

Présentation du projet de
recherche partenariale

Phonozic

Un entraînement rythmique
pour améliorer les compétences
en conscience phonologique



CreativLab

Speed Dating Creativ Lab
4 avril 2023

Aline Frey - Muriel Colagrande



LABORATOIRE DE
NEUROSCIENCES
COGNITIVES



OVAOM

Audio Gaming

Constats

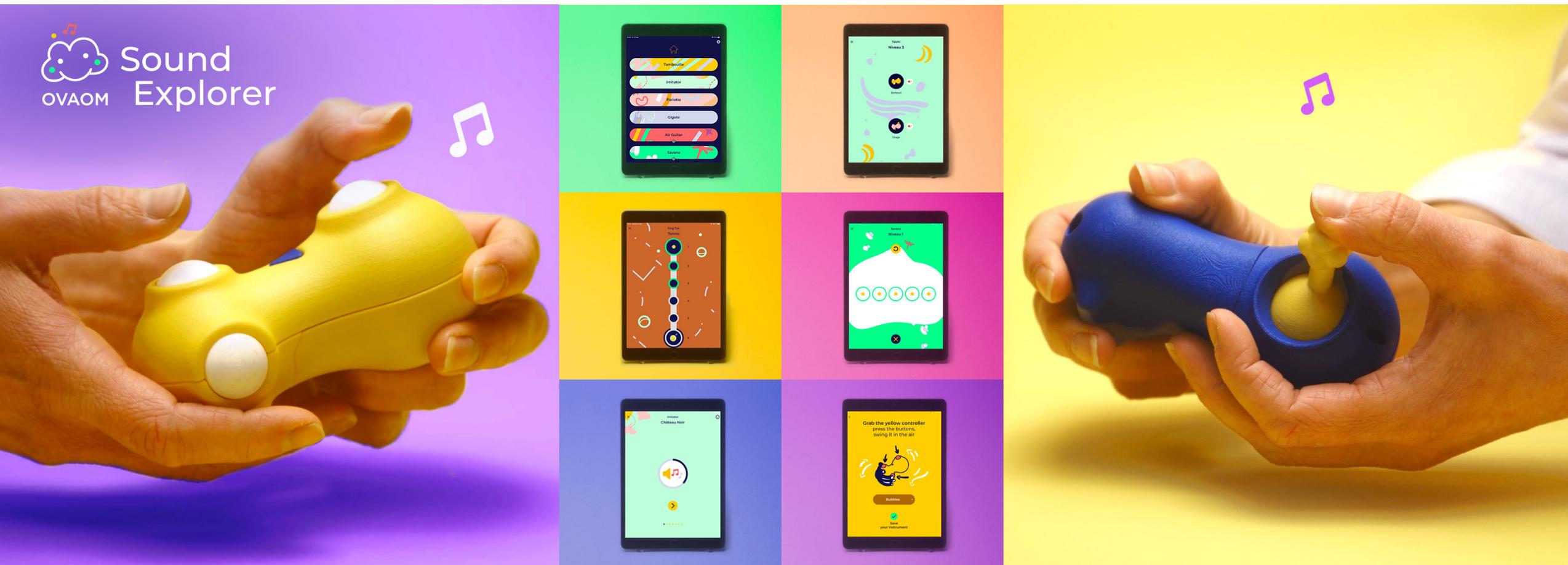
Diminution du niveau de lecture des écoliers français

Grandes disparités selon le milieu social d'origine
(enquêtes PISA, PIRLS)

- > **Nécessité de proposer de nouveaux outils et méthodes :**
- **Mobilisables en classe par les enseignants**
 - **Attractifs pour les enfants**

Le Sound Explorer :

Jouer avec les sons par les gestes et le souffle

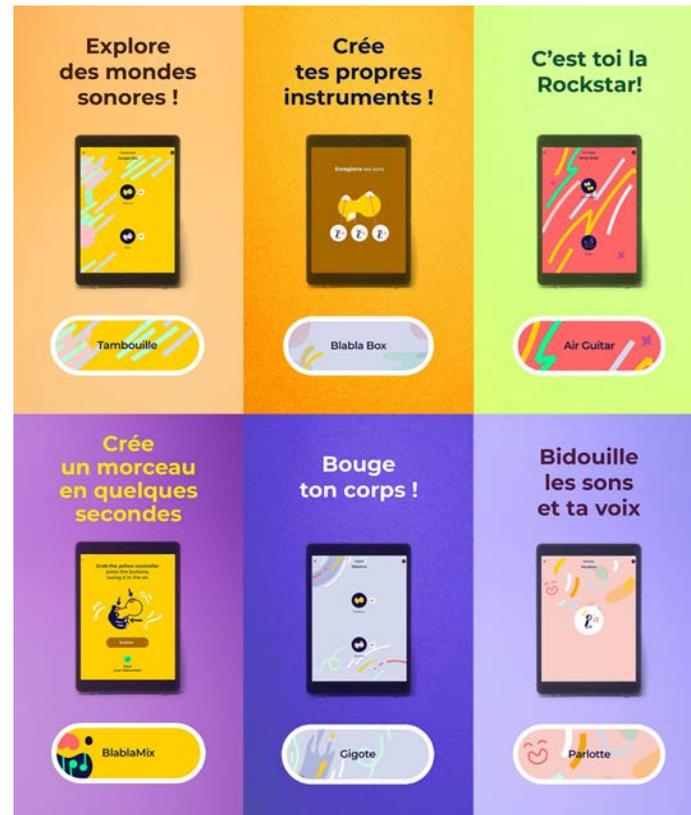


Instruments de musique - Sampleur - Manettes de jeu

Le Sound Explorer :

S'INSPIRER et CRÉER

- Développer l'attention sonore
- Stimuler la créativité
- Faciliter l'expression vocale, sonore



S'ENTRAÎNER

- Entraîner son oreille musicale avec des jeux audio : rythmes, fréquences, tonalités...



DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Stimulation Motrice

Motricité fine
Motricité globale

Stimulation Sociale

Créativité, Communication
Collaboration

Stimulation Cognitive

Attention, Concentration, Mémoire,
Inhibition, Flexibilité...

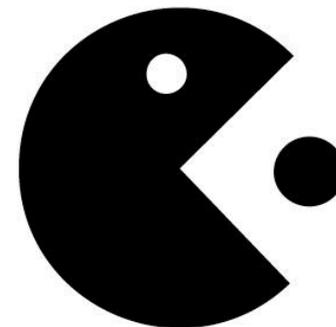
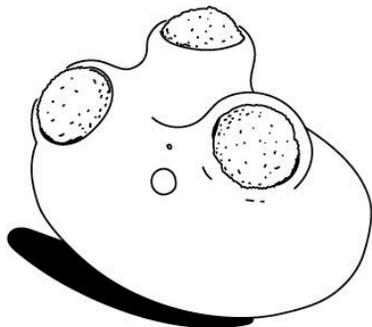
Musique et langage

De nombreuses recherches en sciences cognitives

Importance du rythme pour soutenir d'autres habiletés comme la conscience phonologique ou littéracie

“Abilities to perceive and produce **rhythmic patterns** supports fundamental human capacities, that go beyond the strict rhythmic or musical field, including the **coordination of action, and cognitive and language processing, specifically oral language skills**”
(Tiernay & Kraus, 2013).

L'intérêt du numérique tangible



interface

intuitive,
stimulante

Produire, essayer,
explorer

+

gameplay

motivant

Persévérer

Le jeu mis en oeuvre dans l'étude

**As-tu
le rythme
dans la peau ?**



Le jeu mis en oeuvre dans l'étude



[Voir le jeu en vidéo \(1'00\)](#)

Objectifs

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser
Expérimenter

Lecture :

Améliorer la conscience phonologique des élèves

Amélioration des apprentissages fondamentaux des apprenants

Valider l'utilisation en autonomie en classe du Sound Explorer

Création ou adaptation d'une ressource pédagogique innovante



Méthodologie

Cohorte : 2 classes de GS :

- 1/2 classe qui suit le programme avec le Sound Explorer
- 1/2 classe qui fait une activité contrôle

Protocole :

- Séances de 10 min par enfant, chaque matin, sur 2 périodes de 3 semaines
- Inversion des groupes en 2ème période (effet maître - maintien effets sur la durée)

		T0 - T1	T1 - T2
Classe A	1/2	Manettes	Maths
	1/2	Maths	Manettes
Classe B	1/2	Manettes	Maths
	1/2	Maths	Manettes



Les données de l'étude

3 mesures

T0, à T+3 semaines,
et à T+6 semaines

- **conscience phonologique** (CELF),
- **mémoire de travail** (empan de chiffres endroit et envers de la WAIS).

Données de l'app

A chaque session
d'entraînement

- **rythme** : progression dans les niveaux de jeu
- vérif : durée/fréquence d'entraînement

Questionnaire d'Utilisabilité des manettes et de l'app

- Elève
- Enseignant



Calendrier :

Report étude sur l'année scolaire 2023-2024

Septembre 2023 à février 2024 :

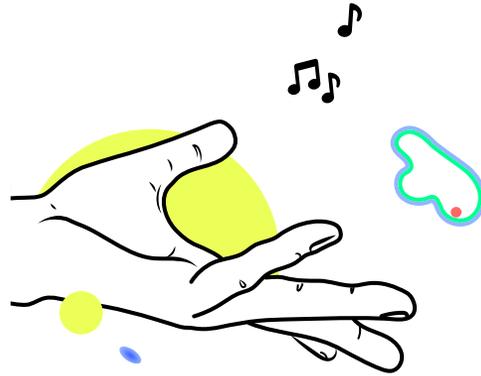
établissement du protocole, production des supports d'utilisation, **développement du système de recueil de données dans l'app**, recrutement des étudiants de Master

Février 2024 : démarrage des expérimentations

Juin 2024 : analyse de données

Juillet à Septembre 2024 : rédaction d'un article, adaptation des supports du programme d'entraînement pour une utilisation autonome par les enseignants en classe.





Merci !

Contact :

Muriel Colagrande

06 17 14 14 56

muriel@ovaom.com

www.ovaom.com



Ils nous soutiennent :

