

LAPIN MALIN



Commençons à apprendre

I) DESCRIPTION DU LOGICIEL

⇒ Package

Ce logiciel est destiné pour les enfants de 3 à 5 ans.

Il contient 2 CD :

- le programme ludo-éducatif « commençons à apprendre » ;
- 15 chansons ayant trait aux jeux proposés par le programme.

La pochette est attrayante, cependant, on peut regretter l'absence d'une notice d'utilisation explicitant les contenus pédagogiques du logiciel.

⇒ Contexte

L'enfant pénètre dans l'univers de « lapin malin » par l'intermédiaire d'une chanson introductive interprétée par Rémi. Ensuite, l'enfant a le choix entre écouter des chansons et jouer avec Lapin malin et Mimi la souris. Si l'enfant opte pour le jeu, Lapin malin et Mimi la souris donnent l'objectif du jeu : libérer le poney du manège en récupérant toutes les clés. Ensuite, il devra écrire son prénom soit à l'aide du pavé numérique de l'ordinateur, soit avec celui proposé par le logiciel en utilisant la souris (énonciation de chaque lettre tapée ; possibilité de mémorisation de plusieurs prénoms permettant une sauvegarde automatique).

⇒ Contenu pédagogique

4 ateliers sont proposés et animés par les amis de lapin malin :

- Le club des nombres animé par Ali le chat ;
- L'ABC Resto animé par Lapin Malin ;
- Le défilé animé par Ben la fourmi ;
- La cabane des formes animées par Fred le singe



Pour terminer l'un des ateliers, l'enfant doit obtenir 4 clés correspondant à un niveau de difficulté croissant. A noter que l'enfant peut changer d'activité à sa guise.

Dans chacun des ateliers, lorsque l'enfant clique sur un élément du décor, il déclenche une cinématique (interaction souris/écran).

⇒ Aides pédagogiques

▶ Pour l'enfant

Les consignes sont exclusivement sonores sous forme de chansons, expliquées par un personnage et rappelées lors d'un temps trop long d'inaction.

Les réussites sont accompagnées de félicitations enthousiastes par le personnage. En cas d'erreur, le personnage profère des exclamations négatives sans donner d'explication mais en invitant l'enfant à recommencer.

Le score n'est pas chiffré mais le niveau de réussite est indiqué sur la clé (progressivement remplie de couleurs).

En ce qui concerne les aides contextuelles, aucune réponse ni même aucune indication ne sont données. L'enfant doit comprendre par lui-même son erreur pour passer au niveau suivant.

▶ Pour l'adulte

	ABC Resto	Club des nombres	Défile	Cabane des formes	Corps à construire	Costumes en fête	Cherche et trouve	Loupe Inscrutable	Sommaire	Guide des parents
Associer	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
Voir des différences	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
Mémorisation des sons	★	★	★	★						
Entendre des sons	★	★	★	★						★
Associer des sons	★		★	★						
Musique & Mouvement		★							★	★
Développer le vocabulaire	★			★	★	★				★
Reconnaissance des lettres	★									★
Association lettres & sons	★									★
Compter & Additionner		★								★
Classification				★		★				★
Identifier : plus grand/plus petit		★								★
Reconnaître des suites			★		★	★				★
Anticipation/Elaboration				★			★	★		★
Reconnaissance Formes & Tailles				★	★	★				★
Apprendre les parties du corps					★					★
Expression créative					★	★				★

Sur la page du sommaire, la personne encadrant l'enfant peut, au moyen des touches CTRL+P, accéder à différentes fonctions :

- Le tableau des aptitudes : il ne permet pas une évaluation concrète des résultats obtenus par l'enfant mais indique les différentes aptitudes sollicitées dans les ateliers ;
- La description des apports pédagogiques visant à développer des pré-requis pour accéder au cours préparatoire ;
- Le niveau est adaptable aux capacités de l'enfant ;
- Possibilité d'activer ou de désactiver le son permettant à l'adulte de se substituer aux explications des personnages ;
- Choix entre l'utilisation de lettres majuscules et minuscules pour l'atelier ABC Resto (adaptation au niveau scolaire).

Les avis des parents

NE01

Mon fils qui n'est pas encore à l'école adore il découvre les nombres, les formes, l'alphabet, les sons, les couleurs, les tailles, bref il adore en plus c'est sous forme de jeux où il faut gagner des clés..... vraiment adapter aux enfants

Note : 16/20

domidomi

c'est bien car il motive ..il faut avoir des clés et plus il a de clés et plus il progresse dans le jeux. Idéal pour les enfants en difficultés pour retenir les couleurs et compter.

Note : **19/20**

Tylette

Mon enfant de presque 4 ans adore ce logiciel? Varié en activité et en niveau. Une façon ludique d'apprendre les nombres, les lettres, les formes...et tout cela en musique.

Note : **17/20**

magoli56

Pour ma fille qui n'est pas très fan d'ordinateur, un super passe-temps éducatif pour les jours de pluie. Il y a toujours de nouvelles découvertes et le jeu est sans cesse renouvelé.

Note : **16/20**

NEO1

Mon fils passerait des heures et plus il apprend l'alphabet, les séries, les nombres, vraiment super bien fait

Note : **18/20**

serginebou

Il est plus cher qu'atout clic (version Hachette) mais les enfants adorent jouer avec le lapin. Ils sont plus attirer par celui-ci que l'autre, il reste plus en éveil et retiennent mieux ce qu'on leur apprend.

Note : **17/20**

justeleo

super ma fille ne se lasse pas de jouer.

Note : **16/20**

sbob

Excellent ! l' enfant apprend bien, les animations et chants sont très bien, et les exercices prennent en compte l'évolution de l'enfant.

Note : **20/20**

II) INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Lapin malin2 est un programme interactif de préapprentissage de la lecture destiné aux jeunes enfants (3-5ans) avant le cours préparatoire.

Les diverses activités de ce logiciel ont pour objectif d'adapter les concepts éducatifs aux différents types d'intelligence (manipulation, écoute, visuelle) afin d'éviter de proposer un seul modèle de réflexion et d'apprentissage).

Chaque activité est divisée en 4 niveaux permettant à l'enfant de s'approprier les concepts progressivement.

Le jeu doit préparer aux 7 domaines fondamentaux pour les préparer à la lecture :

- 1- motricité : coordination/équilibre
- 2- perception visuelle : différencier les formes
- 3- audition : différencier les sons
- 4- mémoire visuelle
- 5- mémoire auditive
- 6- compréhension : se rappeler une information générale

III) UTILISATION PÉDAGOGIQUE

Ce logiciel paraît intéressant au niveau de l'apprentissage de l'écoute (chanson, explication vocale des consignes) et de l'initiation à la manipulation de la souris.

De plus la liberté de circulation dans les différents ateliers laisse une part plus importante à la découverte et à l'esprit de création afin de ne pas tomber dans l'obligation de performance ce qui peut se révéler inhibant pour l'enfant.

Lapin malin semble utilisable en tant que soutien scolaire pour des enfants de plus de 5ans. Sa facilité d'accès laisse présager d'une utilisation polyvalente aussi bien en classe qu'à la maison à titre individuel ou collectif. D'ailleurs, le mode de sauvegarde automatique nominatif (opéré par l'inscription du prénom de chaque enfant) facilite la reprise et la progression de l'enfant dans le jeu.

Dans le cas d'une utilisation dans une structure spécialisée, il paraît important de poser un cadre minimum au niveau de la gestion du temps d'utilisation, pourquoi pas en donnant un objectif de clés à obtenir par séance avec un but à long terme (délivrer le poney par l'obtention des 16 clés du jeu).

L'appui du cdrom chansons est un atout pour pérenniser l'apprentissage et opérer une coupure si nécessaire pour optimiser le temps d'attention de l'enfant.

A noter que cet outil peut aussi s'envisager dans le cadre d'une utilisation spontanée et en autonomie dans un lieu de vie d'internat équipé d'un ordinateur en utilisation libre.

**Au revoir les amis !
Et à bientôt pour de nouvelles
aventures avec Lapin Malin ... !!!**

