****

Plateforme e-FRAN

Modèle pour la rédaction d’une contribution de type A1 (Projet de recherche/Étude scientifique)

**Sommaire**

[**Objectifs généraux** 1](#_Toc157601041)

[**Informations à renseigner** 2](#_Toc157601042)

[**Votre contribution** 3](#_Toc157601043)

[**Introduction** 3](#_Toc157601044)

[**Résultats obtenus** 4](#_Toc157601045)

[**Préconisations** 4](#_Toc157601046)

[**Prolongement du projet** 5](#_Toc157601047)

# **Objectifs généraux**

La contribution présentera une ou plusieurs études scientifiques valides réalisées dans le cadre d’un projet scientifique dont l’état d’avancement permet d’en présenter les résultats obtenus. La contribution devra exposer les questions de recherche traitées dans ce projet, une courte revue de la littérature autour de ces questions, la méthodologie utilisée, les principaux résultats obtenus et une conclusion permettant de faire le lien entre ces résultats et d’éventuelles pratiques pédagogiques. La longueur maximale à respecter pour cette contribution est de 3 000 mots.

**À noter :**

* Vous devez respecter la structure du présent modèle mis à votre disposition. Cela induit que vous ne pouvez ni modifier l’ordre ou le titre des sections, ni ajouter ou supprimer une ou plusieurs sections.

# **Informations à renseigner**

1. **Titre de la contribution** (100 caractères espaces compris maximum)**:**

**Sous-titre** (200 caractères espaces compris maximum)**:** *titre qui explicite le titre/l’acronyme du projet, par exemple : LEcture Mathématiques Outils Numériques*

1. **Auteur** **:**

**NOM-Prénom :**

**Adresse mail :**

**IdHAL** (si existant)**:**

**Laboratoire(s) associé(s) au projet :**

1. **Mots-clés**(5 maximum) **:**
2. **Niveau(x) scolaire(s) concerné(s) :**
3. **Public(s) concerné(s) :**
4. **Académie(s) concernée(s) :**
5. **Quelques chiffres clés :** *nombre d’établissements (préciser le type d’établissements ; écoles, collèges, lycées…), d’enseignants et d’élèves ayant participé au projet*
6. **Subvention :** *montant de la subvention, financeur (informations facultatives)*
7. **Lien de téléchargement d’une vidéo de présentation** (si existante ; 1 vidéo maximum)**:**
8. **Lien de téléchargement d’image(s) de présentation** (si existantes ; 4 maximum)**:** *pour rappel, chaque vidéo doit être accompagnée d’une miniature (capture d’écran du début de la vidéo par exemple)*
9. **Lien de téléchargement de documents jugés utiles :** *par exemple, un bilan plus complet que vous souhaitez rendre accessible via la plateforme e-FRAN*
10. **Lien de téléchargement des logos (projet et/ou partenaires) :**
11. **Titre et catégorie (thèse(s) et/ou ressource(s)) des contributions publiées sur la plateforme e-FRAN à associer au projet :**

* Titre contribution 1 (catégorie)
* Titre contribution 2 (catégorie)
* …

1. **URL d’accès à des informations complémentaires :**

# **Votre contribution**

## **Introduction**

*Objectifs de cette section :*

* *Présenter les objectifs attendus dans le projet, la thématique, le public visé*
* *Présenter les résultats obtenus en 1 ou 2 phrases*

*(Exemple)*

L’objectif du projet était de développer une version française du jeu sérieux finlandais GraphoGame et de tester son efficacité à grande échelle sur des élèves scolarisés dans des écoles REP+. Les résultats montrent que les élèves ayant suivi l’entraînement en lecture avec GraphoGame ont eu de meilleurs résultats aux tâches essentielles à l’apprentissage de la lecture (décodage, conscience phonologique et reconnaissance de mots) que les élèves ayant suivi un entrainement numérique en mathématiques. GraphoGame est gratuitement disponible sur Apple Store et Google Play.

## **Résultats obtenus**

*Objectifs de cette section :*

* *Présenter brièvement la ou les études menées*
* *Présenter les résultats principaux obtenus*

*(Exemple)*

La première étude de validation randomisée et contrôlée a été effectuée auprès d’enfants de CP et CE1 à risques de dyslexie. Cette étude a permis de constater une progression en lecture plus importante après l’entraînement GraphoGame qu’après un entraînement non-informatisé ou un entraînement mathématique informatisé. Une seconde expérimentation à grande échelle sur mille élèves de CP a montré que les élèves ayant suivi l’entraînement en lecture avec GraphoGame ont eu de meilleurs résultats aux tâches essentielles à l’apprentissage de la lecture (décodage, conscience phonologique et reconnaissance de mots) que les élèves ayant suivi un entraînement numérique en mathématiques. Cependant, nos résultats montrent aussi l’importance de la prise en compte du niveau initial de l’élève (les meilleurs progrès sont obtenus pour les élèves les plus faibles) et l’engagement dans le jeu reflétant la persévérance et la motivation de l’élève.

## **Préconisations**

*Objectifs de cette section :*

* *Mettre en lien votre projet avec la pratique professionnelle*
* *Présenter l’apport potentiel des résultats présentés pour l’enseignement, l’éducation et l’apprentissage, du point de vue des différents acteurs du monde éducatif mais aussi de la recherche scientifique*
* *Proposer des pistes de réflexion autour des pratiques professionnelles au regard des résultats obtenus*

*(Exemple)*

GraphoGame permet un entraînement intense et structuré des premières étapes de la lecture (identification des mots) et de son automatisation. Il permet aux enseignants de mettre en place un entrainement individualisé notamment (en classe ou APC) notamment pour les enfants qui ne connaissent pas encore toutes les lettres ou qui ont des difficultés de décodage et de conscience phonémique dans les évaluations nationales (mi-CP et CE1). Il était primordial que GraphoGame soit utilisé comme un outil d’aide à l’apprentissage de la lecture, en plus du travail sur l’enseignement explicite par le professeur des correspondances graphophonologiques et sur la compréhension. En effet, le logiciel ne permet pas un travail de lecture à voix haute et ne possède pas d’exercices ciblés sur la compréhension. Le logiciel permet de doubler ou tripler le temps où l’élève est engagé dans le code mais il ne remplace pas toutes les autres activités essentielles et nécessaires à la compréhension en lecture (vocabulaire, compréhension orale etc.).

## **Prolongement du projet**

*Objectifs de cette section :*

* *Si vous prolongez votre projet, vous pouvez renseigner quelques informations sur la suite de votre projet*
* *Formuler une conclusion qui ouvre vers de nouvelles investigations scientifiques qui émanent de vos résultats*

*(Exemple)*

GraphoGame français est actuellement utilisé dans d’autres projets comme le projet Fluence à Mayotte (Laboratoire de Psychologie et Neurocognition, Université Grenoble Alpes) dont l’objectif est le développement et la validation de dispositifs numériques innovants, utilisés comme outils pédagogiques au sein de la classe. Il est aussi utilisé dans une étude randomisée contrôlée auprès d’enfants dyslexiques (Laboratoire Anthropologie, Psychologie Cliniques Cognitives et Sociales, Université Nice Sophia Antipolis). Tous les projets autour de GraphoGame visent à tester son efficacité en compléments des activités réalisées au sein de la classe ou chez un orthophoniste.

**Plus d’exemples sur**

**https://e-fran.education.gouv.fr/efran-projets-initiaux/#efran\_projets**