



GS/CP
RASED

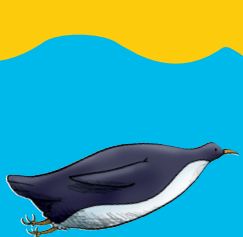
SyllaboZOO

APPLICATION



André Ouzoulias
Illustrations Loïc Méeé

Guide Pédagogique



Apprendre à parler... parler pour apprendre





Sommaire

Installation de l'application

- Prérequis techniques 3
- Réglage de la résolution de l'écran 3

Qu'est-ce que le Syllabozoo ?

- Description de l'outil 5
- Fondements didactiques 6
- Avant d'utiliser le Syllabozoo... 6

Le Syllabozoo TBI

- Présentation de l'application 7
 - 3 types de situations-problèmes 7
 - 5 niveaux de difficulté 7
- Navigation 8
 - Le menu d'accueil 8
 - Les écrans de préparation 8
 - Les écrans des activités 8
 - Le bandeau déroulant 9
- Les outils 9
 - Les 2 alphabets 9
 - L'ardoise 9
- Les fonctionnalités 10
 - Le *drag & drop* 10
 - L'utilisation de l'alphabet 10
 - La poubelle 10
 - La validation 10

L'utilisation pas à pas

- Première rencontre 11
- Du nom à l'image 12
- Attention aux intruses ! 13
- De l'image au nom 14
- Les trisyllabiques 15

Programmation et tableaux de suivi 16

Annexes

- Questions 19
- Listes des syllabes intruses 19



Le Syllabozoo TBI

Présentation de l'application

Ce logiciel a été conçu pour permettre la mise en œuvre de séquences collectives avec une difficulté progressive en fonction du nombre de syllabes utilisées. Il propose en effet **trois sortes de situations-problèmes** organisées en **cinq niveaux de difficulté**. Les enfants disposent toujours des références utiles qui apparaissent dans la partie supérieure de l'écran, sous la forme du glossaire illustré des animaux. Ces références leur donnent les moyens de produire et de justifier leurs solutions. Une phase de validation étant prise en charge par l'application, elle permet un **traitement individuel de l'erreur**, dans le cadre de situations autocorrectives.

Ce logiciel offre une véritable interactivité grâce à l'introduction du son pour les syllabes orales et d'un alphabet pour composer les syllabes écrites (usage fonctionnel de l'épellation).

Le maniement de l'application est facile et intuitif : la prise en main technique est aisée pour l'enseignant et les élèves peuvent intervenir dans l'action très rapidement.

• 3 types de situations-problèmes

• **Du nom à l'image** : À partir du nom d'un animal ou d'une chimère, composer son image. Cette situation s'apparente à une **tâche de lecture**, mais tant que les élèves ne savent pas déchiffrer, ils réussissent en utilisant les références en haut de l'écran.

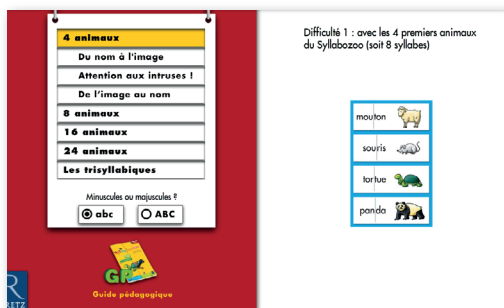
• **Attention aux intruses !** : *Recomposer le nom d'un ou de deux animaux réels à partir de ses syllabes. Mais, attention, il y a des syllabes intruses !* Cette situation s'apparente aussi à une **tâche de lecture** (les élèves qui ne savent pas déchiffrer réussissent en utilisant les références).

• **De l'image au nom** : À partir de l'image d'un animal ou d'une chimère, écrire son nom en utilisant l'alphabet. Cette situation s'apparente à une **tâche d'écriture**, mais les élèves peuvent réussir sans avoir à encoder les syllabes, en utilisant les références.

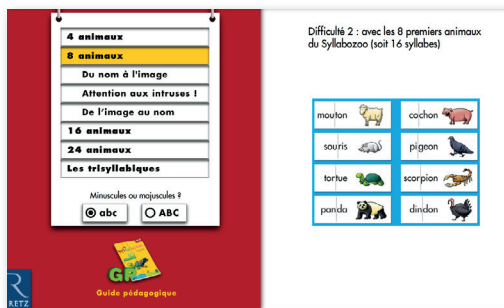
• 5 niveaux de difficulté

Chaque niveau renvoie au nombre d'animaux (donc de syllabes) abordés.

Les quatre premiers niveaux font référence à l'ordre dans lequel les 24 fiches des animaux sont assemblées dans le *Syllabozoo* :



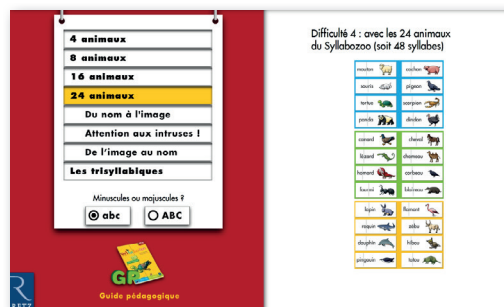
Niveau 1



Niveau 2

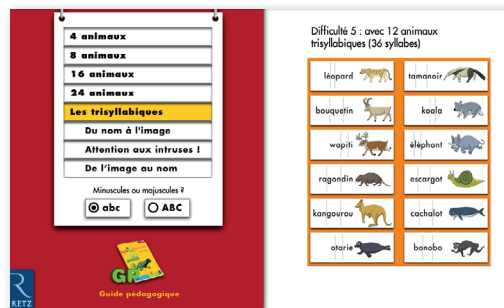


Niveau 3



Niveau 4

Le cinquième niveau aborde 12 animaux dont le nom est trisyllabique :



Niveau 5

• **Le niveau 1, le plus facile**, met donc en jeu les 4 premiers animaux : *mouton, souris, tortue* et *panda*. Ce niveau est intéressant lors des toutes premières rencontres avec chacune des 3 situations du *Syllabozoo* TBI.

• Avec les noms des animaux **du niveau 2**, 5 des syllabes finales se terminent par les lettres ON et 2 syllabes initiales se terminent par les lettres OU (*mou* et *sou*). Il s'agit de faciliter de premières remarques sur des régularités graphophonologiques.

Ce niveau peut servir de palier pour une période d'adaptation aux 3 situations. L'enseignant peut « visiter » les 56 chimères possibles, y compris les homophones comme *torchon, coton* et *piton* ².

• Avec les 32 syllabes **du niveau 3**, on peut créer 184 nouvelles chimères. Dans le groupe supplémentaire de 8 animaux, on peut observer des régularités : 3 syllabes finales se terminent par les lettres ARD, 3 autres se terminent par les lettres EAU. On retrouve aussi les noms *cheval* et *chameau* et l'attaque commune de leur syllabe initiale (CH). Ce niveau peut être systématiquement utilisé aussitôt que la plupart des élèves montrent de l'aisance dans les trois situations avec les 8 premiers animaux et aussi longtemps que leur intérêt se maintient. On peut considérer que ce niveau est abordé au début du dernier trimestre de GS.

2. Dans le guide pédagogique du *Syllabozoo*, un encadré est consacré aux nombreux homophones que l'on peut engendrer dans l'ensemble du bestiaire, comme le *coquin*, hybride de cochon et de requin, le *zéreau*, croisement d'un zébu et d'un blaireau, etc.



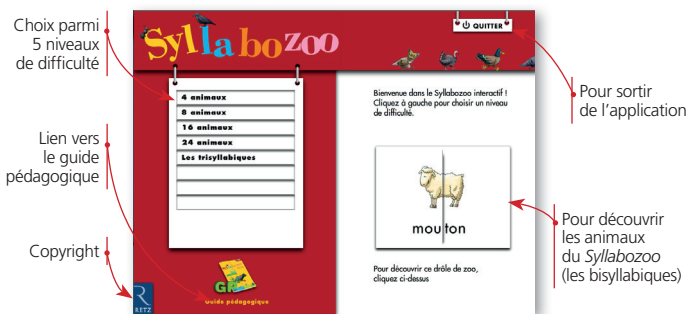
• **Le niveau 4** met en jeu l'ensemble des 24 animaux du bestiaire du *Syllabozoo*. Avec les 8 derniers animaux introduits, on voit notamment apparaître 5 fois le graphème IN (*lapin, requin, dauphin et pingouin*). Ce niveau permet d'explorer les combinaisons avec 48 syllabes, et de créer jusqu'à 312 nouvelles chimères. L'enseignant l'utilise quand les élèves sont familiers des 32 syllabes du niveau 3, c'est-à-dire plutôt au premier trimestre de CP.

• **Le niveau 5** vient couronner cette progression au CP en introduisant une nouvelle série de 12 animaux trisyllabiques, par exemple au cours du deuxième trimestre. L'intérêt des élèves est immédiatement renouvelé. À ce stade, l'enseignant vise surtout à automatiser le déchiffrage des syllabes, en incitant les élèves à se passer de plus en plus des références.

Navigation

• Le menu d'accueil

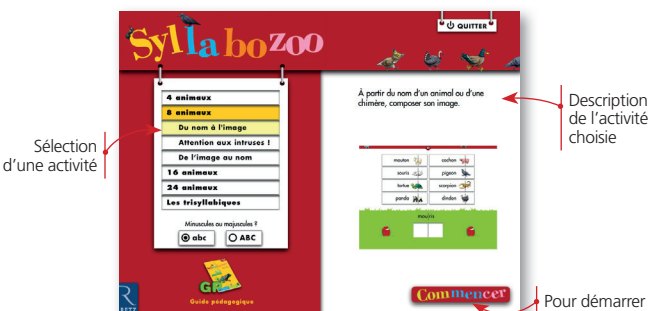
Le menu général invite d'abord l'utilisateur à choisir un niveau de difficulté parmi les cinq décrits précédemment. Il propose aussi une découverte du bestiaire du *Syllabozoo*, utile lors de l'introduction de l'outil en classe.



Une fois le niveau de difficulté sélectionné, un choix de trois situations se présente à l'utilisateur.



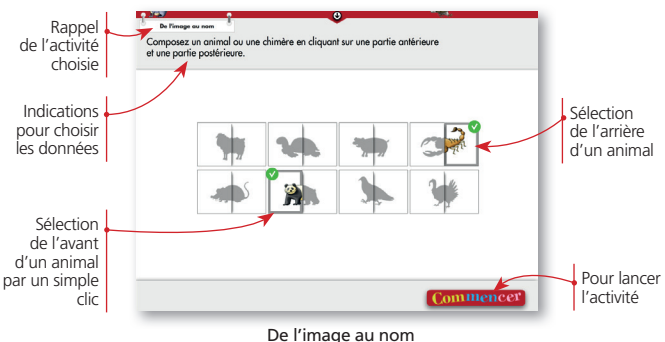
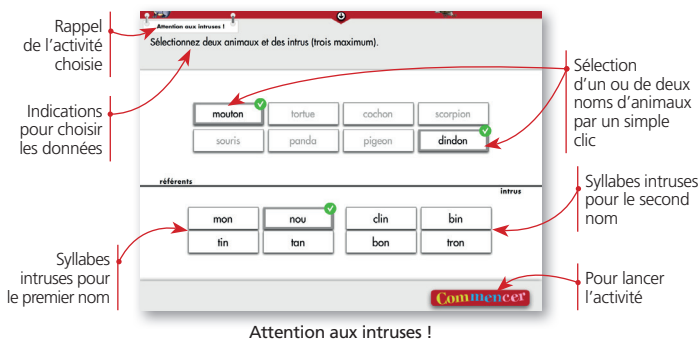
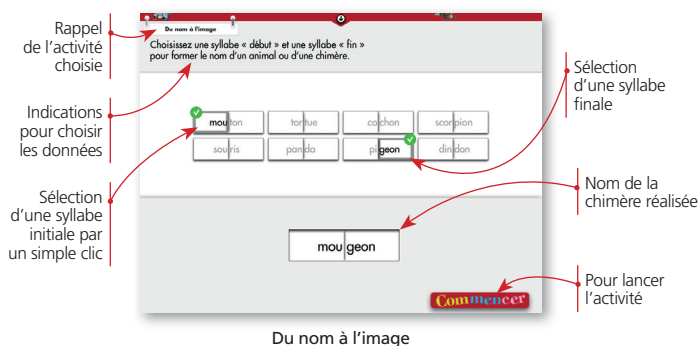
Il choisit la situation qu'il veut mettre en œuvre et clique sur « commencer ».



• Les écrans de préparation

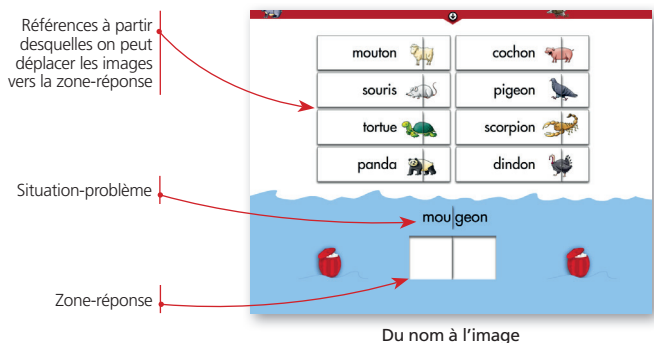
Pour chaque situation, l'utilisateur dispose d'un écran intermédiaire de préparation de l'activité – cet écran sert à choisir les données de la situation-problème. Une consigne indique à l'utilisateur ce qu'il doit faire. Cette phase est toujours très simple et rapide.

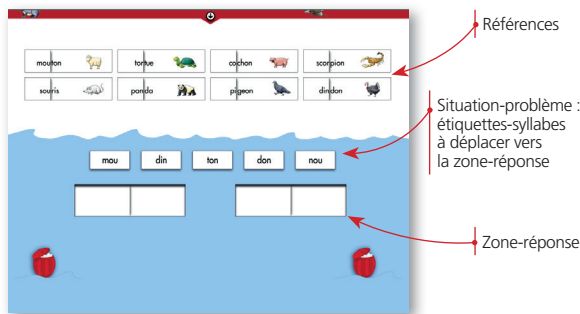
Une fois les syllabes ou images sélectionnées, il clique sur « commencer » pour lancer l'activité.



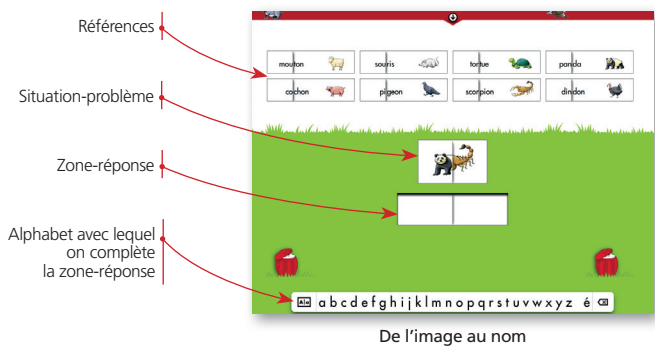
• Les écrans des activités

À l'écran, les trois situations sont toujours organisées de la même façon : les références apparaissent en haut, la situation-problème au milieu, la zone de réponse en bas, avec deux poubelles, une à gauche et une à droite, pour faciliter le déplacement des étiquettes.





Attention aux intrus !



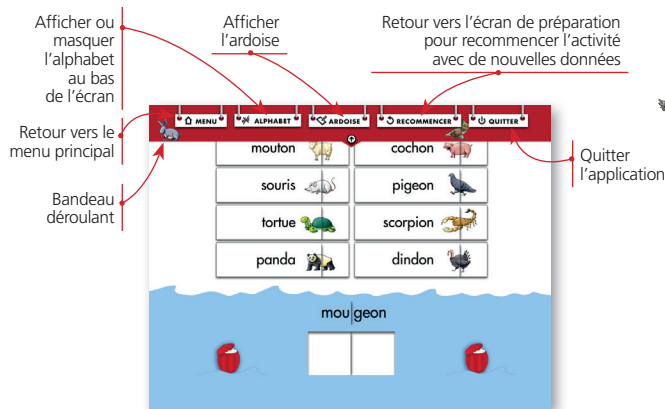
L'ensemble des activités se déroule avec le type d'alphabet choisi ; toutefois il est possible d'en changer à tout moment en agissant sur l'onglet à gauche de l'alphabet.

Pour changer de type d'alphabet ici : pour passer en majuscules



• Le bandeau déroulant

Le bandeau supérieur déroulant sert à l'enseignant pour naviguer dans l'application. Il lui permet de retourner au menu, d'afficher ou non l'alphabet au bas de l'écran, d'afficher l'ardoise, de recommencer l'activité ou de quitter l'application.



Pour l'activer, cliquer sur 

Les outils

• Les 2 alphabets

Les mots référents et l'alphabet peuvent apparaître en minuscules ou en majuscules d'imprimerie ; le choix se fait dès le menu d'accueil.

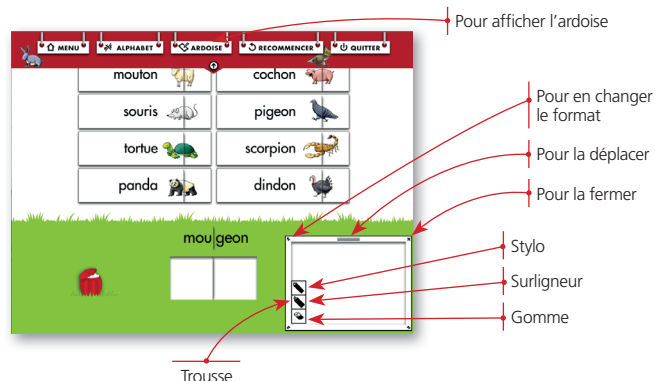
Quel alphabet choisir ?

Tant que les élèves ne sont pas assez habiles dans l'usage de la cursive, le plus souvent jusqu'au deuxième trimestre de la grande section de maternelle, et pour permettre à tous d'écrire aisément, il est préférable de les faire écrire en capitales. C'est la raison pour laquelle nous proposons aussi cette alternative dans les références (capitales accentuées et points sur les I et sur les J, pour aider les élèves à établir les correspondances avec les minuscules d'imprimerie et cursives). Cette progression résulte de la prise en compte des recherches sur l'accès à la cursive et vise à éviter des échecs liés aux seules compétences en calligraphie. Nous nous en expliquons de façon précise dans le guide pédagogique du *Syllabozoo* (à télécharger sur le site des éditions Retz).

Au CP, dès le début de l'année, il est normal de privilégier l'écriture cursive pour la majorité des élèves. Comme les références sont données en lettres d'imprimerie, les élèves qui en ont besoin doivent disposer d'un triple alphabet faisant correspondre les lettres d'imprimerie et les lettres cursives.

• L'ardoise

Une ardoise est disponible : elle s'affiche en cliquant sur « ardoise » dans le menu du bandeau supérieur.



Ce support peut recevoir une intervention écrite de l'enseignant ou d'un élève.

En bas à gauche de l'ardoise, une « trousse » contient un stylo et un surligneur, dont on peut choisir la couleur et l'épaisseur (fine,

large, très large), ainsi qu'une gomme (partielle ou totale). On utilise chacun de ces outils avec le stylet du TBI. L'emplacement, la taille et la forme de l'ardoise peuvent être modifiés en agissant sur les côtés de l'ardoise avec le stylet.

Quand utiliser cette ardoise ?

Dans le cas où une solution à un problème fait débat, cet outil permet de comparer deux solutions, l'une apparaissant dans la fenêtre-réponse, l'autre sur l'ardoise. On peut aussi noter le nom d'un animal pour expliciter sa segmentation syllabique ou pour rapporter l'écriture d'une syllabe à sa phonologie ; on peut noter des mots qui contiennent la syllabe sur laquelle on est en train de raisonner, écrire une lettre pour la comparer au modèle donné en référence, etc. Cette ardoise est donc un bon moyen de travailler sur les erreurs des élèves ou de prolonger leurs découvertes.