

Apprends-moi à lire

Présentation

L'apprentissage de la lecture n'est pas une chose facile, elle se fait durant la première et seconde année du cycle primaire (les enfants ont entre 5 et 8 ans). Cet apprentissage demande une interactivité avec le maître ou la maîtresse, chaque élève à son tour. Pendant ce temps les autres élèves n'ont pas d'outil permettant d'avoir cette interactivité.

D'où l'idée de ce didacticiel, permettant un soutien à l'apprentissage en fonction du nombre d'ordinateurs disponibles dans la classe.

Phases d'apprentissage

- La discrimination visuelle de lettres en tant que forme.
 - L'association de sons (phonèmes) aux différentes associations de lettres.
 - La fusion syllabique, qui est la reconnaissance de mots.
 - Et enfin la lecture de phrases entières.
- Le but de ce didacticiel est d'aider l'apprentissage des trois premières phases de manière ludique.

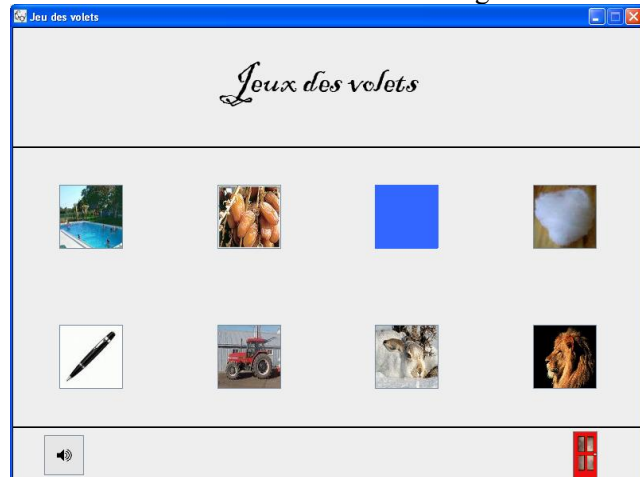
Apprentissage ludique

Pour les diverses phases décrites, différents jeux ont été développés, entre autres le jeu des masques, permettant à l'élève de trouver dans quelle image (ou quel mot, lorsqu'il aura évolué) il entend un phonème. Un jeu du memory, lui permettant de faire le lien entre image et mot...

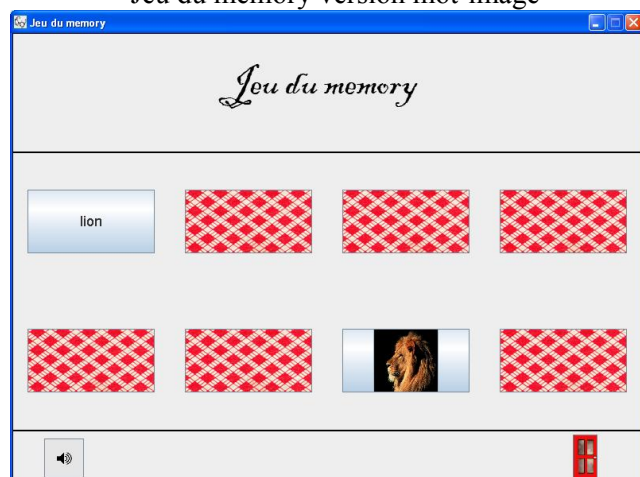
Didacticiel flexible, évolutif

Le didacticiel est configurable pour permettre de choisir des options (et les phonèmes à travailler) pour la classe ou des élèves en particulier. Le dictionnaire de mot est évolutif, chaque enseignant pourra l'agrémenter à sa guise et le partager facilement avec ses collègues. Ce didacticiel développé en java lui permet de fonctionner aisément sur le parc informatique hétérogène que l'on rencontre dans les classes.

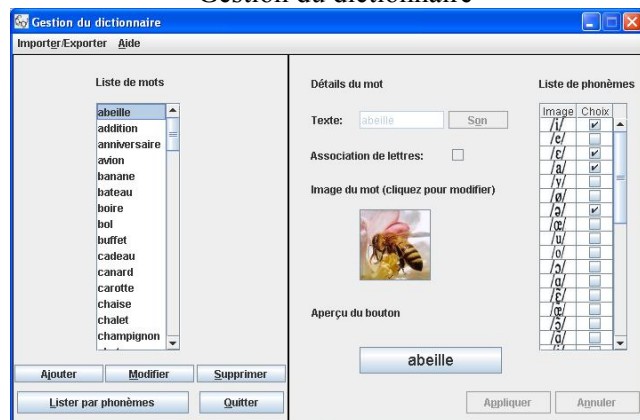
Jeu des volets version image



Jeu du memory version mot-image



Gestion du dictionnaire



Auteur: Jean-Charles Rottigni
Répondant externe: DFJ (Sylvie Winkler, Nicolas Ryser)
Prof. responsable: Guy-Michel Breguet
Sujet proposé par: DFJ