

LA PLANÈTE DES ALPHAS UNE DÉCOUVERTE UNIQUE ET LUDIQUE DE LA LECTURE



La méthode de lecture *La planète des Alphas* est d'abord le fruit d'une expérience vécue sur le terrain et celui de la passion d'une femme pour son métier.

Claude Huguenin, spécialisée dans l'apprentissage de la lecture a décidé de mettre son expérience au service de tous les enfants en créant, en collaboration avec

Olivier Dubois, une méthode de lecture qui présente notre système d'écriture abstrait et arbitraire sous une forme concrète et ludique, totalement adaptée au monde des enfants.

Ainsi, au lieu de confronter les enfants au monde abstrait et arbitraire des lettres, on va leur raconter une histoire captivante, dont les héros, les Alphas, ont des caractéristiques étonnantes : ils ont la même forme que les lettres et font le même son. De plus, le nom de chaque Alpha commence par la lettre qu'il représente.

En quelques mots, les caractéristiques essentielles de la méthode : tout d'abord, elle traduit en pratiques pédagogiques les constats

scientifiques en recourant à un langage adapté au monde des enfants et à leur imaginaire. Ensuite, elle apprend aux enfants à utiliser les références dont ils ont besoin pour construire leur apprentissage à leur rythme, de manière active et autonome. En outre, elle prend en compte la difficulté de l'apprentissage et la nécessité de le rendre accessible à tous les enfants, par la mise en place d'une démarche progressive qui tient compte en permanence d'un rapport équilibré entre coût attentionnel exigé et capacités cognitives, de sorte à ne mettre en péril ni la lecture, ni la compréhension.

SOUTIENS ET RECONNAISSANCES

- Reconnue par l'UNESCO (présentation à la presse en mai 2000)
- Évaluation scientifique qui a permis de démontrer la très grande efficacité de la méthode (réalisée dans le cadre de l'Université Libre de Bruxelles)
- Aval scientifique de la Fondation Archives Jean Piaget (Sylvain Dionnet)
- Soutien de chercheurs de renommée internationale (José Morais, Alain Contant, Johannes Christoph Ziegler)



PAYOT

L I B R A I R E

LA MALLETTE

Elle constitue l'élément de base essentiel sur lequel va s'édifier l'ensemble de l'apprentissage. Sous différentes formes (livre de conte, CD audio et DVD), elle présente notamment le conte moderne qui met en scène les Alphas, drôles de petits personnages ayant à la fois la forme des lettres et une raison d'émettre leur son. Elle a pour but de permettre aux élèves de découvrir le principe alphabétique, en développant chez eux la «conscience phonémique», considérée par l'ensemble de la communauté scientifique comme le moteur même de l'apprentissage.

LE GUIDE PRATIQUE DE L'ENSEIGNANT

Il constitue un véritable mode d'emploi complet et précis qui vous guide pas à pas dans l'application de la méthode. De nombreuses activités décrites et réalisées au moyen d'une grande variété d'outils permettent la mise en place optimale de l'apprentissage progressif et structuré proposé par cette démarche scientifique et ludique.

LES GRANDES IMAGES

Elles ont été conçues pour effectuer un travail collectif en groupes ou au sein d'une classe. En effet, le livre de conte contenu dans *La mallette* ne permet pas de raconter l'histoire à tous les enfants en même temps. De plus, un livret remis à part, permet de raconter l'histoire image par image.

LA COLLECTION DE 60 FIGURINES

Représentant les Alphas, elle permet à l'enseignant de proposer aux apprentis lecteurs des activités de manipulation leur permettant d'acquérir concrètement les aptitudes de base, essentielles à la mise en œuvre de l'apprentissage.

L'ARDOISE MAGNÉTIQUE

Elle est munie de 60 Alphas miniatures et permet de réaliser de manière ludique et collective des activités également proposées dans *Le guide pratique de l'enseignant*. Celles-ci ont pour but de «travailler» avec les élèves certaines compétences essentielles, telles la «conscience phonémique» et la connaissance des correspondances graphophonologiques, sans exiger d'eux simultanément une activité d'écriture dont le coût attentionnel supplémentaire pourrait compromettre l'efficacité du travail entrepris. De plus, les élèves qui en ressentent le besoin, peuvent recourir, aux différentes phases de leur apprentissage, à la référence affective et concrète des Alphas.

LE JEU DE CARTE «LA PLANÈTE DES ALPHAS»

Il comprend désormais tous les Alphas et propose différentes activités très ludiques qui permettront aux enfants de reconnaître les Alphas quelle que soit leur apparence. Ainsi, à leur insu, tout en jouant, les enfants vont naturellement se familiariser avec l'écriture minuscule script, minuscule cursive, majuscule script et – c'est une nouveauté! – majuscule cursive, sans perdre pour autant leurs précieuses références : les Alphas.



LES PETITS ROMANS

L'objectif de la démarche pédagogique n'est évidemment pas que les enfants apprennent à lire et à écrire en «alpha». C'est pourquoi, il est important d'introduire rapidement les différents types d'écriture. Ceci intervient après une courte période consacrée à la découverte du principe alphabétique et à l'acquisition des correspondances graphème-phonème élémentaires. C'est dans cette perspective que s'inscrivent les deux petits romans «À la poursuite des Alphas» et «Sauve qui peut», qui donnent une explication logique aux multiples métamorphoses des Alphas correspondant aux diverses formes graphiques de l'écrit.

LES CAHIERS D'ACTIVITÉS

Des cahiers de l'élève et de l'enseignant pour travailler tout au long de l'année.

Niveau I

Découverte du principe alphabétique et acquisition des correspondances graphème-phonème élémentaires (un phonème ou «son» est représenté par une lettre); lecture de mots, de phrases et de textes comportant exclusivement des correspondances graphème-phonème élémentaires.

Niveau II

Découverte et acquisition des correspondances graphophonologiques plus complexes, tels les digraphes ou trigraphes «ou», «an», «on», «in», «eu», «oi», «oin», «gn», «ill», «ien» et lecture de phrases et de textes intégrant ces correspondances plus complexes.

Niveau III

Découverte et acquisition des manières les plus courantes d'orthographier un même phonème (exemple [o] = o, au, eau) et des règles de correspondance contextuelles qui ont pour effet de changer la valeur phonétique et donc la prononciation de certaines lettres (par ex. : «g», «c» et «s») et lecture de textes intégrant ces nouvelles notions.

LES RECUEILS DE TEXTES (TOMES 1 ET 2)

Deux albums en couleur présentant 19 histoires amusantes permettent d'exercer très rapidement la lecture tout en respectant la progression de la méthode. Le premier recueil (148 pages) correspond au niveau 1 de l'apprentissage, soit à l'acquisition des correspondances élémentaires. Le deuxième recueil (172 pages) propose quant à lui des textes incluant des correspondances plus complexes.

LES POSTERS DE RÉFÉRENCE

La méthode ne cherche pas plus à imposer aux élèves des connaissances qu'une manière de raisonner. Elle vise à leur donner les moyens de construire leur propre apprentissage à leur rythme, de manière active et autonome. Dans cette perspective, les nombreux posters de format A3, affichés progressivement dans la classe, constituent le matériel de référence à disposition des élèves. Ayant compris comment les utiliser, ils deviendront les artisans de leur savoir lire et de leur savoir écrire. Plusieurs notions sont découvertes par les élèves par différentes histoires amusantes dans le livret qui accompagne les posters.





LE LOTO DES ALPHAS

Le loto des Alphas comprend 94 planches en couleur proposant quelque 300 mots illustrés répartis en 10 niveaux. À l'aide de petits cartons représentant les Alphas, les élèves pourront s'exercer à écrire et à lire des mots usuels présentés dans un ordre croissant de complexité. D'abord uniquement constitués de correspondances graphophonologiques élémentaires, les mots proposés incluent ensuite des correspondances plus complexes («ou», «an», «on», «in», «eu», «oi», «oin», «gn»...). Ces éléments sont introduits par de petites histoires amusantes figurant dans un livret joint à la boîte de jeu.

LE KIT DE RECHARGE DU JEU DU LOTO

Le kit de recharge du loto des Alphas permet de jouer avec un enfant supplémentaire.

LE JEU DES INVITÉS

La pratique du jeu des invités permet à l'enfant de se constituer progressivement un lexique orthographique, ceci grâce à la lecture de mots constitués des graphèmes complexes les plus courants pour représenter les phonèmes (par ex. : [o] = o, au, eau). De plus, il permet d'exercer la lecture de mots dont la prononciation implique la connaissance des règles d'orthographe. (par ex. : «**café**, **citron** et **garçon**»; «**gare**, **guitare** et **pigeon**»; «**poison** et **poisson**»).

LE JEU DU BÊTA

Le jeu du Bêta permet à l'enfant, tout en s'amusant, d'apprendre à reconnaître les lettres dans les types d'écriture les plus courants et d'enrichir son vocabulaire.