

Concept de la méthode de la Planète des Alphas

La découverte du principe alphabétique est un passage obligé sur la voie de l'apprentissage de la lecture. Hors développer la conscience phonémique n'est pas spontané et pose problème à un certain nombre d'enfants indépendamment de leur Q.I., ceci relève d'une construction intellectuelle, qui permet de se représenter mentalement une réalité qui n'est pas perceptible. **C'est une construction totalement artificielle** que l'enfant, en apprenant à lire, est appelé à faire pour comprendre le principe alphabétique, **le déclic-lecture**.

Comment agir concrètement pour leur faire découvrir ce mystérieux phénomène ? Ce qui intéresse avant tout les enseignants, c'est de disposer avant tout **d'un matériel qui permette de traduire les concepts d'adultes en réalités d'enfants**.

Confrontée quotidiennement à des enfants pour qui la découverte du principe alphabétique ne s'est pas faite ou s'est produite tardivement, rendant ainsi l'édification de l'apprentissage difficile, voire impossible faute de fondation solide, **Claude Huguenin a transposé le système alphabétique dans l'univers de l'enfant, sous une forme adaptée à son imaginaire**. C'est ainsi qu'elle a créé, en collaboration avec Olivier Dubois, un conte fantastique - intitulé *La planète des alphas* - dans lequel **les héros sont des personnages qui ont la forme des lettres et une raison d'émettre leur son**.

Phonèmes ayant pris l'enveloppe charnelle des graphèmes, **les alphas incarnent, matérialisent la relation qui unit les unités phoniques de la parole aux unités graphiques de l'écrit**. Ils représentent un langage (à la fois oral et écrit) vivant sous la forme **de petits êtres amusants, dotés d'une personnalité attachante**, avec lesquels les enfants vont pouvoir nouer **des relations affectives fortes**.

Très vite, dès que les premières activités de manipulation leur auront permis d'éveiller leur conscience phonémique en étant capables d'identifier successivement le chant spécifique de quelques alphas, ils vont comprendre que **ces personnages portent en eux-mêmes toutes les informations**. Ils se rendront compte, en effet, qu'il leur suffit de reconnaître le personnage et de le nommer pour être en mesure de retrouver son chant.

La conception de ce matériel va au-delà d'une méthode, il propose l'adhésion à une certaine philosophie :

- Il part de **l'imaginaire de l'enfant**, et l'invite à entrer dans un monde dont il peut faire partie en s'identifiant à Petit Malin et nouer des relations affectives fortes. Il donne à l'enfant l'occasion d'être **acteur** .
- Il respecte **le rythme de l'enfant et propose une progression adaptée**. Dès la 1^{ère} étape, en apprenant à connaître les Alphas et en jouant avec eux, il développe sa conscience phonémique tout en faisant simultanément l'acquisition des correspondances phonème-graphème élémentaires (le déclic-lecture). Par ailleurs, des fiches-évaluations permettent de contrôler la progression de l'enfant et de savoir si on peut passer à l'étape suivante. L'enseignant doit à tout prix éviter de proposer à l'enfant une tâche impossible pour lui.

- Il donne de **l'autonomie à l'enfant**, les Alphas sont de fabuleux outils de référence qui manipulés par l'enfant, lui donneront les connaissances et le savoir-faire nécessaires à l'apprentissage. La planète des Alphas **apprend aux enfants à utiliser les références** dont ils ont besoin pour construire leur apprentissage **de manière active et autonome**. Elle invite l'enfant à agir seul, à être chercheur (on présente plusieurs données à la fois pour inciter à l'utilisation des référents), à avoir une réflexion critique et à justifier ses choix, elle donne une stratégie pour apprendre. Le rôle de l'enseignant n'est plus d'inculquer des connaissances à mémoriser, mais il est là pour donner des outils et accompagner l'enfant dans la construction de son savoir : « Apprenez à pêcher plutôt que de donner un poisson ».
- *La planète des alphas* est une démarche à **connotation fortement ludique** qui suscite **motivation, envie et plaisir d'apprendre** chez tous les enfants. Reconnaître les lettres, identifier les phonèmes et les mettre en relation, consistent désormais en une simple reconnaissance des héros d'une histoire captivante. Une tâche - plutôt un jeu - à la portée de tous les enfants. L'aspect ludique et imaginaire donne confiance à l'enfant, il apporte une sécurité affective et donne le droit à l'erreur. Lorsqu'on joue, adulte et enfant se retrouvent sur un pied d'égalité. Par ailleurs, il n'y a pas de réponses attendues, on demande plutôt à l'enfant de justifier sa réponse et en cas d'erreur, on va l'inciter à continuer sa recherche pour qu'il corrige de lui-même.
- La planète des Alphas prend en compte la difficulté de l'apprentissage et la nécessité de la rendre accessible à tous, elle interpelle l'adulte à être vigilant et **attentif au coût cognitif de l'activité** afin d'éviter toute surcharge qui fait obstacle à l'apprentissage, et le cumul des apprentissages (comme lecture et activités graphiques). La méthode respecte une progression qui va du simple au plus complexe, être capable de lire les mots réguliers augmente la capacité à lire les mots irréguliers, elle permet de gérer le coût cognitif.
- La finalité de la lecture étant naturellement **la compréhension des textes**, la méthode accorde une attention toute particulière à **l'enrichissement du lexique**, tout en effectuant un travail en profondeur sur la compréhension : développer l'expression orale, donner aux mots une représentation imagée de leur signification, les utiliser dans # contextes, élaborer des stratégies facilitant l'accès au sens des textes.

Les différents niveaux de la méthode

Niveau 1 : Découvrir le principe alphabétique / provoquer le « déclic-lecture

Niveau 2 : Renforcer le principe alphabétique

- Maîtriser des correspondances « phonèmes – graphèmes » plus complexes impliquant les phonèmes représentés par les digraphes « ou », « an », « on », « in », « eu ».

Niveau 3 : dit « orthographique »

- Acquérir et maîtriser des graphies complexes usuelles pour représenter un même phonème à savoir [o] = « o » « au » « eau » ; [f] = « f » « ph » ; [õ] = « on » « om » ; [É] = « in » « ain » « ein » « im » ; [ã] = « an » « am » « en » « em » ; [Ë] = « ê » « ai » « ei »