



EVALUATION DU LOGICIEL ADIBOUD'CHOU A LA CAMPAGNE



1) Description du logiciel

a) Le contexte

En compagnie de 3 personnages, Adiboud'chou (le petit extraterrestre), Lilibelle (la copine d'Adiboud'chou) et Reskouss (le singe malin), les tout petits découvrent des activités d'éveil variées :

- Des activités ludiques et récréatives
- Des activités d'apprentissage

Dans un environnement gai et coloré, Adiboud'chou aborde de nombreuses notions pédagogiques au programme de la 1^{ère} année de maternelle.



La maison d'Adibou



Adibou et ses amis

b) Le contenu pédagogique

Au niveau interactif, Adibou demande à l'enfant de trouver des objets dans le décor, l'enfant doit cliquer sur les objets. Si l'enfant trouve le bon objet, une animation se déclenche, ce qui participe directement à l'aspect très ludique des tâches proposées.

Le curseur de la souris dans le jeu est une main ; si elle passe sur un objet ou un personnage avec lequel il est possible d'interagir, la main pointe du doigt sur cet objet ou ce personnage.

Des icônes très
explicites



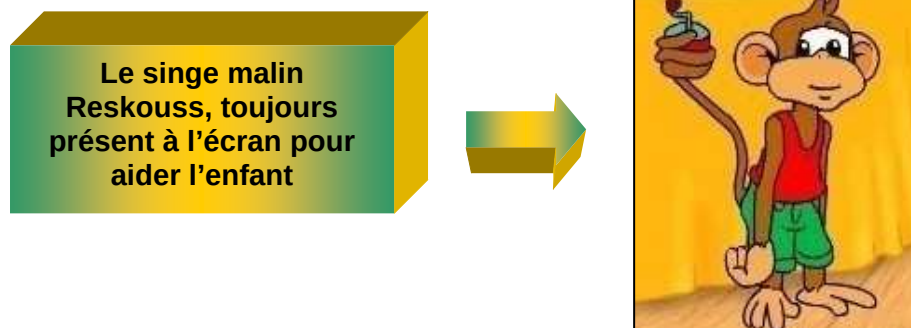
c) Les aides pédagogiques

Toutes les consignes données à l'enfant sont sonores. Il n'y a pas de texte écrit à l'écran. C'est Adibou et ses compagnons qui donnent toutes les indications, oralement, à l'enfant.

Les renforcements : l'enfant est encouragé oralement par Adibou et ses compagnons pour chaque bonne réponse. De plus, la plupart du temps, des animations très ludiques se déclenchent à l'écran quand l'enfant réalise avec succès la tâche qui lui est demandée, ce qui a pour finalité d'encourager l'enfant par le jeu.

La gestion des erreurs : les erreurs de l'enfant ne sont pas toujours signalées. Lorsqu'une association mot/image est demandée, le curseur de souris ne s'active pas tant que l'enfant n'est pas sur le bon objet. Dans d'autres situations, Adibou et ses camarades disent oralement à l'enfant qu'il se trompe, et lui donnent des conseils pour parvenir à réussir l'activité qui lui est proposée. De plus, Adiboud'chou et ses camarades ne laissent jamais longtemps l'enfant dans l'échec : 2 à 3 erreurs suffisent pour que les personnages donnent automatiquement la bonne réponse à l'enfant.

Les aides contextuelles : il n'y a pas dans le jeu d'icône d'aide à proprement parler. En revanche, un personnage est là uniquement pour aider l'enfant. Le singe malin Reskouss expliquera (toujours oralement) à l'enfant la démarche à suivre pour réussir une tâche. Il suffit à l'enfant de cliquer sur Reskouss pour que celui-ci annonce la marche à suivre.



Documentation fournie : le logiciel est livré avec un guide d'utilisation à la fois technique et pédagogique, un catalogue des différents jeux éducatifs existants, et un poster qui peut servir de toise à l'enfant.

Le jeu propose en permanence l'accès au « coin parents », qui permet d'informer sur le logiciel (présentation et conseils d'utilisation) et de définir certains paramètres, notamment le stade auquel l'enfant commence sa progression. Cette rubrique permet aussi d'accéder à un récapitulatif des compétences abordées, et enfin de suivre les résultats de l'enfant dans les différentes activités proposées.

Les réactions des parents comme des professionnels sont positives dans l'ensemble, soulignant l'aspect très ludique (par conséquent non rébarbatif) d'Adiboud'chou.

2) Intérêt pédagogique

a) Age des enfants

Le jeu est destiné à des enfants de 2 à 4 ans, et reprend le programme de 1^{ère} année de maternelle.

b) Les compétences développées par l'enfant grâce au jeu

- La fonction symbolique, qui permet à l'enfant d'évoquer des objets ou des événements absents
- Le développement du langage : l'enfant commence à construire ses propres phrases par l'association de mots
- L'accès à l'autonomie grâce aux représentations mentales, favorisant chez l'enfant la connaissance de son corps et la maîtrise de ses actes moteurs.
- La curiosité
- L'expérience de la différenciation entre soi et autrui

c) La difficulté

Adiboud'chou propose trois niveaux de difficulté pour chaque activité proposée, ce qui permet de s'adapter plus facilement au niveau et aux connaissances de l'enfant.



L'icône de choix de niveau de difficulté

3) Utilisation pédagogique

a) Le contexte d'utilisation

Le jeu paraît essentiellement être fait pour l'enfant accompagné d'un adulte. De ce fait, il nous semble peu adapté à une utilisation en classe, car il sera impossible d'accompagner tous les enfants qui la composent.

En revanche, on peut le proposer à des petits groupes (3 à 4 enfants).

D'autre part, le jeu affiche dès le début une volonté de personnaliser l'utilisation du jeu, en demandant par exemple à l'enfant d'écrire son prénom, sa date d'anniversaire, de choisir un animal le représentant ; ce qui nécessite un accompagnement des parents.

L'écran de choix de profil



b) Le contenu :

Avec Adiboud'chou, l'enfant va développer des compétences élémentaires. Ces compétences vont permettre à l'enfant d'entraîner ses capacités intellectuelles telles que l'attention, la mémoire, la perception, le traitement des informations. Parmi les activités que l'enfant va réaliser, on va pouvoir trouver :

- *une approche des mathématiques :*
- Classification et sériation : l'enfant découvre les relations liant les objets, il peut les classer (couleur, forme, taille).
- Une approche du nombre
- Les repères spatiaux et temporels

- *un enrichissement du langage :*
- enrichir son vocabulaire
- Reconnaître les syllabes, les intonations etc.
- se familiariser aux règles du dialogue
- Exercer sa compréhension en répondant aux consignes des personnages du jeu

- *une découverte du monde*
- Adiboud'chou permet à l'enfant d'explorer le monde visuel et d'enrichir ses connaissances sur les propriétés des objets.

- *Le développement de la créativité*
- L'enfant développe son imagination en jouant avec les rythmes et les sons ou encore s'amuse avec les propriétés d'un espace en l'occupant ou en le modifiant.

4) Notre avis :

Le contexte :

Les personnages qui peuplent le monde d'Adiboud'chou ne sont pas avares en parole, et contribuent à l'aspect humoristique du jeu. En effet, les personnages parlent souvent, à la fois pour aider et corriger l'enfant. L'atmosphère qui se dégage du jeu est donc très vivante, les différentes scènes proposées à l'enfant ne sont jamais figées.

Les graphismes :

Gais et très colorés, les graphismes d'Adiboud'chou sont très soignés et contribuent grandement à l'ambiance très ludique du logiciel. Ils confèrent au jeu un aspect proche du dessin animé, évidemment très parlant pour les enfants.

L'aspect technique :

La configuration exigée n'est pas imposante du tout, le logiciel est compatible avec la plupart des systèmes d'exploitation. Simple d'utilisation, on navigue facilement d'un lieu à un autre dans l'univers d'Adiboud'chou. Le curseur de souris indique toujours la possibilité ou non d'interagir avec les éléments du décor, et des icônes très explicites permettront à l'enfant d'aller et venir dans les différents lieux proposés par le jeu.

L'aspect éducatif :

Le logiciel se caractérise aussi par la variété des activités qu'il comporte : on passe très facilement de l'éducatif (au fil des exercices, des questions etc.) au loisir/divertissement. Cela est à notre avis à la fois un avantage et un inconvénient : d'un côté, cela permet de préserver l'aspect non-scolaire du logiciel qui plait tant aux enfants. D'un autre côté, il sera certainement difficile de maintenir la concentration des enfants avec autant de choses présentes à l'écran... Par exemple, il sera peut-être délicat de demander à l'enfant d'explorer un lieu en répondant aux questions d'Adi alors qu'il pourrait, dans le même jeu, écouter des chansons chantées et dansées par les héros.

Le prix :

Les logiciels de la gamme Adiboud'chou sont disponibles à 30 Euros, ce qui est le prix moyen d'un logiciel ludo-éducatif aujourd'hui. Ce prix semble donc correct.

En conclusion :

Adiboud'chou se destine d'avantage à des enfants de 2 à 4 ans qu'aux plus grands, malgré la présence de plusieurs niveaux de difficulté. Bien sûr, son univers très coloré et la variété de ses tâches peuvent être des éléments attractifs pour des populations en situation de handicap mental.

De plus, Adiboud'chou peut être un repère d'évaluation des compétences de l'enfant dans le domaine des apprentissages élémentaires (mathématiques, langage, etc.).

Enfin, son aspect très ludique, d'ailleurs très apprécié des parents et des professionnels, fait de ce logiciel un outil à utiliser dans des moments de détente et non dans un cadre strictement éducatif. Adiboud'chou paraît être idéal pour lier au jeu une dimension éducative, dans un moment de relation privilégiée entre parents/enfant ou éducateur/enfant.



FLORENT M.
MICKAEL M.