

# EN BREF...

*...mais consultez le guide pour le détail des opérations !*

## Version monoposte

Démarrez toujours à partir du cédérom.

L'installation est facultative.

## Version réseau

Installez d'abord le logiciel sur un serveur.

Installez ensuite sur les ordinateurs clients.

Configurez vos groupes et vos dossiers d'élèves.

Démarrez toujours à partir des copies installées.

## Soutien technique

Courriel : [tech@cyberlude.com](mailto:tech@cyberlude.com)

Site Internet : [www.cyberlude.com](http://www.cyberlude.com)

Maternelle, premier cycle  
et adaptation scolaire

# Phono Quiz

Installation

Gestionnaire

Phono Quiz

Guide pédagogique

Utilitaire d'installation

Logiciel de l'intervenant

Logiciel de l'élève

Guide pédagogique

## Installation

<b>Logiciels du cédérom / Installation monoposte</b>	<b>..1</b>
<b>Installation réseau</b>	<b>.....2</b>

Installation

## Gestionnaire

<b>Page d'accueil / Page du groupe</b>	<b>.....4</b>
<b>Modifier les paramètres du groupe</b>	<b>.....5</b>
<b>Portrait de l'élève</b>	<b>.....5</b>

## PhonoQuiz

<b>Navigation / Identification</b>	<b>.....7</b>
<b>Menu principal / Choisir un jeu différent</b>	<b>.....8</b>
<b>Principes généraux des jeux</b>	<b>.....9</b>
<b>Jeu 1 : les mots / Jeu 2 : les syllabes</b>	<b>.....10</b>
<b>Jeu 3 : les sons / Jeu 4 : les lettres</b>	<b>.....11</b>

## Guide pédagogique

<b>Démarche originale</b>	<b>.....13</b>
<b>Approche pédagogique</b>	<b>.....15</b>
<b>Conception de Phono Quiz / Caractéristiques</b>	<b>.....16</b>
<b>Particularités</b>	<b>.....17</b>
<b>Paramètres</b>	<b>.....18</b>
<b>Conseils d'utilisation</b>	<b>.....19</b>

## Logiciels du cédérom



Version réseau : facilite l'installation réseau du logiciel.  
Version monoposte : si la vitesse de votre ordinateur ou de votre lecteur de cédérom est lente, vous pouvez utiliser cet utilitaire pour installer une partie des fichiers sur votre poste.



Permet de préparer et de consulter les dossiers de vos élèves. Pour plus de détails, consultez la section « Gestionnaire ».



Ce logiciel est celui que vos élèves utiliseront. Vous pouvez entrer en tant que « visiteur » afin de l'explorer sans modifier les données d'un dossier d'élève. Pour plus de détails, consultez la section « Phono Quiz ».



La visite guidée présente tous les jeux du logiciel de l'élève. Une bonne façon d'avoir un aperçu général de Phono Quiz !

## Installation monoposte



L'utilitaire « Installation », situé au premier niveau du cédérom, permet d'installer une version monoposte du logiciel.

Selon la vitesse de votre ordinateur, vous pouvez installer une partie ou l'ensemble des fichiers sur votre poste.

Le logiciel continuera à être lancé à partir du cédérom, mais il utilisera alors automatiquement les ressources installées sur le disque dur.

Note : La version monoposte s'utilise également sans devoir effectuer l'installation.

## Installation réseau - serveur



L'installation réseau nécessite votre numéro de licence-réseau.

L'utilitaire d'installation copie tous les fichiers nécessaires dans un dossier nommé « Logiciel Phono Quiz ».



Vous pouvez modifier l'emplacement de ce dossier de destination. Par défaut, il est installé au premier niveau du disque de démarrage.

Note : Si vous ne désirez pas partager le disque de démarrage au complet, changer la destination du dossier.

**Une fois l'installation terminée, le dossier (ou le disque) qui contient le dossier « Logiciel Phono Quiz » doit être rendu disponible sur le réseau.**

Si vous n'avez pas l'expertise technique pour réaliser le partage des ressources sur le serveur, consultez le responsable informatique de votre établissement.

1. Partager le dossier qui contient le dossier installé « Logiciel Phono Quiz ».
- Attention : Le dossier « Logiciel Phono Quiz » ne doit jamais être renommé.**
2. L'usager doit avoir accès en LECTURE et en ÉCRITURE au dossier partagé .
3. PAR CONTRE, le sous-dossier « Logiciel » du dossier « Logiciel Phono Quiz » doit être en LECTURE SEULEMENT ainsi que tous ses éléments.

## Installation réseau - postes clients

Chacun des postes clients doit avoir accès au dossier partagé.

1. À partir de chacun des postes clients, accéder manuellement au dossier partagé. Vous pouvez cocher l'option permettant que cette étape se fasse automatiquement au démarrage du poste client.
2. Démarrer l'utilitaire « Installation client » situé dans le dossier partagé « Logiciel Phono Quiz » .
3. Phono Quiz devra maintenant être lancé à partir du poste client. Vous pouvez créer un raccourci sur le bureau du poste client.

# Gestionnaire

**Page d'accueil . . . . . 4**

**Page du groupe . . . . . 4**

**Modifier les paramètres du groupe . . . . . 5**

**Portrait de l'élève . . . . . 5**

## Page d'accueil

Bienvenue au Gestionnaire ! Utilisez « Ajouter un groupe » pour créer des nouveaux groupes. Pour consulter un groupe, y ajouter des élèves ou en modifier les paramètres d'utilisation, sélectionnez-le dans la liste.

**Ajouter un groupe**

**QUITTER**

La page d'accueil du gestionnaire permet de choisir le groupe à consulter.

Pour consulter un groupe, sélectionnez-le dans la liste.

Pour créer un nouveau groupe, cliquez sur « Ajouter un groupe ».

## La page du groupe

Renommer le groupe  
Effacer le groupe  
Paramètres du groupe  
Ajouter un élève

**Liste des élèves:**

- Alexis
- Amélie
- Catherine
- Charlotte
- Clémé
- Emma
- Emile**
- Félix
- Julien M.
- Julien T.
- Juliette
- Louro
- Léo
- Marion
- Nicolas
- Triton

**QUITTER** **Fermer**

La page du groupe permet de modifier la composition du groupe.

Pour retourner à la page d'accueil, cliquez sur l'onglet « Accueil » ou sur le bouton « Fermer ».

**Renommer le groupe**: Permet de modifier le nom du groupe.

**Effacer le groupe**: Si le groupe est vide (pas d'élèves dans la liste), permet de supprimer le groupe.

**Paramètres du groupe**: Donne accès à l'écran des paramètres du groupe.

**Ajouter un élève**: Permet d'ajouter un élève à la liste.

**Liste des élèves**: Permet de consulter un portrait d'élève en le sélectionnant dans la liste.

## Modifier les paramètres du groupe

**Mot de passe :** [Input field] Attention : c'est facultatif !

Nombre minimum d'exercices avant de changer de jeu: **[1 qui recommandé par l'auteur]**

% de réussite nécessaire avant de changer de jeu: **[80 % de réussite, valeur de base]**

Dévoiler un morceau de l'image-mystère... **[à chaque exercice, la valeur recommandée]**

Après avoir réussi un jeu... **[passer automatiquement au jeu suivant]**

Passer directement au niveau... **Jeu 2: 2, Jeu 3: 1, Jeu 4: 1**

**QUITTER** **Fermer**

Les paramètres permettent de personnaliser certains aspects du logiciel. La liste des paramétrables est expliquée ci-dessous.

Pour changer de page, cliquez sur l'onglet « Groupe » ou sur l'onglet « Accueil ».

### Mot de passe

Permet de protéger les informations du groupe et des élèves. En cas d'oubli, entrez le numéro suivant : PHQZ-1Z99-999Z99

### Nombre minimum d'exercices avant de changer de jeu

Définissent les critères pour que le système augmente le niveau de difficulté ou passe au jeu suivant.

### % de réussite nécessaire avant de changer de jeu

Définit la fréquence de la récompense. Cette récompense n'est pas associée à la réussite, mais à l'effort de l'enfant afin de le stimuler à compléter le plus de mots possible.

### Passer directement au niveau...

Définit si le passage entre les jeux se fait automatiquement ou si l'élève retourne au menu principal lorsqu'un jeu est terminé.

### Passer automatiquement au jeu suivant

Permet de définir le niveau d'entrée des jeux 2, 3 et 4.

## Portrait de l'élève

MOTS		SYLLABES		SONS		LETTRES	
NIVEAU 1:	NIVEAU 2:						
1) 100 % R	1) 10 % R	1) 0 %	1) 0 %	1) 0 %	1) 0 %	1) 0 %	1) 0 %
Le petit chameau...	Le petit garçon...						
Le petit garçon...	Le petit chameau...						
Le petit chameau...	Le petit garçon...						

**QUITTER** **Fermer**

Le page de l'élève trace un bilan de son travail. L'écran est divisé en quatre zones, soit une pour chacun des jeux du logiciel. Les exercices réussis sont suivis de « OK » alors que ceux manqués sont suivis de « -- ».

Pour changer de page, cliquez sur l'onglet « Groupe » ou sur l'onglet « Accueil ».

# Phono Quiz

<b>Navigation</b>	<b>7</b>
<b>Identification</b>	<b>7</b>
<b>Menu principal</b>	<b>8</b>
<b>Choisir un jeu différent</b>	<b>8</b>
<b>Principes généraux des jeux</b>	<b>9</b>
<b>Jeu 1 : les mots</b>	<b>10</b>
<b>Jeu 2 : les syllabes</b>	<b>10</b>
<b>Jeu 3 : les sons</b>	<b>11</b>
<b>Jeu 4 : les lettres</b>	<b>11</b>

## Navigation



Les bandes noires au haut et au bas de l'écran permettent de naviguer dans le logiciel et d'obtenir de l'aide. Les boutons sont allumés lorsqu'ils sont disponibles et une description apparaît lorsqu'on laisse la souris sur le bouton.



Bouton MENU :  
Retourne au menu principal.



Icône de PROGRESSION :  
Indique le niveau d'avancement du jeu en cours et le nombre d'exercices à compléter.



Bouton QUITTER :  
Quitte le dossier de l'élève ou le logiciel.



Icône GROUPE :  
Indique le groupe de l'élève actif.



Icône ÉLÈVE :  
Indique le nom de l'élève actif.



Icône BULLE :  
Répète la consigne du jeu.



Bouton AIDE :  
Fait une démonstration du jeu.

C'est l'animateur qui donne les différentes consignes des jeux. L'élève peut réentendre les consignes en cliquant sur l'icône de la bulle.



Phono Quiz

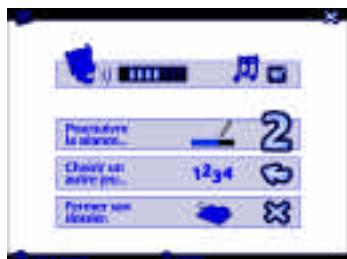
## Identification



L'identification permet de conserver le cheminement et les résultats des élèves. Lorsque le nom du groupe et le nom de l'élève sont entrés, un personnage apparaît et le dossier peut être ouvert.

Vous pouvez présenter le Phono Quiz sans ouvrir un dossier d'élève en cliquant sur la flèche de la zone « Visiteur ».

## Menu principal



Le menu principal permet de contrôler le son, de commencer ou de poursuivre la séance, de choisir un nouveau jeu ou de fermer le dossier.

- Permet d'augmenter ou de réduire l'intensité du volume.
- Permet de faire jouer ou non la musique d'accompagnement.
- Permet de commencer ou de poursuivre le jeu inscrit au dossier. Un icône de progression indique le niveau d'avancement de ce jeu.
- Permet de choisir un jeu différent.
- Permet de quitter le dossier et de retourner à la page d'identification.

## Choisir un jeu différent



Cet écran permet de choisir un des quatre jeux du logiciel : les mots, les syllabes, les sons ou les lettres.  
Des icônes de progression indiquent le niveau d'avancement de chacun des jeux.

- Le crayon indique que le jeu n'est pas complété et la barre de progression montre le pourcentage complété.
- Le « B » indique que le jeu est complété.

## Principes généraux des jeux



Dans chacun des jeux, l'élève doit segmenter des stimuli sonores (phrases ou mots) en cliquant sur des blocs.

Pour vous renseigner sur les fondements pédagogiques de la procédure, veuillez consulter la section « Guide pédagogique ».

**La correction :** Lorsque l'élève donne la mauvaise réponse, l'animateur l'invite à vérifier sa réponse et lui donne la chance de la modifier. L'élève vérifie sa réponse en réécoulant le stimulus, puis en refaisant l'exercice mentalement à mesure que les blocs s'allument. Si l'élève se trompe encore, la bonne réponse lui est donnée.

**La progression :** Après un certain nombre de stimuli réussis, l'élève passe à un niveau plus difficile du jeu ou au jeu suivant.

**Les questions bonus :** Des questions bonus sont parfois posées afin de faire réfléchir l'enfant et de briser le rythme des exercices. Ces questions bonus travaillent le dénombrement, la localisation et l'identification.

**La récompense :** L'enfant qui réussit facilement est naturellement récompensé par les félicitations associées aux bonnes réponses et par une progression rapide dans les différents niveaux et les différents jeux.

En plus de cette récompense intrinsèque, l'élève est encouragé à poursuivre par une récompense à l'effort. Une portion d'une image-mystère est en effet dévoilée après chaque exercice, que celui-ci ait été réussi ou non.



## Jeu 1 : les mots



Ce jeu consiste à compter les mots dans une phrase en cliquant sur les blocs orange.

Niveau de difficulté : Un seul.

Nombre minimum d'exercices : 10 exercices sur une possibilité de 20.

Questions bonus : Les questions bonus sont de type « vrai ou faux » et à choix multiples. Exemple : Vrai ou Faux. La phrase « ... » contient quatre mots.

## Jeu 2 : les syllabes



Ce jeu consiste à compter les syllabes dans un mot en cliquant sur les blocs bleus.

Niveaux de difficulté : Deux. Le premier niveau ne contient pas de syllabes muettes (manger) alors que le deuxième en contient (banane).

Nombre minimum d'exercices : 20 exercices sur une possibilité de 70 pour le niveau 1 et 20 exercices sur une possibilité de 85 pour le niveau 2.

Questions bonus : Les questions bonus du premier niveau portent sur la localisation des syllabes (cliquer sur la deuxième syllabe) alors que les questions bonus du deuxième niveau portent sur l'identification des syllabes (cliquer sur la syllabe « ba »).

## Jeu 3 : les sons



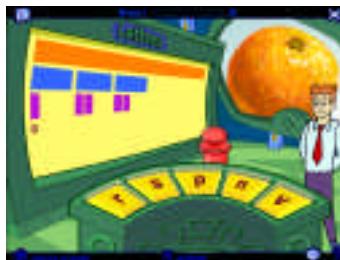
Ce jeu consiste à compter les syllabes dans un mot en cliquant sur les blocs bleus, puis à diviser les syllabes en sons en cliquant sur les blocs mauves.

Niveaux de difficulté : Trois. Le premier niveau ne contient que des consonnes simples (bateau), le deuxième contient des consonnes doubles ou triples (cravate) et le troisième niveau est constitué de logatomes (non-mots).

Nombre minimum d'exercices : 20 exercices sur une possibilité de 80 pour le niveau 1, 20 exercices sur une possibilité de 100 pour le niveau 2 et 10 exercices sur une possibilité de 30 pour le niveau 3.

Questions bonus : Les questions bonus portent sur l'identification des sons (cliquer sur le son « m »).

## Jeu 4 : les lettres



Ce jeu consiste à segmenter un mot en syllabes et en sons, puis à associer des lettres à chacun des sons du mot.

Niveaux de difficulté : Deux. Le premier niveau contient essentiellement des mots qui comprennent des doubles ou triples consonnes et le deuxième niveau est constitué de logatomes (non-mots).

Nombre minimum d'exercices : 20 exercices sur une possibilité de 120 pour le niveau 1 et 10 exercices sur une possibilité de 20 pour le niveau 2.

Questions bonus : Pas de question bonus pour ce jeu.

# Guide pédagogique

Démarche originale .....	13
Approche pédagogique .....	15
Conception de Phono Quiz .....	16
Caractéristiques .....	16
Particularités .....	17
Paramètres .....	18
Conseils d'utilisation .....	19

Phono Quiz est un logiciel pédagogique entièrement voué à la conscience phonologique. La conscience phonologique est une habileté métalinguistique qui renvoie aux capacités de perception et d'identification du mot comme entité constituée d'unités sonores (les sons) dépourvues de sens.

Phono Quiz comprend une base de données de près de 400 mots et une maquette animée, attrayante et dynamique. Les enfants auprès desquels le logiciel a déjà été testé ont adoré Usrapoli, l'extraterrestre qui leur propose d'excitants défis ! Présenté comme un jeu télévisé, Phono Quiz propose quatre jeux où l'élève, à partir de la maternelle, effectue des exercices de segmentation, de localisation, de dénombrement et d'identification portant sur les mots, les syllabes et les sons. Ces exercices lui permettront de mieux se préparer à l'écrit ou de pallier des difficultés d'apprentissage. Accompagné par Théo, le joyeux animateur, l'enfant est motivé par des stimuli visuels et sonores qui l'encouragent et l'incitent à développer ses habiletés de conscience phonologique. Qu'il s'agisse d'un élève éprouvant des troubles d'apprentissage ou d'un élève dans le cours de l'apprentissage normal du langage écrit, Phono Quiz propose une approche efficace et des stratégies éprouvées à mettre en application à l'école aussi bien qu'à la maison.

## Démarche originale

La démarche originale a été mise au point au fil de seize années de pratique clinique en orthophonie et en orthopédagogie.

L'approche initiale a été élaborée pour répondre aux défis rééducatifs posés par des enfants présentant des troubles d'apprentissage en langage écrit et, plus particulièrement, en orthographe. Cette approche rééducative offre des explications et des stratégies explicites indispensables à ces élèves pour qui l'apprentissage de l'orthographe n'a pu s'effectuer selon les modalités de l'enseignement traditionnel.

Elle repose sur la matérialisation visuelle d'éléments sonores effectuée à l'aide d'objets concrets (blocs). Cette méthode favorise la compréhension et l'intégration des concepts que constituent les mots, les syllabes et les sons ainsi que les liens qui les unissent.

Différentes couleurs facilitent l'identification des concepts présentés : orange pour le mot, rouge pour les syllabes et blanc pour les sons.

Différentes tailles rendent explicite le lien entre ces concepts et le fait que ces éléments découlent les uns des autres. Ainsi, le mot est symbolisé par un bloc de 10 cm. Les syllabes qui proviennent de la segmentation du mot sont des unités plus petites qui, par conséquent, sont matérialisées par des blocs plus courts (2,5 cm). Les sons, issus de la segmentation des syllabes, sont des unités encore plus petites et ils sont donc représentés par des blocs encore plus courts (8 mm).

Le reste du matériel utilisé est une banque d'images illustrant des mots choisis en fonction de leurs particularités phonologiques et organisés en séries d'exercices de difficulté croissante.

L'approche originale vise à présenter à l'élève une image évoquant un mot qu'il doit segmenter en syllabes, puis en sons. L'élève aura préalablement travaillé la phrase et développé la prise de conscience du mot comme entité porteuse de sens.

Ce n'est que lorsque l'élève a acquis des habiletés très fines de segmentation, phrases en mots, mots en syllabes, puis syllabes en sons, que la correspondance phonème-graphème est abordée.

Ainsi l'élève comprend le processus intellectuel qui régit l'encodage : à chaque son correspond une graphie, de sorte que le lien entre l'oral et l'écrit est maintenant clair.

L'orthographe se maîtrise en plusieurs étapes : phonétique, lexicale et syntaxique.

Le niveau minimal, l'orthographe phonétique, aussi appelé orthographe alphabétique, se caractérise par la phase d'acquisition du code phono-graphémique. Ce premier stade est celui des élèves débutant dans l'apprentissage du langage écrit. C'est aussi le stade que de nombreux élèves en difficulté n'ont su maîtriser ou dépasser et à partir duquel la rééducation doit débuter.

À cette étape, l'élève doit comprendre la relation existant entre les sons et les lettres. La maîtrise de ce stade presuppose la capacité d'identifier les syllabes et les sons. Il faut également être en mesure d'analyser auditivement l'ordre de succession des sons constituant un mot avant de pouvoir appliquer les règles de la correspondance phono-graphémique permettant d'écrire correctement ce mot.

L'approche pédagogique sur laquelle repose Phono Quiz s'intéresse à ce premier stade de l'orthographe, soit l'acquisition des règles de correspondance entre les sons et les lettres. Elle vise à rendre explicite le lien entre le mot, les syllabes et les sons, puis le lien entre les sons et les graphies, tout en apprenant à l'élève à organiser ces concepts les uns par rapport aux autres.

La procédure et la banque de mots ont donc été pensées dans cette optique, en intégrant les connaissances les plus récentes en matière d'intervention rééducative en lecture et en orthographe et dans le domaine des troubles d'apprentissage. Les règles de phonétique française ont également été prises en compte pour sélectionner les mots de la banque. Ces mots ont été organisés en groupes de difficulté croissante, en fonction de leurs caractéristiques phonétiques.

La procédure et la banque de mots ont été utilisées dans divers milieux cliniques auprès d'enfants présentant des troubles d'apprentissage et auprès d'enfants en cours d'apprentissage du langage écrit, en classe de rééducation comme en classe régulière, en individuel comme en groupe.

Phono Quiz est un logiciel d'exercices qui permet de développer les habiletés de conscience phonologique et de travailler les règles de la correspondance phono-graphémique, indispensables à la maîtrise de l'orthographe alphabétique, en offrant des exercices de segmentation, de localisation, de dénombrement et d'identification portant sur les mots, les syllabes et les sons.

### Approche pédagogique

Phono Quiz s'appuie sur une approche pédagogique et rééducative qui combine plusieurs atouts.

Premièrement, cette approche met en évidence des stimuli sonores (mots, syllabes et sons). En effet, les stimuli sonores sont symbolisés par des blocs, constituant un support visuel. Elle concrétise donc les éléments sonores qui sont habituellement abstraits et invisibles en leur donnant une forme visuelle permanente, d'où le sous-titre de Phono Quiz, « J'entends les lettres, je vois les sons ». L'élève a sous les yeux des blocs symbolisant le mot, les syllabes et les sons aussi longtemps qu'il en a besoin pour identifier, vérifier, redire et « relire » le mot ou ses éléments constituants.

Deuxièmement, elle fait appel aux trois principaux sens : l'ouïe (stimulus sonore), la vue (blocs de différentes tailles et couleurs) et le toucher (blocs touchés du doigt). Ceci permet donc à chaque élève d'utiliser sa modalité d'apprentissage privilégiée. On sait combien il est important, dans le cadre de la rééducation des enfants en difficulté, d'offrir des stratégies reposant sur plus d'un sens et correspondant à plus d'un style d'apprentissage.

Troisièmement, elle rend explicite et évident le lien entre le mot, les syllabes et les sons en présentant les trois éléments, découlant les uns des autres, sous forme pyramidale. Elle permet donc l'acquisition des concepts du mot, de la syllabe et du son comme éléments constituants, appartenant à un tout et logiquement liés entre eux.

Quatrièmement, elle met en évidence le lien phono-graphémique en présentant de façon directe la correspondance entre le son et la graphie. Elle rend explicite le lien entre langage oral et langage écrit en faisant prendre conscience à l'élève des similitudes et des différences qui les unissent. Ainsi, l'élève développe la capacité d'analyser finement les différents éléments sonores d'un mot (les sons) et d'y faire correspondre des éléments visuels (les graphies).

Enfin, cette approche répond de façon efficace aux besoins des élèves qui présentent notamment des difficultés d'analyse phonologique, des troubles d'apprentissage de type auditif ou une dysorthographie.

Elle permet même à des enfants autistes - pour qui tout stimulus auditif est tellement difficile à analyser - de comprendre le lien phono-graphémique et de maîtriser l'orthographe alphabétique.

Cette approche contribue à la prise en charge rééducative des élèves éprouvant des difficultés en langage écrit, mais ne saurait constituer à elle seule toute l'intervention. Elle s'inscrit dans le cadre d'un plan de rééducation de l'orthographe.

Elle ne constitue pas non plus une approche complète en ce qui a trait aux habiletés de conscience phonologique, mais elle permet de développer celles qui sont nécessaires à l'encodage.

Une fois ces habiletés acquises par l'élève, il conviendra de lui offrir des tâches d'écriture durant lesquelles l'adulte l'aidera à les transférer et à les utiliser dans le cadre d'une situation réelle de rédaction.

La rééducation devra se poursuivre en tenant compte, bien évidemment, des besoins, de l'âge et du niveau scolaire de l'élève, sur les plans, entre autres, de l'orthographe lexical et de l'orthographe syntaxique.

### **Conception de Phono Quiz**

Phono Quiz est fidèle à la démarche originale qui n'a rien perdu de ses atouts en format informatique. En effet, les stimuli sonores, visuels et tactiles (clic de la souris) sont toujours présents et tout aussi évidents et efficaces.

En fait, elle gagne en motivation. En effet, l'ordinateur constitue un médium privilégié pour les élèves et un cadre d'auto-apprentissage favorisant l'autonomie. Les renforcements sont variés et fréquents (personnages, images-mystères et baromètre de réussite).

L'aspect ludique est renforcé par l'effet de dévoilement des images et par la qualité du graphisme.

### **Caractéristiques**

Phono Quiz offre quatre possibilités de jeux pour travailler quatre niveaux d'habiletés : les mots, les syllabes, les sons et les lettres et graphies.

À l'exception du jeu des mots, chaque jeu comporte des niveaux de difficulté croissante.

Le jeu des syllabes comporte deux niveaux de difficulté. Le premier niveau offre des mots contenant uniquement des syllabes sonores (ex. : bateau). Le deuxième niveau offre des mots contenant des syllabes sonores (ex. : kangourou) ainsi que des mots contenant à la fois des syllabes sonores et un « e » muet final (ex. : tomate).

Le jeu des sons présente trois niveaux de difficulté. Le premier niveau offre des mots ne contenant aucun groupe consonantique (ex. : manteau). Le deuxième niveau offre des mots contenant des groupes consonantiques doubles ou triples (ex. : crabe – construction). Le troisième niveau offre des logatomes, appelés mots d'extraterrestre. Les logatomes sont des suites de sons appartenant tous au français mais qui ne constituent aucun mot identifiable (ex. : casmoudon).

Le jeu des lettres compte deux niveaux de difficulté. Le premier niveau comporte des mots simples et des mots contenant des groupes consonantiques. Le deuxième niveau propose des logatomes.

La banque de mots est constituée de 20 phrases (premier jeu) et de 390 mots répartis en trois jeux totalisant sept niveaux de difficulté. Le logiciel offre une variété de 505 apparitions possibles de mots, certains mots figurant dans plus d'un jeu.

Il n'est pas prévu de modifier la banque de mots de Phono Quiz. Les mots ont été soigneusement choisis pour être représentatifs de l'ensemble de la phonétique française et de l'ensemble de ses particularités.

Phono Quiz permet l'acquisition et le développement d'habiletés et de compétences transférables que l'élève peut donc, après un certain nombre d'exercices, appliquer à n'importe quel mot.

Phono Quiz contient beaucoup plus de mots par jeu qu'il n'en a jamais été proposé à un élève dans le cadre des sessions de rééducation offertes dans le format traditionnel de l'approche.

### **Particularités**

Phono Quiz fait travailler toutes les graphies du français à l'exception de la graphie « oi » qui, en phonétique, correspond à deux sons : [w] [a].

Dès lors, la correspondance terme à terme, un son – une graphie, n'est plus possible. Toutefois, ceci n'amenuise en rien la force de l'apprentissage étant donné que Phono Quiz permet d'acquérir des compétences et non de mémoriser des mots.

Ceci permet d'expliquer également certains choix effectués quant à la segmentation de certaines syllabes. Tel que mentionné précédemment, l'approche originale est avant tout une approche rééducative destinée aux élèves n'ayant pu maîtriser le code phono-graphémique et aux prises avec des difficultés sérieuses à l'écrit pouvant aller jusqu'à la dysorthographie.

Par conséquent, l'approche vise à rendre perceptible chaque son de manière à ce que l'élève puisse être rapidement autonome dans une simple tâche d'encodage. Ainsi, l'élève se sent valorisé. Il peut relire ses productions écrites et l'intervention peut se poursuivre au niveau lexical et au niveau syntaxique.

Certains choix s'avèrent donc très logiques dans un cadre rééducatif.

La graphie « ion », introduite comme un tout dans la plupart des méthodes d'enseignement de la lecture et de l'écriture, est ici scindée en deux éléments sonores « i-on ». De ce fait, l'élève qui n'a pas réussi à apprêhender et à intégrer la graphie complexe « ion » percevra mieux ces éléments dont il connaît déjà les graphies respectives.

La segmentation des mots comportant les graphies et les suites de sons « ier », « ière », « ouille », « eil », « ille » et « ui » suit le même raisonnement pour offrir la plus petite unité sonore à percevoir.

La segmentation des mots qui prend en compte la syllabe comportant un « e » muet (ex. : to-ma-te et t-o-m-a-t-e) vise à préparer l'élève à l'écrit.

Pour comprendre ce choix, il convient de se poser la question essentielle suivante : pourquoi est-il conseillé de stimuler les habiletés de conscience phonologique préalablement ou en parallèle à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture ?

Les exercices de conscience phonologique ont pour but de faire prendre conscience des caractéristiques des mots à l'oral dans un but précis, celui de devoir bientôt les lire et les écrire. Par conséquent, l'élève se prépare à percevoir et à comprendre les liens de similitude et de différence qui unissent les mots à l'oral et à l'écrit.

L'enfant sait dire « to-mate » bien avant cinq ans. L'objectif pédagogique de lui apprendre à dénombrer les syllabes de ce mot n'est donc pas de lui apprendre à le dire. Le but est de l'amener à prendre conscience du fait que le « e » muet, bien que non décelable à l'oral, doit être symbolisé à l'écrit par la graphie « e ».

## Paramètres

Chaque jeu est modélisé par l'exemple. L'animateur invite l'élève à vérifier sa réponse, lui offrant ainsi la possibilité de s'autocorriger.

Les jeux s'enchaînent les uns aux autres et le passage de l'un à l'autre se fait après 80 % de réussite avec un nombre minimum d'exercices. Les valeurs ont été établies sur la base de l'expérience clinique s'étalant sur plusieurs années, auprès d'une population variée.

Les premiers mots proposés au début de chaque jeu ont été attentivement sélectionnés pour faciliter l'apprentissage des habiletés visées dans un jeu donné. Ainsi, le jeu des syllabes débute par des mots bisyllabiques. Le niveau 1 du jeu des sons débute par cinq mots contenant une consonne constrictive ou fricative, pouvant donc être tenue à l'oral et permettant une perception et une identification du son plus aisées.

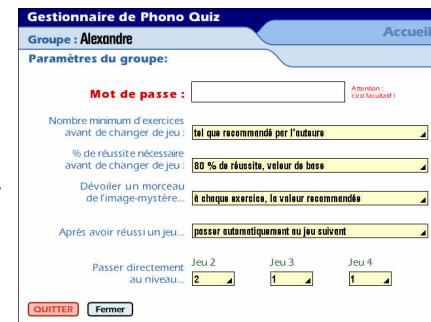
Le niveau 2 du jeu des sons propose en premier lieu cinq mots ne contenant aucun groupe consonantique.

De plus, les graphies constituant les cinq choix possibles ont été sélectionnées de manière à assurer un certain équilibre dans la difficulté. Ainsi pour certains sons, il n'y a qu'une seule graphie possible. Pour certains autres, les graphies proposées ont été choisies en fonction de leurs similitudes visuelles (ex. : f-t), auditives (ex. : f-v) ou les deux (ex. : an-on).

## Conseils d'utilisation

Le logiciel contient un fichier de gestion des dossiers des élèves.

Il est possible de gérer les groupes d'élèves, le nombre minimum de mots avant de passer au niveau suivant, la valeur de réussite et la fréquence d'apparition des images-mystères.



Pour chaque niveau de jeu, le niveau de réussite est calculé en pourcentage. La valeur de 80 % est celle recommandée mais elle peut être diminuée ou augmentée. Les résultats obtenus en clinique ont montré que l'élève qui réussit à 80 % un niveau est généralement en mesure d'entreprendre le défi du niveau ou du jeu suivant.

L'adulte peut créer des groupes de travail, réunissant des élèves de même niveau, de manière à débuter l'intervention ou l'apprentissage à un niveau de jeu précis.

La liste des mots travaillés par l'élève s'inscrit dans son Portrait, dans la colonne correspondant aux jeux complétés ou au jeu en cours.

NIVEAU 1:		NIVEAU 1:	
Le menu chante...	OK	sâne...	OK
Le petit canard...	OK	inhe...	--
Le garçon pleure...	OK	pessol...	OK
Le filé mange...	OK	bébe...	--
Ton papa mange...	OK	...	OK
Le chat blanc...	OK	...	OK
Aujourd'hui Alice ...	OK	...	OK
Ca va bien manger...	OK	...	OK
David aime la...	OK	...	OK
La maison est...	OK	...	OK

Pour les plus jeunes ou pour les élèves ayant besoin de développer toutes les habiletés visées dans Phono Quiz, l'adulte sélectionnera le premier jeu et l'élève complètera les jeux en fonction de ses progrès, de son âge et de son niveau scolaire.

Maternelle : Jeu des mots;

Jeu des syllabes;

Premier niveau du jeu des sons; il est possible de laisser continuer l'élève en fonction de ses habiletés et de ses intérêts.

À partir de la 1<sup>re</sup> année primaire (CP) : tous les jeux

Adaptation scolaire : tous les jeux en débutant au niveau établi après l'évaluation des forces et des besoins de l'élève.

Des écrans renferment des images-mystères - dévoilées au fil des exercices - qui contribuent à motiver l'élève, que l'exercice soit réussi ou non. Le but du renforcement est d'encourager l'élève à compléter le plus d'exercices possible, les habiletés s'acquérant par la répétition. La fréquence d'apparition peut être modifiée dans le fichier de gestion pour que l'image-mystère apparaisse après un mot, trois mots, cinq mots ou n'apparaîsse jamais.

L'utilisation d'un casque d'écoute est recommandée pour assurer une discrimination auditive optimale des stimuli sonores. Phono Quiz peut naturellement être utilisé sans casque dans un environnement calme.

En conclusion, Phono Quiz constitue un outil innovateur permettant le développement des habiletés de conscience phonologique et l'acquisition des règles de la correspondance phono-graphémique.

Il offre un nouvel environnement d'apprentissage aux élèves en difficulté comme aux élèves en cours d'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

Il peut aisément être utilisé à la maison ou à l'école.

L'installation en réseau dans les écoles est disponible.

Cela permet à toute une classe ou tout un groupe d'élèves de travailler avec Phono Quiz tout en laissant progresser chaque élève à son propre rythme.

Phono Quiz se positionne donc parfaitement dans le contexte de la différenciation pédagogique.

## **Licence d'utilisation**

En utilisant ce logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux conditions décrites ci-après. Si vous êtes en désaccord avec ces conditions, veuillez retournez tout le produit à Cyberlude.

Le CSDCSO demeure entièrement propriétaire des droits d'auteur reliés au logiciel, à son titre et à tous les médias qui le composent. Toute reproduction du logiciel ou des médias qui le composent, en tout ou en partie, pour des fins commerciales ou non, est strictement interdite sans l'autorisation expresse et écrite du CSDCSO et de Cyberlude.

La version monoposte vous donne le droit d'utiliser ce logiciel sur un seul ordinateur à la fois. Pour une utilisation plus large, informez-vous des modalités d'achat d'une version réseau.

La licence-réseau permet à l'établissement scolaire l'installation d'une copie du logiciel sur un serveur central. La licence-réseau ne permet pas l'utilisation du logiciel sur des ordinateurs situés en dehors des murs physiques de l'établissement scolaire. Les commissions scolaires et les ministères n'ont pas droit à la licence-réseau. Chaque établissement scolaire doit acquérir sa propre licence-réseau.