

Le numérique au service de la Lecture à haute voix et Fluence



Domino



Lectodino - Fluence

Application pour renforcer la fluence de lecture

Lectodino

Français, CP, Lecture et compréhension de l'écrit, Application

Collection :	Français
Niveau :	Cycle 2, CP, CE2, CE1
Difficulté :	Moyen
Domaine :	Lecture
Compétences :	Lire à voix haute

Retrouvez ici l'ensemble des **exercices de Lectodino disponibles**

Qu'est-ce que la fluence ?

On appelle fluidité ou fluence de lecture la « capacité à lire correctement un texte continu, au rythme de la conversation et avec la prosodie appropriée ».

[Consulter le brief pédagogique](#)

[Télécharger les ressources pédagogiques](#)

→ Lecture horizontale

che val

Syllabe/Lettre

Le texte à lire est découpé en syllabes défilant horizontalement.

cheval

Mot

Le texte est découpé en mots défilant horizontalement.

le cheval

Groupe de mots

Le texte est découpé en groupes de mots défilant horizontalement.

🎯 Lecture dynamique

val

Mange-lettres

Le texte est supprimé en fonction du temps que vous aurez défini.

↓ Lecture verticale

che
val

Syllabe/Lettre

Le texte à lire est découpé en syllabes défilant verticalement.

cheval

Mot

Le texte est découpé en mots défilant verticalement.

le cheval

Groupe de mots

Le texte est découpé en groupes de mots défilant verticalement.

le cheval court dans le pré

Texte entier

Le texte à lire défile verticalement.

pour y accéder : GAR

sinon: <https://www.learning-connect.com/home>



Lalilo a été conçu pour les professeurs des cycles 2 et 3 mais peut aussi être utilisé en Grande Section, en ULIS, en UPE2A et en IME. L'outil est accessible sur tablettes ou ordinateurs avec une connexion Internet.

2 interfaces:

- Élèves ; ils peuvent s'y exercer en toute autonomie. Ils suivent la progression de Lalilo qui s'adapte automatiquement à leurs forces ou aux difficultés rencontrées.
- Professeur. Il peut y suivre la progression des élèves de manière intuitive ou aller dans le détail des erreurs des élèves pour comprendre les points de blocage.
(+fonctionnalité "Attribuer des leçons")

Compétences & leçons :

CP

CE1

CE2

CM1

CM2

Allophones

Code couleur

Étude du code

Phonologie

Fluence

Mots-outils / Mots invariables

Compréhension écrite

Texte lu : compréhension orale

Grammaire

Conjugaison

pour y accéder : GAR

ou : <https://www.lalilo.com/resources>



mais...

Accéder à la Version Complète de Lalilo

Dans le cadre du Partenariat d'Innovation et Intelligence Artificielle (P2IA), le Ministère de l'Éducation nationale a fait l'acquisition de licences Lalilo.

Malheureusement, le quota de licences a été atteint.

Cela signifie que tu peux continuer à utiliser Lalilo gratuitement avec tes élèves mais que tu n'as plus accès à l'intégralité des fonctionnalités du tableau de bord.

Pour profiter des prochaines licences disponibles, inscris-toi sur la liste d'attente.

[S'INSCRIRE SUR LA LISTE D'ATTENTE](#)





Le jeu d'alphabétisation le plus étudié au monde

GraphoGame a été mis au point dans le cadre de l'initiative GraphoLearn, une initiative universitaire mondiale visant à créer des solutions d'alphabétisation gamifiées fondées sur des données probantes.

à télécharger sur pc ou tablette

C'est là : <https://graphogame.com/fr/le-jeu/francaise/>





CYCLE 1

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.



Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives dans des mots ou dans des syllabes).



Repérer et produire des rimes, des assonances

Découvrir le principe alphabétique

Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.



Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent.





CYCLE 2

- identifier des mots de manière de plus en plus aisée ;

**Identifier des mots rapidement :
décoder aisément des mots inconnus
réguliers, reconnaître des mots
fréquents et des mots irréguliers
mémorisés.**



à télécharger (pc, tablettes) ou en ligne

C'est ici : <https://laclassedulama.fr/>

Syllabes et cie

Pour les enfants, l'interface de l'application permet de disposer d'un petit traitement de texte, très simple. Ils peuvent aussi se faire lire le texte.

Pour les adultes, l'application peut:

- colorier différents phonèmes dans un texte et/ou les lettres muettes
- découper un texte en syllabes : les syllabes sont colorées alternativement avec deux couleurs différentes. Les mots outils sont laissés en noir, les lettres muettes sont colorées en gris.
- enregistrer un fichier audio correspondant au texte.

Syllabes et compagnie

Fichier Edition Espacements Personnaliser Palettes Syllabes Colorier_sons Importer/Exporter À propos

A A G I S

Il était une fois un petit garçon qui s'appelait Pat.

Un jour, il partit faire un tour dans la jungle et entendit un papillon l'appeler au secours :

- Oh, Pat, Pat, aide-moi s'il te plait à me détacher de cette horrible toile d'araignée.
- Bien sûr, avec plaisir, lui répondit Pat qui déchira la toile et libéra le papillon.

Le papillon vint se poser sur son doigt et lui dit :

- Que puis-je faire pour toi à mon tour ?
- Oh, j'aimerais bien que tu me dises comment faire pour devenir aussi petit que toi

C'est ici : <https://mlbesson.weebly.com/syllabes-et-compagnie.html>

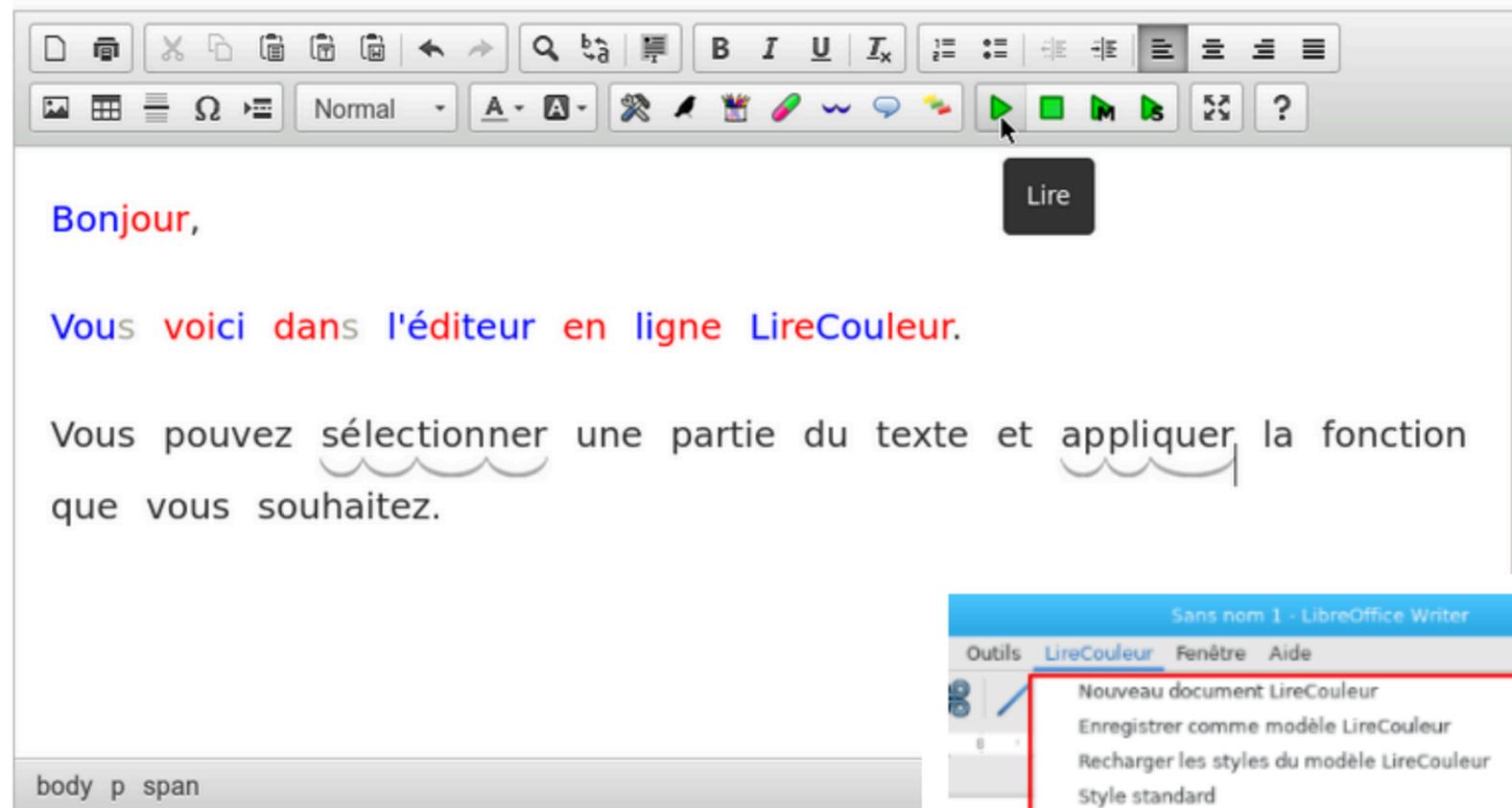


LireCouleur

LireCouleur est un ensemble d'outils destiné à aider les lecteurs débutants ou en difficulté à décoder les mots en utilisant les principes de la lecture en couleur. Ces outils peuvent également servir aux élèves dyslexiques et aux personnes apprenant le français comme langue étrangère.

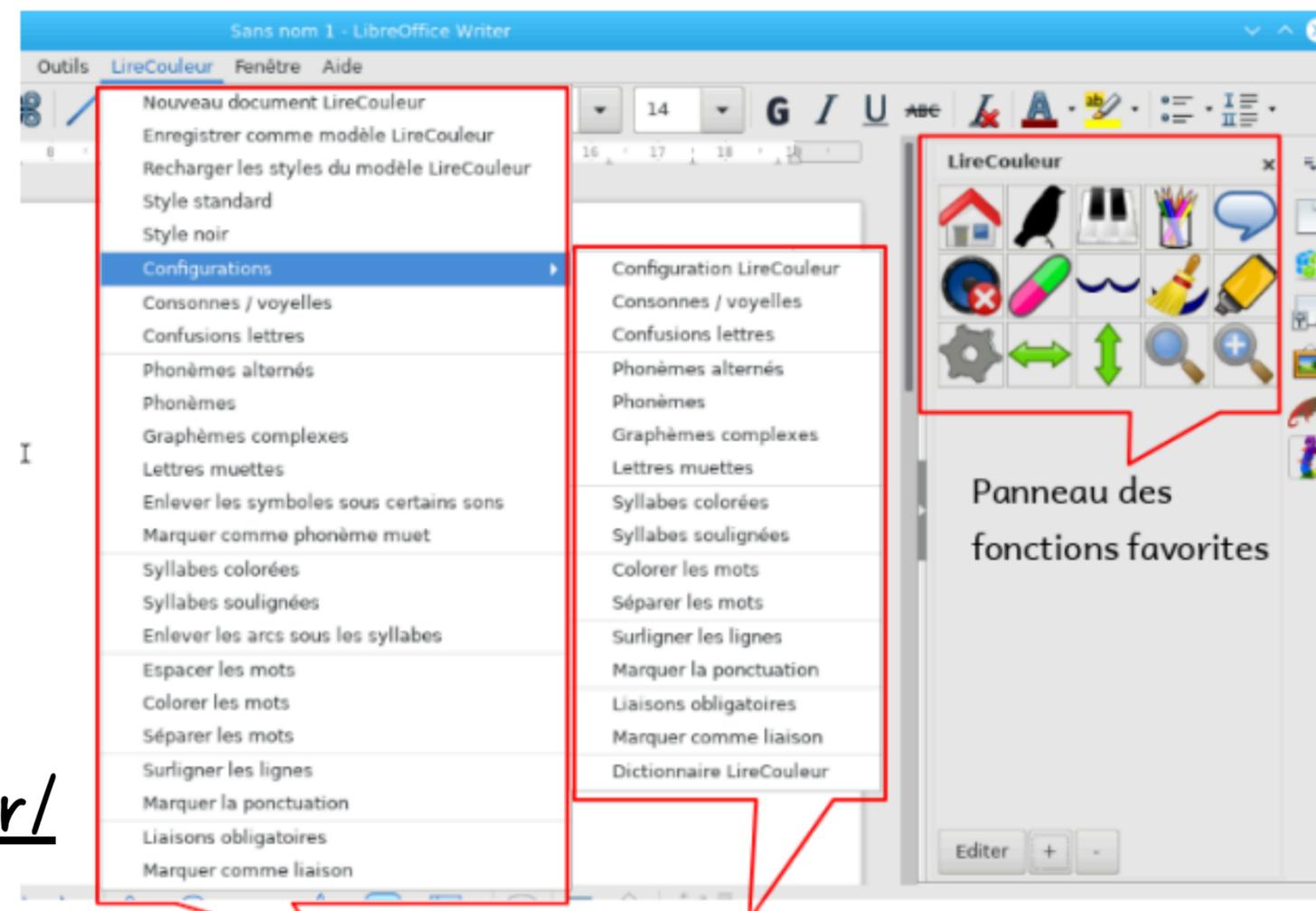
Le principe de l'outil est de mettre en évidence les sons et les syllabes de différentes manières. L'utilisateur peut ainsi choisir la présentation qui lui convient le mieux pour simplifier et accélérer le décodage.

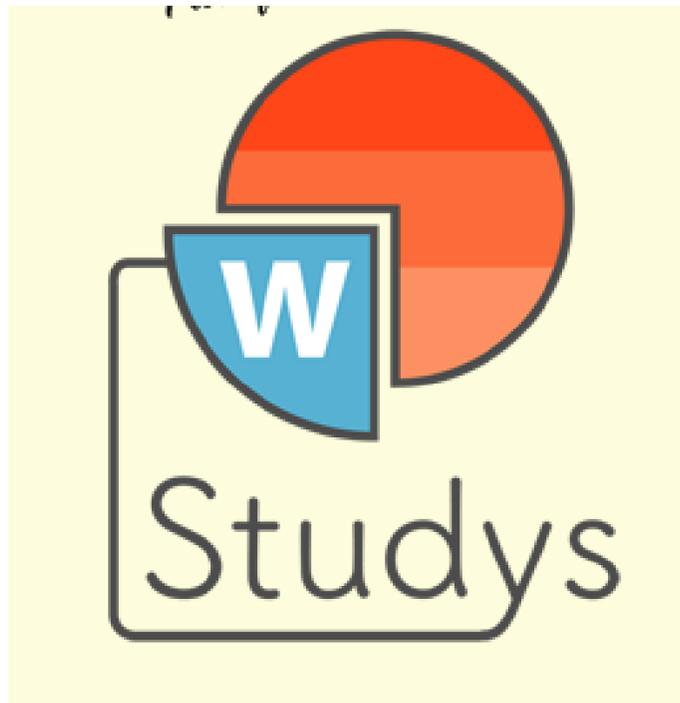
en ligne:



ou en extension à ajouter à
libreoffice par ex :

c'est ici : <https://lirecouleur.arkaline.fr/>

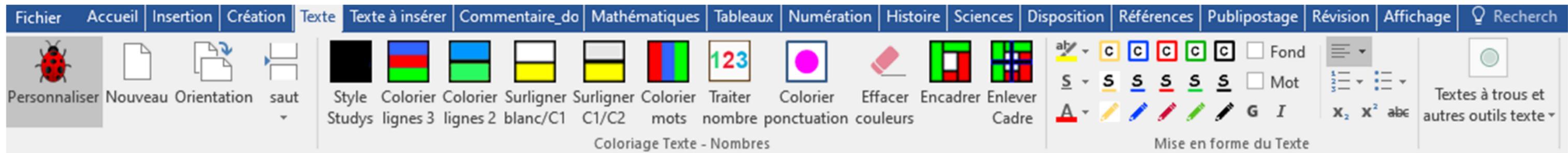




Le ruban Word du Cartable Fantastique permet de réaliser plus simplement à l'ordinateur un certain nombre d'actions qui sont essentielles au travail en classe.

Un certain nombre de fonctionnalités permettent de rendre les textes plus accessibles (choix de police, d'interligne, d'écartement des lettres, surlignage, lecture vocale etc.).

Cet outil facilite la réalisation et l'adaptation de supports à destination des élèves.



RubanWord ne fonctionne que sur les versions 32 bits de Word.

Il faut utiliser Studys qui fonctionne sur 64 bits et qui est plus complet.

1	<u>Le hérisson</u>	2
2	Chaque soir, Anatole le hérisson quitte le jardin.	10
3	Il traverse la pelouse. Puis il va vers le bois. Il	21
4	cherche de la nourriture. Ce jeune hérisson aime	29
5	les chenilles, les araignées, les limaces, les	36
6	grenouilles, les lézards, les petits rongeurs mais	43
7	il mange aussi des fruits et des champignons. Le	52
8	matin, il retourne dans son nid.	58

Exemple :

Le hérisson

Chaque soir, Anatole le hérisson quitte le jardin. Il traverse la pelouse. Puis il va vers le bois. Il cherche de la nourriture. Ce jeune hérisson aime les chenilles, les araignées, les limaces, les grenouilles, les lézards, les petits rongeurs mais il mange aussi des fruits et des champignons. Le matin, il retourne dans son nid.

Objectif de vitesse (Cycle 2)

								
lu en moins de								
0' 39"	0' 44"	0' 50"	0' 58"	1' 10"	1' 27"	1' 56"	2' 54"	5' 48"

Écris ci-dessous le temps mis pour lire le texte entier.

Jour 1 Jour 2 Jour 3 Jour 4 Jour 5 Jour 6 Jour 7

--	--	--	--	--	--	--	--

c'est ici : <https://www.cartablefantastique.fr/outils-pour-compenser/le-ruban-word/>

ou : <https://studys.fusofrance.org/>

Nombre de Mots	58
Nombre de Mots lus par minute	
Nombre d'erreurs	
MCLM	



Finalité de l'application

Générer automatiquement des activités interactives multijoueurs d'entraînement à la lecture et à l'orthographe (du cycle 1 au cycle 3) à partir de mots, phrases ou textes.



LE Manipuler des syllabes

re | | c i e r

Syllabe à deviner

Mots trouvés

- savoir
- fois
- aller

en	re
fa	tre
peu	

Syllabes à choisir

re | co | en

Syllabes à ordonner

fo / r ê t

Syllabes à séparer

Reconstituer des mots

p | r | u | o

Lettres à ordonner

pouvo | h i r

Lettre intruse

cmme

a	b	c	d	e
é	ë	i	ï	ó

Lettre manquante

Lettres absentes

m g e a o i p

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
é	ë	î	ï	ó	õ	ö	ø	ù	ú	û	ü
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

Mot à deviner

Reconstituer des phrases

Vous possédiez | n e | maison.

Lettres permutées

C'est préférable que vous détachiez
Kona corde par sécurité.

paillasson	recond	pieds	son		
chef	agréables	pas	et	la	si

Mot remplacé

Ce | mal | malade | sent | se

Mots à ordonner

Quand l'ourson était triste, le garçon
luichantaitdeschansons
pouirl'encourager.

Mots à séparer

c'est ici : <https://pragmatice.net/pragmactivites/lectorbus/app/index.html>



Le positionnement

Individualisez le suivi de vos élèves



La remédiation

Surmontez les difficultés d'apprentissages



La mémorisation

Ancrez durablement les compétences

Navi est un assistant intelligent du professeur pour la remédiation et la mémorisation des compétences de lecture et d'écriture au CP, CE1 et CE2

Positionnement

Navi vous permet d'individualiser facilement le suivi des élèves.

Il vous suffit d'indiquer pour chaque élève qu'une compétence est acquise, non acquise, en cours d'acquisition ou pas encore abordée.

Vous bénéficierez ainsi des recommandations personnalisées de Navi en mémorisation et en remédiation.

Remédiation

Si une compétence résiste, Navi vous équipe pour l'aborder autrement avec votre élève : par le jeu, avec l'aide d'un élève tuteur, de matériel adapté ou d'un ordinateur.

Les 500 fiches de remédiation de Navi ont été soigneusement rédigées par des groupes de professeurs d'ULIS, RASED et cycle 2. Chaque activité sélectionnée a fait ses preuves sur le terrain, auprès de centaines d'élèves aux aptitudes comparables.

Vous voilà mieux outillé pour aider vos élèves à surmonter leurs difficultés.

Mémorisation

Navi organise le planning de mémorisation de chaque élève puis prépare ses activités en piochant parmi ses 2 000 exercices dédiés.

Les informations glanées au fil du temps par Navi permettent à l'intelligence artificielle d'affiner le profil de mémorisation de chaque élève.

Vous proposez donc à chaque élève de mémoriser au meilleur moment.

c'est ici : <https://navi.education/>

Pour faire une évaluation diagnostique :

Mon Cerveau à l'école

Quelques éléments de sciences cognitives pour les enseignants et les parents

Le piège A Mots

Le piège à mots est un jeu pour tester son niveau de lecture (à partir du CE2). En ligne et gratuit. Grâce à un retour immédiat sur les performances de lecture de l'élève en fin de partie, l'enseignant peut cerner plus précisément ses difficultés.

c'est ici : <https://moncerveaualecole.com/le-piege-a-mots/>



Syfludile



Syllabaires

Fluence

Lexique

Dictées

Les syllabaires ont été construits en suivant la progression des correspondances graphèmes-phonèmes proposées dans le guide pour enseigner la lecture et l'écriture au CP.

Pour chaque graphème, la lecture de syllabes, de pseudo-mots, de mots et des phrases est proposée à l'élève.

Il peut choisir sa vitesse de lecture en appuyant plus ou moins rapidement sur la flèche rouge.
dont les pseudo-mots !

La fluence de lecture se mesure par le nombre de mots lus en une minute. En CP, il est attendu un nombre de 50 mots à la minute en fin d'année. Par fluence, on entend la capacité d'un élève à lire avec aisance, sans erreur et avec une intonation adaptée.

Les différents textes à lire ont été préparés avec une vitesse de lecture plus ou moins rapide.

Niveau 1 : 25 mots à la minute environ.

Niveau 2 : 40 mots à la minute environ.

Niveau 3 : 50 mots à la minute environ.

Niveau 4 : 65 mots à la minute environ.

L'élève pourra engager une progressivité de son apprentissage en :

- Choisisant des textes différents à chaque lecture
- Augmentant sa vitesse de lecture
- Verbalisant ses difficultés
- Passant d'une lecture syllabique à une lecture expressive

Tu vas lire un texte qui va défiler sur ton écran sans s'arrêter. Il faut que tu arrives à suivre le rythme.

Tu peux choisir entre les quatre vitesses ci-dessous : de la plus lente 1 à la plus rapide 4.



c'est ici : <https://www.hugues.biz/leblanc/Syfludile/index.html>

H A K T
J E L V
K I M W
L O N X
M U P Z
N Y Q A
P B R E
Q C S I
R D O U
S F Y
T G
V H
W J
X
Z
A

MIKADO

La petite fabrique de pseudo-mots



COMMENCER



LISTE PERSONNALISÉE

T K A H
V L E J
W M I K
X N O L
Z P U M
A Q Y N
E R B P
I S C Q
O D R
U F S
Y G T
H V
J W
X
Z
A

Outil à l'usage de l'enseignant, l'application « MIKADO » facilite la mise en œuvre de séances d'entraînement quotidien à l'automatisation du déchiffrage sans influence sémantique

<https://numerique53.ac-nantes.fr/ressources/applications/mikado.html>

PLATEFORME ANAGRAPH

La recherche Lire et Écrire (Goigoux, 2016) a mis en évidence l'influence de la part déchiffrable des textes sur les performances des élèves en décodage et en orthographe. Les textes peu déchiffrables pénalisent les apprentissages, en particulier ceux des élèves qui obtiennent des scores faibles ou intermédiaires à l'entrée du cours préparatoire (cf. Rapport de recherche Lire et Écrire, 2016, § E.4.1.2 ; Riou, 2017). Les enseignants gagneraient donc à utiliser des textes suffisamment déchiffrables, aux deux tiers si l'on prend en compte les mots entièrement mémorisés, dès le premier trimestre de l'année scolaire.

La plateforme Anagraph a été conçue pour calculer la part déchiffrable des textes utilisés comme supports d'enseignement de la lecture, autrement dit le pourcentage de graphèmes explicitement étudiés en classe.

ANALYSE DU TEXTE : LOUP CONTEUR. EXTRAIT 5 (SANS MODIF)

Analyse du texte semaine ==> 11

format Word

CORRESPONDANCES GRAPHOPHONÉMIQUES DU TEXTE			
a	[a], [ɑ]	4	✓
à	[a], [ɑ]	1	✓
b	[b]	1	✗
c	[s]	1	✗
ch	[ʃ]	1	✓
d	[d]	4	✗
e	[ə]	1	✓
en	[ɛ̃]	1	✗
es	[e]	5	✗
g	[ʒ]	1	✗
i	[i]	5	✓
ï	[i]	1	✗
l	[l]	2	✓
m	[m]	2	✓



Le loup lit des histoires à ses trois amis : Les trois petits cochons, Le petit Chaperon rouge. . " C'est bien d'avoir des amis " , Dit le loup.

Nombre de graphèmes contenus dans le texte : 88
Nombre de graphèmes enseignés : 58
Nombre de mots enseignés : 10

<https://anagraph.ens-lyon.fr/app.php/>



S'entraîner à l'aide d'un prompteur :

L'application vous permet de créer des listes de lecture, et de paramétrer la vitesse de défilement de chaque morceau ainsi que la taille des caractères.

Pour accéder à l'application, il n'y a rien à installer ! Il suffit de vous rendre sur cette page : <https://app.easyzic.com/prompter/>

MiCetF > Fluence

Générez simplement un test ou une fiche d'entraînement de fluence à partir de vos propres textes.

Copiez/Collez le texte, le titre et la source du texte sur la gauche de la page, puis aussitôt observez l'aperçu au format pdf sur la droite de la page.

Cela vous convient ? Imprimez ou téléchargez le document.

Titre :

La poule et le pommier

Texte :

Un jour d'octobre une poule regardait par sa fenêtre et vit qu'un pommier avait poussé dans sa cour.

«Bizarre», dit la poule. «Je suis sûre qu'il n'y avait pas d'arbre dans la cour hier».

«Certains d'entre nous poussent vite», dit l'arbre.

La poule regarda le pied de l'arbre. «Je n'ai jamais vu un arbre», dit-elle, «qui a dix doigts de pied recouverts de fourrure.»

«Certains d'entre nous en ont», dit l'arbre.

«Poule, sors de ta maison et viens profiter de l'ombre fraîche de mes branches feuillues.»

La poule regarda le sommet de l'arbre.

«Je n'ai jamais vu un arbre», dit-elle, «qui a deux longues oreilles pointues.»

«Certains d'entre nous en ont», dit l'arbre. «Poule, sors de ta maison et viens manger l'une de mes délicieuses pommes.»

«Je vais réfléchir», dit la poule. «Je n'ai jamais entendu un arbre parler avec une bouche pleine de dents pointues.»

«Certains d'entre nous savent parler», dit l'arbre. «Poule, sors de ta maison et viens te reposer contre l'écorce de mon tronc.»

Il est toujours difficile d'avoir l'air de ce qu'on n'est pas.

Source :

Extrait de «Fables» d'Arnold Lobel, L'école des loisirs

Police Helvetica Taille 14 pt

1 sur 1 Zoom automatique

La poule et le pommier

Un jour d'octobre une poule regardait par sa fenêtre et vit qu'un	14
pommier avait poussé dans sa cour.	20
« Bizarre », dit la poule. « Je suis sûre qu'il n'y avait pas d'arbre dans la	37
cour hier ».	39
« Certains d'entre nous poussent vite », dit l'arbre.	48
La poule regarda le pied de l'arbre. « Je n'ai jamais vu un arbre », dit-	64
elle, « qui a dix doigts de pied recouverts de fourrure. »	74
« Certains d'entre nous en ont », dit l'arbre.	83
« Poule, sors de ta maison et viens profiter de l'ombre fraîche de mes	97
branches feuillues. »	99
La poule regarda le sommet de l'arbre.	107
« Je n'ai jamais vu un arbre », dit- elle, « qui a deux longues oreilles	121
pointues. »	122
« Certains d'entre nous en ont », dit l'arbre. « Poule, sors de ta maison et	137
viens manger l'une de mes délicieuses pommes. »	145
« Je vais réfléchir », dit la poule. « Je n'ai jamais entendu un arbre parler	159
avec une bouche pleine de dents pointues. »	166

Nombre de mots lus correctement :

Nombre de mots du texte : 299

<https://micetf.fr/fluence/>

MiCetF > Lecture Flash

<https://micetf.fr/lecture-flash/>

1. **Importez** un fichier au format texte (.txt) ou copiez/collez votre texte dans le cadre ci-dessous
2. Si vous avez copiez/collez votre texte, vous pouvez l'**enregistrer** sur votre ordinateur dans un fichier au format texte (.txt).
3. Choisissez le type de lecture : lecture à voix haute ou lecture silencieuse.
4. Choisissez votre vitesse de lecture : la vitesse s'affiche en MLM (en mots lus par minute) au survol des boutons.

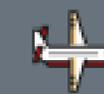
Vous passerez alors en mode lecture flash : une fois la lecture commencée, le texte s'effacera progressivement à la vitesse choisie.

D'après un article de @petitejulie89 - Fluence : le texte qui s'efface. (Version LibreOffice Impress ou MS PowerPoint de l'outil).

Lecture à voix haute :



Lecture silencieuse :



Importer 

Enregistrer 

applis Arnaud Champollion :

<https://educajou.forge.apps.education.fr/syllabux/>

Un syllabaire interactif à entrée graphémique pour la fusion phonémique. Possibilité de choisir les graphèmes présents et d'effectuer des tirages au sort.

<https://educajou.forge.apps.education.fr/flashmots/>

Entraînement de la mémoire orthographique.

Temps 1 : affichage du mot.

Temps 2 : le mot est caché.

Temps 3 : restitution écrite par l'élève.

5 listes de mots invariables du CP au CM2. Possibilité d'éditer les listes et d'en ajouter une personnalisée, partage de liste par lien.

<https://educajou.forge.apps.education.fr/rapidetik/>

Créer rapidement des exercices

de type :

phrase en désordre

phrase à trous

question à choix multiple

Il suffit d'écrire une phrase,

l'exercice est créé

instantanément. Possibilité de

partager l'exercice par lien et de

créer des listes d'exercices via

CodiMD.

vous en voulez encore?...

activités cycle 2



Digipad by La Digitale

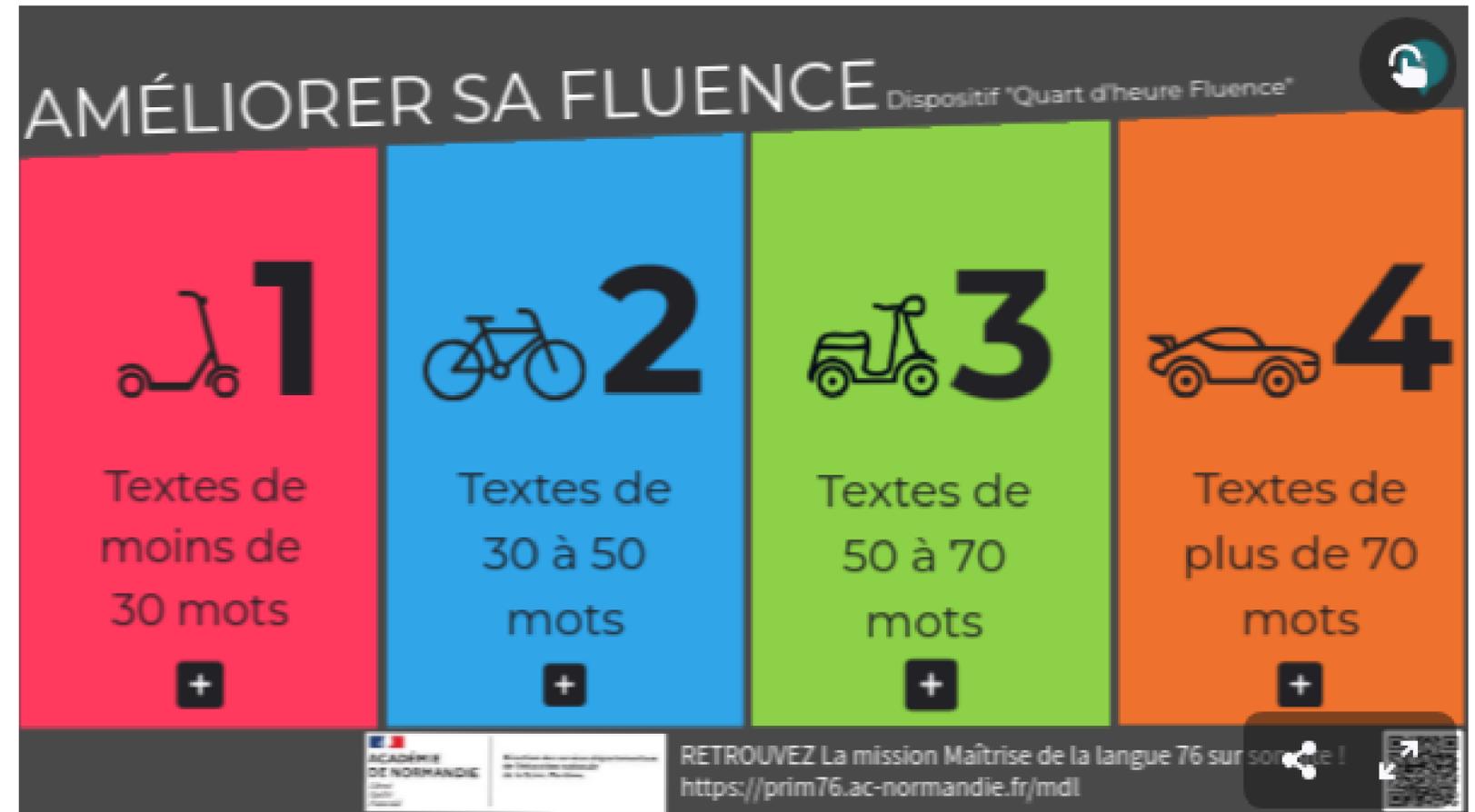
Digipad permet de créer des murs collaboratifs multimédias pour la classe en présentiel, la classe virtuelle ou le travail à distance.

[SE CONNECTER](#) [S'INSCRIRE](#) [CRÉER UN PAD](#)

Des outils pour travailler la fluence - V. Perreaut - DSDEN58 - Digipad by La Digitale

Une application en ligne pour créer des murs multimédias collaboratifs proposée par La Digitale

digipad.app



AMÉLIORER SA FLUENCE Dispositif "Quart d'heure Fluence"

Niveau	Textes de
1	moins de 30 mots
2	30 à 50 mots
3	50 à 70 mots
4	plus de 70 mots

ACADÉMIE DE NORMANDIE

RETROUVEZ La mission Maîtrise de la langue 76 sur son site !
<https://prim76.ac-normandie.fr/mdl>

bonus !

10 KITS DE RÉPONSES PÉDAGOGIQUES AUX BESOINS DES
ÉLÈVES EN LECTURE ORALE

<https://conservatoire.etab.ac-lille.fr/des-outils-pour-progresser-en-fluidite-de-lecture-2/>

3.

Et en parallèle, on vous propose plusieurs projets d'écriture:

- projet enregistrement Web TV,
- bookinou/ enregistrement Lamapod
- création de cahier multimédia

Pourquoi un projet Webtv?

Beaucoup plus complet que les 2 suivants car inclut la recherche documentaire :

Le projet « Le M@G » s'inscrit pleinement dans le cadre de l'Education aux Médias et à l'Information (EMI), du parcours citoyen et du développement des compétences langagières. Il a pour objectifs :

de favoriser l'expression orale et écrite des élèves,
d'encourager les recherches documentaires,
d'aiguiser l'esprit critique des élèves,
de les initier à l'approche des médias.



Plus « technique » si on utilise le fond vert

Travail aussi sur la posture

l'exposé mais en mieux, en fait...!

Pourquoi un projet Bookinou?

Grande simplicité d'utilisation pour l'enfant qui va écouter : il suffit de venir placer la gomme de la piste à écouter sur le cœur du Bookinou .

Pour l'enseignant - ou l'élève, le parent, le grand frère, le grand-parent...- il faut juste enregistrer le contenu souhaité à partir d'une application et l'associer aux gommes fournies.

Pas de fil électrique / Pas d'écran

Les grands peuvent enregistrer pour les petits !

On peut mettre en commun avec d'autres écoles

On garde le contact avec l'objet livre





Cette nouvelle application permet d'écouter facilement un enregistrement audio : une lecture faite par les élèves par exemple !

une idée...

Projet lecture du cycle 1 au cycle 3

Les Bookinistes

Création d'une bibliothèque départementale virtuelle et collaborative

Inscription [ici](#) → 

Quoi ?

Les **élèves lecteurs** du département sont invités à enregistrer, seuls ou à plusieurs, des histoires pour des **élèves de maternelle/CP**. Les enregistrements seront ensuite partagés sur la bibliothèque départementale virtuelle. Puis, ils pourront être transférés sur la conteuse numérique "Bookinou" de la classe.

Pour qui ?

- Enregistrement des histoires : pour toutes les classes d'élèves lecteurs qu'elles possèdent, ou non, un "Bookinou"
- Transfert d'histoires à partir de la bibliothèque départementale : pour les classes équipées de la conteuse numérique "Bookinou"

Compatible avec les projets : les Z'Orateurs et les Petits champions de la lecture

Comment ?

Cycles 2 et 3

- Télécharger l'application gratuite sur une tablette ou un smartphone
- Enregistrer les élèves en train de lire l'histoire sélectionnée et préparée
- Partager l'histoire avec la bibliothèque départementale virtuelle
- Transférer l'histoire sur le Bookinou puis écouter

Cycle 1

Pourquoi ?

- Développer le goût pour la lecture
- Donner du sens à l'apprentissage de la lecture à voix haute
- Développer les compétences dans le domaine de la lecture à voix haute
- Partager une culture littéraire commune
- Ecouter et comprendre de l'écrit

Participer

- Le projet débute en ce début d'année scolaire 2023-2024
- P.E de cycle 2 et 3 : inscrire sa classe, enregistrer les histoires sélectionnées, partager sur la bibliothèque départementale
- P.E de Cycle 1 : inscrire sa classe, sélectionner les lectures sur la bibliothèque partagée, mettre à disposition les lectures sur la conteuse numérique

Webinaire de présentation du projet le 25/09 à 17h15



1 Choisir sa classe et inscrire sa classe

2 Enregistrement par les élèves

3 Partage de l'enregistrement sur la bibliothèque virtuelle

4 Choix de l'histoire sur la bibliothèque virtuelle puis transfert vers la conteuse

5 Lecture de l'histoire en classe

Cycles 2 et 3

Cycle 1 CP

Arrangements : Ecole L'ÉCOUTE - CPD A. S. 2023 - Groupe MEN de l'école L'ÉCOUTE - page 11

des idées...

Créer une bibliothèque de classe en enregistrant les albums lus ou étudiés que les enfants ont plaisir à retrouver, l'enseignant ou d'autres élèves plus âgés peuvent effectuer l'enregistrement.

Enregistrer des albums dans une autre langue.

Enregistrer/écouter des albums simples (premières lectures) permettant aux élèves de suivre le texte, les mots ou les sons étudiés en classe en même temps que l'enregistrement (avec repère de bruitage pour tourner les pages au bon moment).

Enregistrer/écouter les productions des élèves issues d'une dictée à l'adulte pour fabriquer un livre sonore de la classe dans le cadre d'un projet.

Enregistrer/écouter des devinettes à associer avec des images

Enregistrer/écouter des messages audio pour s'orienter dans l'école, guider vers... un trésor (compréhension vocabulaire dans le cadre d'un projet).



Pourquoi un projet cahier multimédia ?

Facile à faire grâce au dictaphone de ONE. Les élèves n'auront pas accès au livre physique, mais le fait d'entendre de nouveau l'histoire, même sans visuel, a des avantages pédagogiques, comme l'explique Laurence : « Ça favorise la langue orale, ils apprennent un peu par cœur les histoires et ils sont capables de les raconter. Les livres lus à l'école sont retravaillés à la maison et c'est utile pour le vocabulaire et la compréhension. »

Co-education : les parents peuvent enregistrer aussi !

Pour travailler à plusieurs et en simultané sur un cahier multimédia commun, chacun des usagers modifie une page distincte.

On peut partager à d'autres classes

