

SAINT-GERMAIN ANOUCK

MINGAT AMANDINE

LE THEATRE

DE

MARIONNETTES

Description du logiciel

« Le théâtre de marionnettes » est un logiciel de la collection « J'ai trouvé » de GALLIMARD Jeunesse. Il s'adresse à des enfants de 3 à 5 ans et donne 4 objectifs pédagogiques principaux : jouer, imaginer, chercher et créer. La présentation est attrayante par ses couleurs vives et les images du logiciel au dos de la boîte. Les différents ateliers sont énumérés sur le package ce qui permet, déjà, de se rendre compte de la diversité des activités proposées.

Le logiciel est présenté sous forme d'une scène de théâtre et contient 4 jeux différents :

- l'atelier de création : l'enfant, à travers cet atelier, peut s'amuser à créer ses propres scènes. Plusieurs décors et des centaines d'objets sont à sa disposition.
- les jeux d'énigmes (le bébé baleine perdu, la princesse et le dragon, la balle mystérieuse, les saisons) : les marionnettes invitent l'enfant à jouer avec elles dans quatre pièces de théâtre.
- la boîte à marionnettes : de nombreux objets sont éparpillés et l'enfant doit les regrouper dans les boîtes.
- le marionnettiste : l'enfant a la possibilité de créer sa propre marionnette.

Tout au long de l'utilisation, l'enfant est guidé par une voix qui explique le déroulement. Les consignes sont visuelles (par une flèche en bois) et sonores (une voix de femme) ce qui permet à l'utilisateur de bien les comprendre, d'autant plus que se sont des phrases courtes et simples. En cliquant sur un point d'interrogation bien visible l'enfant peut réécouter la consigne, ce qui a l'avantage de lui permettre de ne pas être perdu.

Contenu du logiciel

Le contenu du logiciel nous semble adapté à l'âge indiqué sur la boîte. Cependant la présence d'un adulte semble nécessaire (écrire le prénom, lire les icônes, ...). Grâce aux différents jeux proposés, l'enfant va développer son sens de l'observation, sa logique, sa créativité, sa réflexion, l'apprentissage de son vocabulaire et enfin la manipulation de la souris.

Le thème abordé, le théâtre des marionnettes, est attractif pour un enfant. Il fait appel à son imaginaire et sa créativité. L'imaginaire est maintenu tout au long de l'utilisation, on ne quitte pas le monde du théâtre (ex : flèche en bois). Tout ceci fait que l'enfant se sent impliqué et investi dans le jeu ; sentiment renforcé par le fait qu'on lui demande son prénom et que ce dernier reste affiché sur le menu principal tout au long de l'utilisation.

Un point fort du logiciel est que l'enfant peut très simplement accéder à des niveaux plus élevés, à la suite des activités, sans pour autant avoir réussi les niveaux ou activités précédents. Il peut intervenir sur la vitesse et le déroulement d'une activité. En outre, l'enfant peut revenir aux ateliers précédents qu'il n'a pas fini pour les terminer, les résultats étant mis en mémoire. La stimulation est enfin renforcée par le fait que l'enfant peut imprimer ses créations. On notera qu'il n'y a de renforcement positif qu'à la fin de l'activité.

Le logiciel permet à l'enfant l'apprentissage de différents processus cognitifs tels que :

- Le **classement par catégories** : dans « la boîte à marionnettes » l'enfant doit reclasser les objets dans des cases selon leur catégorie. Au fur et à mesure le niveau de difficulté augmente.
- L'**association d'images à des mots et sens de l'observation** : l'enfant doit chercher dans les décors les objets qui lui sont demandés
- L'**adresse** : l'enfant doit apprendre à manipuler la souris pour « cliquer » sur certains éléments d'un décor, en déplacer d'autres.
- La **discrimination visuelle** : l'enfant doit repérer un élément particulier dans un décor bien fourni.

Utilisation pédagogique

Ce logiciel ludo-éducatif donne la possibilité aux adultes accompagnant les enfants de créer d'autres jeux afin de développer d'autres acquisitions et pallier certaines lacunes.

Par exemple, par le jeu des énigmes on peut travailler avec l'enfant, plus âgé, son **apprentissage de la lecture et de l'orthographe**. On peut également axer notre travail sur **l'association logique et la compréhension de consignes visuelles et sonores** plus que sur le jeu par lui-même.

L'adulte pourra créer de nouvelles consignes, sur l'atelier de création par exemple, afin de travailler d'autres champs d'application tels que la **mémorisation** ou encore l'**appariement**.

Tout ceci permet de pouvoir utiliser le logiciel avec des enfants plus âgés. On peut aussi imaginer élaborer d'autres consignes permettant aux enfants de jouer à deux, ou même un adulte avec un enfant, afin de créer une relation entre eux autour du jeu.