

DysApp

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

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.

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.

Partenaires du projet e-FRAN « DysApp »

Laboratoires de recherche :

CeRCA (Université de Poitiers, CNRS), MSHS (Université de Poitiers, CNRS), Cédric (Cnam)

Développement du jeu :

Cnam-Enjmin, Tralalère

Terrains d'action

ESPE de l'Université de Poitiers

Rectorat de l'Académie de Poitiers

École d'Orthophonie de l'Université de Poitiers

Institut de Formation en Ergothérapie (CHU Poitiers)

Association HandicapEcole

Porteur du projet

Éric Lambert, CeRCA, Université de Poitiers
eric.lambert@univ-poitiers.fr

Contact

dysapp@ml.univ-poitiers.fr
http://dysapp.prd.fr



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

DysApp



Cédric



HandiCapEcole
www.handicapecole.com

