

Une expérimentation dans les classes, à Mayotte



EVASION

Quatre mini-jeux pour entraîner l'attention visuelle

Construit avec PARSEVAL

Un algorithme qui adapte constamment la difficulté du jeu au niveau du joueur

Interventions pré-postest

453 élèves de CP, répartis en 3 groupes



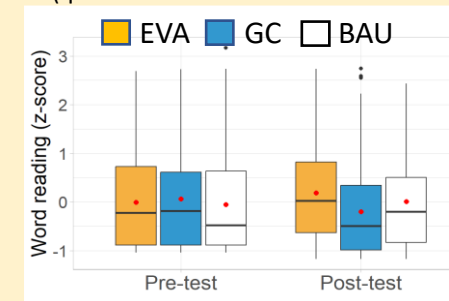
Utilisation intensive



3 x par semaine
10 semaines

Résultats significatifs

(η^2 = indicateur de la taille de l'effet).



Progrès en lecture de mots plus importants pour EVA que pour GC ($\eta^2 = .042$).

Meilleur score en dictée pour EVA que pour GC ($\eta^2 = .043$) et BAU ($\eta^2 = .028$) au post-test.

Plus de progrès si on joue à EVASION plus longtemps.

Comment améliorer la lecture et l'écriture ? Dans cette publication, l'efficacité d'EVASION, application éducative d'entraînement de l'attention visuelle, est démontrée. Un entraînement intensif en classe de CP permet aux élèves d'identifier simultanément plus de lettres, c'est-à-dire d'améliorer leur empan visuo-attentionnel. Les élèves ayant joué à EVASION pendant 10 semaines s'améliorent aussi significativement en lecture et écriture de mots, en comparaison aux groupes contrôles. Ces résultats sont intéressants pour la pratique pédagogique, mais aussi sur le plan théorique. Ils confortent l'hypothèse d'une relation causale entre l'attention visuelle et l'acquisition de la littératie, et ouvrent de nouvelles voies pour la prévention des difficultés d'acquisition de la lecture.

Résultats publiés dans : Valdois, S., Zaher, H., Meyer, S., Diard, J., Mandin, S., & Bosse, M-L. (2024). Effectiveness of visual attention span training on learning to read and spell: A digital-game-based intervention in classrooms. Reading Research Quarterly.

Pour en savoir plus sur l'évolution d'EVASION : <https://trans3.cnrs.fr/evasion/>