
Apprendre à écrire des lettres cursives sur tablette numérique: rôle du feedback.

Nathalie Bonneton*¹, Eric Anquetil^{2,3}, Eric Jamet⁴, and Sylvain Fleury⁵

¹Centre de recherche en cognition et communication (CRPCC) – Université Bretagne Loire – Université Rennes 2- Place du recteur le Moal 35000 Rennes, France

²INSA Rennes, (INSA) – Institut National des Sciences Appliquées (INSA) - Rennes – 20 Avenue des Buttes de Coësmes, CS 70839, 35708 Rennes Cedex 7, France

³IRISA (IRISA, CNRS UMR 6074) – INSA Rennes – Campus de Beaulieu, CS 74205, F35042 Rennes, France

⁴Centre de recherche en cognition et communication (CRPCC) – Université Rennes 2 – Université Rennes 2- Place du recteur le Moal 35000 Rennes, France, France

⁵Centre de recherche en cognition et communication (CRPCC) – Université Rennes 2 – Université Rennes 2- Place du recteur le Moal 35000 Rennes,, France

Résumé

L'acquisition d'une écriture fluide, rapide et lisible constitue un enjeu majeur de la réussite scolaire et de la prévention des difficultés scolaires. L'apprentissage de l'écriture cursive sur tablette numérique, même s'il ne présente pas toutes les caractéristiques de l'écriture sur papier (Alamargot & Morin, 2015), offre des perspectives d'innovation pédagogique significative, par exemple la possibilité de fournir en temps réel des feedbacks au scripteur. Intuiscript (Projet PIA2) est une application conçue pour des tablettes numériques orientées stylet dont les caractéristiques seront progressivement améliorées dans une série d'études. Son moteur d'analyse d'écriture en temps réel permet notamment d'offrir au scripteur apprenant un feedback correctif en temps réel (*i.e.* une jauge lui permettant d'évaluer l'adéquation de son geste et de la forme tracée au modèle) et offre à chaque élève un scénario pédagogique adapté à ses besoins. Cette recherche vise à évaluer, lors d'un entraînement à l'écriture de lettres cursives sur tablette, l'impact de ce feedback. Cette étude en cours de réalisation concerne des élèves de grande section (N=60) et compare les bénéfices d'un apprentissage sur tablette en l'absence de feedback ou lorsqu'un feedback est apporté soit en temps réel (via un moteur d'analyse automatique) soit en fin d'exercice. L'analyse des variables spatio-temporelles du tracé (vitesse, sens du tracé, localisation et durée des pauses, adéquation du tracé au modèle) sont utilisés pour estimer la valeur ajoutée d'un feedback apporté en temps réel. Les résultats de cette étude en cours d'analyse nous permettront de tester les hypothèses suivantes 1) les feedbacks permettront une amélioration de la qualité des gestes et que 2) cette amélioration sera plus rapide pendant l'entraînement si ces feedbacks sont fournis en temps réel.

Mots-Clés: écriture, apprentissage, tablette, numérique, feedback

*Intervenant