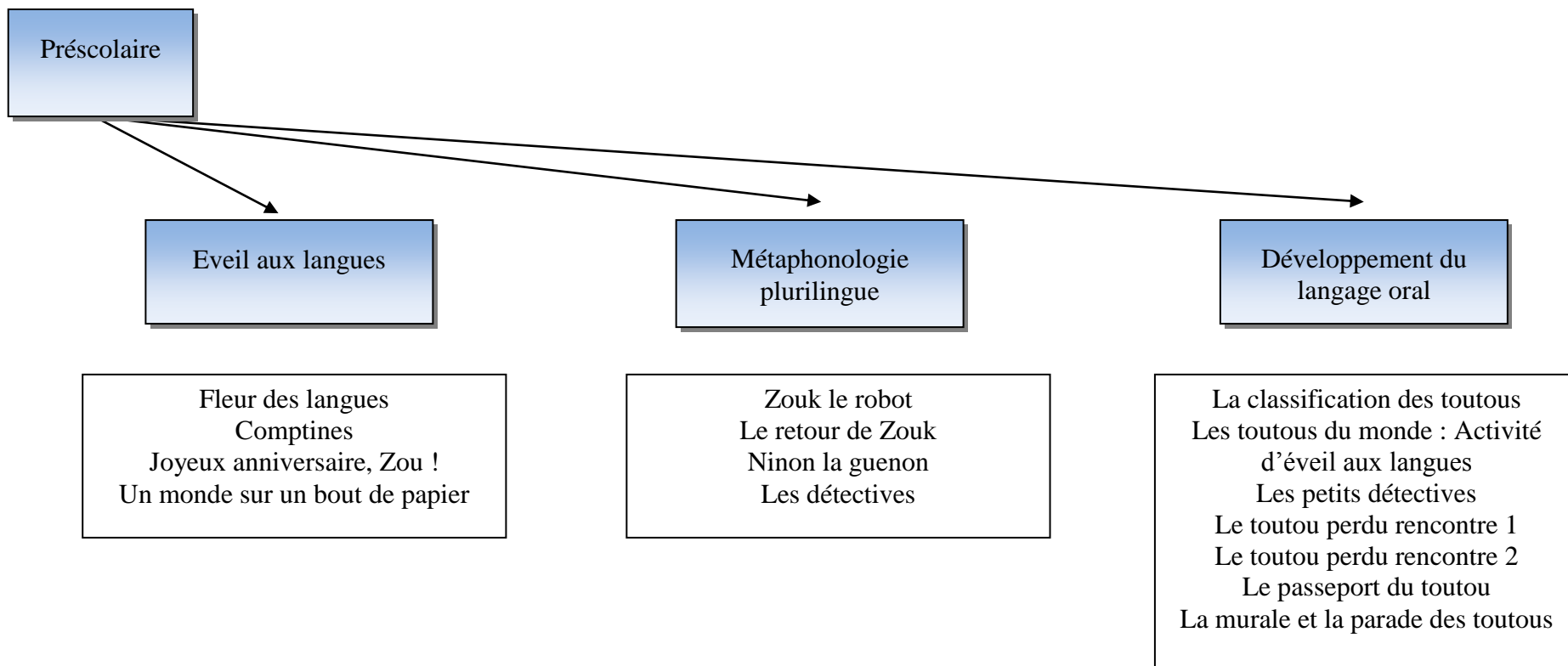
Une première réunion a eu lieu en tout début de stage pour déterminer les besoins. Ces besoins ont été définis par Françoise Armand et les autres membres de l'équipe ÉLODiL.

Pour pouvoir moderniser le site, j'ai commencé par faire un diagramme de circulation de l'existant pour décortiquer le contenu du site, et construire une organisation plus harmonieuse autour du contenu.

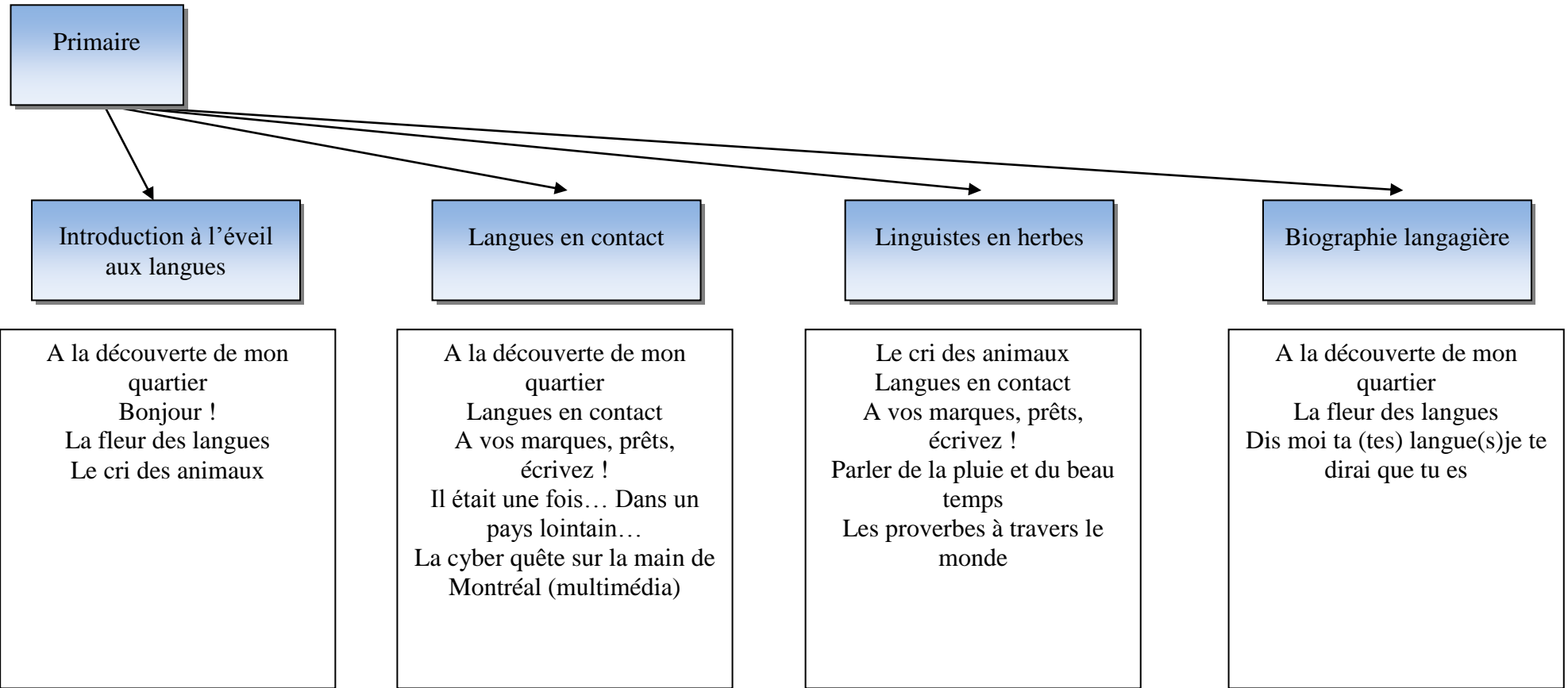


**Figure 1 : Diagramme de circulation de l'ancien site.**



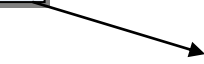


Les activités sont sous  
forme « papier » (pdf)



Les activités sont sous  
forme « papier » (pdf) sauf  
la cyber quête qui est une  
activité multimédia

Multimédia



Saganagalang  
(Diverses activités  
multimédia pour le primaire)

Nous sommes partis de ce diagramme pour voir les problèmes que posait l'ancien site. Nous avons constaté qu'il était difficile d'y naviguer, surtout si on voulait un renseignement précis, il pouvait être difficile de le trouver car les catégories n'étaient pas toujours en rapport avec le contenu. Les pages comportaient beaucoup trop d'informations et celles-ci n'étaient pas du tout mises en valeur. Certaines activités n'étaient pas à leur place, d'autres manquaient ou ne fonctionnaient plus correctement (activité multimédia), mais surtout il fallait une mise à jour du contenu qui datait de 2006 pour le plus récent.

### ***b. Une demande évolutive et une approche par prototypage***

L'objectif du nouveau site est de permettre aux visiteurs d'accéder plus facilement et plus rapidement au contenu voulu et en particulier aux activités. Ceci demandait beaucoup de modifications et une façon de naviguer sur le site bien différente de celle existante.

Le logo ÉLODiL devait être mis en valeur, c'est-à-dire plus centré et plus gros.

Le vocabulaire utilisé devait être revu et corrigé, notamment certains termes spécifiques.

Pour mieux comprendre ce qu'est ÉLODiL, une partie « ÉLODiL, qu'est-ce que c'est » a été envisagée. Celle-ci devait comporter des définitions sous forme de « cabane à outil » afin d'expliquer les termes utilisés dans le site et plus particulièrement dans le domaine de l'ouverture à l'éveil au langage et de l'ouverture à la diversité linguistique.

Il y avait également une volonté de toute l'équipe de montrer concrètement ce qu'était ÉLODiL au travers de divers témoignages et de photos de mise en place d'activités en classe afin de rendre vivant le site et de montrer les impacts que peut avoir l'éveil au langage et l'ouverture à la diversité linguistique.

De plus, un autre site internet consacré à la diversité linguistique, EDiLiC<sup>4</sup> (dont les objectifs sont de faciliter la diffusion de l'Éveil aux langues dans les systèmes éducatifs) a vu le jour depuis la mise en ligne du site ÉLODiL en 2006. On y retrouve certaines informations en commun. Pour éviter de surcharger le site en information et éviter une redondance entre les deux sites, l'équipe ÉLODiL a choisi de se focaliser sur les activités proposées, pour le préscolaire, le primaire, et de rajouter des activités pour le secondaire.

---

<sup>4</sup> Education et Diversité Linguistique et Culturelle, adresse Internet du site EDiLiC : [www.edilic.org](http://www.edilic.org)

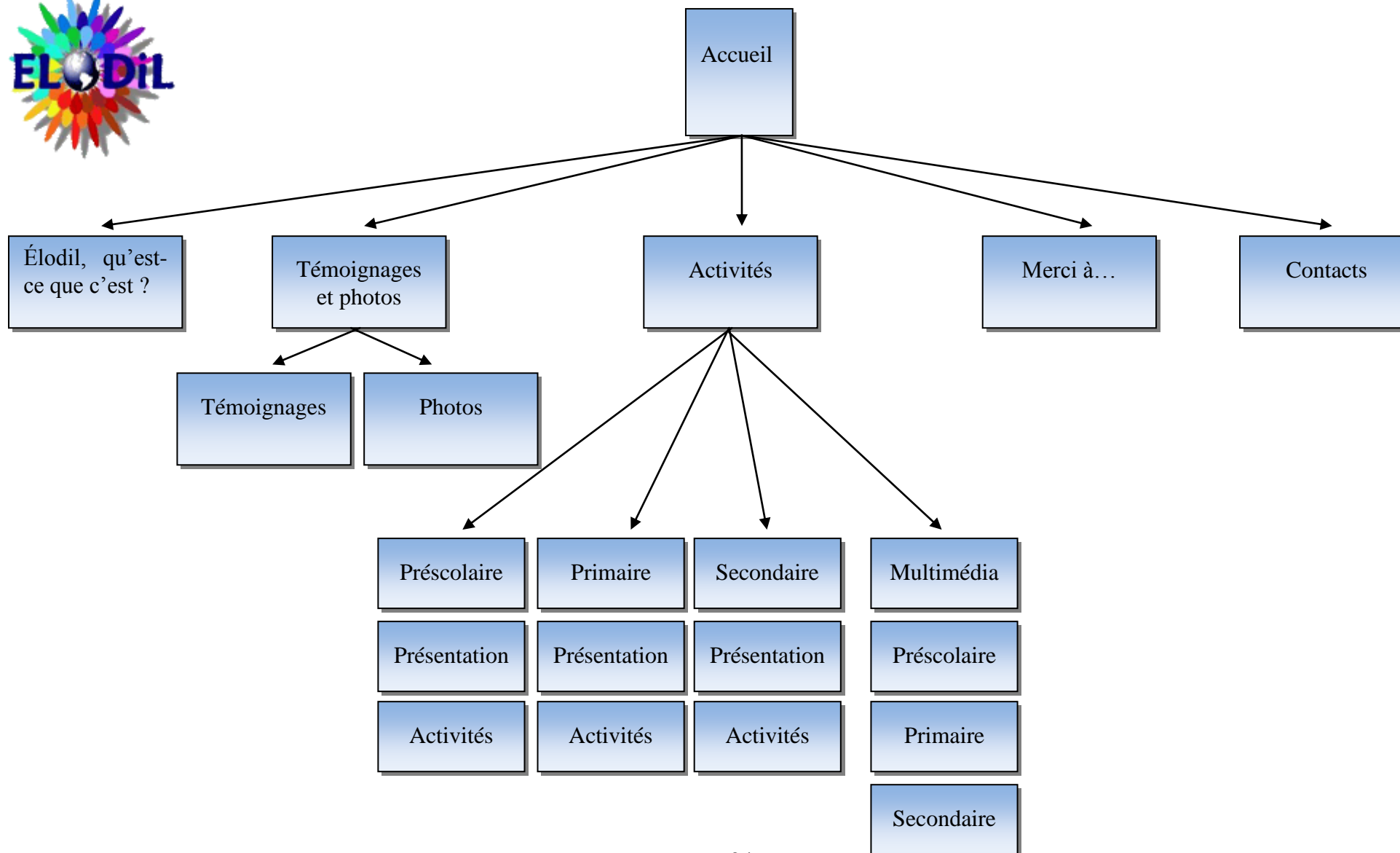
Suite aux constatations faites à partir du diagramme de circulation de l'ancien site, la demande initiale a évolué. C'est à ce moment là que j'ai pris conscience qu'il n'y avait pas une demande fixe mais qu'elle était évolutive. J'ai compris assez rapidement qu'on attendait de moi que je fasse des propositions afin de construire un site internet au fur et à mesure. Nous avons donc travaillé pas à pas en utilisant une démarche de prototypage, c'est-à-dire qu'en fonction de ce qui m'était demandé, je réalisais un ou plusieurs prototypes pour montrer concrètement ce que je pensais faire. Nous en discussions d'abord avec l'équipe ÉLODiL. En effet j'ai travaillé en collaboration avec Élodie Combes, chargée de définir le nouveau contenu du site. Les rencontres que nous avons régulièrement servaient surtout à prendre des décisions intermédiaires avant de proposer quelque chose de concret à Françoise Armand. Par exemple, pour la page d'accueil, nous avons réalisé sur format papier un « modèle » afin de présenter ce que nous pensions réaliser. Ensuite, nous faisons des propositions à Françoise Armand. C'est donc en effectuant des « aller/retours » que ce site internet a pu voir le jour.

### *c. Réorganisation du site et redéfinition des pages*

Une fois que les nouvelles rubriques que nous voulions intégrer ont été définies, j'ai pu établir un nouveau diagramme de circulation afin de définir une hiérarchie et commencer à coder.



**Figure 2 : Nouveau diagramme de circulation.**



Comme nous pouvons le voir dans ce nouveau diagramme, la hiérarchie du site a été simplifiée dans l'objectif de rendre la navigation plus intuitive. Toutes les activités sont regroupées puis classées par type (papier ou multimédia) et par niveau scolaire. Chaque rubrique est bien définie, facile à voir (toutes sur la page d'accueil) et facile d'accès.

Toutes ces rubriques sont accessibles à partir de la page d'accueil, dont « ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ? ». Cette partie, qui n'était pas présente dans l'ancien site est une partie primordiale dans cette nouvelle version car elle explique de façon claire et détaillée tout ce qu'un visiteur doit savoir afin d'utiliser au mieux les activités ÉLODiL et plus globalement le site internet.

La page « Merci à ... » regroupe plusieurs parties de l'ancien site notamment ce qui était défini comme « l'équipe » et les financements qui se trouvaient sur la page d'accueil. Le texte m'a été donné, je n'ai pas mis beaucoup de temps à développer cette page.

La partie « Témoignages et photos », entièrement nouvelle à été une des dernières pages à être réalisée car elle nécessitait des accords pour la publication. Les photos ont été minutieusement choisies et floutées pour certaines afin d'éviter tout problème de droit d'auteur.

Pour les pages des activités, leur avancement a été complexe. Voir « Les activités » ci-après.

#### ***d. Descriptif détaillé et choix de réalisation***

Une fois les demandes prises en compte, le diagramme de circulation réalisé et les objectifs de l'équipe pris en compte, j'ai décidé qu'au lieu de reprendre le code html du site existant et de le modifier, il valait mieux créer un nouveau site de toute pièce. Les différences d'agencement et de contenu étant assez importantes, repartir de zéro était un gain de temps. En effet, le code n'était pas commenté et il aurait nécessité beaucoup trop de modifications. Cela a permis de ne pas être influencée par l'existant et d'avoir plus de liberté dans ce que je pouvais proposer. Voici comment nous avons procédé en détail ainsi qu'un descriptif des pages que nous avons créées.

Nous sommes partis de la page d'accueil<sup>5</sup> car c'est celle que va voir en premier un visiteur, il fallait donc qu'elle donne envie de naviguer sur le site, qu'elle soit accrocheuse.

D'après la demande, il me paraissait important de réaliser une page d'accueil qui contiendrait toutes les informations nécessaires mais sans superflu. De plus, j'ai opté pour une page en un seul écran, permettant de voir en un seul coup d'œil tout ce que le site proposait.

Pour répondre à la volonté d'avoir un logo mis en valeur et beaucoup plus important que celui du site déjà en place, j'ai pensé à mettre les liens des différentes catégories du site dans des bulles qui permettraient de garder un aspect graphique cohérent avec le logo.

Nous avons réalisé un prototype « papier » avec Élodie Combes pour être sûr que cette nouvelle présentation graphique très différente de l'ancienne version de la page d'accueil convienne bien à Françoise Armand.

Le choix des couleurs a été minutieusement réfléchi. En effet, pour attirer le visiteur à explorer les différentes parties du site, j'ai choisi des couleurs primaires pour les bulles ainsi que le blanc pour la bulle principale des activités afin de mettre le logo encore plus en valeur. Ce blanc, que l'on retrouve au centre du logo, est la seule couleur que l'on ne retrouve pas dans la « fleur » du logo ce qui permet de trancher et de le faire ressortir. De plus, le blanc placé au milieu de la page agit comme un spot lumineux qui permet d'attirer le regard. Les couleurs des autres bulles ne sont pas choisies au hasard. Elles sont là encore en fonction du logo. La bulle « ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ? », est jaune. On retrouve cette couleur sur la « fleur » du logo à l'opposé de la position de la bulle. Il en est de même pour la bulle bleue et la bulle verte. La couleur qui restait sur le logo (rouge/rose) est utilisée pour la bulle « Plan du site », volontairement plus petite que les autres et décalée en bas à droite. Cela aura nécessité plusieurs prototypes de bulles avant de tomber d'accord sur la forme, les couleurs, la taille et leur place dans la page.

Sur cette page se trouvent également deux encadrés avec un court texte de présentation qui indique brièvement ce qu'est ÉLODiL et un autre texte qui présente les personnes ayant participé à l'élaboration du site afin d'avoir tout de suite un aperçu de ce qu'est le site sur lequel le visiteur se trouve.

---

<sup>5</sup> Visuel de la nouvelle page d'accueil et explications en annexe 1

Après la page d'accueil qui est la première visitée, la partie mise en avant est celle des activités<sup>6</sup>. C'est cette partie qui nous a demandé le plus d'ajustements et le plus « d'aller/retour » entre l'équipe ÉLODiL et moi, principalement pour l'agencement de la page et le choix définitif des couleurs.

Une des demandes pour la modernisation du site était un accès plus simple aux activités. Il fallait donc les mettre en avant par rapport au reste du contenu. C'est pour cela que sur la page d'accueil, le lien qui mène à cette page est plus imposant que le reste des rubriques du site et qu'il contient le logo du site. Les autres « bulles » s'articulent un peu comme les pétales d'une fleur, qui rappellerait la fleur des langues, une activité ÉLODiL.

La page principale des activités se compose d'un menu déroulant dynamique et de brèves explications sur comment procéder pour utiliser le site et les activités. Ce menu déroulant est dynamique grâce à du JavaScript ce qui permet d'avoir accès aux différentes catégories des activités sans les avoir affichées toutes en même temps ce qui allège la page visuellement. Là encore, cette nouveauté par rapport au site existant n'est pas le fruit du hasard mais une volonté de ma part d'apporter une dynamique qui a pour but de rendre le site attrayant.

Les activités multimédias sont elles aussi classées par niveau scolaire mais sous l'onglet « multimédia ».

Pour les activités « papiers » disponibles avec ou sans annexes, sons et vidéos, elles ne sont plus simplement proposées telles quelles aux visiteurs. Une présentation pour chaque niveau scolaire a été ajoutée. Elle donne une explication sur la façon d'utiliser ces activités. Une partie de cette explication était déjà existante, elle a été complétée et surtout des explications techniques<sup>7</sup> ont été ajoutées. Une liste récapitulative des activités est disponible pour chaque niveau scolaire. Cette dernière permet un accès rapide et direct aux documents PDF des activités. Le tableau descriptif des thèmes des activités, présent au préscolaire et au primaire apparaît également dans la partie présentation et permet de voir clairement les grands thèmes abordés.

---

<sup>6</sup> Page d'accueil des activités en annexe 2

<sup>7</sup> Explications techniques ajoutées au site : Comment accéder aux documents PDF et comment télécharger un fichier son ou vidéo.

La page «ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ?<sup>8</sup> » qui n'existait pas dans la version antérieure du site, est importante car elle permet d'en savoir plus sur l'Éveil aux langues, sur ÉLODiL et plus particulièrement sur les objectifs et les activités. On y trouve également des liens utiles comme le site de l'association EDILIC qui a pour mission de promouvoir l'Éveil aux langues, ainsi que plusieurs articles sur le plurilinguisme notamment. Nous avons eu l'idée de rendre le lien de la page d'accueil vers cette activité plus important que les autres pour inciter un visiteur à se rendre sur cette partie du site. En effet, après les activités, la bulle « ÉLODiL, qu'est-ce que c'est » est la plus imposante. De plus, sa couleur jaune vif attire le regard.

La partie « Témoignages et photos », également nouvelle sur le site, part d'une idée simple mais pourtant très importante : montrer en situation ce que peuvent apporter les activités ÉLODiL. Elle s'articule en deux parties comme son nom l'indique :

- Les témoignages
- Les photos

Le choix de voir soit les témoignages, soit les photos se fait grâce à deux « bulles » pour rappeler la présentation de la page principale. Au niveau des témoignages, nous avons une biographie langagière d'élèves de 6<sup>ème</sup> année (équivalent de la 6<sup>ème</sup> en France) à l'École Barclay de Montréal. Ces élèves ont suivi la situation d'apprentissage « Dis moi ta (tes) langue(s) et je te dirai qui tu es » du programme ÉLODiL et les travaux qu'ils ont effectués sont publiés sur le site. Les visiteurs peuvent ainsi mieux comprendre les impacts des activités et voir aussi comment les élèves (mais aussi des personnes de leur entourage) ont perçu l'Éveil aux langues.

Les photos quant à elles, représentent une palette plus large d'activités. On y retrouve notamment des illustrations des fleurs des langues sous différentes formes, des écritures et des comptes dans plusieurs langues etc., et des enfants « actifs » autour de ce qu'ils ont produit dans le cadre d'une activité. Là encore, le but est de mettre en valeur les activités et de faire découvrir aux personnes visitant le site ce que sont, de façon concrète, les activités proposées.

---

<sup>8</sup> Visuel de la page « ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ? » en annexe 3

La page « Merci à... », dont le contenu de base existait déjà sur le site précédemment en place, est un regroupement de plusieurs pages. On y retrouve simplement les personnes qui ont participé au projet ÉLODiL ainsi que les noms des organismes qui ont contribué au financement.

Enfin, le plan du site. Absent dans l'ancienne version, et comme tout plan de site, celui-ci permet une navigation simple dans les différentes pages. Comme il existait la volonté de la part de l'équipe ÉLODiL d'accéder plus facilement aux activités et de naviguer plus simplement sur le site, j'ai proposé un plan de site qui permettrait d'aller directement aux pages voulues. L'importance d'une navigation plus directe m'a orienté dans le choix faire du plan du site une catégorie à part entière (et d'avoir sa propre bulle).

### *e. Décisions et difficultés techniques*

Pour la création de ce site internet, des choix ont du être faits notamment au niveau matériel (plus précisément au niveau logiciels). J'ai créé le code « à la main », c'est-à-dire sans générateur de site. J'ai simplement utilisé l'éditeur de texte open source Notepad ++. Ce choix s'explique par la volonté d'avoir un code maîtrisé et plus facilement modifiable en cas de problème.

Pour les images nécessitant beaucoup de travail graphique, j'ai utilisé le logiciel Photoshop dont je possède une licence. Pour les images nécessitant moins de travail, j'ai utilisé le logiciel paint.net.

Une fois la structure du site définie, je me suis rendu compte que j'avais des problèmes de compatibilité avec Internet Explorer. J'ai fait part de mon manque de connaissance dans le domaine à Françoise Armand et elle a fait appel à une société qui conçoit des sites internet afin qu'ils puissent m'aider dans la correction de mon code. Je leur ai donc envoyé mes dossiers et nous avons pu travailler par téléphone à rendre le site compatible et respectueux des normes du W3C. Une fois que tout était en ordre, j'ai pu continuer à travailler sur le site sans rencontrer d'autres problèmes de compatibilité.

Nous avons passé beaucoup de temps pour les documents PDF des activités. Il fallait les réviser puis les ré-encoder. C'est à cette étape que nous nous sommes rendu compte que nous ne disposions pas des versions d'origine des activités pour le préscolaire (version Word). Il a fallu ré-encoder par la suite tous les PDF des activités du primaire et ainsi que d'autres présents dans le site pour les mettre à jour. Pour cela j'ai utilisé le logiciel Word pour ouvrir les activités et articles, modifier ceux qui en avaient encore

besoin (un travail de relecture avait été réalisé au préalable par Élodie Combes et Marie-Paule Lory) et les enregistrer en PDF.

Une difficulté importante que nous avons rencontrée lors de mon stage a été pour l'obtention des codes d'accès au serveur qui hébergeait le site. Il était très important de garder la même adresse internet car elle était diffusée dans des articles, des magazines et sur d'autres sites en rapport à l'Éveil aux langues. De plus, sans les codes d'accès, il était impossible de faire une redirection automatique sur l'ancien site ou d'indiquer de quelque façon que ce soit la nouvelle adresse. Nous avons essayé de joindre la personne en charge de la compagnie qui héberge le site mais le numéro de téléphone n'était plus attribué. De plus, personne ne répondait aux courriels qui étaient envoyés. Au final, après de très nombreuses recherches et de très nombreux messages électroniques et vocaux pour joindre une personne qui pourrait nous trouver ces codes, nous avons reçu un courriel le 20 juillet 2010 avec de nouveaux codes c'est-à-dire plus de deux mois après notre première tentative de contact. Toutefois, comme à cette date le site n'était pas encore terminé et donc pas prêt à mettre en ligne, nous n'avons pas pris de retard de ce côté-là.

Vers la fin de l'élaboration du site, le travail avec le reste de l'équipe s'est effectué un peu différemment. Françoise Armand étant absente pendant quelque temps, nous avons dû prendre des décisions importantes en collaboration toutes ensemble en vue de proposer une version du site la plus complète possible. Ces décisions ont été murement réfléchies et comme elles correspondaient bien aux besoins, tout a été adopté, il n'y a pas eu de révisions à faire.

### *f. Tests*

Les principaux tests effectués concernent la compatibilité du site avec les principaux navigateurs utilisés.

Pour toucher un public le plus large possible il fallait maximiser la compatibilité. J'ai donc tout au long de l'élaboration du site testé la compatibilité sur cinq navigateurs différents. Tout d'abord, le plus utilisé : Internet Explorer. J'ai construit le site pour qu'il soit correctement interprété à partir de la version 6. Ceci explique que les images sont principalement en format JPG alors qu'un format PNG aurait été plus approprié compte tenu de la forme des images principales (bulles de la page d'accueil et de la page Témoignages et photos). En effet, pour une image sphérique telle qu'une bulle, la gestion de la transparence aurait évité de devoir adapter le fond de l'image à la couleur du fond de

la page, mais le format PNG n'est pas correctement interprété par Internet Explorer 6. Le format GIF ne convenait pas non plus car même avec les bons paramètres de réglages, les images perdaient en qualité. D'autres tests ont été effectués avec les navigateurs Firefox, Google Chrome, Safari et Opéra.

Il a fallu également tester le site sur des écrans de différentes tailles. Les ordinateurs présents au bureau de l'université de Montréal ont suffi pour avoir un échantillon représentatif pour les tests.

Enfin, pour être sûre que les informations sur le site soient faciles à consulter et qu'un visiteur puisse naviguer aisément, il fallait que le site soit intuitif. J'ai donc demandé à plusieurs personnes de l'équipe, n'ayant pas participé à la conception du site, de le « tester » avant sa mise en ligne afin de collecter les premières impressions et de faire quelques modifications.



## **2. Création d'une activité instrumentée**

L'activité qui a été réalisée est inspirée principalement de l'activité papier « Ninon la guenon » créée par Geneviève Miville-Deschênes et Nancy Bouchard, enseignantes à la Commission scolaire de Montréal. Elle vise à développer les capacités métaphonologiques avec l'utilisation du plurilinguisme chez les jeunes enfants non-lecteurs au préscolaire. Cette activité est elle-même inspirée de « Méninge au cirque »<sup>9</sup>.

### **a. La demande**

#### **i. Description de la demande**

La demande concernant l'activité a été très simple. Le mot d'ordre était d'adapter une (ou plusieurs) activités métaphonologiques pour le préscolaire.

Le choix m'a été laissé d'adapter des activités métaphonologiques ou de créer de A à Z une activité. Les deux propositions étaient attirantes, mais ayant travaillé plusieurs années avec des enfants de 3 à 6 ans, j'ai été attirée par l'adaptation d'une activité qui serait conçue pour des enfants de cette tranche d'âge. De plus, le sujet de mon approfondissement BAFA<sup>10</sup> était sur le thème « histoire et contes », ce qui était un avantage pour bâtir le scénario de l'activité.

#### **ii. Définition des capacités métaphonologiques**

Les capacités métaphonologiques font référence à la capacité du sujet de prendre conscience et de manipuler intentionnellement les différentes unités (attaque-rime, syllabe, phonème) du système phonologique.

Elles sont développées chez l'enfant non lecteur et permettent de faciliter l'apprentissage de la lecture. Il est important de souligner le fait que « la sous-alphabétisation a pour effet de priver les gens d'opportunité, de restreindre leur potentiel, de les exclure de la vie politique et sociale » et que « savoir lire et écrire est directement lié au pouvoir de communiquer des idées et d'influencer autrui. » [Françoise Armand]

---

<sup>9</sup> SARRAZIN, C. *Les Aventures de Méninge : histoires et activités pour le développement des habiletés métalinguistiques*, Commission scolaire Beauport, Directeur des services éducatifs, 1995.

<sup>10</sup> Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur.

« En langue maternelle, de nombreux travaux montrent que ces capacités métaphonologiques précoces sont un très bon prédicteur des performances ultérieures en lecture de mots, en lecture de pseudo-mots, en compréhension, en écriture. »

[Gombert et Colé, 2000; Stahl et Murray, 1998.]

En d'autres termes pour qu'un individu puisse apprendre la lecture, aujourd'hui indispensable dans les pays développés, il est important de développer ses capacités métaphonologiques.

### **iii. Les apports du plurilinguisme en contexte**

Dans le cas des activités « Ninon la guenon » et « Les détectives », le plurilinguisme est une façon pour les élèves de rentrer en contact avec de nouvelles langues et cultures et avec la notion d'Éveil aux langues.

C'est aussi, d'après les résultats des recherches du groupe de Françoise Armand ainsi que d'autres recherches menées à l'université de Montréal, un moyen pour que les élèves allophones d'origine immigrante se sentent impliqués dans les activités et soient plus actifs au niveau de la participation.

#### ***b. La gestion du projet***

En préalable à la conception de l'activité, un cahier des charges à été réalisé avec un descriptif détaillé et un story-board<sup>11</sup> permettant de visualiser mes propositions. Les rubriques ci-après sont extraites du cahier des charges qui a été présenté. Elles ont ensuite été revues afin d'être complétées. Ce cahier des charges a été accepté lors de sa première présentation.

---

<sup>11</sup> Voir annexe 7 pour le story-board

## **i. Descriptif**

### Thème

Métaphonologie plurilingue

### Type de produit

Ce produit intègre des exercices visant à développer des capacités bien précises chez les jeunes enfants non lecteurs.

### Support

La situation d'apprentissage multimédia est disponible sur le site internet ÉLODiL à l'adresse suivante :

<http://www.elodil.com/activites/multimedia/mmprescolaire.html>

## **ii. Analyse des besoins**

### Analyse de l'existant

Il existe une « version papier » des activités sur le développement des capacités métaphonologiques sur lesquelles se fondent l'activité ludo-éducative réalisée. Ce sont les activités pour le préscolaire (équivalent au Québec de la maternelle) « Ninon la guenon » et « Les détectives »<sup>12</sup>.

Au niveau multimédia, des logiciels pour les tout petits, traitant des capacités métaphonologiques, existent mais sont plutôt rares. J'ai effectué un état de l'art pour voir s'il y avait des logiciels qui seraient équivalents à l'activité que je m'apprêtais à réaliser. J'ai donc testé plusieurs programmes, dont certains dataient des années 80. Ces tests m'ont permis de voir que très peu d'entre eux portaient sur le développement des capacités métaphonologique ou même sur les capacités phonologiques et qu'il y avait presque toujours un lien oral/écrit ce qui n'est pas notre priorité dans l'adaptation que je devais réaliser. Métapho est semble-t-il celui qui serait le plus proche. Métapho est un logiciel éducatif développé à l'Université de Montréal. Il s'adresse aux enfants de 4 à 8 ans. Il comprend une vingtaine d'activités visant à développer les capacités métaphonologiques des jeunes enfants. Ils sont invités à aider quatre personnages placés sur différentes planètes où chaque activité vise une habileté différente. La particularité de ce logiciel est qu'il utilise des « non-mots » c'est-à-dire des mots inventés de toute part et qui n'ont pas de sens. Toutes les consignes sont présentées à l'oral pour les apprenants non-lecteurs. Les

---

<sup>12</sup> Voir les activités Ninon la guenon et les Détectives en annexe 4a et 4b.

capacités métaphonologiques sont développées dans ce logiciel grâce à la stimulation de la conscience phonologique par des jeux sur les sons tels que des jeux de rimes où l'enfant va manipuler des parties de mots (identification, soustraction ou inversion de syllabe).

Un autre logiciel ressemblant : Phonoquiz. C'est un logiciel dont les activités proposent une difficulté croissante. Il ne possède que quelques activités réalisables pour de très jeunes enfants. Ici aussi, l'utilisation de « non-mots » est privilégiée. Il s'adresse autant à une clientèle d'adaptation scolaire qu'à celle du préscolaire ou du premier cycle du primaire (environ de 4 à 8 ans, mais la difficulté des activités laisse à penser qu'il est plutôt réservé au primaire).

### **iii. Valeur ajoutée du produit final**

Le projet vise à intégrer du multimédia pour le développement des capacités métaphonologiques chez l'apprenant. Cela permet d'aborder autrement les notions de métaphonologie ainsi que le plurilinguisme. Un avantage de l'activité multimédia par rapport à la version papier est qu'il ne requiert pas l'animation d'une tierce personne (enseignant par exemple) car celle-ci est faite par Ninon, la mascotte de l'activité. Cette intégration de multimédia a nécessité plusieurs adaptations qui sont recensées plus loin dans la partie « Adaptations/enrichissements nécessaires pour la médiatisation des activités ».

### **iv. Public cible**

Le public visé est les enfants du préscolaire (entre 4 et 6 ans) dont la langue de scolarisation est le français. C'est à cet âge là que la conscience phonologique émerge chez un enfant pour atteindre son développement maximum vers 6-7 ans. Á Montréal, en septembre 2008, le nombre d'enfant scolarisé dans des écoles francophones, dont la langue maternelle est autre que le français, était de 39,5%. L'ouverture à la diversité linguistique a donc son importance.

## v. Objectifs

### Objectifs généraux

Les deux activités « Ninon la guenon » et « les détectives » ont pour buts :

- De favoriser le développement de ses habiletés métaphonologiques par des tâches de discrimination auditive liées à l'identification de plusieurs langues.
- De segmenter la syllabe initiale en diverses langues.
- De faire le lien entre l'oral et l'écrit avec la fleur des langues (voir les activités du site ELODiL).
- De procéder à la segmentation de syllabe.
- D'ouvrir à de nouvelles langues et cultures avec la découverte de l'arabe, du roumain, du tagalog (langue des Philippines) et l'inuktitut (langue des Inuits).

Pour le module multimédia, en plus des objectifs des activités « papier » cités ci-dessus, les principaux objectifs sont de viser une autonomie de l'apprenant. En effet cette situation d'apprentissage est conçue pour permettre, dans la mesure du possible, que les apprenants réalisent les différentes activités seuls, et ce malgré leur incapacité à lire. L'oral est donc privilégié dans cette situation d'apprentissage, les consignes sont toutes données à l'oral, le peu d'écrit qu'il y a n'est pas censé gêner l'apprenant car d'autres indications (couleurs, emplacement du bouton etc.) lui permettent de localiser l'endroit où il doit cliquer. De plus, des exemples lui sont donnés pour qu'il comprenne bien les consignes sans qu'une tierce personne physique ne soit obligée de les lui expliquer. Dans la « version papier » un enseignant doit obligatoirement animer l'activité. Il est important que les règles formulées dans les consignes soient claires pour éviter toute confusion. De plus, j'ai pu bénéficier de conseils en orthopédagogie pour l'élaboration des phrases de consignes afin que les mots prononcés soient adaptés à l'âge des apprenants pour que la présence d'un adulte soit la moins nécessaire possible.

L'apprenant est actif. Lors de l'animation de l'activité par un enseignant, ils sont en groupes et un apprenant peu actif ne participerait pas forcément. Ces enfants peu actifs sont souvent appelés des « petits parleurs ». Ils ont besoin de plus de sollicitation que les autres et peuvent pour certains avoir des comportements mutiques. Dans le cas de l'activité

multimédia, pour pouvoir avancer l'apprenant doit être actif. Il y a donc plus de chance que les objectifs soient atteints par tous. Les « décrocheurs » peuvent également trouver un attrait particulier à l'activité grâce au multimédia qu'ils ne trouveraient pas en classe.

Les jeux multimédias aident à développer de nouvelles aptitudes et de nouveaux comportements (comme des savoir-faire et des savoir-être, voir plus loin).

### Objectifs des activités en détail

L'activité 1 est une activité d'appariement qui permet une sensibilisation aux langues. Cette activité d'appariement est un peu particulière car il ne s'agit pas de regrouper deux choses identiques mais du son et une image (contenant du texte mais qui ne sera pas lu par le public visé).

Le but n'est pas que l'apprenant trouve du premier coup, mais qu'il puisse entendre différentes langues qui seront utilisées plus tard dans les activités 2 et 3. L'apprenant peut aussi prendre conscience que les langues qu'il entend sont les mêmes ou qu'elles ressemblent à celles de sa famille ou de ses camarades.

L'activité 2 demande à l'apprenant de retrouver le nom d'un animal (prononcé soit en roumain, en tagalog ou en arabe) grâce au nombre de syllabes que contiennent les mots. Cette activité permet de s'assurer que les élèves ont bien compris le mécanisme de segmentation des syllabes.

L'activité 3 insiste sur la syllabe initiale des mots en langues étrangères (tâche syllabique plurilingue). Les objectifs de cette activité sont pratiquement les mêmes que pour l'activité 2 mais en se focalisant sur la syllabe initiale. Il est très important ici que l'apprenant soit très attentif d'une part à la consigne qui est assez longue mais aussi au nom de l'animal qu'il entend.

L'activité 4 est un peu différente des autres car elle utilise l'inuktitut, la langue des Inuits. Il s'agit d'une activité sur la reconnaissance syllabique. L'objectif ici est encore de faire prendre conscience à l'apprenant qu'il existe plusieurs parties dans les mots et qu'il arrive à les compter.

Il existe en plus des activités deux « écrans » supplémentaires : La fleur des langues qui permettra aux apprenants de visualiser les langues qu'il a découvertes dans la situation d'apprentissage. Nous retrouverons aussi un chapiteau, le même que celui de l'affiche des cirques que Ninon a présenté au début de l'activité 1 avec les animaux. L'enfant pourra alors jouer avec eux. Le cri des animaux se fera entendre au clic sur l'image de l'animal.

#### **vi. Bénéfices attendus**

##### Pour les apprenants

Pouvoir à la maison, en classe ou dans tout autre lieu possédant un accès internet, retrouver une activité vue en classe, ou découvrir une nouvelle activité. En effet, cette activité multimédia peut être effectuée en complément ou comme préalable à d'autres activités en classe ou encore simplement comme jeu d'éveil aux langues pour les tout petits.

Ils peuvent en s'amusant développer leurs capacités métaphonologiques qui ont pour objectif d'aider à décoder les mots et à faciliter par la suite l'apprentissage de la lecture.

L'utilisation de l'ordinateur rend la valeur de la tâche significative. En effet, la dimension interactive donne un intérêt supplémentaire à la version numérique par rapport à la version papier pure.

Seuls ou à deux pour faire l'activité, les apprenants peuvent être plus actifs qu'en grand groupe. Ils retiendront plus de choses et développeront plus de capacités. On notera tout de même que si les apprenants sont deux devant leurs écrans, ce qui peut arriver si les activités multimédia sont réalisées en classe et qu'il n'y a pas un poste par élève, l'activité n'étant pas multi-joueurs, une situation de coopération peut être créée (et non de concurrence). Dans le cas précis de cette activité, il y a une relation 1/1 homme machine.

L'activité ludo-éducative doit donner envie de jouer afin que les différentes tâches ne soient pas accomplies mécaniquement ce qui pourrait nuire aux objectifs. Plus l'activité sera ludique, plus elle touchera les jeunes enfants.

Un dernier bénéfice attendu serait que l'apprenant acquière de l'autonomie dans son travail. Tout est fait pour minimiser le recours à un adulte, mais rien ne le force non plus à réaliser l'activité entièrement seul.

### Pour les enseignants

Proposer une activité multimédia comme complément à une activité en présentiel. En général, l'outil informatique motive le jeune apprenant. La situation d'apprentissage étant réalisée dans le but d'être utilisée de façon autonome, elle permettra à un enseignant de ne pas être systématiquement avec l'enfant.

#### **vii. Contraintes et conditions**

##### Contraintes

L'activité peut se faire en une ou plusieurs fois, il n'y a pas de période déterminée pour la réalisation.

Il n'y a pas de contrainte de rythme imposée. L'apprenant n'est pas chronométré dans les activités, le but étant vraiment de se focaliser sur l'apprentissage et non sur l'évaluation des savoirs. De plus, l'activité n'a pas été conçue pour éviter l'erreur. Si l'apprenant se trompe dans sa réponse, la plupart du temps il réentend la phrase, le mot ou partie de mot sur lequel/laquelle il doit se focaliser. Cela lui permet de mieux se familiariser avec l'aspect étudié. Une progression pas à pas est privilégiée, au rythme de l'apprenant plutôt que de le forcer à trouver la bonne réponse en un temps restreint.

Des plages de travail peuvent être fixées, si besoin, mais pas pour déterminer le temps que l'apprenant doit mettre pour faire telle ou telle tâche.

L'activité peut être réalisée à l'école, à la maison ou dans tout autre lieu disposant d'un ordinateur ou tout autre appareil permettant un accès au site internet ÉLODiL où se trouve l'activité. Cependant, il se peut que l'apprenant utilise « plus librement » l'activité à la maison qu'à l'école. Le cadre n'étant pas le même, il se peut qu'il soit plus dissipé chez lui.

L'activité peut se dérouler entièrement à distance mais elle peut aussi être intégrée dans une formation en présentiel avec l'activité « Ninon la guenon », « les détectives » et/ou toute autre activité métaphonologique de niveau identique.



### Conditions de réussite

L'idéal serait que l'apprenant soit calme et posé lors de la réalisation de l'activité pour qu'il puisse être concentré et développer ou consolider des compétences dans de bonnes conditions. La présence d'un adulte est préférable pour une aide supplémentaire à celle donnée dans l'activité bien que tout ait été fait pour que l'apprenant travaille en autonomie.

Le fait que cette situation d'apprentissage se présente sous la forme d'un jeu fait oublier la notion de travail en tant que telle et peut permettre à l'apprenant une meilleure réussite.

### **viii. Cadre pédagogique du produit**

#### Modalités de formation

Dans le cadre où un apprenant utiliserait l'activité multimédia en autonomie totale (sans aide d'une tierce personne), en complément d'activités en présentiel et en dehors de la salle de classe, on parlerait alors de formation hybride.

*« Un dispositif de formation hybride se caractérise par la présence dans un dispositif de formation de dimensions innovantes liées à la mise à distance. Le dispositif hybride parce qu'il suppose l'utilisation d'un environnement technopédagogique, repose sur des formes complexes de médiatisation et de médiation. » [Charlier, Deschryver, & Peraya, 2006]*

### **ix. Scénario pédagogique**

L'idée est que le produit est une adaptation de deux activités déjà existantes avec ajout de l'aspect multimédia. Il est conçu pour permettre le développement des capacités métaphonologiques chez les jeunes enfants qui n'ont pas encore appris la lecture. Le rôle de l'apprenant est de réaliser les quatre activités proposées (que ce soit dans l'ordre proposé ou dans un ordre aléatoire, en une ou plusieurs fois etc.), le but étant vraiment un investissement de sa part dans les différentes activités pour permettre l'appropriation des connaissances proposées. Plusieurs approches sont utilisées pour y parvenir. Ainsi pour développer les capacités métaphonologiques chez l'apprenant, on utilisera la sensibilisation aux différentes langues proposées dans les différentes activités (par discrimination auditive), la reconnaissance de la segmentation des mots et la focalisation sur la syllabe initiale. Un lien entre l'oral et l'écrit est également utilisé dans la fleur des langues.

Dans cette activité, des compétences transversales peuvent être également développées par un apprenant. Il est possible de les classer en deux catégories :

Les savoir-faire :

- Faire des choix
  - Entre les diverses propositions dans le but de trouver la bonne solution
- Se questionner
  - Qu'est ce que, dans ce que j'ai entendu peut me donner des indices pour trouver la langue que j'entends ?
- Comprendre, raisonner
  - Comprendre et appliquer les consignes (compréhension orale)
  - Mettre les informations en relation : J'entends quelque chose dans une langue que je ne connais pas mais qui ressemble à ce que je connais dans la langue ou celle de ma famille/mes amis etc.

Les savoir-être :

- Comportement
  - Se concentrer : Comportement indispensable pour la bonne réussite de cette activité
  - S'investir : Idem que pour la concentration.
  - Prendre confiance en soi : La situation d'apprentissage est réalisée pour éviter toute situation de mise en échec.
  - Ecouter : Être attentif aux consignes pour comprendre ce qui est demandé.
- Autonomie
  - Travail personnel
  - Apprendre à demander de l'aide :
    - Avec Ninon, en cliquant sur le personnage pour que la consigne soit répétée.
    - En appelant un adulte si l'apprenant est bloqué.

## x. Choix ergonomiques et graphiques

Pour que l'activité soit agréable à regarder sur tout type de moniteur, la taille des écrans a été définie pour ne pas gêner un utilisateur qui utiliserait un moniteur 10 pouces. Il me semblait préférable d'avoir de l'espace inutilisé sur un grand moniteur plutôt que de n'avoir qu'une partie de l'écran visible et de devoir naviguer avec les ascenseurs à chaque fois.

Les couleurs choisies en fond d'écran sont sobres et celles des objets qui doivent attirer la focalisation de l'apprenant sont plus vives. La mascotte, Ninon est, quant à elle, visible en entier lorsqu'elle parle et il y a seulement sa tête dans les moments où l'attention de l'enfant doit se porter sur le reste de l'écran.

J'ai choisi de représenter des éléments familiers et significatifs pour l'enfant (animaux, cirques etc.) et même si certaines images figuraient déjà dans les annexes des activités, celles qui ont été créées ont été mûrement réfléchies. Par exemple, l'image représentant Ninon, qui est le personnage virtuel en charge d'animer l'activité, a été beaucoup travaillée. J'ai voulu lui faire un « visage » tout en rondeur pour lui donner un côté doux et sympathique. Elle porte un nœud dans les cheveux, un collier et elle a de long cils qui la rendent encore plus féminine. Ce côté féminin n'est pas simplement un choix fait au hasard, mais des études ont montré que dans les histoires destinées aux jeunes enfants, il n'y avait pas la même parité entre les héros masculins et les héroïnes<sup>13</sup>. Aussi, dans notre cas, c'est-à-dire avec un personnage animal, le côté féminin est dix fois moins présent que le côté masculin. La même étude nous montre aussi qu'un personnage féminin aura tendance à être plus passif qu'un personnage masculin dans une histoire, et que généralement leurs rôles sont stéréotypés. J'ai voulu dans l'activité métaphonologique déroger à cette « règle » qui suit les mœurs de la société en montrant un personnage qui donne des consignes, qui explique des choses, qui guide l'apprenant, qui lui redonne confiance s'il est perdu et qui n'est pas masculin. Ninon doit « faciliter la personnalisation de l'apprentissage et l'implication des apprenants, en créant une certaine familiarité avec l'utilisateur. »<sup>14</sup> L'apprenant n'est pas seul devant son ordinateur mais il est accompagné de Ninon qui lui répétera la consigne s'il se sent perdu. Elle sert aussi de fil rouge, car elle est présente dans toutes les activités et elles sont fondées sur le voyage qu'elle a fait. De ce fait, l'apprenant, en passant de l'une à une autre, retrouve quelque chose qu'il connaît.

---

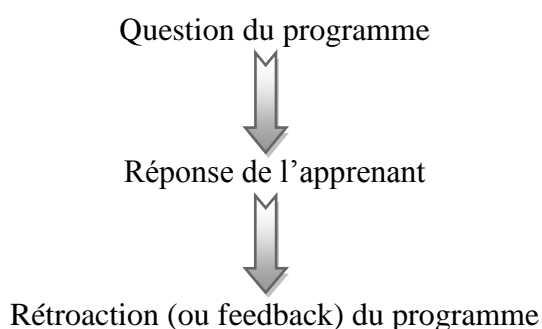
<sup>13</sup> <http://www.lab-elle.org/label/arguments>

<sup>14</sup> « M » comme « Mascotte », Slola-Blog, disponible à cette adresse : <http://tiny.cc/ipu0e>

C'est elle également qui rappelle le côté ludique de la formation. Néanmoins, elle reste une aide mais ne perturbe pas l'apprenant dans sa tâche. Pendant une activité, seul son visage est visible afin qu'elle prenne moins de place à l'écran et qu'elle ne déstabilise pas l'enfant en attirant trop son attention. Elle est un support de communication car c'est elle qui va donner les consignes, et plus largement animer l'activité comme un enseignant pourrait le faire.

#### **xi. Rétroactions**

Tout au long de l'activité, nous avons le schéma suivant :



Dans l'activité métaphonologique proposée, la rétroaction est générique. Si l'apprenant ne clique pas sur la bonne réponse, le programme enverra toujours la même réponse c'est-à-dire un commentaire oral explicatif (exemple : « ce n'est pas le bon animal »). Idem pour une bonne réponse. Le nombre de réponse étant limité pour chaque exercice, la rétroaction ne nécessitait pas d'aller plus loin. Les réponses antérieures n'ont également pas d'incidence sur la suite, elles n'ont donc pas à être prises en compte pour la rétroaction. De plus, l'âge des apprenants pour lequel l'activité est adaptée oblige à avoir un feedback simple et immédiat, une rétroaction différée ne leur permettrait pas de comprendre leurs erreurs et n'aurait de ce fait aucun intérêt.

#### **xii. Ressources**

##### Humaines

Une personne à plein temps est nécessaire pour l'adaptation de l'activité avec intégration du multimédia (réalisé par mes soins). Création d'un cahier des charges avec un story-board, création des images et enregistrement des sons, puis codage. Une fois le story-board créé par mes soins et approuvé par Françoise Armand, j'ai réalisé l'activité entièrement seule (à l'exception de l'enregistrement des voix), jusqu'aux phases de test (une fois l'activité terminée) où j'ai demandé à des personnes de l'équipe ÉLODiL de faire

les différentes activités proposées et de me dire s'il y avait des choses qu'elles ne comprenaient pas ou s'il restait des problèmes au niveau technique.

### Matérielles

Un ordinateur et le logiciel Toolbook. Le choix de ce logiciel s'explique par le fait que c'est celui parmi ceux que je maîtrisais le plus qui semblait être le plus approprié en fonction de la demande.

### **xiii. Méthodologie d'évaluation du produit**

Malheureusement, le produit n'a pas pu être testé par un public adapté avant sa mise en ligne. Il a cependant été manipulé par plusieurs personnes adultes afin de détecter d'éventuels problèmes. Il a fallu aussi s'assurer que tout était cohérent. Une phase de test avec deux enfants du préscolaire a été envisagée, mais elle n'a pas pu se faire. Il était question de les faire « jouer » avec Ninon et de se focaliser sur plusieurs points. Ces points sont :

- L'attitude devant le jeu : Sont-ils calmes, attentifs, arrivent-ils à rester concentrés pendant toute l'activité (temps estimé pour la totalité : environ 20-25 minutes) ?
- Arrivent-ils à comprendre les consignes, à choisir une réponse de façon raisonnée et non au hasard ?

Le but étant ici d'observer l'enfant et de voir s'il clique aléatoirement sur les boutons sans réfléchir ou s'il prend le temps de la réflexion. Ce genre de test serait intéressant surtout s'il était effectué dans plusieurs situations (comme par exemple à l'école et à la maison) pour déterminer le lieu le plus propice au bon déroulement de la situation d'apprentissage.

- Le but de l'activité (les objectifs pédagogiques visés) est-il atteint ?

Pour ce dernier point, il m'aurait été difficile d'en juger n'ayant pas les compétences nécessaires dans le domaine de la métaphonologie et dans l'apprentissage de l'écriture en général. Un enseignant serait plus à même de réaliser cette évaluation.

### *c. Descriptif de l'activité multimédia*

Pour la création de cette activité multimédia (qui en regroupe quatre plus petites), il a fallu en premier lieu réaliser un cahier des charges mais surtout un story-board très détaillé (qui peut être consulté en annexe 5 pour mieux visualiser les activités) afin de faire des propositions au commanditaire. Une réunion a suivi l'élaboration du story-board pendant laquelle il a été accepté. Il s'en est suivi la création des images. Certaines étaient existantes comme les images des animaux qui figuraient dans les annexes des activités sous leur format papier. D'autres comme celles représentant Ninon ont du être entièrement créées.

Comme toutes les consignes devaient être à l'oral pour limiter au maximum l'utilisation de l'écrit, il a fallu trouver une personne qui accepte d'enregistrer sa voix. Cette personne devait être une femme pour coller avec celle de Ninon. C'est Rita Sabounjian qui a bien voulu se prêter à la tâche. Les premiers sons ont été enregistrés avant tout codage de l'activité. Une fois le codage terminé, deux petites choses avaient changé<sup>15</sup> et il a fallu réenregistrer quelques phrases.

À l'entrée du livre, Ninon la guenon est dans un cirque. Elle explique qui elle est et qu'elle revient de voyage où elle a vu des cirques dans différents pays. Elle informe l'apprenant qu'il peut jouer avec elle en faisant avec elle, tout son voyage ou juste une partie. Ces explications sont agrémentées d'une musique de cirque (disponible sur la compilation de Ninon la guenon)<sup>16</sup>. Les boutons ne sont pas cliquables pendant la diffusion de la consigne générale, ce qui permet à l'apprenant de rester focalisé et de ne pas cliquer avant la fin de celle-ci au risque de rater des informations utiles. Il en est d'ailleurs de même dans certaines activités où la consigne doit être écoutée en entier pour éviter les problèmes de compréhension. Une fois cette consigne passée, l'apprenant a donc le choix entre plusieurs boutons. Soit il veut faire l'activité en entier et il clique sur le bouton « Allons-y », soit il ne veut faire qu'une partie du voyage et il va cliquer sur le bouton de l'activité qu'il aura choisie. Pour être sûr qu'il clique bien sur le bon bouton, deux « astuces » ont été utilisées.

---

<sup>15</sup> Voir difficultés et solutions

<sup>16</sup> Compilation Ninon la guenon disponible à cette adresse : <http://www.elodil.com/activites/prescolaire/prescolaire.html#T2>

- Dans la consigne d'introduction, Ninon indique à l'apprenant où se trouvent les différents boutons (« Allons-y » en dessous d'elle et les activités « une à une » en dessous de sa valise).
- Il est également indiqué que si l'apprenant ne sait plus ce qu'il faut faire, il peut cliquer sur l'image de Ninon, présente tout au long des activités pour que la consigne lui soit répétée. A la fin de chaque activité, il lui est proposé de continuer ou de revenir à l'écran de choix du début.

L'activité 1 est une activité où l'apprenant doit retrouver dans quelle langue parlent les différents directeurs des cirques que Ninon a rencontrés dans son voyage. L'apprenant va entendre une phrase en français (dans la consigne). De ce fait, il est conscient du sens des phrases qu'il va écouter. Il entendra successivement la même phrase prononcée en roumain, en tagalog (la langue des Philippines) et en arabe. Il devra essayer de deviner la langue entendue parmi les propositions qui lui sont faites. Il doit cliquer sur l'image qui représente la bonne langue. Afin d'aider l'apprenant non-lecteur, un système de couleur le guide. En effet, les images des différentes langues sont de couleurs différentes. Il est clairement indiqué et répété dans la consigne la couleur qui représente chaque langue. Si l'apprenant se trompe, il réentend la phrase dans la langue concernée et il peut réessayer. Après avoir eu les trois bonnes réponses, l'apprenant, s'il le désire, peut passer à la deuxième activité.

Cette deuxième activité amène l'apprenant à compter les syllabes qu'il entend. Le mot syllabe est remplacé par « parties » pour une meilleure compréhension. Il lui est présenté l'image d'un chameau coupé en deux parties. Ninon explique qu'en arabe le chameau se dit « gamal » et qu'on entend deux parties dans le mot. Les séparations des syllabes des noms des animaux seront prononcées avec plus ou moins d'insistance pour aider l'apprenant (une prononciation « normale » et une prononciation plus lente avec les syllabes accentuées). Il aura le choix pour chaque mot entendu entre deux images découpées avec un nombre de parties différentes, ce nombre étant égal au nombre de syllabes contenues dans le nom de l'animal dans les langues qui nous intéressent. L'apprenant devra cliquer sur l'image correspondant au bon animal. S'il se trompe, il réentend le nom de l'animal. Il découvre le sens du mot une fois qu'il a trouvé la bonne réponse et on lui répète ensuite le nom de l'animal en lui indiquant la langue dans laquelle il a été prononcé. Là aussi, à la fin de l'activité, il lui est proposé de passer à l'activité suivante ou de retourner au début pour choisir une autre activité.

L'activité 3 repose sur la segmentation de la syllabe initiale. L'apprenant entend le nom d'un animal dont il ne voit qu'une partie, l'autre étant cachée derrière le rideau du cirque (la tête de l'animal est non visible). Il doit cliquer sur des haut-parleurs pour entendre les différentes parties du nom de l'animal. Il doit ensuite les comparer à ce qu'il a entendu pour trouver la bonne. Une fois qu'il a identifié celle du début, il doit prendre la note de musique correspondante et la placer dans le chapeau du magicien. Un widget d'appariement a été utilisé dans cette activité. En effet, l'apprenant doit déposer une note de musique dans le chapeau du magicien pour savoir s'il a trouvé la bonne réponse. Dans cette activité, la difficulté est croissante. Le nom du dernier animal qui est proposé se compose de trois syllabes alors que les deux premiers n'en ont que deux. On s'assure ainsi que l'apprenant a bien compris ce qu'il faut faire avant de compliquer la tâche. Il lui est toujours demandé ensuite s'il veut continuer ou retourner au début.

L'activité 4, à la différence des trois premières, ne concerne pas le tagalog, le roumain ou l'arabe mais l'inuktitut, la langue des Inuits. En réalité, la langue utilisée dans cette activité provient de l'activité papier « Les détectives » alors que les autres langues proviennent de « Ninon la guenon ». Il faut retrouver le nombre de syllabe contenu dans le mot (qui est le nom d'un animal en inuktitut) et cliquer sur le bouton qui correspond. Si jamais l'apprenant ne sait pas reconnaître les chiffres, un visuel sous forme de dé placé en dessous de chaque bouton contenant un chiffre l'aide à savoir sur lequel il va cliquer. Ces dés ont été ajoutés après la présentation de l'activité à Françoise Armand. En effet, il n'est pas forcément simple pour un enfant de 4 à 6 ans de reconnaître l'écriture d'un chiffre.

Suite à l'activité 4, j'ai voulu ajouter deux « écrans ». En effet, une fleur des langues était utilisée dans les activités papiers pour faire le lien entre l'oral et l'écrit. Il me semblait donc important que même si ce n'était pas une activité à part entière, elle soit présente dans la situation d'apprentissage. Cette fleur des langues se compose de cinq pétales comprenant chacun le nom d'une des langues utilisées au cours des quatre activités. Ces pétales, si on clique dessus, nous donnent le nom de la langue ainsi que sa provenance. Par exemple, pour l'inuktitut, on entendra « L'inuktitut, la langue des Inuits » ou encore pour le français « français, la langue que tu parles à l'école ».

Enfin, le deuxième écran supplémentaire est un écran où l'apprenant peut revoir les animaux et entendre au clic sur une des images, leur « cri ». Cet écran est à la base une volonté de ma part de faire une partie uniquement ludique pour les enfants, comme une récompense pour avoir fait les activités précédentes. Mais pour des raisons qui sont



évoquées dans la partie difficultés et solutions, le but de cette activité a légèrement changé<sup>17</sup>.

***d. Adaptations/enrichissements nécessaires pour la médiatisation des activités.***

Afin de pouvoir adapter numériquement les deux activités métaphonologiques « Ninon la guenon » et « Les détectives » certains arrangements ont été nécessaires. À l'origine, lors du déroulement de ces activités, les enfants étaient encouragés à mener des réflexions sur plusieurs sujets, comme par exemple au début de l'activité de Ninon, il leur était demandé de dire s'ils pensaient qu'on parlait français dans tous les cirques du monde. Dans « Les détectives », il leur devaient se souvenir de ce qu'il s'était passé lors de la visite de Ninon. Ce genre de réflexion n'est pas présente dans l'activité multimédia car le but de ces questions est de faire échanger les enfants, de voir où en sont leurs connaissances, et de les faire participer. Or, au niveau multimédia ce genre de questions ouvertes n'est pas simple à mettre en place, surtout pour un public aussi jeune.

Les enfants sont également poussés à proposer des hypothèses, comme par exemple, pour trouver le bon animal dans la bonne langue, l'enseignant peut les mettre sur la voie en leur faisant prendre conscience que la langue entendue ressemble à celle d'un camarade<sup>18</sup> et l'enfant doit essayer de la trouver. Les animaux montrés par l'enseignant pouvaient changer alors que ceux de l'activité multimédia sont toujours les mêmes dans le même ordre. Il aurait pu en être autrement s'il y avait eu plus d'animaux dans plus de langues par exemple.<sup>19</sup>

Lors de l'activité menée par un enseignant en présentiel, les enfants étaient aussi amenés à répéter les syllabes que Ninon (sous forme de peluche) leur disait. Ne pouvant pas utiliser de logiciel qui inclurait la reconnaissance vocale, il n'était pas nécessaire de demander aux apprenants de répéter les syllabes. Ils sont par contre encouragés à taper dans leurs mains pour s'aider à compter les parties des mots qu'ils entendent, rien ne les empêche de les répéter mais ils ne sont pas poussés à le faire.

---

<sup>17</sup> Voir Difficultés et solutions

<sup>18</sup> Grace à des congénères interlinguaux (ex : espagnol- tagalog (kabayo), français-roumain (elefant), anglais-arabe (gamal).

<sup>19</sup> Voir Perspectives, améliorations souhaitables pour l'activité multimédia.

L'adaptation multimédia n'est pas juste un copier/coller des activités papier avec l'ajout de son et d'image. En effet, je voulais créer des activités qui permettraient de combler ce qui ne serait pas possible de réaliser au niveau multimédia, tout en les rendant attractives sans la mise en scène d'un enseignant.

En ce qui concerne l'activité où les images des animaux sont découpées en plusieurs parties et l'enfant doit retrouver quelle image correspond au nom de l'animal qu'il entend (activité 2), l'idée de découper les images en fonction du nombre de syllabe que contient le nom de l'animal dans la langue cible vient de l'activité « Les détectives ». J'ai choisi de l'adapter pour que les animaux soient ceux de l'activité « Ninon la guenon » pour ajouter « un plus » à cette activité. En effet, dans « Les détectives » la seule langue utilisée est l'inuktitut. Il me paraissait intéressant de proposer ce type de tâche avec plusieurs langues. De ce fait, les images et les sons utilisés sont ceux que l'on retrouve dans « Ninon la guenon ».

Pour l'activité avec les animaux cachés (activité 3), je me suis inspirée de la tâche « syllabique plurilingue » (segmentation de la syllabe initiale) de « Ninon la guenon ». Mais pour la rendre plus attrayante sans l'animation qu'un adulte peut faire, j'ai décidé de cacher des animaux derrière un rideau et de les faire sortir uniquement en trouvant la syllabe initiale de son nom plutôt que de raconter que Ninon jouait un tour aux directeurs des cirques comme cela est décrit dans l'activité papier. Cela permettait de rendre plus visuel la consigne (l'apprenant voit tout de suite qu'il y a un animal caché, et il entend Ninon lui dire comment le faire apparaître), et d'attirer l'attention de l'enfant en lui donnant comme objectif de voir l'animal en entier.

Pour la dernière activité, celle où il faut compter le nombre de syllabe qu'il y a dans le nom des animaux en inuktitut, le schéma de réflexion utilisé dans « Les détectives » est le suivant : L'apprenant retrouve le nom de l'animal prononcé en inuktitut, il doit compter le nombre de syllabes que contient ce mot et deviner son sens (en retrouvant le bon animal). Dans l'activité multimédia, une partie du schéma est inversée. En effet, le sens du mot est tout de suite donné aux enfants. Le mot est prononcé et l'apprenant doit retrouver le nombre de partie qu'il y a dans le mot. J'ai choisi ce fonctionnement car pour le groupe ÉLODiL, le sens des mots utilisés a une grande importance. Il était donc primordial pour moi de respecter cette volonté de mettre en avant cet aspect. De plus, lors du recensement que j'ai pu faire des logiciels dont au moins un des objectifs est le développement des

capacités métaphonologiques, je me suis aperçue que cet aspect lié au sens des mots n'était pas forcément présent.

### *e. Outils à disposition*

Comme pour le site internet ÉLODiL, je n'avais pas d'ordinateur à disposition. J'ai donc utilisé mes outils personnels. Les logiciels Photoshop et Paint.net ont été utilisés pour la création et la retouche d'images. Le logiciel, Audacity (open-source) a servi pour l'enregistrement et la retouche des sons. Un micro, que le groupe de recherche possédait a été également utilisé. Enfin, le logiciel Toolbook m'a permis de coder l'activité.

### *f. Diffusion*

L'activité visant à développer les capacités métaphonologiques des jeunes enfants non lecteurs est disponible sur le site ÉLODiL. Hormis le bouche à oreille et la présentation du site dans des colloques, il n'y aura pas de publicité particulière sur le sujet dans l'immédiat.

On peut se poser les questions suivantes pour la diffusion :

- Comment présenter l'activité aux enfants ?
- Doit-on intégrer ce jeu ludo-éducatif médiatisé dans la classe et l'utiliser comme moyen didactique ?

### *g. Difficultés et solutions*

Le logiciel utilisé ne gérant pas tous les formats utilisés (images en PNG), il a fallu convertir les images et les retoucher car les paramètres d'enregistrement (options d'enregistrement) des images ne permettaient pas un affichage correct dans le logiciel. Le problème se posait surtout pour toutes les images en GIF qui contenaient du blanc qui devenait transparent. Ce problème a été rapidement réglé en réenregistrant les images avec les bonnes options d'enregistrement.

Au niveau de l'activité 3, pour le glisser-déposer, j'avais prévu que l'apprenant clique sur des notes de musiques pour écouter une partie du nom d'un animal et qu'il place ensuite la première partie de ce nom dans le chapeau d'un magicien. Malheureusement je n'avais pas pensé qu'il n'était pas possible d'avoir en même temps une réaction du logiciel au clic sur un objet et qu'on puisse le sélectionner pour le bouger. L'action serait possible dans le sens inverse mais ce n'est pas là ce qui est recherché. J'ai donc ajouté des « haut-

parleurs » afin que l'apprenant puisse cliquer dessus pour entendre les parties du nom de l'animal et qu'il prenne ensuite la note de musique de la même couleur pour la placer au bon endroit.

Concernant les deux écrans à la fin de l'activité, il n'était pas prévu qu'ils soient disposés comme tel. À l'origine, ils ne devaient être accessibles que si l'apprenant réalisait toutes les activités, un peu comme une récompense. Mais les problèmes techniques et les problèmes de disponibilités de Françoise Armand ont sérieusement retardé mon travail et pour finir à temps, j'ai préféré laisser ces deux écrans en place et les inclure directement à la fin des activités.

## **Partie 3**

### **Résultats obtenus et perspectives**

# **1. Résultats et perspectives au regard des objectifs fixés**

## ***a. Résultats et améliorations souhaitées concernant le site***

L'objectif était de moderniser le site internet ÉLODiL et de le rendre plus attractif avec un contenu mis à jour et une navigation plus souple et plus intuitive.

Il est maintenant en ligne depuis le 29 août 2010. Depuis, je n'ai eu qu'à corriger certains liens ne qui fonctionnaient pas et il y avait encore une ou deux fautes d'orthographe. Lors des tests j'ai pu constater que la navigation était assez intuitive. Trois activités « papier » doivent encore être revues car les fichiers PDF de ces activités semblent être endommagés. A ce jour, je n'ai pas d'autre format de ces activités pour les ré-encoder en PDF

Au niveau des améliorations, il serait bien de revoir le compteur de visite. Celui en place compte une visite à chaque passage sur la page d'accueil et ne donne donc pas vraiment d'indication précise sur le nombre de visiteurs. Malgré cela, on peut tout de même s'apercevoir qu'il y a une forte fréquentation même si les chiffres ne sont que très peu précis.

## ***b. Résultats et améliorations souhaitées concernant l'activité***

L'objectif pour cette activité multimédia était d'adapter une activité « papier » visant à développer les capacités métaphonologiques en y ajoutant du multimédia.

Le risque, en adaptant une activité déjà existante, était, avec l'ajout du multimédia, de perdre le côté pédagogique, c'est-à-dire que l'enfant s'amuse avec l'activité sans qu'il développe ses capacités métaphonologiques. En effet, un « jeu » avec un graphisme trop développé par exemple, détournerait l'enfant du but recherché. Dans notre cas, et pour respecter des droits d'auteurs, les images et les sons utilisés proviennent des annexes des activités sur lesquelles sont basées l'activité multimédia ou de ma propre création. Le graphisme se limite donc à ces quelques images, les sons dans différentes langues, les sons de Ninon et une musique de cirque<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> Les « cris » des animaux proviennent de banques de sons et sont libres de droit.

Au niveau des améliorations, une adaptation de la difficulté serait intéressante à développer. En effet, rien n'est prévu dans le cas où l'activité est trop simple ou trop difficile pour un apprenant. Cette amélioration, bien que non formulée dans la demande du commanditaire pourrait être bénéfique pour les apprenants. On peut citer la « Theory of fun » de Ralph Koster qui dit que « le cerveau humain prend plaisir à jouer tant qu'il peut identifier de nouveaux mécanismes de jeu pour gagner ». En d'autres mots, si le jeu est trop facile (morpion), il développera de la lassitude, si le jeu est trop complexe (casse-tête) il se lassera également. D'où la nécessité d'adapter la difficulté dans un jeu ludo-éducatif.

Il aurait pu être intéressant d'avoir un ordre aléatoire de présentation des questions posées dans chaque activité. Par exemple, actuellement la première langue qu'un apprenant doit découvrir dans l'activité des directeurs de cirques (activité 1), est le roumain, suivie du tagalog puis de l'arabe. Si j'avais eu à ma disposition plus de phrases dans plus de langues j'aurais pu faire un tirage aléatoire et ainsi proposer une activité toujours différente permettant de la refaire sans connaître les réponses à l'avance. J'aurais pu le faire avec les seules images et langues (enregistrements des mots dans les différentes langues) en ma possession, mais l'ordre dans lesquelles elles apparaissent n'est pas dû au hasard, il a été réfléchi et il est en fonction soit de la difficulté croissante (comme dans l'activité 3 avec le nombre de syllabe dans le mot qui passe de deux à trois ou encore dans l'activité 4 où là aussi le nombre de syllabe augmente), et en fonction des langues et du nombre de syllabe que contiennent les mots qui étaient disponibles dans les activités papiers (le but était d'éviter les répétitions et de varier le plus possible ce qui est proposé).

## **2. Enseignements et apports du stage**

Ce stage est la première expérience professionnelle que j'ai eu la chance d'avoir dans le domaine des EIAL. Ce fut très enrichissant sur plusieurs points. Si le choix de faire un stage à l'étranger n'est pas une chose facile, je n'ai aucun regret de l'avoir fait.

Je me suis très vite aperçue que je ne devais compter que sur moi-même pour tout ce qui touchait à l'informatique vu que j'étais la seule ayant les connaissances nécessaires à la réalisation d'un site internet et au développement d'une activité multimédia. Ne pas avoir d'appui de ce côté-là était assez stressant car ce n'est pas mon point fort. Mais cela m'a permis de voir que je pouvais m'en sortir et réaliser des choses intéressantes qui correspondent à ce qui était attendu de moi.

J'ai pu pour la première fois dans un environnement professionnel développer plusieurs projets. La gestion de projet faisait l'objet d'un cours que nous devions avoir en première année de master mais que nous n'avons pas pu suivre. Le projet professionnel de M2 était donc le seul projet que nous avons réellement développé. J'étais inquiète de ne pas savoir comment gérer un projet en situation « réelle », c'est-à-dire en dehors de système universitaire. Même si je n'ai pas pu avoir de conseil sur la gestion de mes projets de la part de professionnels comme j'aurais pu en avoir dans une entreprise qui aurait développé des produits pédagogiques pour les apprentissages, j'ai beaucoup appris seule sur le terrain. Malgré mes inquiétudes, j'ai pu développer ces projets et remplir mon contrat en livrant un rendu qui respectait les demandes qui m'avaient été faites.

J'ai beaucoup appris sur la gestion du temps pour réaliser ce que j'avais à faire. Au début du stage, le volume de travail que j'avais à faire n'était pas très important. Il y a eu aussi beaucoup de problèmes informatiques. De ce fait, la plus grosse partie du travail que j'ai eu à faire a été concentrée sur le dernier tiers de la durée totale de mon stage.

Le travail que j'ai effectué ne s'est pas déroulé de la même façon pour le site que pour l'activité. J'ai travaillé seule pour l'activité (sauf pour l'enregistrement de la voix de Ninon) alors que nous étions en équipe pour le site. Cette collaboration a été très enrichissante car elle m'a permis de savoir comment me positionner par rapport aux autres personnes de l'équipe. Il fallait que je prenne en compte leurs besoins et demandes mais que je sache dire non si ces demandes ne me semblaient pas cohérentes ou réalisables.



## Conclusion

Pour moi, et malgré les problèmes divers et variés que j'ai pu rencontrer au cours de ce stage, il n'en ressort que du positif.

J'ai pu observer que les choses ne se passaient pas toujours comme on peut nous l'apprendre en cours, qu'il y aura toujours des imprévus lors du développement d'un projet. Malgré cela, ma formation a été vraiment utile car j'ai appliqué ce que j'ai appris au cours de ces deux ans de master en l'adaptant à la demande du client. Ce stage est vraiment pour moi la conclusion de mon master, la mise en pratique des cours qui nous ont été dispensés tant au niveau didactique et pédagogique qu'au niveau technique.

J'ai également pu me rendre compte que l'orientation pluridisciplinaire de la formation que j'ai suivie était un atout dans la création d'activités multimédias, notamment en assistant à des conférences sur les « serious games »<sup>21</sup> où des experts en la matière ont reconnu à plusieurs reprises que des spécialistes dans le domaine de la pédagogie et dans celui du multimédia étaient très appréciés et très recherchés.

J'ai pu prendre conscience au cours de ce stage que le dialogue avec un commanditaire n'était pas simple, qu'il fallait s'adapter le plus possible à lui tout en gardant un certain contrôle car il ne possède pas forcément les capacités nécessaires pour savoir ce qui est réalisable ou non. Il faut aussi se préparer à un changement d'avis de sa part, savoir négocier, faire des compromis etc. d'où la nécessité d'établir un cahier des charges.

J'ai été amenée à travailler au téléphone pendant mon stage, surtout lors du contact que j'ai eu avec la société Espace Courbe qui m'a aidé à rendre le site compatible avec tous les navigateurs. Cette façon de travailler était nouvelle pour moi car dans les différentes expériences professionnelles que j'ai pu avoir, je n'avais eu de contact téléphonique qu'avec mes supérieurs hiérarchiques. Je n'étais pas à l'aise au départ car en plus du fait que nous allions parler d'aspects techniques dont je ne suis pas experte, je n'allais pas avoir la personne en face de moi et n'étant pas encore habituée à l'accent québécois et j'avais peur de ne pas comprendre ce qu'on me disait. Je me suis vite rendue

---

<sup>21</sup> Conférences « Jeux et éducation : état de l'art, applications, réalisations et perspectives » lors du 78<sup>ème</sup> congrès de l'Acfas tenu à l'Université de Montréal, HEC et Polytechnique en 2010.

Adresse internet pour accéder au programme de cette conférence :

[http://www.acfas.net/programme/c\\_78\\_626.html](http://www.acfas.net/programme/c_78_626.html)

compte que mes craintes n'étaient pas fondées et j'ai pu avoir lors de cet entretien téléphonique tous les renseignements dont j'avais besoin.

Enfin, le point le plus important pour moi lors de ce stage a été que je me suis rendue compte que j'étais capable de réaliser en presque totale autonomie le travail qui m'était demandé. En effet, les retours que j'ai eus de la part de l'équipe ÉLODiL ont tous été très positifs. Cela m'a permis de prendre confiance en moi en voyant que je pouvais réaliser le travail demandé. Cette prise de confiance est également liée au fait d'avoir passé presque cinq mois dans un pays que je ne connaissais que très peu et de m'en être très bien sortie toute seule. Je peux dire aujourd'hui que je recommande vraiment de faire un stage à l'étranger car pour moi il n'y avait pas de meilleure façon de terminer mes études et d'envisager l'entrée dans la vie active.

## Bibliographie

CHARLIER, B., DESCHRYVER, N. & PERAYA, D. (2006). A la recherche des effets des dispositifs hybrides. *Distance et savoir*, 4(4)

COMBES, E. (2008) *Quand les élèves deviennent acteurs de leur plurilinguisme*. Mémoire de Master 2, UFR de Science du Langage, Université de Montpellier, 125p.

DABENE, M., (1995), « Pour une didactique plurielle. Quelques éléments de réflexion », in BILLIEZ, J, FOERSTERC et SIMON DL *La didactique des langues dans l'espace francophone : unité et diversité* (actes du 6ème colloque International ACEDLE –Grenoble Novembre 1999), p.9-13.

GOMBERT et COLÉ, 2000; Stahl et Murray, 1998.]

HAWKINS, E. (1984), *Awareness of language: An introduction*, Cambridge University Press, Cambridge.

MARAILLET, E. (2005), *Étude des représentations linguistiques d'élèves au 3e cycle du primaire, en milieu pluriethnique à Montréal, lors d'un projet d'Éveil aux langues*. Mémoire de Maîtrise, département de didactique, Faculté des Sciences de l'éducation, Université de Montréal, 262 p.

MELS, 2006

MEQ, Politique d'intégration et d'éducation interculturelle, 1998

UNESCO, (2003), *L'éducation dans un monde multilingue*, in Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, Paris.

## Table des annexes

ANNEXE 1 LA PAGE D'ACCUEIL DU SITE INTERNET ÉLODIL.....	60
ANNEXE 2 LA PAGE D'ACCUEIL DES ACTIVITES.....	62
ANNEXE 3 DEBUT DE LA PAGE ÉLODIL, QU'EST-CE QUE C'EST ?.....	63
ANNEXE 4A ACTIVITE POUR LE PRESCOLAIRE « NINON LA GUENON » .....	64
ANNEXE 4B ACTIVITE POUR LE PRESCOLAIRE « LES DETECTIVES » .....	67
ANNEXE 5 LE STORY-BOARD DE L'ACTIVITE TEL QU'IL A ETE VALIDE LORS DE SA PREMIERE PRESENTATION..	70

## Annexe 1 La page d'accueil du site internet ÉLODiL

# ÉVEIL AU LANGAGE ET OUVERTURE À LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE

### Bienvenue sur le site ÉLODiL!

Le site ÉLODiL propose aux enseignant(e)s du préscolaire, du primaire et du secondaire des activités visant à favoriser l'éveil au langage et l'ouverture à la diversité linguistique.

Il s'agit, par la manipulation et le contact avec des corpus oraux et écrits de différentes langues, de sensibiliser les apprenants à la diversité des langues et, à travers l'objet langue, de leur faire prendre conscience de la diversité des êtres qui les parlent.

Ce programme novateur, inspiré des approches européennes d'Éveil aux langues permet de développer les compétences des élèves dans le domaine de l'interculturel, de l'éducation à la citoyenneté et de la communication (écrite et orale) comme dans bien d'autres domaines (intellectuel, méthodologique, personnel et social).

Ce site a été conçu par Françoise Armand, professeure à l'université de Montréal avec la collaboration d'Erica Maraillet, de Samira Ababou, de Marie-Paule Lory et d'Élodie Combes.

Il a été réalisé par les webmestres Marilyn Joubert, Patrick Cadorette et modernisé par Sabrina Letellier.



ÉLODiL,  
qu'est-ce  
que c'est ?

Témoignages  
et  
Photos

Merci  
à ...

Plan  
du site

Nombre de visite depuis le 29-03-2010:  
171

Contact

Elodil © 2010

Légende pour la page d'accueil du site ÉLODiL :

1. Titre en toute lettre
2. Encadré avec une courte présentation d'ÉLODiL
3. Encadré avec les noms des personnes ayant participé à l'élaboration du site
4. La « bulle » des activités ÉLODiL
5. La « bulle » ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ?
6. La « bulle » Témoignages et photos
7. La « bulle » Merci à...
8. Le compteur de visite depuis le 20 août 2010
9. Le lien vers l'adresse internet à laquelle le visiteur peut joindre l'équipe ÉLODiL
10. La « bulle » plan du site
11. Le copyright

Annexe 2  
La page d'accueil des activités



Précolaire

Primaire

Secondaire

Multimédia



## Bienvenue dans le monde des activités ÉLODiL

- **COMMENT NAVIGUER dans la partie activités du site:**
  - Les onglets ci-dessus vous donnent accès à des rubriques distribuées par *type d'activités* (format papier ou multimédia) et par *niveau d'enseignement* (préscolaire, primaire, secondaire).
- **EN PRÉALABLE à la mise en place de ces activités dans vos classes:**
  - Visitez la rubrique « [ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ?](#) ». Vous y découvrirez les grands principes pédagogiques de l'éveil aux langues.
  - Lisez cet article d'introduction : [La dimension linguistique des enjeux interculturels : de l'Éveil aux langues à l'éducation plurilingue](#).
- Vous avez pour chaque niveau scolaire, une présentation par thème des situations d'apprentissages, afin de vous aider à choisir les activités les plus pertinentes pour vos élèves.
- **BESOIN D'INFORMATION ?** Une suggestion ? Contactez l'équipe ÉLODiL à l'adresse ci dessous:  
[equipe.elodil@gmail.com](mailto:equipe.elodil@gmail.com)



## Annexe 3

### Début de la page ÉLODiL, qu'est-ce que c'est ?

ÉLODiL ÉVEIL AUX LANGAGE ET OUVERTURE À LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE

## ÉLODIL, Qu'est-ce que c'est ?

En lien direct avec les approches d'Éveil aux langues initialement développées en Europe, le projet ÉLODIL (Éveil au Langage et Ouverture à la Diversité Linguistique) a pris naissance au Québec en septembre 2002. Il a été, à partir de 2003, également implanté en Colombie Britannique (voir la section Merci à ...).

Shalom !

Bonjour !

Dobar dan !

Hola !



Nǐ hǎo !

Hi !

Bonjour !

Merhaba !

**L'Éveil aux langues**

Il s'agit, par la manipulation et le contact avec des corpus de différentes langues, de sensibiliser les apprenants à la diversité des langues et, à travers l'objet langue, de leur faire prendre conscience de la diversité des êtres qui les parlent.

L'Éveil aux langues constitue une voie privilégiée pour mettre en œuvre les principes mis de l'avant par l'UNESCO en 2003 dans un document cadre *L'éducation dans un monde multilingue*. Ce document souligne la nécessité « d'encourager la démarche qui fait de la langue une composante essentielle de l'Éducation interculturelle, en vue d'encourager la compréhension entre différentes populations et d'assurer le respect des droits fondamentaux » (2003, p.33).



## Annexe 4a

### Activité pour le préscolaire « Ninon la guenon »

#### Ninon la guenon

**Description :** Ninon est une petite guenon qui a visité des cirques dans le monde entier. En sa compagnie, les enfants de la classe auront pour tâche de segmenter les syllabes initiales de mots en différentes langues.

**Durée :** 45 minutes

**Niveau :** Maternelle

Dans une séance précédente, les enfants procèdent à la segmentation de la syllabe initiale en français, à travers l'activité *Méninge au cirque*, élaborée par G. Miville-Deschênes et N. Bouchard, et s'inspirant du programme *Méninge*, de Claire Sarrazin.

**Objectifs :**

- Favoriser le développement de ses habiletés métaphonologiques par des tâches de discrimination auditive liée à l'identification de plusieurs langues;
- Segmenter la syllabe initiale en diverses langues;
- Faire le lien entre oral et écrit avec les fleurs des langues.

#### Matériel requis

Pour l'enseignante :

- Petite peluche représentant un singe (Ninon la guenon), avec un sac à dos
- Support audio (annexe 1)
- Lexique avec transcription phonétique des mots du support audio (annexe 2)
- Affiche de cirque (annexe 3) et 3 banderoles pour les trois langues ciblées : tagalog, roumain et arabe
- 8 images d'animaux (annexe 4)
- Chapeau de directeur de cirque

#### Phase de préparation pour l'enseignante

- Avant la rencontre, l'enseignante imprime l'affiche de cirque avec les banderoles portant les noms des cirques, ainsi que les images d'animaux proposées en annexes 3 et 4. Elle doit également prévoir une petite peluche représentant Ninon, qui est une guenon, ainsi qu'un sac à dos (pour ranger les photos, les affiches, les banderoles). Prévoir un chapeau noir haut-de-forme (qui peut être en carton) pour le rôle du directeur de cirque.

#### Phase 1: mise en situation, en collectif

- L'enseignante informe les enfants qu'ils ont de la visite, Ninon, une guenon, qui revient de voyages autour du monde. Ninon visite les cirques des pays dans lesquels elle voyage. Son travail est de s'assurer que les animaux sont bien traités par tous les directeurs de cirque du monde. Elle adore les animaux et aime les prendre en photo. Elle sort les photos de son sac et les présente aux enfants.
- Question de Ninon: Penses-tu que...  
L'enfant doit dire s'il pense qu'on parle français dans tous les cirques du monde.
- L'enseignante continue de *faire parler* Ninon : «J'ai aussi apporté une affiche de cirque gardée en souvenir». L'affiche de cirque est fixée au tableau devant les élèves.
- L'enseignante propose aux élèves de jouer avec Ninon : il s'agit de deviner quelle langue est parlée dans chacun des 3 cirques qui sont présentés aux enfants. Il faut écouter attentivement le support audio (annexe 1- piste 1), pour essayer d'identifier les langues utilisées.

## Phase 2 : réalisation

### • Jeu d'écoute 1

- Ninon : « Écoute bien les trois directeurs de cirque pour deviner quelle langue est parlée dans chaque cirque ».

#### Traduction des extraits plurilingues proposés:

« Bonjour! Bienvenue au cirque \_\_\_\_\_ ! « 1, 2, 3, Commençons !! »

À l'aide des indices prononcées par les directeurs de cirques (incluant un rappel des bonjours et des 1,2,3 appris dans les comptines numériques réalisées lors des activités d'éveil aux langues précédentes), l'enfant doit reconnaître, se sensibiliser et/ou nommer les 3 langues cibles de l'activité : le tagalog, le roumain et l'arabe.

- Chaque fois que les indices sonores sont découverts, on fixe le nom de chaque cirque (banderoles de l'annexe 3) sur l'affiche, à tour de rôle.
- Ninon présente les photos des animaux (annexe 4) aux enfants. Il s'agit du chien, du chat et du cheval, pour le cirque philippin, de l'éléphant, du léopard et du cheval pour le cirque roumain, et du chameau, de l'âne et du lion pour le cirque arabe.
- L'enseignante continue de *faire parler* la peluche : « J'ai vu trois animaux dans chaque cirque... Mais j'ai un gros problème... Je ne me souviens plus desquels et de leurs noms !!! Pouvez-vous m'aider? »
- L'enseignante propose aux enfants d'écouter attentivement les noms des animaux qui vont être dits (support audio) en tagalog, en roumain, et en arabe.

- Dans l'extrait, chaque nom est répété, après une courte pause. L'enseignante peut arrêter l'extrait, et faire répéter le mot par les enfants. Elle les encourage à réagir, à manipuler les nouveaux mots, à formuler des hypothèses.... « Ça ressemble à un mot dans ma langue! » «Moi aussi! »

Exemples de congénères interlinguaux:

espagnol- tagalog (kabayo),  
français-roumain (elefant),  
anglais-arabe (gamal)

- L'enfant qui reconnaît le nom de l'animal dans la langue cible prend une image de cet animal (les images sont proposées en annexe 4), et la colle sur l'affiche.

- **Tâche syllabique plurilingue (segmentation de la syllabe initiale):**

- L'enseignante dit aux enfants que Ninon aime jouer des tours, qu'elle avait fâché des directeurs de cirques pendant qu'ils présentaient leurs animaux : elle répétait la première syllabe du mot. **Modélisation** : « Par exemple, le directeur disait chameau, et Ninon répétait cha-cha-cha, pour se moquer, et pour s'amuser! » L'enseignante propose aux enfants de jouer le même jeu : elle-même va prendre le rôle du directeur de cirque.
- L'enseignante colle la photo d'un des 3 animaux sous le chapiteau de cirque, et colle la banderole correspondant à l'une des trois langues, pour cibler l'attention des enfants sur un seul animal et sur une seule des trois langues.
- L'enseignante met le chapeau de directeur et présente, en désignant (par exemple) la banderole du cirque philippin au tableau : « A-SO » (chien). Les enfants et Ninon doivent reprendre : « A, a, a...! »

Jeu de segmentation de la syllabe initiale en tagalog :

A-SO (chien): A,a,a...

PU-SA (chat): Pou, pou, pou...

KA-BA-YO (cheval) : Ka, ka, ka...

en roumain :

É-LÉ-FANT (éléphant) : É, é, é...

CAL (cheval) : Cal, cal, cal...

LÉ-O-PARD (léopard) : Lé, lé, lé...

en arabe :

GA-MAL (chameau) : Ga, ga, ga...

HI-MAR (âne): Hi, hi, hi...

A-SAD (lion) : A, a, a...

### Phase de retour

- L'enseignante demande aux enfants s'ils ont aimé jouer avec Ninon, et s'ils ont appris des mots nouveaux.
- L'enseignante peut également demander si le truc de Zouk (parler comme un robot) fonctionne avec le jeu de Ninon.

### Activité de prolongement

- Demander aux enfants d'écouter la répétition de la syllabe initiale de leur prénom pour prendre le rang au moment de sortir de la classe..

## Annexe 4b

### Activité pour le préscolaire « Les détectives »

#### Les détectives

**Description :** Les élèves sont amenés à segmenter les syllabes de mots en inuktitut, mots qu'ils identifient selon le critère du nombre de syllabes indiquées à l'oral.

**Durée :** 45 minutes

**Niveau :** Maternelle

Avant cette rencontre, les élèves ont l'occasion de procéder à l'opération de fusion sur la syllabe en français, avec « *Les ciseaux géants* », du programme *Méninge* de Claire Sarrazin.

REFERENCES :

SARRAZIN, C., 1995, *Les Aventures de Méninge* : histoires et activités pour le développement des habiletés métalinguistiques, Commission scolaire Beauport : Services Éducatifs.

**Objectifs :**

- Favoriser le développement des capacités métaphonologiques par des tâches de discrimination auditive liée à l'identification de différentes langues;
- Procéder à la segmentation de la syllabe en inuktitut;
- Faire le lien entre oral et écrit avec les fleurs des langues;
- S'ouvrir à de nouvelles langues et cultures, avec la découverte de l'inuktitut, langue des Inuits.

#### Matériel requis

Pour l'enseignante :

- Fleurs des langues;
- Support audio (annexe 1)
- Lexique avec transcription phonétique des mots du support audio (annexe 2)
- 4 images d'animaux (annexe 3)
- 15 enveloppes
- Affiche représentant un paysage du Grand Nord

#### Phase de préparation pour l'enseignante

- Avant la rencontre, l'enseignante imprime les images d'animaux proposées en annexe 3, et les découpe comme suit :
  - Image représentant un cheval, découpée en 3 (selon le nombre de syllabes en tagalog);
  - Image représentant un chat, découpée en 2 (selon nombre de syllabes en tagalog).
- D'autre part, pour la seconde partie de l'activité, l'enseignante imprime **cinq exemplaires** des images proposées en annexe 3, puis elle les découpe comme suit :
  - 5 exemplaires d'images représentant un cheval découpées en 4 (selon nombre de syllabes en inuktitut); chacun de ces exemplaires, découpé, est ensuite rangé dans une enveloppe A;
  - 5 exemplaires d'images représentant un ours polaire découpées en 2 (selon nombre de syllabes en inuktitut); chacun de ces exemplaires, découpé, est ensuite rangé dans une enveloppe B;
  - 5 exemplaires d'images de béluga découpées en 4 (selon le nombre de syllabes en inuktitut); chacun de ces exemplaires, découpé, est rangé dans une enveloppe C.

### Phase 1: mise en situation, en collectif

- **Activation des connaissances antérieures**

- L'enseignante demande aux enfants de lui rappeler ce qui s'est passé lors de la visite de Ninon la guenon. Elle les aide à décrire le jeu qui avait été proposé par Ninon : il s'agissait de répéter la première syllabe de noms d'animaux en tagalog, en roumain et en arabe. Elle vérifie que les enfants se rappellent des noms d'animaux en tagalog : aso (chien), pusa (chat) et kabayo (cheval).
- L'enseignante propose aux enfants de segmenter les mots en français et en tagalog, tous ensemble, en frappant dans les mains en même temps, pour compter le nombre de syllabes.

Ainsi, pour chien, 1 frappé en français et 2 en tagalog (a-so);  
Pour chat, de même : 1 frappé en français et 2 en tagalog (pu-sa);  
Pour cheval, 2 frappés en français et 3 en tagalog (ka-ba-yo)

- **Situation-problème :**

- L'enseignante montre aux enfants une image de cheval découpée en 3 parties, et leur indique que le nombre de parties du casse-tête correspond au nombre de syllabes dans le mot. Elle demande : « est-ce que c'est en français? »
- L'enseignante laisse un moment aux enfants pour émettre des hypothèses, poser des questions, ... puis elle identifie la langue à l'aide de la fleur des langues : c'est du tagalog, d'où les trois parties dans le casse-tête (ka-ba-yo).
- L'enseignante propose aux enfants de jouer aux détectives: le détective cherche à connaître la vérité en utilisant des indices; dans le jeu, l'indice va être le nombre de parties du casse-tête, ce nombre permettant de deviner le mot.

## Phase 2: Réalisation

- **Modelage de la stratégie en collectif :**

- L'enseignante montre une image de chat découpée en deux aux enfants; « je vais dire le nom dans 2 langues différentes, et vous allez me dire laquelle correspond au casse-tête...chat (en français)...pussa (en tagalog)».
- L'enseignante utilise les fleurs des langues Français et Tagalog pour visualiser les deux options : qu'en pensez-vous? C'est du tagalog, puisqu'en tagalog, « chat » se dit pussa, et que mon casse-tête a 2 parties.

- **Activité d'écoute à réaliser en dyades ou équipes de 3 :**

- L'enseignante place les enfants de manière à former cinq équipes.
- L'enseignante distribue à chaque équipe une enveloppe (c'est l'enveloppe A, la même pour toutes les équipes) : il s'agit de reconstituer le casse-tête, et d'identifier le nom de l'animal dans une langue inconnue (il s'agit du cheval, qui se dit khi-mi-yo-aq en Inuktitut).
- L'enseignante rappelle aux enfants que l'indice est le nombre de parties du casse-tête, qui correspond au nombre de syllabes dans le mot.
- L'enseignante demande aux enfants d'écouter attentivement le support audio (annexe 1) ; on entend (série 1) : horse (1), che-val (2), ka-ba-yo (3), khi-mi-yo-aq (4).
- La première équipe qui répond correctement doit expliquer aux autres comment elle a fait pour réussir le jeu. Le mot à deviner est khi-mi-yo-aq (4), qui désigne un cheval en inuktitut.
- L'enseignante identifie la langue : l'inuktitut, et la visualise par une nouvelle fleur des langues. Elle explique brièvement que c'est la langue des Inuits, et colle au tableau une affiche qui représente le Grand Nord.
- L'enseignante répète le jeu avec les enveloppes B, en faisant écouter aux enfants la série 2 de l'annexe 1, qui propose : na-nuq (2), khi-la-lo-gaq (4), a-taou-siq (veut dire un), pi-gna-sut (veut dire trois). Le mot à deviner est na-nuq (2), qui désigne en inuktitut un ours.
- L'enseignante peut proposer, si elle en a le temps, une troisième série avec les enveloppes C, et la série 2 du support audio (le même que précédemment). Le mot à deviner ici est khi-la-lo-gaq (4), qui désigne le béluga en inuktitut.

## Phase 3: Retour sur l'activité

- L'enseignante revient avec les enfants sur les stratégies utilisées pour deviner les mots.
- Elle peut évoquer la dimension historique de l'inuktitut, qui est une des plus anciennes langues parlées au Québec.

## Activité de prolongement :

- L'enseignante peut faire écouter aux enfants la berceuse Inuit qui est présentée dans le CD accompagnant le livre d' **Henriette Major et Patrice Dubuc** (2003). *Le tour du monde en chansons*, Fidès.

## Annexe 5

### Le story-board de l'activité tel qu'il a été validé lors de sa première présentation.

#### Scénario de l'activité

La situation d'apprentissage intègre 4 activités plus deux « écrans » (fleur des langues et les cirques et leurs animaux). C'est Ninon la guenon qui va guider les apprenants dans les différentes activités. Toutes les consignes sont données à l'oral et l'apprenant a la possibilité de faire répéter si besoin autant de fois qu'il le veut. Si l'apprenant reste inactif il réentendra la consigne ou une phrase d'encouragement (en fonction d'où il se trouve dans les activités).

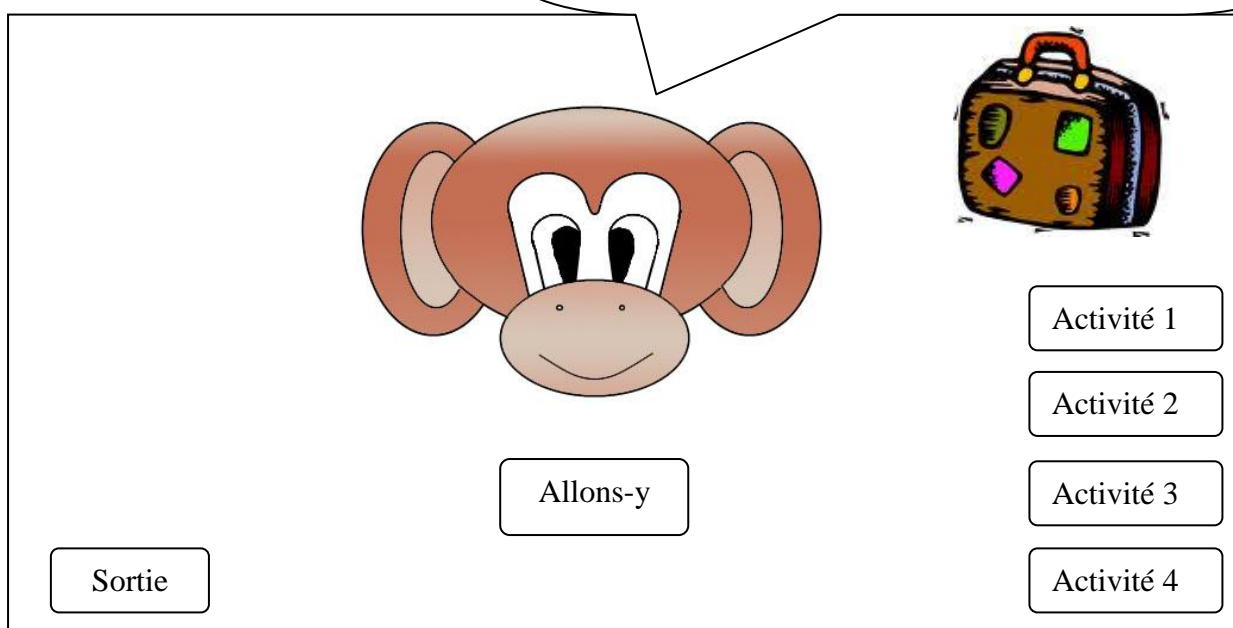
Ninon la guenon revient d'un tour du monde. Sur sa route, elle a rencontré des cirques dans différents pays. Il y avait plein d'animaux dans ces cirques.

Dans les écrans présentés ci-dessous, les textes dans les bulles sont les consignes données à l'oral. Ce ne sera donc pas sous forme de texte dans la situation d'apprentissage.

#### Entrée dans l'activité

##### Page d'accueil

Bonjour, je suis Ninon la guenon. Est-ce que tu aimes les animaux ? Moi je les adore. Je viens de rentrer d'un voyage autour du monde et j'ai vu des cirques avec plein d'animaux. Je te propose de jouer avec moi pour découvrir ceux que j'ai rencontrés. Si tu veux tous les découvrir, clique sur le bouton « Allons-y » en dessous de moi. Si tu veux faire juste une partie du voyage, clique sur le numéro de l'activité en dessous de mon bagage. Dans chaque activité, si tu ne sais plus ce qu'il faut faire, clique sur moi et je te répéterais la consigne.

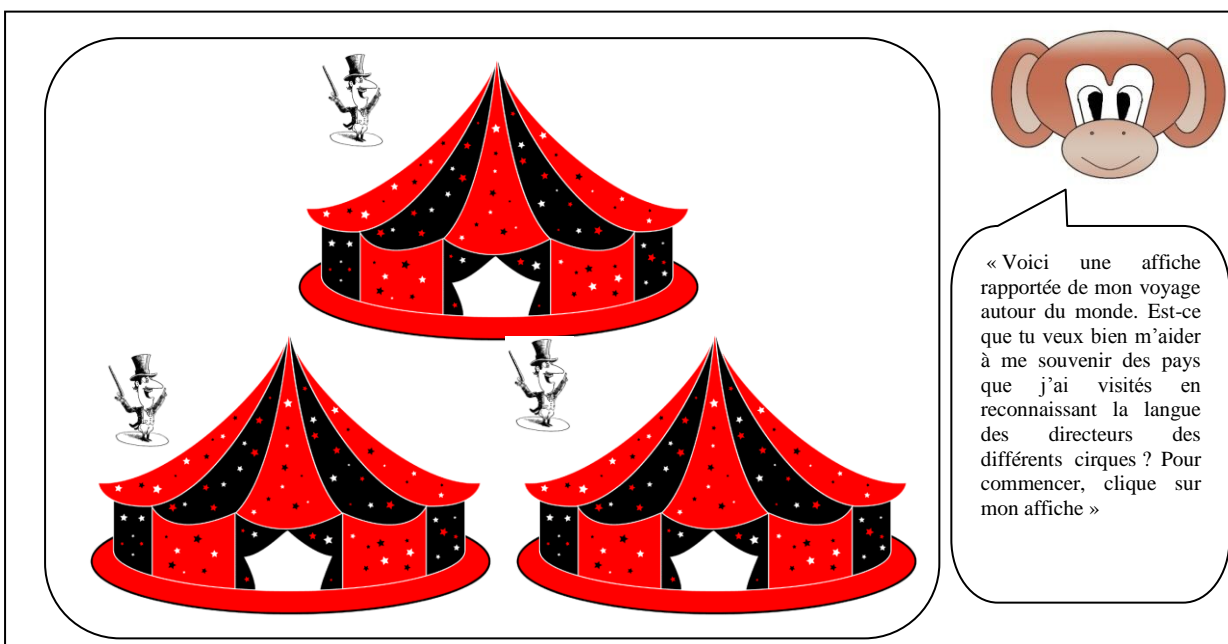


Page d'accueil de l'activité. Au centre se trouve le visage souriant d'une guenon (Ninon). À sa droite est un bagage à roulettes marron avec des pochettes colorées (verte, violette, orange). En dessous de la guenon se trouve un bouton « Allons-y ». En dessous du bagage se trouvent quatre boutons numérotés : « Activité 1 », « Activité 2 », « Activité 3 » et « Activité 4 ». En bas à gauche se trouve un bouton « Sortie ».

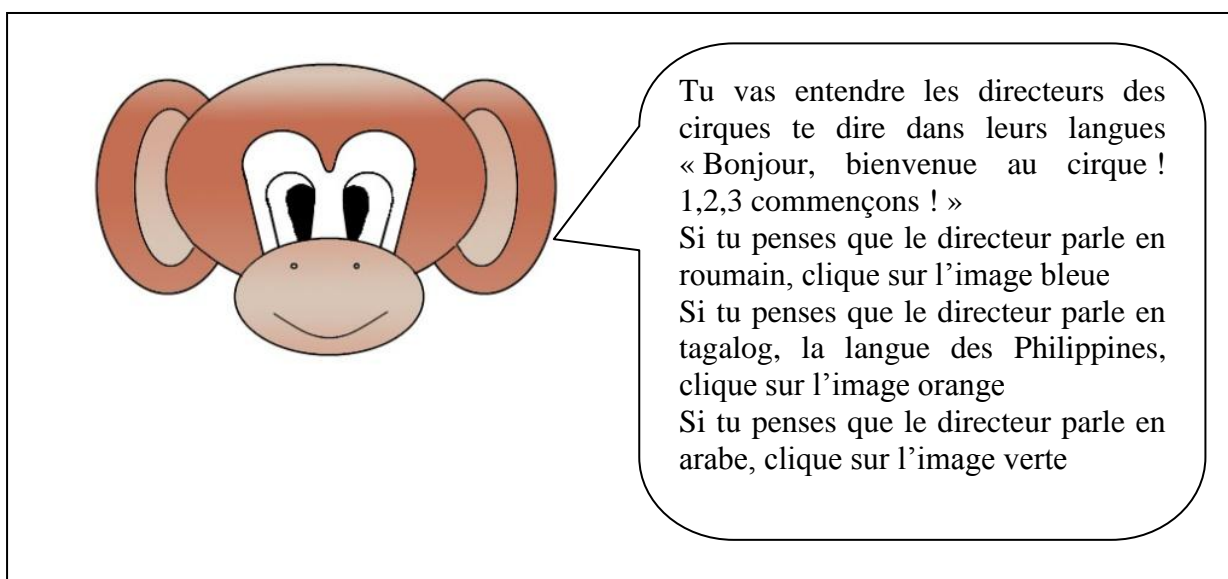
- Choix des activités
- Explications à l'oral
- Pour répéter la consigne, cliquer sur Ninon
- Bouton « Accueil » à chaque page de l'activité pour retourner à la page d'accueil (non représenté)
- Bouton « sortie » pour sortir de l'activité en cours et retourner à la page d'accueil.

### Activité 1

Ninon a rapporté en cadeau pour les enfants une affiche avec les cirques qu'elle a visités.  
Affiche avec les 3 cirques



- Couleur des cirques à changer, une couleur par cirque
- Au clic, Ninon « en grand » donne la consigne de l'exercice

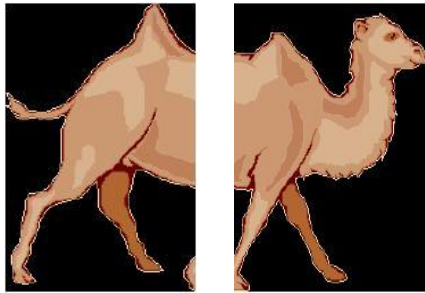




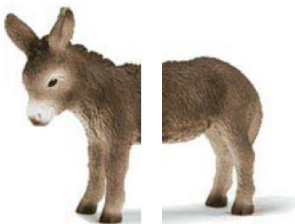
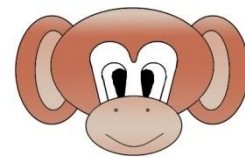
- Si mauvaise réponse de l'apprenant (mauvais clic), Ninon intervient « Est tu sur que c'est la bonne langue ? Essaie encore »
- Quand la langue 1 est découverte, on place la banderole sur l'image de Ninon (les 3 cirques), puis on revient à l'exercice. On recommence avec les autres langues jusqu'à ce que les 3 cirques soient complets
- Une fois l'exercice terminé, Ninon revient au 1<sup>er</sup> plan.

- Si l'apprenant clique sur OUI dans la boîte de dialogue, Ninon continue de parler et annonce l'activité suivante. Sinon, on revient à la page d'accueil.
- On passe à une démonstration de ce qui sera demandé à l'apprenant

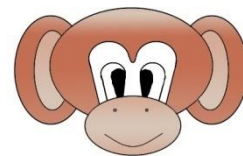
## Activité 2



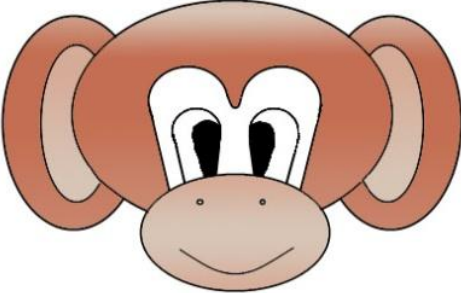
En arabe, le chameau se dit GAMAL  
On entend GA-MAL  
Le mot est séparé en deux GA-MAL  
Regarde bien l'image du chameau (image du chameau en deux parties)  
Elle est séparée en deux  
A toi de jouer maintenant en cliquant sur le bon animal!



Ecoute le nom de cet animal en tagalog  
KABAYO (en une fois)  
KA BA YO (en 3 fois)  
Clique sur le bon animal



- Si mauvaise réponse : « KA BA YO, en combien de fois ce mot est-il séparé ? Clique sur l'animal qui est séparé en autant de fois que ce que tu entends ».
- Si encore mauvaise réponse : « KA BA YO, le mot est séparé en 3. Essaie encore ».
- Si bonne réponse : « Bravo ! KABAYO est un cheval en tagalog »
- Même exercice avec CAL (opposé avec LEOPARD) et ASAD (opposé avec ELEFANT)
- Une fois tous les animaux trouvés, on peut les retrouver sur l'affiche de Ninon (disponible sur la page d'accueil)



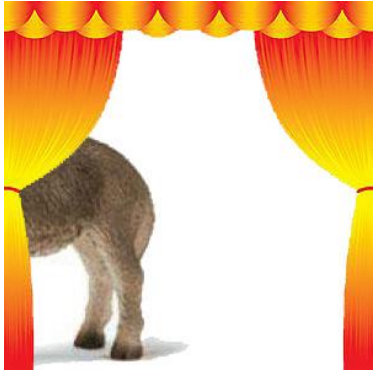
Merci beaucoup de m'avoir aidé.  
Veux-tu continuer à trouver les animaux avec moi ?

Veux-tu continuer  
OUI                      NON

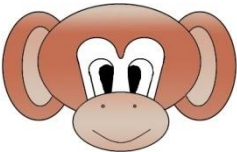

Les animaux des cirques se sont cachés.  
Pour les retrouver, il faut les appeler.

- Si l'apprenant clique sur OUI dans la boîte de dialogue, Ninon continue de parler et annonce l'activité suivante. Sinon, on revient à la page d'accueil.

### Activité 3



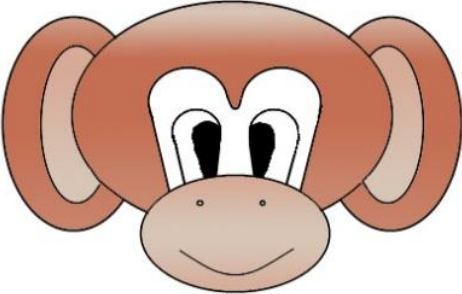
Retrouve le début du nom de l'animal pour le faire sortir de derrière le rideau  
Cet animal est appelé HIMAR en arabe  
Clique sur les notes de musique pour entendre les différentes parties du nom de l'animal. Une fois que tu auras trouvé celle du début, place la note dans ... Si c'est la bonne, tu verras apparaître l'animal en entier.



Note jaune : HI

Note bleue : MAR

Idem avec PUSA et LEOPARD




Merci beaucoup de m'avoir aidé.  
Veux-tu continuer à jouer avec moi ?

Veux-tu continuer  
OUI                      NON

En rentrant de mon voyage, j'ai rencontré des Inuits qui habitent dans le grand nord. Ils parlaient l'inuktitut. Eux aussi avaient des animaux. Allons les découvrir ensemble.

- Si l'apprenant clique sur OUI dans la boîte de dialogue, Ninon continue de parler et annonce l'activité suivante. Sinon, on revient à la page d'accueil.






## Activité 4



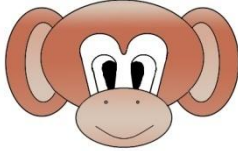
Tu vas entendre le nom d'un animal en Inuktitut la langue des Inuits. Essaie de compter combien de parties il y a dans le mot. Tu peux taper dans tes mains pour t'aider à les compter.

Clique sur autant de notes de musiques que le nombre de parties que tu as trouvé dans le mot puis clique sur

Si tu cliques sur une note en trop, re clique dessus pour la désélectionner.



OK



- L'apprenant entend en Inuktitut le nom de l'animal qu'il voit sur l'image. Il doit cliquer sur autant de notes que contient de syllabe le mot en question. Après validation, Ninon lui indique si la réponse est bonne ou non.
- Si mauvaise réponse : le nom de l'animal est répété.
- Si encore mauvaise réponse, le nom est encore répété mais avec les parties plus marquées.
- Si bonne réponse : « Bravo, passons maintenant à un autre animal »
- Une fois les 3 animaux (ours polaire, beluga et le cheval) trouvés, Ninon remercie l'apprenant.
- L'apprenant a la possibilité de désélectionner une note en re cliquant dessus.

### La fleur des langues

Une activité où l'apprenant retrouve les langues qui ont été vues dans les différentes activités.

### Les cirques et leurs animaux

A la fin des activités, si l'apprenant a fait toutes les activités, il a la possibilité de « jouer » avec les animaux en les plaçant à sa convenance sur l'image des cirques que Ninon a présentée au début.