



Alsic

Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information
et de Communication

Vol. 5, n°2 | 2002
Vol. 5, n°2

Analyse du logiciel *Mon Premier Dictionnaire Super Génial*

Chrysta Pélissier



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/alsic/2102>
ISSN : 1286-4986

Éditeur

Adalsic

Référence électronique

Chrysta Pélissier, « Analyse du logiciel *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* », *Alsic* [En ligne], Vol. 5, n° 2 | 2002, document alsic_n09-log1, mis en ligne le 15 décembre 2002, Consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/alsic/2102>

CC-by-nc-nd

Analyse du logiciel *Mon Premier Dictionnaire Super Génial*

Titre : *Mon Premier Dictionnaire Super Génial.*

Type : dictionnaire pour enfants.

Langue : français.

Auteurs et réalisateurs : non mentionnés.

Édition-diffusion : éditions Nathan, 9 rue Méchain, 75014 Paris. <http://www.nathan.fr> ; Havas Interactive, Vivendi Universal Interactive Publishing, 32 avenue de l'Europe, 78941 Vélizy-Villacoublay cedex. <http://www.vivendi-universal-interactive.fr>

Version : 1998.

Configurations matérielles requises : Macintosh 68LC040 / 25 MHz ou supérieur, 8 Mo de RAM, écran 640 x 480, 256 couleurs, lecteur CD double vitesse, 5 Mo disponibles sur le disque dur, Système 7 ou supérieur ou PC multimédia, microprocesseur 486 DX / 33 MHz ou supérieur, 8 Mo de RAM, écran 640 x 480, 256 couleurs, lecteur CD double vitesse, 14 Mo disponibles sur le disque dur, Windows 3.1 ou supérieur.

Documentation : des informations succinctes au dos de la boîte et dans la plaquette du cédérom.

Prix du pack Nathan Benjamin Super Génial : 38,01 € TTC, soit 249 FF TTC.

Analyse par Chrysta PÉLISSIER, université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand 2, France.

- 1. Présentation
- 2. Les différentes parties
- 3. L'ergonomie, la navigation et le guidage
- 4. Conclusion
- Références



1. Présentation

Mon Premier Dictionnaire Super Génial, est vendu avec deux autres logiciels, *Mon Premier Corps Humain Super Génial* et *Mon premier Atlas Super Génial* dans un pack nommé "Nathan Benjamin Super Génial" co-édité par Nathan / Havas Interactive.

Le choix de *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* nous a paru intéressant dans le sens où ce logiciel a pour objectif, d'après les informations présentes sur l'emballage, de favoriser "la découverte active du langage" et qu'il propose un dictionnaire pour enfants, dès l'âge de trois ans. Aucun autre dictionnaire informatique (ou électronique) ayant ces deux caractéristiques n'est, à notre connaissance, commercialisé aujourd'hui.

L'objectif de cette analyse est de déterminer, d'une part, comment *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* favorise la découverte du langage chez les jeunes enfants et d'autre part, comment ce logiciel peut s'intégrer dans un cadre scolaire. Nous décrivons d'abord les différentes parties qui le composent en présentant, pour chacune, la façon dont elles permettent la découverte du langage. Ensuite, nous nous attachons plus particulièrement à l'ergonomie, à la navigation et au guidage de l'apprenant. En conclusion, après avoir résumé les points forts et les points faibles, nous proposons des exemples d'utilisation de ce logiciel.

2. Les différentes parties

Tout d'abord, le système demande à l'apprenant son nom. Ensuite, il présente un écran sommaire à partir duquel l'apprenant peut accéder à quatre jeux, trois activités et un dictionnaire, au choix.



Figure 1 : écran "Sommaire".

Notons que la version 95 de *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* est uniquement constituée de la partie dictionnaire, aucun jeu ni activité ne sont présentés.

2.1. Les jeux

"Dictamot"

Le premier jeu, "Dictamot" consiste pour l'utilisateur à cliquer à l'aide de la souris sur une ou plusieurs lettres ou graphèmes présents à l'écran pour compléter un mot. Ce mot est partiellement écrit à l'écran, il est donné à l'oral par le système et une illustration l'accompagne. Dans l'exemple présenté ci-dessous, le système informatique demande à l'apprenant de sélectionner la lettre qui manque pour écrire le mot [pwa].



Figure 2 : écran du jeu "Dictamot".

Ce jeu permet à l'apprenant de s'exercer sur la correspondance entre le système de l'oral et le système de l'écrit. Cette correspondance est essentielle dans le cadre de l'apprentissage de la lecture (Sprenger-Charolles, 1992).

Précisons que trois niveaux de difficultés sont proposés à l'apprenant : "facile", "moyen" ou "difficile". La difficulté grandit avec le nombre de lettres ou de graphèmes sur lequel l'apprenant doit cliquer pour finir d'écrire le mot. Pour le niveau "facile", l'utilisateur doit trouver une lettre du mot, au niveau "moyen", deux ou trois lettres sont à découvrir et au niveau "difficile", l'apprenant doit définir toutes les lettres qui composent le mot. Il s'agit là d'une

progression d'ordre didactique qui vise à installer la segmentation phonologique.

"Alphabet"

Dans "Alphabet", le système demande à l'apprenant de cliquer sur chacune des lettres de l'alphabet : "*Clique sur les 26 lettres de l'alphabet avant que le temps ne s'écoule*". Toutes les lettres se déplacent simultanément dans le rectangle rouge et chaque fois que l'apprenant clique sur une lettre, l'ordinateur donne le nom de la lettre.

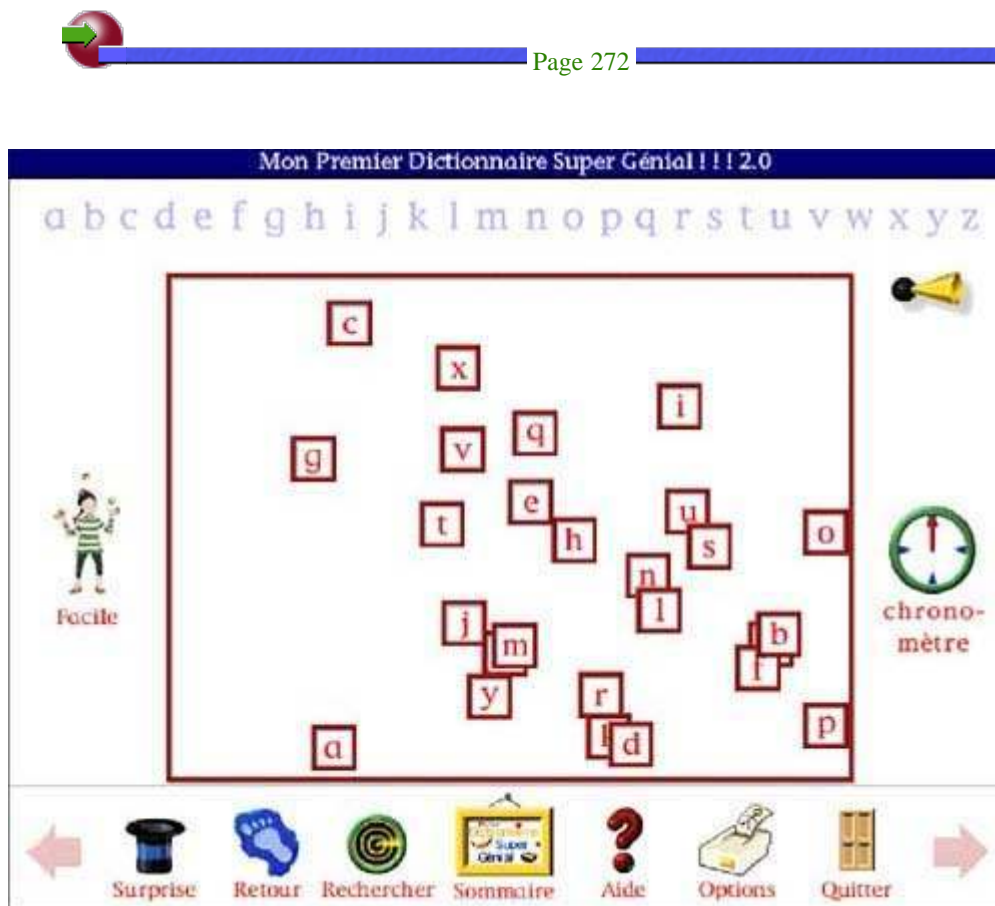


Figure 3 : écran du jeu "Alphabet".

Ce jeu fait appel chez l'apprenant à des connaissances sur la nature et l'ordre des lettres. L'alphabet fait partie des premiers apprentissages en classe de maternelle et au début du Cours Préparatoire (désormais CP). Il représente le matériel du système de l'écrit à partir duquel l'apprenant peut lire et écrire. Il doit être mémorisé. Un tel jeu favorise donc l'apprentissage de la langue.

Comme dans le jeu précédent, les niveaux "facile", "moyen" et "difficile" sont proposés à l'apprenant. La difficulté croît avec la vitesse de déplacement des lettres à l'écran. Il s'agit d'une augmentation de la difficulté au niveau de la visualisation des lettres à l'écran et de la manipulation de la souris. L'apprentissage de la lecture n'est pas mis en cause dans cette progression. D'autre part, aux niveaux "moyen" et "difficile", l'apprenant doit cliquer sur les lettres dans l'ordre alphabétique. Ce n'est pas le cas au niveau "facile". Cette progression prend en considération l'évolution de l'apprenant dans son apprentissage.

"Devinette"

Le troisième jeu, intitulé "Devinette", consiste pour l'utilisateur à donner la réponse à la question posée. Le système présente la consigne suivante : *"Lis la question, puis choisis la réponse parmi les mots proposés"*. Les questions et les différentes propositions sont ensuite lues par le système.



Lorsque l'apprenant clique sur une des réponses, l'image correspondante apparaît à l'écran sur la partie droite. Dans l'exemple présenté dans la figure 4, l'apprenant a cliqué sur la réponse "les fraises".



Figure 4 : écran du jeu "Devinette" après réponse de l'apprenant.

Les questions posées sont simples dans le sens où elles font appel chez l'utilisateur à ses connaissances du monde. D'après Nelson (cité par Cordier, 1994), l'enfant se construit le sens des mots, à partir des caractéristiques physiques des objets qu'il perçoit. Par conséquent, nous pouvons dire que ce jeu favorise chez le jeune apprenant la découverte de la langue en associant des expressions comme "fraises" à des représentations.

"Quel est ce bruit ?"

Enfin, dans le quatrième jeu "Quel est ce bruit ?", l'élève doit cliquer sur l'animal auquel correspond le bruit qu'il entend derrière chacun des rideaux. La consigne orale donnée par le système est *"Clique sur les fenêtres pour entendre le bruit qu'elles font, puis clique sur l'image correspondant à ce bruit"*.



Figure 5 : écran du jeu "Quel est ce bruit ?".

Il s'agit ici d'une tâche de discrimination et d'association. L'apprenant doit différencier les cris ou les sons qu'il entend et retrouver ensuite l'objet, la personne ou encore l'animal qui lui correspond. Dans le cadre de l'apprentissage initial de la lecture, les enfants doivent être capables de différencier les sons qu'ils entendent dans les mots à l'oral et de les associer à un ou plusieurs graphèmes (Cléder & Chambreuil, 2001). Des résultats d'expérimentation ont montré que les enfants qui parviennent à discriminer auditivement avant l'apprentissage de la lecture, ont des facilités à discriminer ensuite les sons qui composent les mots. Ce jeu semble donc faciliter, au tout début, l'apprentissage de la lecture.

2.2. Les activités

Les activités proposées sont "Les étoiles", "Les autocollants" et "Mon journal".

"Les étoiles"

Dès l'ouverture de cette activité, les phrases explicatives présentées dans la figure 6 sont lues par le système à l'apprenant.

Cette activité a pour but d'informer l'apprenant du nombre de mots qu'il a visités au moins une fois dans le dictionnaire. Lorsque l'apprenant aura vu tous les mots du dictionnaire, il obtiendra le diplôme de "maître des mots".





Figure 6 : écran de l'activité "Les étoiles".

Cette activité encourage l'apprenant quel que soit son âge à découvrir un maximum de mots du dictionnaire. En effet, l'enfant peut avoir envie de recevoir ce diplôme et par conséquent, il va avoir tendance à visiter tous les mots du dictionnaire.

D'après certains psycholinguistes, le lexique mental serait constitué d'un ensemble d'items stockés dans notre mémoire (Aitchison, 1987). Ces items peuvent être des mots, des mots composés ou encore des expressions comme "prendre ses jambes à son cou" ou "prendra la poudre d'escampette" (Williams, 1994). La construction de ce lexique chez l'enfant est un processus lent et graduel qui s'effectue de façon permanente par l'augmentation du nombre d'items et leur mise en relation. Une telle activité favorise donc chez l'apprenant le développement de ce lexique en lui permettant de découvrir de nouveaux mots. Précisons cependant que cette activité peut inciter l'apprenant à feuilleter le dictionnaire, à faire apparaître les différents écrans correspondant aux différents mots du dictionnaire sans prendre le temps de voir l'ensemble des informations associées à chacun d'entre eux.

Notons également que "maître des mots" est une expression familière à l'apprenant. En effet, l'enfant rencontre souvent dans les histoires, des sorciers, des rois ou encore des aventuriers qui veulent devenir maître d'un royaume, d'un palais. Par cela, ils doivent réussir des épreuves et collectionner par exemple des clés. Les apprenants peuvent par conséquent s'identifier à un héros qui doit visualiser l'ensemble des mots du dictionnaire pour devenir "maître des mots".



"Les autocollants"

"Les autocollants" est une activité qui incite l'apprenant à aller dans le dictionnaire pour

rechercher des mots ayant pour caractéristique d'appartenir à un même thème, une même catégorie sémantique comme les animaux, les transports ou encore les aliments. Aucun commentaire ni consigne ne présente explicitement l'activité à l'apprenant. Les concepteurs ont certainement fait l'hypothèse que cette activité ne nécessitait pas de consigne particulière dans le sens où l'apprenant collectionne déjà généralement des timbres, différentes boîtes ou encore des autocollants qu'il colle sur des plaquettes support. Par conséquent, on peut supposer que les apprenants connaissent l'objectif de cette activité.



Figure 7 : écran de l'activité "Les autocollants".

Deux formes de catégorisation, évoquées par Ehrlich et al. (1978), peuvent être distinguées lors de l'acquisition de la langue, "*a labelling task*" ou "tâche d'étiquetage" et "*a packaging task*" ou "tâche de regroupement". Il s'agit là de deux niveaux de catégorisation différents. Le premier a pour but de construire des catégories telles que "voiture", "poupée", à partir des instances d'objets qui entourent l'enfant, le deuxième permet la construction de catégories de niveau hiérarchique supérieur telles que "les animaux", "les vêtements", "les aliments".

Par conséquent, cette activité, qui permet à l'apprenant de regrouper par exemple "lait", "beurre", "fromage" sous une même étiquette "les produits laitiers", favorise la découverte mais aussi l'acquisition de la langue.



"Mon journal"

Enfin, "Mon journal" est une activité d'écriture. Elle permet à l'apprenant d'entrer à l'aide du clavier des informations sur ses caractéristiques physiques (sa taille, son poids...), sur ce qu'il

aime, ce qu'il voudrait faire, etc. dans l'ordre qu'il veut, au moment où il le souhaite. Le système informatique présente à l'apprenant ce qu'il lui est possible de faire dans cette activité uniquement s'il clique sur la trompette jaune présente à l'écran. Dans l'exemple présenté en figure 8, si l'apprenant clique sur la trompette, le système informatique présente la consigne : "Entre les informations te concernant dans les cases vides. Clique sur les cases correspondant aux mots qui te décrivent le mieux".



Figure 8 : écran de l'activité "Mon journal".

Dans cette activité l'apprenant peut rencontrer des difficultés liées à l'écriture de certains mots. Il peut alors utiliser le dictionnaire mis à sa disposition.



2.3. Le dictionnaire

Dans le cadre de l'apprentissage de la langue et de la lecture, l'utilisation des dictionnaires est préconisée (Direction des écoles, 1992). Or, les dictionnaires pour enfants sont aujourd'hui peu utilisés. Ils ne sont pas toujours adaptés ni aux besoins des enseignants ni aux apprenants de cet âge. En effet, les dictionnaires pour enfants sont généralement des dictionnaires pour adultes dans lesquels on a supprimé des mots et modifié les définitions. Par conséquent, un apprenant peut rencontrer au cours de son apprentissage un mot qui n'est pas présent dans le dictionnaire qui lui est destiné. Ainsi, régulièrement, les enseignants demandent aux apprenants, devant un mot inconnu, de le chercher dans un dictionnaire pour adultes. Ces dictionnaires sont difficiles à manipuler pour certains enfants. Ils sont volumineux et les informations associées à chaque mot sont trop nombreuses.

Notons cependant que les enseignants incitent les apprenants à utiliser les dictionnaires pour

enfants pour les entraîner à les utiliser et plus particulièrement à rechercher un mot dans une liste alphabétique.

Un de nos objectifs étant de définir comment les enseignants du primaire peuvent envisager d'utiliser *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* en classe, l'analyse que nous proposons se divise en deux points : les différents types d'informations associées à chaque mot et les modes d'accès mis en place.

Les informations présentées

Peu de renseignements sont donnés par les auteurs concernant le type d'information présenté pour chaque mot du dictionnaire. Les auteurs précisent seulement que "*chaque mot est présenté sur une page plein écran simple et colorée, avec sa définition, son illustration et son explication sonore ou animée*".



Figure 9 : écran du mot "panier" du dictionnaire.

Nous pouvons, cependant, déterminer plus précisément les différents types d'informations qui sont présentées à l'écran pour chaque mot : des informations liées à la forme écrite du mot, des informations sur le lien entre le système de l'écrit et le système de l'oral et des informations d'ordre sémantique.

La forme écrite

Les informations liées à la forme écrite du mot consistent pour chacun des mots à présenter le mot écrit à l'écran et à indiquer sa première lettre à l'intérieur d'un alphabet.

Le mot écrit présenté à l'écran peut constituer une aide à l'écriture du mot comme, par exemple, dans l'activité "Mon journal". Encore faut-il que l'utilisateur parvienne, pour écrire le mot lui-même, à isoler chaque lettre du mot et à les réécrire une à une en cursive ou en script suivant ses besoins ou ses envies. Notons qu'ici l'écriture cursive n'est pas présentée.

Pour chaque mot, *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* indique la première lettre du mot à l'intérieur de l'alphabet. Par exemple, pour le mot "panier", la lettre "p" est indiquée dans l'alphabet présent à l'écran. Mettre en valeur la première lettre du mot à l'intérieur d'un alphabet peut représenter une façon de faire prendre conscience à l'utilisateur que ce mot appartient au groupe de ceux qui commencent par la lettre indiquée.



Lien entre le système de l'écrit et le système de l'oral

Mon Premier Dictionnaire Super Génial présente un lien entre le système de l'écrit et le système de l'oral dans le sens où, si l'utilisateur clique sur le mot écrit à l'écran, le système le lui lit.

Pour présenter cette information le système aurait pu marquer de façon particulière le mot écrit à l'écran au moment de sa lecture. Mais aucun marquage particulier n'est réalisé. Ce mode de présentation peut donner lieu à de fausses croyances chez l'utilisateur. En effet, telle que l'information est présentée, l'utilisateur n'a pas d'information lui permettant de voir que ce qu'il entend correspond au mot entier. Il peut croire que ce qu'il entend correspond au nom de la lettre ou encore au son correspondant au graphème sur lequel il vient de cliquer.

Les informations d'ordre sémantique

Parmi les informations d'ordre sémantique associées au mot, nous pouvons distinguer les informations qui permettent d'établir un lien entre différents mots de la langue et les informations qui permettent de définir les mots.

En ce qui concerne les informations qui permettent de mettre en relation par des liens particuliers un mot de la langue avec d'autres, *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* propose pour certains mots l'affichage d'un ou plusieurs mots synonymes, contraires ou encore appartenant à la même famille sémantique. Par exemple, au mot "avant" est associé le mot "arrière" par un lien "contraire", le mot "loup" est rattaché aux mots "ours", "renard" par le fait qu'ils appartiennent tous à la famille des chasseurs. Cette information permet à l'utilisateur d'établir différentes relations entre différents mots de la langue, de rencontrer de nouveaux mots, d'enrichir son vocabulaire. Par conséquent, ce type d'information favorise la construction de son lexique mental.

Pour définir chaque mot, *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* présente une ou plusieurs phrases courtes auxquelles est associée une image (quelquefois animée). Par exemple, au mot "loup" est associée la définition "*Un loup est un animal sauvage qui se nourrit de chair fraîche*", une image représentant un loup qui semble hurler et, si l'utilisateur clique sur l'image,

il entend le hurlement d'un loup.

Ces informations permettent à l'utilisateur d'apprendre que le loup appartient à la classe des animaux sauvages, quelles sont ses habitudes alimentaires ou encore quelles sont ses caractéristiques physiques par la présentation d'une image. Cependant, ces informations ne permettent à l'utilisateur de se construire qu'une partie de la signification des mots. En effet, on pourrait à propos du loup ajouter dans la définition, des informations sur son lieu de vie, sur ses activités ou encore sur le fait qu'il est couvert de poils qui peuvent être de différentes couleurs, etc. Notons que le mot "loup" peut également faire référence à un masque de velours noir porté lors d'un bal masqué ou encore à un poisson comestible. Cette information n'apparaît pas dans le dictionnaire. Or, l'apprenant peut rencontrer ces sens dans un texte à l'école ou encore dans une publicité.



En conclusion sur les informations qui permettent de définir les mots nous pouvons faire deux remarques. D'une part, les informations d'ordre morpho-syntaxique comme la catégorie grammaticale de chaque mot entrent dans le cadre de l'apprentissage de la lecture et de la langue. Or, ce type d'information n'est pas présent dans le dictionnaire. D'autre part, d'après Lehmann (2000), l'utilisation de l'illustration dans les dictionnaires pour enfants ne "s'accompagne guère d'une réflexion sur les rapports entre l'illustration et l'apprentissage de la langue". On peut par exemple s'interroger sur la pertinence de présenter pour le mot "panier", un chaton qui remue la tête.

Les modes d'accès

Pour permettre à l'utilisateur d'avoir accès aux différentes informations associées à un mot, il doit tout d'abord en choisir un. Se pose donc le problème de l'accès au mot. Pour accéder à un mot dans *Mon Premier Dictionnaire Super Génial*, deux grands modes d'accès semblent être proposés : accès par liste alphabétique des mots et accès par un autre mot.

L'accès par liste alphabétique consiste à permettre à l'utilisateur de choisir un mot particulier du dictionnaire à partir du classement alphabétique des différents mots. Notons qu'il s'agit là d'un mode d'accès identique aux dictionnaires sur support papier. Ainsi, l'utilisateur choisit d'abord une lettre puis ensuite un mot particulier parmi l'ensemble des mots commençant par cette lettre. Choisir un mot particulier par ce mode d'accès, implique que l'utilisateur parvienne à isoler la première lettre du mot. Or, l'enfant de trois ans ne sait pas découper un mot en lettres. Par conséquent, il peut rencontrer des difficultés à sélectionner le mot qu'il cherche. C'est pour cette raison que tous les mots dans la liste alphabétique sont associés à une image. L'image constitue une aide pour les jeunes utilisateurs.

Le mode d'accès par un autre mot consiste, à partir d'un mot particulier, à renvoyer l'utilisateur sur un autre mot du dictionnaire. Ainsi, par exemple, à partir de la présentation des différents mots "contraires" ou "synonymes" pour *Mon Premier Dictionnaire Super Génial*, l'utilisateur peut choisir un de ces mots et quitter le mot qu'il avait choisi au départ. L'utilisateur accède

ainsi à un mot particulier du dictionnaire par l'intermédiaire d'un autre mot (son synonyme ou son contraire par exemple). Une autre possibilité consiste à donner accès à partir de la définition d'un mot à un autre mot du dictionnaire. Par exemple, l'utilisateur peut cliquer à partir de la définition associée au mot "loup" sur un autre mot tel que "animal" et ainsi accéder à l'ensemble des informations associées à ce nouveau mot.



Ce mode d'accès permet à l'utilisateur d'enrichir son lexique par la rencontre de nouveaux items et l'établissement de différents liens. L'apprenant peut comparer deux mots, identifier leurs différences et similitudes.

3. L'ergonomie, la navigation et le guidage

Au niveau de l'ergonomie, *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* est un logiciel qui présente les informations à l'écran de manière lisible : les informations sont bien réparties à l'écran, elles sont écartées les unes des autres, ce qui permet à l'apprenant de les distinguer et de mieux les identifier. Les couleurs vives (rouge, vert...) et les images animées lui donnent un côté dynamique, attrayant.

Dans *Mon Premier Dictionnaire Super Génial*, la navigation est, d'une part, en étoile et, d'autre part, linéaire (Beaufils, 1991). D'abord, à partir d'un même écran, l'écran du sommaire (cf. figure 2), l'apprenant peut accéder aux différents jeux, activités et au dictionnaire. Il peut aussi à tout moment, quel que soit l'écran présenté, retourner à cet écran sommaire. Ensuite, la navigation est linéaire dans le sens où pour passer, dans les activités et dans les jeux, d'une question à une autre ou, dans le dictionnaire, d'un mot à un autre, l'apprenant peut utiliser une flèche située en bas à droite et pour revenir sur la question ou le mot précédent, il peut utiliser la flèche située en bas à gauche.

Le guidage peut se définir, de manière générale, comme un accompagnement de l'utilisateur par le système, lors de la consultation du logiciel. Cet accompagnement prend différentes formes dans *Mon Premier Dictionnaire Super Génial*. Par exemple, pour aider les jeunes utilisateurs, le système lit les consignes qui sont généralement écrites à l'écran. L'apprenant peut aussi se faire relire ces consignes autant de fois qu'il veut.

Pour guider l'apprenant dans sa consultation, les auteurs utilisent souvent les éléments graphiques, l'image, l'animation et des commentaires oraux. Une autre forme de guidage est aussi mise en œuvre dans le dictionnaire, l'historique. Cet historique présente les différents mots qu'un utilisateur a consultés au cours d'une même séance. Notons tout de même que ce guidage de l'utilisateur n'est pas individualisé. En effet, que l'utilisateur ait trois ans ou sept ans, qu'il le consulte pour la première fois ou la cinquantième fois, qu'il soit en début ou en fin d'apprentissage ou encore qu'il connaisse ou non les lettres de l'alphabet, le système informatique lui présente toujours les mêmes écrans, les mêmes animations et les mêmes commentaires oraux. Par exemple, dans le dictionnaire, dès l'apparition de l'écran associé à un mot, une lecture de la définition et l'animation sont données.



4. Conclusion

4.1. Faiblesses et atouts

La faiblesse de ce logiciel est de ne proposer aucune information d'ordre morphosyntaxique associée à chaque mot du dictionnaire. Cependant, *Mon Premier Dictionnaire Super Génial* est un cédérom agréable à utiliser, à consulter. Une de ses premières qualités est d'être ludique. En effet, il joue beaucoup sur l'image, les animations et incite l'apprenant à découvrir de nouveaux mots par des activités telles que "Étoiles" et "Autocollants". Ainsi, comme le soulignent Pugibet et Viselthier (2002), ce logiciel séduit plus les enfants par sa dimension ludique qu'éducative.

Il propose également des activités et des jeux variés qui permettent la découverte de la langue. La navigation est aussi très simple et un guidage de l'utilisateur est assuré par le système.

Enfin, nous pouvons dire que les modes d'accès sont adaptés à un public de jeunes enfants, notamment par l'utilisation de l'image.

4.2. Utilisations envisageables

Ce logiciel semble plutôt destiné, après analyse, à des enfants à partir de cinq ans. Il peut être utilisé par des élèves en classe de CP et éventuellement en fin de maternelle. Aucune documentation particulière n'est à fournir aux utilisateurs, mais la présence du formateur aux côtés de l'utilisateur est, dans certains cas, indispensable.

En effet, en fin de maternelle, l'enfant peut feuilleter seul le dictionnaire et ainsi découvrir de nouveaux mots. Il peut aussi s'entraîner avec l'aide de l'instituteur à différencier les sons dans le cadre de l'activité "Quel est ce bruit ?" et répondre aux devinettes de l'activité "Devinette".

En classe de CP, pour des apprenants ayant déjà certaines connaissances de la lecture et de l'écriture, ce logiciel pourra leur permettre de s'entraîner seuls à faire de la correspondance entre les mots oraux et les mots écrits avec des jeux tels que "Dictamot", ou encore de tester leur connaissance de l'ordre alphabétique avec l'activité "Alphabet". Le dictionnaire pourra aussi être utilisé en classe dans le cadre de la recherche d'informations d'ordre sémantique associées à un mot particulier qui pourra être rencontré dans un texte au cours d'une leçon. Notons tout de même que d'après l'expérience réalisée et décrite par Pugibet et Viselthier (op. cit.), l'activité de recherche d'un mot particulier ne semble pas être pas à la portée de tous les apprenants. Plus tard enfin, l'apprenant pourra faire des séances d'écriture, accompagnées du formateur, dans "Mon journal".



Références

Bibliographie

Aitchison, J. (1987). *Words in the Mind - An Introduction to the Mental Lexicon*. Padstow : T.J. Press Ltd.

Beaufils, A. (1991). "Initiation à la construction d'hypermédias par des élèves de collège". In *Actes du colloque "Hypermédias et apprentissages"*, de la Passardière, B. & Baron, G.L. (éd.). pp 133-148.

Cléder, C. & Chambreuil, A. (2001). "Une architecture multi-agents dans un système tutoriel intelligent : l'agent de planification didactique dans un environnement d'aide à l'apprentissage de la lecture". In *Actes du colloque "Agents Logiciels, Coopération, Apprentissage & Activité Humaine"*, Biarritz, septembre 2001. pp 180-191.

Cordier, F. (1994). *Représentation cognitive et langage : une conquête progressive*. Paris : Armand Colin.

Direction des écoles du Ministère de l'Éducation nationale et de la culture français (1992). *La maîtrise de la langue à l'école*. Paris : Savoir-Livre, Centre National de Documentation Pédagogique.

Ehrlich, S., Bramaud du Boucheron, G. & Florin, A. (1978). *Le développement des connaissances lexicales à l'école primaire*. Paris : PUF.

Lehmann, A. (2000). "Les dictionnaires pour enfants : diversité et uniformisation". *Le français aujourd'hui* – *Construire les compétences lexicales*, no 131, septembre 2000. pp 87-98.

Pugibet, V. & Viselthier, B. (2002). "De l'image à l'écriture : appropriation d'un dictionnaire sur cédérom en cours préparatoire". In *Apprentissages des langues et technologies : usages en émergence*, Barbot, M.J. & Pugibet, V. (dirs). *Le Français dans le Monde*, numéro spécial, janvier. pp 110-121.

Sprenger-Charolles, L. (1992). "L'évolution des mécanismes d'identification des mots". In *Psychologie cognitive de la lecture*, Fayol, M. (dir.). Paris : PUF. pp 141-173.

Williams, E. (1994). "Remarks on Lexical Knowledge". In *The Acquisition of the Lexicon*, Gleitman, L. & Landau, B. (eds). *Lingua* 92. pp 7-34.



Sites Internet

Mon Premier Dictionnaire Super Génial, descriptifs et analyses. Consultés en mars 2002 :

http://prescolaire.grandmonde.com/logiciels/logiciel_09.htm. Mise à jour : nd.

<http://www.ladydragon.com/premierdic.html>. Mise à jour : 28 février 1998.

<http://www.france-edition-opi.asso.fr/docs/cata.74.htm>. Mise à jour : nd.

<http://www.atoutmicro.ca/09022001.htm>. Mise à jour : octobre 1995.

À propos de l'auteure de l'analyse

Chrysta PÉLISSIER a obtenu son doctorat en sciences du langage en juin 2002. Sa thèse s'inscrit dans le cadre du projet AMICAL (Architecture Multi-agents Interactive Compagnon pour l'Apprentissage de la Lecture) du Laboratoire de Recherche sur le Langage de l'université Blaise Pascal (Clermont-Ferrand, 63). Elle porte sur la conception d'un dictionnaire sur support informatique destiné à des enfants. Ce dictionnaire a pour objectif de favoriser l'apprentissage de la lecture.

Courriel : pelissier@lrl.univ-bpclermont.fr ou pelissier7@voila.fr

Adresse : LRL, Maison de la Recherche, 4 rue Ledru, 63057 Clermont-Ferrand.



[ALSIC](#) | [Sommaire](#) | [Consignes aux auteurs](#) | [Comité de rédaction](#) | [Inscription](#)

© *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication, décembre 2002*