



Un jeu vidéo pour identifier et accompagner les élèves avec troubles moteurs et troubles d'acquisition du langage écrit

CONTEXTE

Les principaux troubles des apprentissages sont la dyslexie (trouble spécifique de la lecture), la dyspraxie (trouble du développement moteur et de l'écriture), la dyscalculie (trouble des activités numériques), la dysphasie (trouble du langage oral) et les troubles de l'attention. Ces troubles sont durables, mais leur prise en charge permet d'améliorer et/ou de compenser les fonctions déficientes.

Les troubles de la coordination motrice – dyspraxie – et les troubles d'apprentissage du langage écrit comme la dyslexie concernent globalement, pour chacun d'eux, 5 à 6 % de la population. Ces troubles dont les atteintes peuvent être plus ou moins sévères ont un impact significatif sur la réussite scolaire, et à plus long terme sur l'insertion professionnelle et la vie citoyenne. La dyspraxie et la dyslexie sont deux troubles souvent associés, et pourraient avoir en partie une cause commune.

RESUME DU PROJET

L'objectif du projet DysApp est de développer un jeu vidéo sur tablette tactile permettant la pratique de la motricité fine et de la planification visuo-motrice, tout en maintenant la motivation des élèves par son aspect ludique.

Ce jeu aura pour but de fournir aux enseignants des points de repère sur le niveau de coordination motrice de leurs élèves. Il permettra ainsi de repérer de façon plus précoce les élèves en difficulté, et de les accompagner dans leurs apprentissages par une pédagogie différenciée. La pratique du jeu permettra également aux élèves d'entraîner leurs habiletés motrices en lien avec l'acquisition du langage écrit. L'introduction du jeu vidéo en classe peut

aussi amener à une évolution des pratiques enseignantes pour les élèves présentant un trouble du langage écrit.

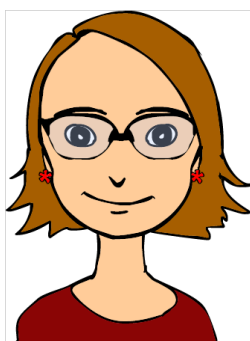
Ce projet est une opération soutenue par l'État dans le cadre du volet e-FRAN du Programme d'Investissement d'Avenir, opéré par la Caisse des Dépôts.

Ce projet vous intéresse ? Vous souhaitez en être tenu informé de son évolution ou découvrir les différentes manières de vous associer au projet (co-production, sponsoring, partenaire de diffusion, expérimentations...)?

CONTACTEZ-NOUS !



Responsable communication et fundraising
Joanna de Bruijn
joanna@tralalere.com



Responsable de programme
Catherine Rolland
catherine@tralalere.com