



## COMMENT ARRIVER A ASSURER LES HABILETES DE LECTURE ?

**Heikki LYYTINEN**

Université de Jyväskylä  
Finlande

**L**es enfants commencent l'apprentissage de la lecture à 7 ans en général. Auparavant, ils passent par le jardin d'enfants (1 à 6 ans) et par l'éducation préscolaire (6 à 7 ans) où l'on tente, avant tout, d'éveiller leurs aptitudes, leur curiosité et leur habileté. Si un enfant montre des dispositions particulières, on lui donnera l'opportunité d'apprendre à lire plus précocement (6 ans).

Dans le monde, plus de 250 millions d'enfants n'ont pas cette possibilité parce qu'ils ne reçoivent pas de soutiens suffisants pour apprendre à lire (L'éducation pour tous, 2014).

Les enfants en difficulté de lecture de base devraient recevoir de l'aide le plus tôt possible. On peut identifier ceux qui ont besoin de prévention grâce à des méthodes d'acquisition simples de sons, de lettres, d'aptitude centrale de la lecture. On peut s'y employer bien avant que l'enfant ne vive trop d'expériences d'échec à l'école. Ce qui peut avoir des répercussions néfastes sur sa motivation à apprendre. Cette formation devrait, toutefois, être très agréable et quand elle est offerte dans un contexte ludique, elle devrait être adaptée à l'âge de ces enfants (cinq à six ans).



Joensuu - Koveron koulu - École Finlandaise

Dans cet article, je vais mettre l'accent sur la recherche sur la lecture. A l'Université de Jyväskylä, notre équipe de recherche a mis au point un moyen novateur pour développer les compétences de base en lecture pour la plupart, voire-même les enfants qui ont besoin d'un soutien supplémentaire. Nous pensons avec optimisme que ce soutien sera utile à tous les jeunes lecteurs en difficulté.

### VERS UNE INNOVATION FINLANDAISE

Selon la philosophie éducative Finlandaise, tous les enfants, sans aucune exception, doivent être

pris en charge dans le processus d'enseignement/apprentissage. Le rôle des enseignants dans la réussite du système finlandais apparaît ainsi en tout premier plan. Bénéficiant d'une formation initiale de haut niveau où la pédagogie occupe une place fondamentale, ils jouissent d'une grande confiance et d'une grande considération de la part de leur institution mais aussi de la société toute entière. Ils s'investissent profondément dans un métier qu'ils aiment et qui les motive parce qu'ils s'y sentent très libres de développer leur propre manière d'enseigner. Des enseignants spécialisés accompagnent et apportent une aide, également, aux élèves en difficultés d'apprentissage.

LukiMat offre une formation de base en lecture et en mathématiques pour les jeunes apprenants via les jeux « Ekapeli » disponibles sur Internet et validés par le ministère de l'Education et de la Culture. Par ailleurs, LukiMat URL offre aux enseignants des formations sur les mathématiques et la lecture.

### SOUTIEN CONTINU POUR LES LECTEURS

Des études sur la lecture ont observé plusieurs indices prédictifs importants. Elles ont démontré que l'information sur les antécédents familiaux est utile. Ainsi, les résultats de l'étude longitudinale sur la dyslexie effectuée à Jyväskylä (**Jyväskylä Longitudinal Study of Dyslexia JLD**) ont montré que chez les enfants à risque familial de dyslexie, le traitement de la parole, les mesures de perception prises pendant la petite enfance et les retards de langage expressif - et jusqu'à un certain point, le retard de langage réceptif chez les trottineurs – distinguent deux catégories d'apprenants. Ceux qui ont des problèmes de lecture et ceux qui n'en ont pas. Aussi, plus de 10% des enfants qui ont besoin de soutien dans l'acquisition des compétences en lecture peuvent être identifiés suffisamment tôt (*Lyytinen et al., 2009*).

Ainsi, les problèmes de lecture les plus persistants existent chez les enfants qui ont des antécédents familiaux de dyslexie. Bien que de multiples trajectoires développementales conduisent à la dyslexie, en fin de compte, le facteur commun est



Ranska-koulu-levea- École Finlandaise

que la lecture est compromise dès les premières étapes de l'acquisition. Cela se manifeste lors de l'apprentissage des mots des lettres. Pour ce qui est de la prévention et indépendamment de l'étiologie des difficultés associée à la lecture, il faut renforcer le processus d'apprentissage de la lecture qui constitue probablement la meilleure garantie de succès de développement des habiletés de lecture.

Le soutien, apporté aux enfants au bon moment, peut les aider à maîtriser les compétences d'apprentissage de la lecture et dépasser ainsi les difficultés. Les conclusions et recommandations formulées ont permis aux parents et aux enseignants de suivre les enfants et ont, donc, été en mesure de les guider. L'outil préventif développé basé sur un jeu informatique « Ekapeli », connu en dehors de la Finlande sous le nom de « GraphoGame », garantit la réussite des enfants ; ce qui les motive à apprendre la relation entre les lettres et les sons.

Les noms des lettres jouent un rôle important pour identifier les enfants ayant besoin de soutien. Tous les enseignants finlandais, de première année, sont informés sur la façon d'identifier les élèves à risque par leur faible connaissance des noms de lettres. Tout enfant de l'école qui n'a pas appris au moins sept noms de lettre est encouragé à commencer à utiliser cet outil d'apprentissage.

En Finlande, Ekapeli est offert aux enfants par l'intermédiaire du service LukiMat. Comme indiqué précédemment, ce site qui comprend une partie pour les adultes offre des informations détaillées sur l'acquisition de la lecture. Il comprend des conseils pour les parents et les enseignants en ce qui concerne la façon de se comporter dans une situation où un enfant présente des signes de risque et comment l'adulte peut motiver l'enfant à utiliser le jeu.



Janakkala-Vihikkilä-n-koulu - École Finlandaise

Ce jeu de la lecture est très facile à utiliser par les enfants. Il ne nécessite pas une attention particulière, la participation des parents ou camarades de classe n'est pas recommandée.

## GRAPHOGAME

GraphoGame est aujourd'hui un environnement informatique complet et unique basé sur des principes scientifiques solides. Il inclut aussi bien des exercices de fluidité (vitesse de lecture et compréhension) que des tests diagnostiques ou encore des entraînements qui peuvent servir de tâche contrôle dans une évaluation (entraînements aux mathématiques). Son efficacité a été démontrée à travers différentes études effectuées en Finlande.

L'équipe de recherche finlandaise garantit, donc,

non seulement la faisabilité du projet mais permet également un transfert technologique rapide et à moindre coût.

La seconde originalité du projet repose sur le fait que GraphoGame sera implémenté pour fonctionner sur des tablettes graphiques tactiles et mobiles. Cette technologie permet une utilisation facile, adaptable, ludique et fréquente au sein de l'école ou à la maison. Cela peut révolutionner la prise en charge, en particulier dans le contexte scolaire, cet outil pouvant être utilisé en dehors de la salle d'informatique de l'école, notamment dans les groupes de soutien.

Actuellement, tous les enfants finlandais qui ont besoin de ce soutien de lecture le reçoivent gratuitement, grâce à l'accès qui a été financé par le ministère de l'Éducation et de la Culture.

Le jeu GraphoGame permet l'association entre graphèmes (lettres) et phonèmes (sons). Dans les systèmes d'écriture tels que le finlandais et l'italien, la première partie de la formation est facile à mettre en œuvre car le jeu comprend l'apprentissage des sons des lettres. Dans de nombreux systèmes d'écriture, un son peut être représenté par plus d'une lettre. Par conséquent, il est préférable de parler de l'apprentissage graphème-phonème. Après avoir appris ces sons, l'apprenant peut commencer à lire en prononçant les sons dans l'ordre des lettres présentées. De cette façon, tout élément prononçable peut être produit simplement en suivant la séquence de lettres. Le sens du mot ne doit pas être connu. Les enfants sont ainsi en mesure de sonder des mots inconnus de la même manière qu'ils lisent des mots familiers.

Contrairement à d'autres langues, comme par exemple l'anglais, aucune des lettres ne correspond au même son dans tous les contextes écrits. En outre, le sens peut affecter la prononciation.

Au début du jeu, l'apprenant entend, un par un, des phonèmes dont le son ne se rapproche à aucun autre phonème (donc pas / n / et / m / au début) puis choisit parmi les quelques options affichées celui qui correspond au phonème entendu. Si le choix est

correct, l'enfant reçoit des commentaires positifs. Si la sélection est incorrecte, l'essai est répété de telle façon que l'enfant soit guidé pour sélectionner la bonne alternative. Pendant les essais ultérieurs, les éléments sonores deviennent lentement plus difficiles. Au fil du temps, l'enfant apprend à reconnaître des mots entiers. Finalement, les identifications des syllabes et des mots se répètent si vite que l'apprenant devient suffisamment à l'aise dans la lecture.

GraphoGame est mieux que toute autre application. C'est un moyen de motiver l'enfant à jouer et à apprendre en même temps sans aide des adultes. Dans le contexte finlandais, il a été constaté qu'Ekapeli est plus efficace que des séances de remédiation dans le développement des habiletés de lecture.

## L'AVENIR DE GRAPHOGAME

Maintenant que tous les enfants finlandais qui ont besoin d'un soutien bénéficient du service LukiMat. L'équipe de recherche a tourné son attention vers les enfants en difficulté à l'extérieur de la Finlande. Plus de 20% des enfants dans n'importe quel environnement linguistique ont, généralement, besoin d'une attention individuelle (voir Scarborough, 2009). Ces enfants pourraient bénéficier de la possibilité d'utiliser le GraphoGame, comme c'est le cas en Finlande.

D'après une recherche récente commanditée par l'UNESCO (l'éducation pour tous, 2014), près de 250 millions d'enfants dans le monde ne reçoivent pas l'instruction suffisante pour apprendre à lire. La plupart de ces enfants sont dans les pays en développement. Par exemple, une étude récente menée en Zambie (Sampa, 2014) révèle que très peu d'enfants ont appris les compétences de base en lecture avant la fin de la deuxième année. La Zambie est un pays où des études ont été menées pour la préparation des supports GraphoGame via des appareils mobiles peu coûteux. Des solutions similaires sont également à l'étude dans d'autres pays, comme le Chili.

Les chercheurs de l'Université de Jyväskylä et l'Institut Mäki Niilo ont élaboré une charte qui décrit les critères d'application du GraphoGame. Elle sera

révisée pour une distribution élargie. Cette charte a été signée par un certain nombre de spécialistes de la recherche (Cambridge, Yale et Zurich).

Les enfants doivent développer des compétences de lecture courante. Ils devraient être capable d'acquérir des compétences en lecture au cours de la première année et ce, dans la plupart des langues. Pour développer les compétences de lecture, il est recommandé d'utiliser la plate-forme de GraphoGame par les enfants eux-mêmes afin d'apprendre les bons sons des lettres. De plus, il est nécessaire de mettre à leur disposition des livres intéressants et d'autres matériels de lecture.

Enfin, le projet GraphoGame doit aboutir à un produit industriel de qualité et non à un simple prototype expérimental. En accord avec la charte du partenaire international, GraphoGame est gratuit et le restera. Les chercheurs et les éducateurs s'engagent à aider chaque enfant à atteindre son potentiel en lecture. Les pages Web fournissent des mises à jour continues sur les progrès du projet.

*NB : Le texte traduit a été relu par Mme Ouahiba DJEMIAI, PES d'anglais au lycée KASDI Merbah de Bordj el Bahri*

*Texte traduit de l'anglais vers le français par*



Sara CHERMAT



Leila ASKEUR

*Traductrices à l'INRE.*