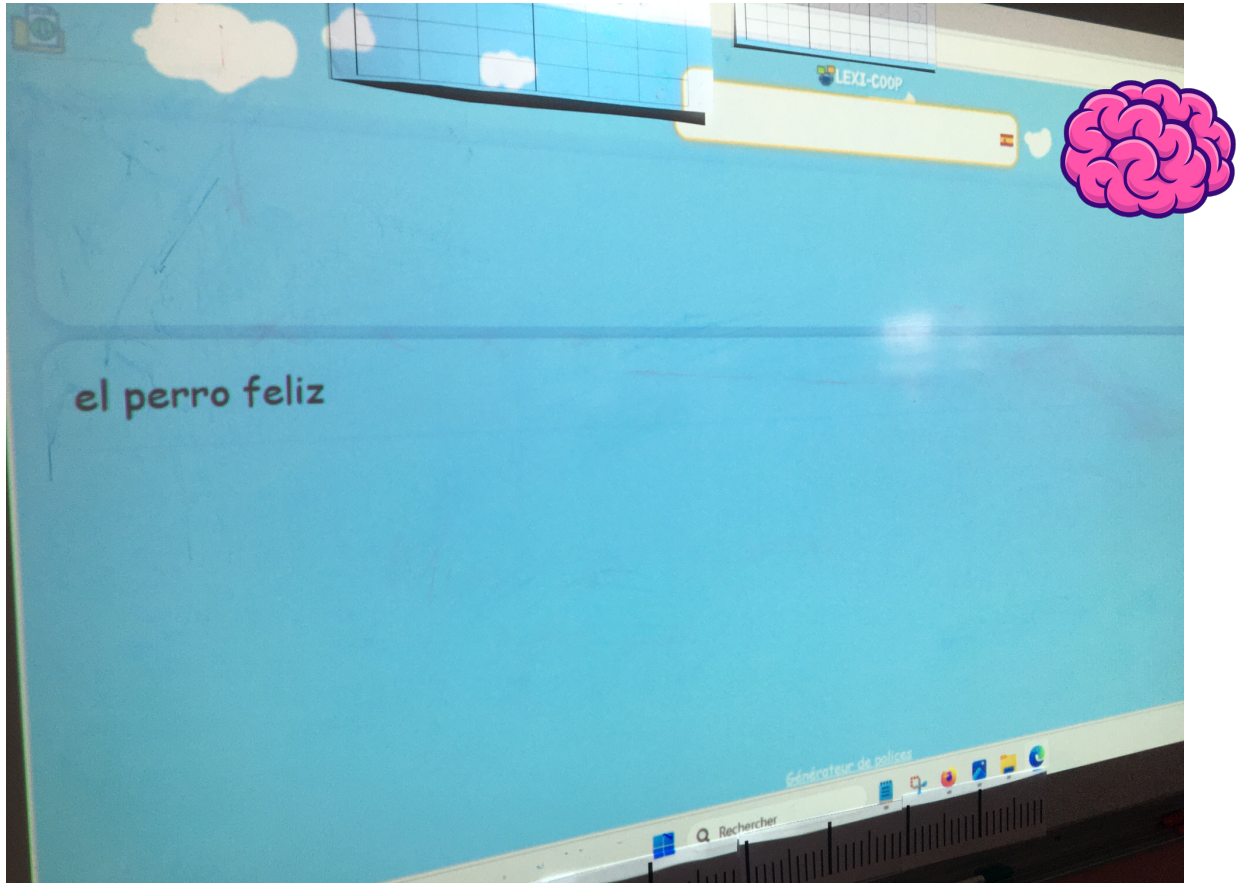


LEXICOOP

Présentation de l'outil informatique pour construire et utiliser un lexique de classe
En français ou en langue étrangère

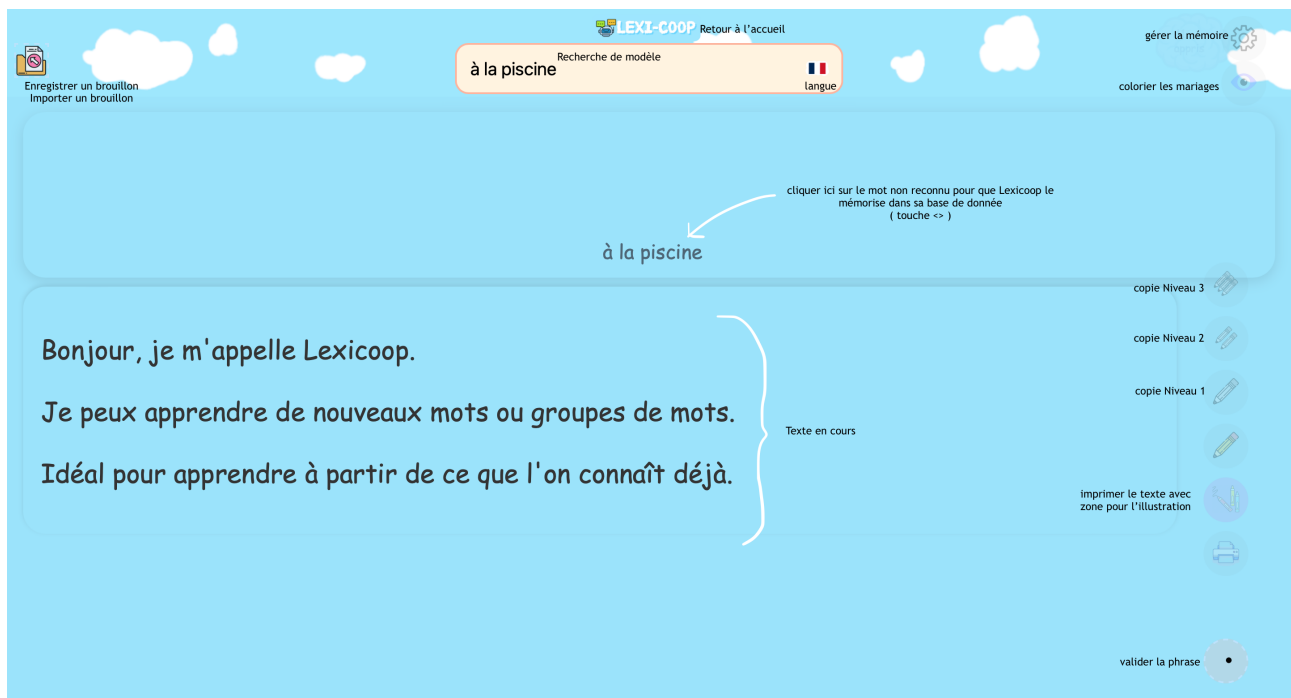


Description

LEXICOOP est un **robot lexical coopératif** conçu pour accompagner les petits lecteurs dans la **production et l'impression de textes**. Il intègre par défaut plus de **2000 mots usuels en français**.

En plus de ce lexique de base, Lexicoop a la capacité d'**apprendre de nouveaux termes ou emfans de sens personnalisés**. Il peut être utile :

- Pour que les élèves recherchent en autonomie des **modèles orthographiques** via une entrée phonologique.
- Pour rédiger des **textes libres** qui utilisent les mots ou les emfans de souffle du lexique coopératif de la classe (en français comme en langue étrangère).



Caractéristiques Clés

- **Lexique initial de + de 2000 mots** (en français) triés par fréquence d'utilisation.
- Recherche de modèles à **entrée phonologique**.
- **Lexique personnalisable** (mots ou empan de sens) éditable par l'adulte ou l'enfant.
- Construction de lexique dans **diverses langues vivantes**.
- **Partage** de lexique inter-classe.
- Mise en page dédiée pour l'**impression** (avec illustration et signature).
- Mise en page pour le **travail de copie de texte**.
- **Sauvegarde et Import** des textes.
- **Fonctionne hors ligne**.
- **Faible consommation de ressources** (pas de limite de mémoire, conçu pour de vieux ordinateurs peu puissants).

Utilisation

Page principale : Création de Texte

- Choisir la langue cible
- Taper le **début du mot** pour obtenir une proposition.
- Cliquer sur le mot proposé pour l'**insérer dans la phrase**.
- Cliquer sur le **mot inconnu** pour que Lexicoop le **mémorise** dans sa base de données. *C'est ici que l'on peut apprendre au robot des noms propres (prénoms des élèves) ou des empan de souffle (exemple « l'oncle de Franck », « Il était une fois, »).*

Plus de détails sur l'utilisation dans la partie « à propos » du programme

Commentaires

« J'ai remarqué que les élèves étaient attirés par l'aspect ludique du fait d'enseigner eux-mêmes au robot.

Certains lui ont appris des non-mots lorsqu'ils l'utilisaient en autonomie. Je m'en suis rendu compte car ces non-mots sont apparus dans le « cerveau » exemple : « flrijdekzahbdze ». Un temps de remédiation a été nécessaire pour verbaliser que si l'on apprenait n'importe quoi au robot, il ne pourrait plus nous aider correctement. Concrètement, j'ai dû supprimer ces entrées en éditant le cerveau du robot. Ce comportement ne s'est plus reproduit par la suite.

Mais cela a fait émerger des questionnements intéressants : quelle responsabilité avons nous lorsque l'enseigne ou lorsque l'on aide les camarades, des parallèles entre l'humain et la machine sont apparus, nous avons questionné le fait d'apprendre, abordé les dangers des outils informatiques... »