

ÉVASION L'APPLICATION

Mise en oeuvre en classe

Sylviane VALDOIS

Chercheuse en Sciences Cognitives
au CNRS LPNC, Université Grenoble Alpes

Sonia MANDIN

Ingénieure de recherche à la MSH-Alpes
Docteure en sciences de l'éducation

Florence BOULENGER PAROL

Enseignante à Saint Vincent de Mercuze



Intégrer ÉVASION dans son enseignement

Séance type et prolongement

L'utilisation d'ÉVASION en classe facilite l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe lexicale, mais cela n'est pas immédiatement visible. L'application n'entraîne en effet pas directement à lire ou à écrire. Il est donc important d'expliciter clairement les objectifs de son usage en classe et son intérêt pour les apprentissages fondamentaux, non seulement auprès des élèves mais aussi de leurs parents (par exemple, lors de la réunion de rentrée).

■ **La partie 1 de ce livret vous a présenté tout l'intérêt de travailler l'attention visuelle.**

ÉVASION va permettre à vos élèves d'entraîner, d'améliorer et de développer leur attention visuelle; cet entraînement, s'il est proposé dès le CP, leur permettra de devenir des lecteurs plus efficaces et d'acquérir un meilleur niveau en orthographe d'usage. ÉVASION peut également être utilisée à des niveaux de classe supérieurs mais il est alors conseillé de la proposer aux élèves qui ont pris du retard dans l'apprentissage de la lecture.



■ **Étant donné les débats récurrents sur les dangers des écrans**, il est indispensable de préciser aux parents avant l'utilisation de l'application que le temps passé par l'élève sur ÉVASION, application ludique mais pédagogique, sera strictement encadré et adapté aux besoins de leur enfant.

Ne pas hésiter à informer les parents sur le fait que :

- ÉVASION est le premier outil pédagogique validé qui permette d'entraîner l'attention visuelle ;
- Un entraînement efficace de l'attention visuelle pour la lecture nécessite le recours à des applications numériques qui, seules, permettent de contrôler strictement le temps de présentation des éléments visuels à traiter.

Pour présenter l'application aux parents

“ ÉVASION va permettre à vos enfants d'entraîner, d'améliorer et de développer leur attention visuelle pour la lecture. Des équipes de chercheurs ont montré son efficacité. Cet entraînement, s'il est proposé dès le CP, leur permettra de devenir des lecteurs plus efficaces et d'acquérir un meilleur niveau en orthographe d'usage. ”

Une lettre type à compléter et remettre aux parents est proposée en fin de livret.

1 La séance de découverte de l'application

matériel

- Application chargée sur chaque tablette
- Tablettes
- Casque
- Code de connexion pour chaque élève sur papier
- Minuteur

modalités

- Groupes de 4 élèves par exemple ou en vidéoprojection pour toute la classe.

durée de la séance

- 10 à 15 minutes à la suite de la présentation générale.

Conseils et astuces

- Vérifiez que les tablettes sont suffisamment chargées (au moins à 25 %) pour permettre le temps de jeu.
- Le code de connexion peut être plastifié ou affiché quelque part pour être disponible toute l'année.
- La connexion WIFI ou bluetooth n'est pas indispensable pendant l'utilisation mais elle sera nécessaire à la remontée des données sur l'espace enseignant. *Voir le mode d'emploi, p. 12.*



À savoir

Dans le cas d'une classe à cours multiples, il est tout à fait envisageable de faire travailler tous les élèves sur l'application, au moins pour quelques séances, même avec des CM.

Déroulement de la séance

1 Présenter l'application aux élèves : « Nous allons découvrir une nouvelle application qui va vous aider à mieux reconnaître les lettres, de plus en plus vite. Cela va vous aider à mieux lire et à mieux écrire les mots. »

2 Ouvrir l'application et saisir le code. La prise en main est très facile.

3 En début de jeu, s'assurer que le tutoriel est bien compris. L'élève clique sur un des livres puis sur le portail de téléportation pour lancer le jeu.

4 Laisser les élèves découvrir un des jeux.

Puis demander aux élèves en quoi consiste le jeu :

- Qu'est-ce que tu vois ?
- Qu'est-ce que tu dois faire ?
- Comment sais-tu que tu dois faire cela ?
- Comment sais-tu que tu as réussi ?

Laisser les élèves prendre en main l'application avec le jeu qu'ils souhaitent.

Conseil

À la première utilisation, les enfants voient une animation qui les fait rentrer dans l'histoire. Ne pas hésiter à discuter du scénario avec eux. La BD correspondant à l'animation est **fournie en annexe**.

Conseil

Lors de cette première prise en main, l'enseignant sera plus disponible dans l'atelier ÉVASION que pour les ateliers mis en place en parallèle dans la classe. Il est important à l'issue de cette séance, et régulièrement ensuite, de vérifier sur l'interface enseignant que chaque élève a travaillé et qu'aucun n'est resté bloqué ou inactif.



2 Les séances d'entraînement

Quand commencer l'entraînement avec ÉVASION ?

Il est judicieux que les élèves de CP commencent à utiliser l'application **dès le début de l'année scolaire**. En effet, ils sont rapidement confrontés à la lecture d'unités de plusieurs lettres comme des syllabes (« la » et « pla » par exemple) ou des graphèmes (comme « ou » et « en »). Ils doivent aussi ne pas confondre les lettres et les séquences qui se ressemblent comme « b » et « d » ou « ru » et « ur », ce qui mobilise leur attention visuelle.

En proposant ÉVASION en début de CP, l'attention visuelle des élèves sera stimulée rapidement et améliorée. Les études menées lors du développement d'ÉVASION ont bien démontré la progression des élèves de CP quand ils sont entraînés avec l'application. (*voir partie 1*)

Avec quel matériel ?

Comme en séance de découverte, il faudra avoir préparé :

- tablettes suffisamment chargées avec l'application,
- un casque branché à chaque tablette,
- le code de connexion pour chaque élève sur papier,
- minuteur.

Quelles modalités et quelles organisations spatiales sont possibles ?

Plusieurs modalités sont possibles en fonction du nombre de tablettes disponibles.

La modalité la plus fréquente est une organisation de la classe en **trois ou quatre groupes travaillant sur des activités différentes**, avec une rotation des élèves toutes les 20 minutes environ. Par exemple, pendant que le groupe ÉVASION est autonome, un autre groupe autonome peut être engagé dans une activité autocorrective, un autre en atelier d'écriture et le 4^e en atelier dirigé par l'enseignant pour de la lecture orale ou de la compréhension (ou autre, de la numération par exemple).

Une autre organisation possible, notamment pour les classes à petits effectifs : **un seul groupe en activité autonome sur ÉVASION et le reste de la classe en activité dirigée avec l'enseignant**.

Suivant l'organisation spatiale dans la classe, il peut être judicieux, quand cela est possible, d'**avoir un îlot où les élèves travaillent sur les tablettes**. Dans ce cas, les tablettes restent sur l'îlot et les élèves changent de place à tour de rôle. Il est également envisageable de faire travailler **les élèves chacun à sa place** et dans ce cas, les élèves s'échangeront les tablettes.

Combien de temps l'entraînement doit-il durer ?

L'expérimentation qui a conduit à améliorer le niveau de lecture et d'orthographe des élèves de CP a été menée en recommandant un entraînement de 20 minutes, 3 fois par semaine, au cours de 10 semaines consécutives. Les résultats obtenus montrent trois choses :

- peu d'élèves ont effectué les 10 heures d'entraînement recommandées ;
- les élèves qui se sont entraînés moins de 5 heures n'ont pas progressé. Pour les autres élèves, plus l'entraînement est long, plus les progrès en lecture et orthographe sont importants.

- les élèves qui avaient en début d'année le plus faible niveau d'attention visuelle ont le plus progressé suite à l'entraînement, Il ne faut toutefois pas s'attendre à ce que, sous le seul effet du jeu, ils rattrapent les meilleurs lecteurs en fin d'année. L'apprentissage de la lecture dépend de multiples facteurs.

Nous pouvons en tirer trois conclusions :

- le rythme d'entraînement de 3 x 20 minutes par semaine était peut-être ambitieux et difficile à mettre en œuvre en classe. Il devait être respecté pour les besoins de l'expérimentation, mais il peut bien sûr être aménagé.



- Il est absolument indispensable que l'entraînement total sur l'ensemble des séquences soit au moins supérieur à 5 heures.
- Un entraînement au plus près des 10 heures initialement demandées est fortement recommandé; néanmoins, les élèves ayant de faibles capacités d'attention visuelle en début CP pourraient avoir intérêt à s'entraîner au-delà des 10 heures préconisées.

L'entraînement est plus efficace si les élèves suivent un rythme régulier et relativement intensif, mais vous pouvez le programmer soit sur une période unique de plusieurs semaines consécutives, soit sur plusieurs périodes au cours du CP.

Pour les enfants dont la progression dans le jeu est particulièrement lente, on peut imaginer un entraînement sur des heures dédiées à l'aide aux élèves les plus en difficulté. Le tableau de bord de l'espace enseignant vous aidera à identifier les élèves qui pourraient bénéficier d'un entraînement plus long.

3 Focus sur le rôle de l'enseignant

Créer les conditions d'entraînement et l'aide technique

- **Avant toute session**, s'assurer que le matériel est opérationnel et que la disposition des élèves en classe et le port du casque créent les conditions d'un entraînement efficace.
- **Garder un œil sur l'activité des élèves** pour que personne ne soit bloqué sur l'application et donc dans l'incapacité de jouer. On peut en général compter sur l'interaction entre pairs pour des aides ponctuelles.
- **L'enseignant est le maître du temps**. Utiliser un minuteur pour assurer 20 minutes d'entraînement.

Encourager et suivre

- **Dans l'atelier dirigé mené en parallèle** de l'entraînement, aménager 1 ou 2 temps au cours desquels l'enseignant pourra aller encourager les élèves travaillant sur ÉVASION.
- **Au moins une fois par semaine**, vérifier sur l'espace enseignant que chacun a travaillé et si certains ont rencontré des difficultés. Suivre les progrès des élèves dans l'interface enseignant peut aussi permettre de se rendre compte de l'implication de l'élève dans le jeu.

Utiliser le tableau de bord sur l'espace enseignant

- **Sur l'espace enseignant** vous disposez d'indicateurs pour suivre chacun de vos élèves: **des indicateurs de temps et de qualité** vous permettent de savoir si l'élève est actif et engagé dans le jeu; **des indicateurs de progression** vous permettent de savoir si l'élève progresse au cours des sessions.
- **Les indicateurs vous aideront** à décider si l'entraînement doit être poursuivi au-delà des 10 heures préconisées. Si un élève normalement actif dans le jeu (durée et qualité de jeu dans la moyenne) présente une progression régulière mais lente, alors il est probable qu'un temps de jeu supplémentaire lui sera bénéfique.

Assurer un retour aux parents

- **Une fiche de progression** peut être téléchargée à tout moment sur l'interface. Elle donne un aperçu du travail effectué (temps passé sur chaque jeu et qualité des réponses). Elle permet de caractériser la progression de l'enfant lors des dernières séances.

Cette fiche peut être imprimée et placée dans le cahier de liaison à destination des familles.



4 Activités complémentaires

• Exercices de recherche visuelle

■ Il n'existe pas actuellement de matériel dédié permettant spécifiquement d'entraîner les compétences visuo-attentionnelles. Néanmoins, certains exercices de recherche visuelle sont particulièrement adaptés. Ils sont utilisés de manière individuelle (chacun son outil ou chacun sa fiche).

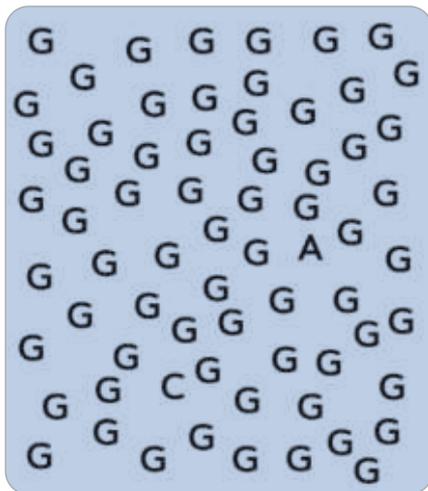
Les exercices de recherche visuelle mettent en jeu l'attention visuelle. Ces exercices peuvent donc être proposés en complément de l'application ÉVASION ou préalablement en maternelle.

Pour être efficace, l'exercice doit être relativement difficile.

Petits exercices

Exemple

Entoure les deux intrus



On voit sur cet exemple que la recherche d'intrus ici sera plus facile pour la lettre A que pour le C qui est visuellement très proche de la lettre G.

L'attention visuelle n'est pas mobilisée de la même façon dans les deux cas.

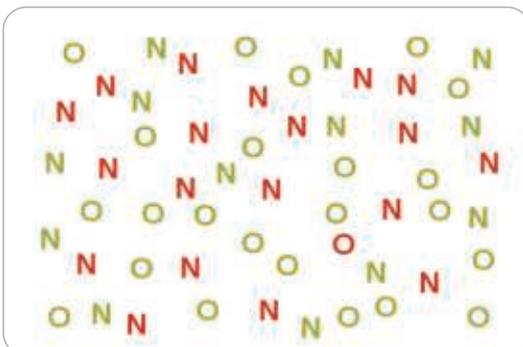
La lettre A est tellement différente du G qu'elle saute aux yeux et demande peu d'attention visuelle.

Au contraire, rechercher le C demande de traiter simultanément des sous-groupes de lettres et de se déplacer dans l'espace de la feuille jusqu'à traiter la portion de l'espace où est le C.

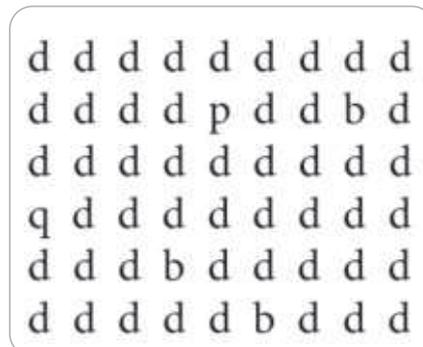
La recherche du C sollicite plus fortement l'attention visuelle.

les exercices possibles

1 Cherche le O rouge.



2 Barre les 5 intrus.



3 Colorie les cases de la bonne couleur.

db	qb		qp		db	dp
		bd		dp		
bp	qp				qb	bp
db		qb		qd		dp
			bp		qp	
dp		qp	db			qb

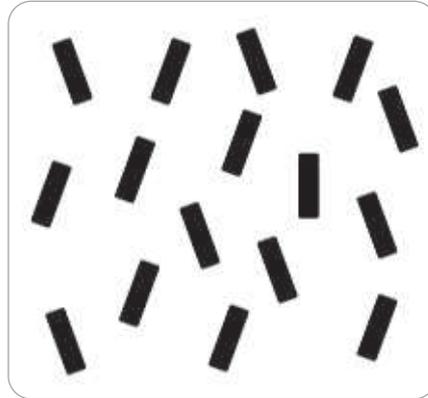
4 Entoure tous les un.

la	re	le	in	ul	un	lu	fe
le	de	nu	ou	la	il	on	um
di	un	mu	en	de	el	te	ue
sa	lu	go	un	si	on	un	ru
te	nu	li	vu	un	un	lu	bu
ru	se	su	um	fe	de	in	on
un	on	lo	lu	ba	bu	vu	ul
nu	du	un	mu	su	on	in	en

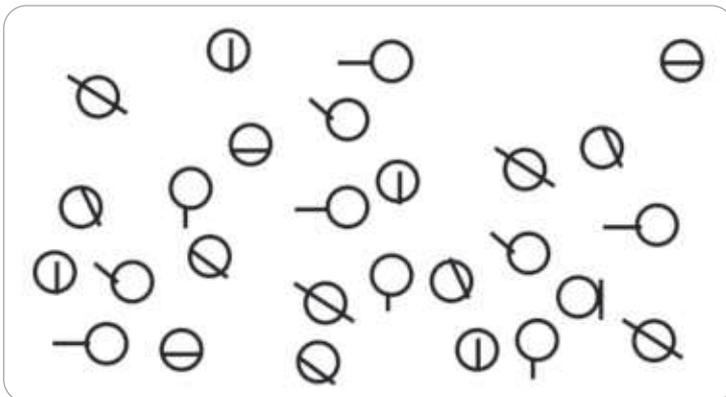
5 Barre les 7 intrus.

ei n	ai n	ei n	ei n				
ei n	ei n	i en	ei n				
ei n							
ei n	ei n	ci n	ei n				
ei n							
ei n	ie n	ei n					
ei n	ei n	ei n	ei n	ai n	ei n	ei n	ci n
ci n	ei n						

6 Entoure l'intrus.



7 Trouve le a.



• Prolongements pour entraîner la lecture

■ **ÉVASION entraîne l'attention visuelle** en tant que prérequis à l'apprentissage de la lecture. L'application est donc complémentaire à la méthode de lecture que vous utilisez en classe.

Par ailleurs, pour accéder à une lecture fluide, l'enfant doit être exposé de façon répétée aux mêmes mots, phrases et textes. Il bénéficie d'autant plus de cette exposition que ses capacités d'attention visuelle sont meilleures. Il est donc recommandé d'organiser des ateliers «Fluence» dès le CP, suite à l'entraînement ÉVASION. Un entraînement systématique à la lecture répétée assistée de textes est recommandé en CE1.

Ateliers Fluence

Des ateliers «Fluence» ont été expérimentés dans l'académie de Grenoble par le laboratoire Cogniscience sous la responsabilité de Michel Zorman, Christine Lequette et Guillemette Pouget. Ils ont été expérimentés en CE1. Mais des ateliers «Fluence» peuvent être proposés dès le CP (période 4 à 5).

Déroulement d'une séance

- L'enseignant travaille avec un binôme ou un petit groupe d'élèves de niveau de lecture similaire.
- Choisir un texte en fonction du niveau des élèves et de votre progression. Le composer dans une police sans fioriture (type Tohama ou Consola) et une taille de caractères suffisante (corps 14 au moins). Le texte est écrit en noir sur fond blanc. La longueur est adaptée selon le niveau.

Conseil

Il est préconisé de travailler le même texte plusieurs séances par semaine et passer à un autre texte la semaine suivante. Le choix des textes et leur longueur sont à adapter en fonction du niveau de vos élèves regroupés en atelier (textes plus ou moins longs en nombre de lignes, incluant des mots plus ou moins longs et plus ou moins fréquents et des phrases plus ou moins complexes).

- Lire une première fois le texte avec intonation.

Discuter le sens du texte avec les élèves (échange de questions-réponses).

- Lire le texte une seconde fois plus lentement en pointant chacun des mots au fur et à mesure de la lecture.

S'assurer que les élèves voient le déplacement du doigt de l'enseignant sur le texte.

Bien pointer les mots écrits en même temps qu'ils sont prononcés pour synchroniser l'oral et l'écrit.

- Faire lire le texte ou une partie du texte à un élève. Lui demander de lire à son rythme en pointant les mots.

Le texte est visible de tous les élèves de l'atelier, et tous suivent le doigt qui pointe le mot au moment où il est lu.

Le temps de lecture est chronométré.

Si l'élève fait une erreur sur certains mots, les mots sont relus par l'enseignant correctement, toujours en les pointant du doigt.

- Faire lire et relire chaque élève. L'objectif est que chaque élève essaie de lire un peu plus vite à chaque reprise du même texte mais sans pour autant faire d'erreur.

Différenciation

L'objectif varie selon le niveau des élèves. Il peut s'agir d'encourager une lecture mot à mot chez des élèves qui décodent laborieusement graphème par graphème lors des premières lectures. Pour les meilleurs lecteurs, l'enseignant encourage la prosodie: une lecture par groupes de sens avec intonation.

Utilisation de logiciels de lecture répétée assistée à partir du CE1

■ **L'entraînement à la lecture répétée assistée de textes est fortement recommandé en CE1**, en particulier pour les élèves qui se sont entraînés sur ÉVASION en CP.

■ **Il existe des logiciels qui proposent des lectures répétées assistées de textes.** Par exemple, l'application ÉLARGIR permet de travailler le même texte à plusieurs reprises. À chaque lecture, l'enfant entend la prononciation de mots qui sont simultanément surlignés à l'écran. Il peut donc facilement établir une relation entre la forme orale entendue au casque et la forme écrite surlignée. Le logiciel s'adapte pour que le rythme de lecture soit confortable pour l'élève. De ce fait, le texte peut être lu syllabe par syllabe ou mot à mot ou plusieurs mots à la suite.

■ **Une expérimentation effectuée en classe** a montré que l'utilisation du logiciel ÉLARGIR suite à l'entraînement ÉVASION permettait d'améliorer le niveau de lecture des élèves.

Dans cette étude, des élèves de l'académie de Grenoble ont été suivis sur deux années consécutives. Ils s'entraînaient sur ÉVASION en CP puis un entraînement à la lecture répétée de textes avec le logiciel

ÉLARGIR était proposé en CE1. Leur niveau de lecture était mesuré en début et fin de CP puis en fin de CE1. Les résultats ont montré que les élèves qui se sont entraînés sur ÉVASION puis sur ÉLARGIR ont un meilleur niveau de lecture en fin de CE1 que les élèves qui n'ont utilisé qu'ÉVASION en CP ou seulement ÉLARGIR en CE1. L'application ÉLARGIR est disponible pour les enseignants sur la même plateforme qu'ÉVASION.



Information sur l'utilisation de l'application numérique « ÉVASION » en classe.



Madame, Monsieur,

Votre enfant bénéficiera, cette année, de l'utilisation d'une application numérique (appelée « ÉVASION ») comme aide à l'apprentissage de la lecture. Elle permet d'adapter les niveaux des exercices aux besoins de chaque élève et offre la possibilité de répétitions multiples pour aider chacun à progresser dans son apprentissage.

➔ Qu'est-ce qu'ÉVASION ?

ÉVASION a été créée par des chercheurs en collaboration avec des enseignants dans le but d'améliorer les capacités d'attention visuelle nécessaires à l'apprentissage de la lecture. Les recherches montrent :

- (1) que les enfants qui ont de bonnes capacités d'attention visuelle ont une lecture plus aisée. Ils commettent moins d'erreurs et sont plus rapides ;
- (2) qu'un entraînement régulier et intensif de l'attention visuelle en CP (entre 6 heures et 10 heures de jeu par sessions de 20 minutes par semaine) se traduit par un meilleur niveau de lecture et d'orthographe lexicale (l'orthographe des mots) en fin d'année.

Pour suivre l'historique du développement d'ÉVASION : <https://trans3.cnrs.fr/>

➔ Information sur l'utilisation d'ÉVASION en classe

Il s'agit de pratiquer un entraînement efficace de l'attention visuelle.

Les entraînements se font en classe. Plusieurs séances sont programmées par semaine.

Une interface web destinée à l'enseignant permet de suivre l'évolution des élèves et les temps de jeu.

L'activité sera présentée de cette manière à votre enfant :

« Nous allons découvrir une nouvelle application qui va vous aider à mieux reconnaître les lettres, de plus en plus vite. Cela va vous aider à mieux lire et à mieux écrire les mots. »

Nous rappelons que :

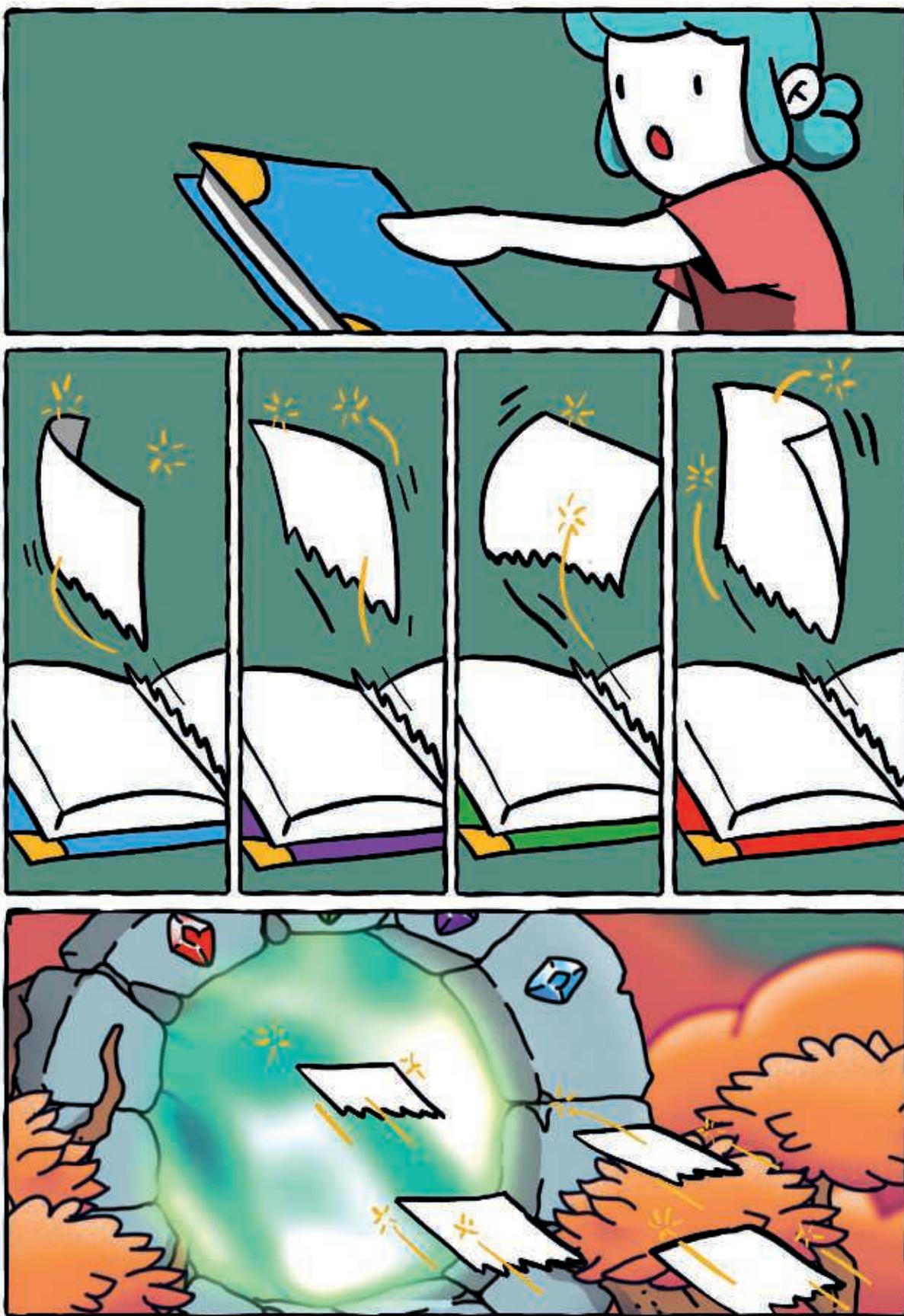
- L'École enseigne l'utilisation adaptée des outils et des ressources numériques.
- Elle transmet aux élèves des règles pour un usage raisonné des écrans et du numérique.
- Le temps passé sur les écrans est un sujet récurrent d'inquiétude. Sachez que l'application ÉVASION sera utilisée de manière encadrée et adaptée aux besoins de votre enfant.



Bande dessinée de l'animation introductive







Coordination éditoriale: Valérie Perthué - Maquette et mise en page: Stéphanie Hamel

Direction artistique: Nicolas Vallet, Emilie Brochier - Prépresse: Sandra Fauché

(c) HATIER, Paris, 2023 / ISBN: 978-2-401-10418-1

