



## Projet « MATIN »:

Appel à projet e-FRAN  
Académie de Versailles

Auteur : X.Laplaze - LudoSchool

# « Lutte contre les déterminismes dès l'École maternelle »

## I) Les déterminismes à l'École maternelle

### –1.1) Les causes générales

L'acquisition d'un langage oral enrichi, organisé et compréhensible par l'autre est un objectif important de l'école maternelle. C'est aussi un facteur clé de lutte contre les déterminismes scolaires.

Depuis les années 60 jusqu'à nos jours, les études scientifiques et les observations de terrain ont pointé du doigt la distorsion entre une démocratisation de l'enseignement et la persistance d'inégalités marquées, parfois croissantes.

Le terme "massification" de l'enseignement illustre ainsi parfaitement la dichotomie observée entre données quantitatives et données qualitatives.

Les causes générales de ces inégalités sont des thématiques bien connues des professionnels mais aussi assez largement diffusées (vulgarisées) par les médias auprès du grand public.

Elles soulignent des facteurs socio-économiques, socio-culturels, linguistiques mais aussi des facteurs socio-psychologiques voir psychologiques (éducation, nouvelles parentalités, dimensions affectives, évolutions sociétales ...).

Mais au-delà de ces causes générales, les chercheurs **(\*1)** ont mis en évidence au cours des vingt dernières années l'importance primordiale du langage et plus précisément l'importance de l'acquisition d'un lexique de vocabulaire oral enrichi dès les premiers âges, en particulier dès la maternelle.

**(\*1)** de façon non exhaustive, P.Boisseau, A.Bentolila, E.Charmeux, A.Florin, M.Brigaudiot, L.Danon-Boileau...

## - 1.2) Le lexique du vocabulaire oral

Ces travaux soulignent l'importance des compétences lexicales pour la réussite scolaire.

Le langage est en effet essentiel pour observer, nommer, s'approprier et comprendre le monde qui nous entoure. Tout aussi essentiel pour s'interroger, questionner, échanger et collaborer avec l'enseignant et avec les autres enfants. Avec la parole l'enfant grandit, s'affirme et apprend à agir positivement.

Plus spécifiquement, lors de l'apprentissage de la lecture (école élémentaire), au-delà du déchiffrement, la difficulté d'accéder au sens d'une phrase (d'un texte) est ainsi largement liée à un déficit de vocabulaire.

Un lexique limité à un corpus de 300 à 600 mots au sortir de l'école maternelle augmente le risque statistique d'échec scolaire.

A contrario d'un lexique de 1200 à 1500 mots utilisés (vocabulaire actif) qui favorisera l'entrée positive vers les apprentissages et les défis de l'école élémentaire.

La maternelle est donc une période et un lieu privilégiés pour renforcer et construire le capital lexical (\*2) des enfants et travailler sur le sens des mots afin précisément de lutter contre les déterminismes dès l'école maternelle.

(\*2) *capital lexical du vocabulaire passif (réception, compréhension) et du vocabulaire actif (production, usage)*

## II) Lutte contre les déterminismes à l'École maternelle

### 2.1) L'enrichissement du lexique de vocabulaire oral

Comme l'ont démontré les chercheurs et comme le savent les professionnels, il ne s'agit pas d'apprendre des listes de mots avec leur définition (vocabulaire passif) mais bien de favoriser l'usage (vocabulaire actif) et l'appropriation des mots en mettant en lien l'apprentissage des mots avec une réalité sensible et une expérience vécue.

Il s'agit également d'appuyer la pratique de la catégorisation des mots (regrouper, hiérarchiser, lier) en multipliant les contextes différents de leur utilisation (activités, jeux, contes, comptines, chansons).

## 2.2) Nouvelles pratiques et apport du numérique

La question du lexique de vocabulaire oral à l'école maternelle s'inscrit également dans le contexte plus général d'une révolution digitale à laquelle n'échappe aucun secteur. Comme toute mutation, elle remet en cause les modèles en place et oblige les structures à réinventer leurs pratiques.

L'éducation n'échappe pas à ce mouvement qui constitue simultanément l'opportunité de répondre aux défis de la pédagogie 3.0 : différenciation, individualisation, remédiation, classe inversée.

## 2.3) Appel à projet e-Fran – Motivation

La question de la “lutte contre les déterminismes” a toujours été au coeur des préoccupations de LudoSchool. Le parcours spécifique de ces co-fondateurs, la genèse, puis le développement de LudoSchool sous-tendent cette préoccupation et l'intérêt marqué pour cette problématique.

Notre travail spécifiquement tourné vers la maternelle et l'élémentaire et nos expérimentations en écoles nous ont ainsi amenés depuis quelques années à collaborer avec le monde enseignant et à concevoir une collection significative de jeux pédagogiques innovants et inclusifs.

C'est donc en toute connaissance de cause que nous avons souhaité nous porter candidat au sein d'un consortium d'acteurs expérimentés afin de répondre au volet “Lutte contre les déterminismes” de l'Appel à projet e-FRAN.

## III) Le projet porté par LudoSchool

### 3.1) Description générale

Pour lutter de façon tangible contre les déterminismes en école maternelle, LudoSchool propose un dispositif numérique innovant (tablettes et serveur) permettant à la fois :

3.1.1) d'accroître très significativement le lexique de vocabulaire oral des élèves (vocabulaire passif et actif).

3.1.2) et d'apporter aux enseignants une valeur ajoutée tangible dans la pratique quotidienne d'une pédagogie 3.0 (différenciation, individualisation, remédiation, classe inversée).

## 3.2) Le dispositif – Le référentiel et les imagiers « intelligents »

Le cœur du dispositif comportera un référentiel de vocabulaire (3000 à 5000 mots) qui permettra de produire à la demande (1) de multiples imagiers personnalisables, dits “intelligents”.

Outre la nature multi média des contenus (images, son, audio, animations), le dispositif comportera des collections d'animations pensées spécifiquement pour favoriser la verbalisation des actions et des contextes, rapprochant ainsi l'acquisition du vocabulaire oral d'une réalité sensible et d'une expérience vécue.

Pour favoriser l'appropriation du vocabulaire, un imagier « intelligent » permettra une grande souplesse en termes de catégorisation (tri, classement, regroupement, famille, lien, filtre ...) ainsi que le recours à des représentations visuelles évoluées (carte mentale, arborescences).

Les imagiers « intelligents » seront adaptés tant aux scénarios collectifs qu'individuels puisque :

- \_ La classe
- \_ Les groupes de niveau
- \_ Les groupes de travail
- \_ Les élèves individuellement

Disposeront de plusieurs imagiers personnalisables en fonction des besoins.

Afin de respecter les différents temps pédagogiques, les imagiers permettront de travailler indifféremment avec le vocabulaire :

- De la journée en cours
- De la semaine
- Du mois
- De l'année en cours

Le dispositif favorisera la prise en compte des difficultés spécifiques et le suivi de la progression et des d'objectifs :

- De la classe
- Du groupe
- De l'élève

L'aspect gestion (ajout, modification, suppression, attribution) privilégiera une expérience utilisateur simplifiée et naturelle pour ne pas interférer dans la vie quotidienne de la classe.

### 3.3) Le dispositif – Ubiquité des imagiers « intelligents »

Outre ses multiples fonctionnalités, le dispositif présentera une dimension fondamentale propice à l'acquisition d'un vocabulaire oral enrichi, organisé et compréhensible par l'autre (vocabulaire passif, actif).

L'enseignant et l'élève pourront en effet utiliser les imagiers au sein même des ateliers pédagogiques (application) et des outils de création intégrés au dispositif.

Cette ubiquité permettra ainsi d'obtenir le meilleur de chaque apprentissage tout en assurant la continuité pédagogique lors du passage d'une activité à l'autre ou à l'occasion des aller-retours nécessaires entre plusieurs activités.

### 3.4) Le dispositif – Ateliers pédagogiques, outils de création, jeux

Le dispositif répond à la problématique d'acquisition d'un lexique oral enrichi, mais il va bien au-delà. En effet, pour répondre aux multiples défis et scénarios d'une pédagogie 3.0, le dispositif comportera également une collection d'ateliers pédagogiques (sous forme d'Apps) ainsi qu'une collection d'outils créatifs.

Pleinement acteur de la dynamique pédagogique et de la réussite des élèves, l'enseignant pourra ainsi s'appuyer sur un écosystème cohérent d'applications, à la fois innovantes et inclusives.

La qualité de l'interaction enseignant-élève ainsi que la dynamique de création et cocréation seront privilégiées.

L'écosystème d'application comportera initialement une quinzaine d'applications (dont 6 nouvelles applications et 9 applications réadaptées).



**LIRE, ECRIRE, COMPTER, CALCULER**

## IV) ANNEXES

### 3.4) Comité d'évaluation – avis et recommandations

#### Avis et recommandations du Comité d'évaluation de l'appel à projets e-FRAN



#### Projet « MATIN », porté par la Mairie d'Elancourt

Dans le cadre de l'Action « Innovation numérique pour l'excellence éducative » du Programme d'investissements d'avenir (PIA), vous avez déposé un dossier de candidature en réponse à l'appel à projets « Espaces de formation, de recherche et d'animation numérique - e-FRAN », lancé le 12 octobre 2015.

Votre dossier a été examiné par trois membres du Comité d'évaluation et a fait l'objet d'une délibération lors de l'assemblée plénière des 3 et 4 mars 2016.

L'avis suivant a été formulé et approuvé :

- Avec des objectifs volontaristes le projet paraît très ambitieux, au plan pédagogique et sociétal. L'aspect documenté de l'état de l'art et le positionnement précis du projet de recherche, la double approche par les enfants et par la famille, l'implication complémentaire des différents partenaires, le volet formation, ont été particulièrement appréciés.

.....

En conséquence, votre dossier a été classé « A » et il est présélectionné en vue de son audition dans le cadre de cette première vague de sélection.