

ALPHABÉTISATION ET NOUVELLES TECHNOLOGIES, VOILÀ ABRACADABRA

L'enquête de l'Organisation de coopération et de développement économique (OCDE) sur l'alphabétisation, en 1994-1995 dans douze pays – dont le Canada – a permis de traduire que notre collectivité avait des besoins importants en termes de formation de base en lecture. Au Québec, 21,1 % et au Canada, 17 % de la population âgée de 16 à 65 ans a une capacité de lecture très limitée, selon l'European Interactive Advertising Association (EIAA 1994). De plus, on constate depuis 1989 une diminution considérable de la clientèle en alphabétisation dans les commissions scolaires. En fait, les spécialistes en langues et lettres se font plus rares. Ainsi, une des priorités des gouvernements provincial et fédéral est d'améliorer la situation actuelle en favorisant le développement de nouveau matériel scolarisant qui permettra à chaque élève de prendre conscience de ses acquis et, selon ses priorités, d'établir son projet personnel de formation en tenant compte de son rythme d'apprentissage et du temps dont il dispose. Les nouvelles technologies sont privilégiées dans ce type de formation, puisqu'elles sont facilement accessibles, polyvalentes, attrayantes et performantes.

Un prototype de logiciel éducatif prometteur

C'est en partie grâce au soutien financier de l'organisme Valorisation-Recherche Québec et au programme fédéral Rescol, du ministère de l'Industrie, que le Centre d'étude sur l'apprentissage et la performance (CEAP) de l'Université Concordia a mis au point un prototype de logiciel éducatif qui permettra aux écoles élémentaires canadiennes d'améliorer, de façon substantielle, les habiletés de lecture et d'écriture de tous les enfants, particulièrement ceux qui sont à risque de vivre un échec scolaire. Dans les prochaines lignes, nous ferons la lumière sur le logiciel, sa composante, son usage et l'apport qu'il peut représenter pour les enseignants. De plus, nous vous offrirons un aperçu des modules disponibles actuellement, de ceux qui sont projetés ainsi qu'une description des réactions



L'ENVIRONNEMENT DU LOGICIEL EST TRÈS COLORÉ, IL SUFFIT DE FAIRE SON CHOIX

suscitées par son utilisation par des élèves du premier cycle du primaire. Enfin, nous vous offrons la possibilité de faire gratuitement l'essai du logiciel à partir de n'importe quel ordinateur distant, branché à Internet.

Le cœur du logiciel

ABRACADABRA est un logiciel éducatif qui utilise la technologie interactive pour le Web qui a été mise au point par Macromedia Flash®. Son but est d'éveiller les compétences en lecture et en écriture chez les utilisateurs. Pour le réaliser, des chercheurs universitaires, des spécialistes de l'enseignement de la langue maternelle et des concepteurs de logiciels pédagogiques ont participé à la création d'activités diverses qui permettent aux utilisateurs de dialoguer avec l'ordinateur à l'écran, par de simples clics de souris.

Image : L'environnement du logiciel est très coloré, il suffit de faire son choix

En apparence, on pourrait dire que le logiciel a subi l'influence des dessins animés en deux dimensions, ce qui est très approprié pour de jeunes enfants, qui sont souvent exposés à ce type d'art. L'interface graphique est très

attrayante, avec ses nombreuses couleurs vives. Elle incite automatiquement les jeunes usagers, adeptes naturels du jeu vidéo, à tenter l'expérience. Ils n'ont qu'à déplacer leur curseur sur les objets superposés dans le décor pour qu'ils s'animent au moindre effleurement de la souris. Ainsi, plusieurs modules sont proposés, selon différentes thématiques. Ils demeurent accessibles aisément grâce à des descriptions et des images animées qui correspondent au niveau de difficulté ou à la catégorie d'activité choisie par l'élève.

Outre les nombreuses activités d'apprentissage de la lecture et de l'écriture liées à un ensemble de textes numériques tirés de la littérature jeunesse, le logiciel, qui est accessible à distance avec une connexion Internet rapide, offre des activités de perfectionnement professionnel pour les enseignants sous forme de vidéoclips. Il enregistre également les progrès qu'accomplissent les enfants en complétant les activités qui leur sont offertes. Ce qui permet une évaluation facile de leurs habiletés ainsi que l'établissement d'un historique sur leur cheminement d'apprentissage.



Références bibliographiques

Centre d'étude sur l'apprentissage et la performance (CEAP). ABRACADABRA [logiciel] : coordonnateur du projet : M. Geoffrey Hips, Montréal, Université Concordia, 2005.

[<http://grover.concordia.ca/abra/>] Del Tredici, R. History of Animated Film – Resource book, Montréal, 2005.

European Interactive Advertising Association :

[<http://www.eiaa.net/>]

Fédération des commissions scolaires du Québec :

[<http://www.fcsq.qc.ca/>]

Fondation pour l'alphabétisation :

[<http://www.fqa.qc.ca/>]

ABRACADABRA est actuellement disponible sous forme de prototype. Cependant, M. Geoffrey Hips, coordonnateur du projet, mentionne que le logiciel offrira un outil de communication sécurisé qui permettra aux professionnels qui enseignent la lecture et l'écriture de partager leurs connaissances et ainsi, d'accroître plus rapidement le progrès de chaque enfant. De plus, les utilisateurs auront accès à une fonction de sauvegarde et d'exportation de leur cheminement vers un portfolio numérique personnel

qui pourra être conservé tout au long de leur vie à l'école. Les élèves pourront utiliser des outils multimédias pour bâtir leurs portfolios et mettre en valeur leurs travaux. Le processus aidera les enfants à s'autoréguler et ainsi, à développer une fierté vis-à-vis leurs réalisations.

M. Charles-Alexandre Paré est technicien en informatique et étudiant à l'Université Concordia.