

Les Homophones font l'histoire !!



SI28 - Ecriture interactive et multimédia

Encadré par : Serge Bouchardon

Automne 2019

Candice Bimont, Elise Crémillieu

SOMMAIRE

I - Note d'intention	4
I- Concept	4
II- Public cible:	4
Attente d'un enseignant en primaire par rapport à notre projet :	4
III- Objectif:	4
II - Cahier des charges	5
I - Quelle utilisation des ressources médias ?	5
II- Structure et navigation	6
Quelle structuration, quelle organisation du contenu ?	6
Quelle navigation ?	6
III- Quelles formes et quels degrés d'interactivité ?	7
IV- Quels choix graphiques et d'interface ?	7
niveau 1: Livre d'image	8
niveau 2: J'apprends à lire	8
niveau 3: Je sais lire	9
V- Quels choix techniques ?	9
III - Scénario	10
Page de couverture	10
Tuto	10
Choix des niveau	10
Début	10
Eglantine	10
Pain	10
Pin	11
Fin Eglantine	11
Théo	11
Date	12
Datte	12
Fin Théo	13
Amandine	13
Cerf	13
Le serf:	14
Fin Amandine:	14
Raphaël:	14
Ancre	14

Encre	15
Fin Raphaël	15
Carole	15
Mère	15
Maire	16
Mer	16
Fin Carole	17
Pierre	17
Signe	17
Cygne	18
Fin Pierre	18
Adélaïde	18
Cane:	18
Canne:	19
Fin Adelaïde:	19
Mathieu:	19
Héros:	20
Héraut:	20
Fin Mathieu:	20
Fin:	20
4ème de couverture	21
IV - Conclusion	22

I - Note d'intention

I- Concept

Nous menons un projet pédagogique qui permet d'éduquer à la polysémie des sons, et des mots, afin d'associer le sens à l'orthographe.

Notre projet consiste en une histoire qui se construira autour des choix de l'utilisateur. L'histoire se présentera en tableaux séparés, un par homophone, en fonction des choix effectués. Une scène se lance afin de faire comprendre le sens du mot, de le contextualiser.

L'apprentissage des homophones est souvent traité sous forme de phrases à trous à compléter avec le bon homophone. Nous avons choisi de partir plus sur le choix du mot, qui entraînera une modification de l'environnement. Il n'y aura donc pas de mauvaise réponse.

Pour faciliter l'apprentissage du mot, nous nous baserons sur une contextualisation notamment par un assemblage mot - image - son.

II- Public cible:

Nous visons des enfants à partir de 7-10 ans.

On a par la suite décidé de développer 3 niveaux:

- Niveau 1: Pour les enfants qui ne savent pas ou peu lire.
- Niveau 2: Pour les enfants sachant lire mais peu à l'aise.
- Niveau 3: Pour les enfants sachant lire.

Le public visé commence à apprendre les différentes orthographes des mots.

Attente d'un enseignant en primaire par rapport à notre projet :

- développer l'imaginaire
- apprendre à écrire (à force de lire ou en demandant de ré-écrire après)
- donner un sens au mot
- se rendre compte de l'existence des différents sens d'un mot
- apprendre des mots
- pouvoir recommencer
- pas de sensation d'échec quel que soit le mot choisi, l'histoire continue.
Pas d'application "bête et méchante".

III- Objectif:

Le projet a pour but d'accompagner l'enfant dans l'apprentissage des divers mots, en le familiarisant aux différents homophones, avec une approche moins scolaire, en jouant, en étant acteur de son histoire.

II - Cahier des charges

I - Quelle utilisation des ressources médias ?

Dans notre projet, nous avons choisi d'utiliser :

- du son afin de permettre de dynamiser l'histoire ;
- des images pour garder l'attention de l'enfant lors du récit, le rendre vivant et lui permettre de s'imaginer la scène racontée ;
- du texte, si l'enfant veut lire en même temps l'histoire, pour lui permettre d'associer un mot avec une prononciation.

L'outil choisi pour développer l'histoire est Twine. Ce logiciel *open source* et gratuit permet notamment de créer des hyperdocuments scénarisés. Ainsi, plusieurs parcours sont présents et en fonction du choix de l'utilisateur, un parcours est sélectionné dans l'arborescence.

L'utilisation du son et des images sont possibles avec Twine, notamment avec le format SugarCube. Nous décidons de réaliser notre projet directement avec ce format puisqu'à la lecture des cahiers des charges des promotions précédentes, nous nous sommes aperçus que plusieurs commençaient avec la version Harlowe de Twine pour changer en faveur de SugarCube.

Concernant les images, nous ne savons pas encore s'il s'agira de photographies, ou de dessins. Si nous optons pour les dessins, ce sera certainement pour se rapprocher du style, de l'univers de notre public cible à savoir les enfants à partir de 7 ans. Peut-être que ces dessins représenteront l'homophone dont nous souhaitons faire comprendre le sens. Si nous choisissons des photographies, nous l'expliquerons par le fait d'être plus réaliste. Toutefois, il faudra que nous fassions attention à la licence : est-ce que cette image est libre de droit ?

Quant à la décision de mettre du son, il s'agira de la lecture du texte apparaissant à l'écran, ou de bruitage pour souligner certaines actions, lieux, événements. Afin de respecter les droits d'auteurs, nous produirons nous-même nos sons, ou les extrairons de sites libres de droit. Pour la lecture des scènes, nous pensons les lire nous-même ; toutefois en fonction du nombre de scènes réalisées et afin de permettre un semblant de réalisme, nous demanderons sûrement à des proches d'en lire certaines. Une scène met en action un personnage, qui a sa propre voix, comme dans la vie réelle chaque personne à sa propre manière de parler.

Par ailleurs, le texte sera un récit de courtes histoires comportant de la narration, des dialogues ... Nous nous chargerons nous-même de la rédaction de ces mini-scénarios. En effet, il est nécessaire que le contexte de la situation générale soit en cohérence avec tous les homophones proposés.

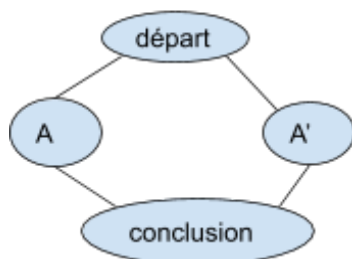
Pour terminer sur cette partie des ressources médias, il est vrai que le texte et le son pourront créer une sorte de redondance puisqu'il s'agit de la même information dite différemment. Toutefois, il pourra également s'agir de complémentarité particulièrement pour aider l'enfant à associer une prononciation à l'écriture du mot dont il est question.

II- Structure et navigation

a) Quelle structuration, quelle organisation du contenu ?

La structuration du projet a lieu sous la forme d'un hyperdocument scénarisé. Ainsi plusieurs parcours sont proposés menant parfois à la même fin. Tous les grains forment donc une arborescence, dans laquelle l'utilisateur peut se "promener".

Dans ce projet, il existe un grain de départ qui est relié à deux grains symbolisant chacun une scène différente en fonction de l'homophone choisi. Ces deux grains (A et A') sont par la suite reliés à un grain "conclusion".



En fonction des choix de l'utilisateur tous les grains ne seront pas explorés. Un choix sera illustré par une page et à chaque changement l'utilisateur sera redirigé vers une autre page.

La structure retenue est donc séquentielle, puisque nous suivons une ligne de temps.

b) Quelle navigation ?

La navigation est modélisée par des liens hypertextes. En cliquant sur un mot dans la liste des homophones proposés, le lancement de l'écriture de la scène aura lieu avec un passage automatique à la fin de chaque scène vers la suite de l'histoire ou l'arrêt complet de l'histoire. Un réseau de renvois entre les diverses histoires sera donc produit.

III- Quelles formes et quels degrés d'interactivité ?

L'utilisateur accède (et manipule) à du contenu en cliquant sur un lien hypermédia. L'interactivité est donc bien présente puisque c'est au joueur de provoquer et d'influer sur le cours de l'histoire.

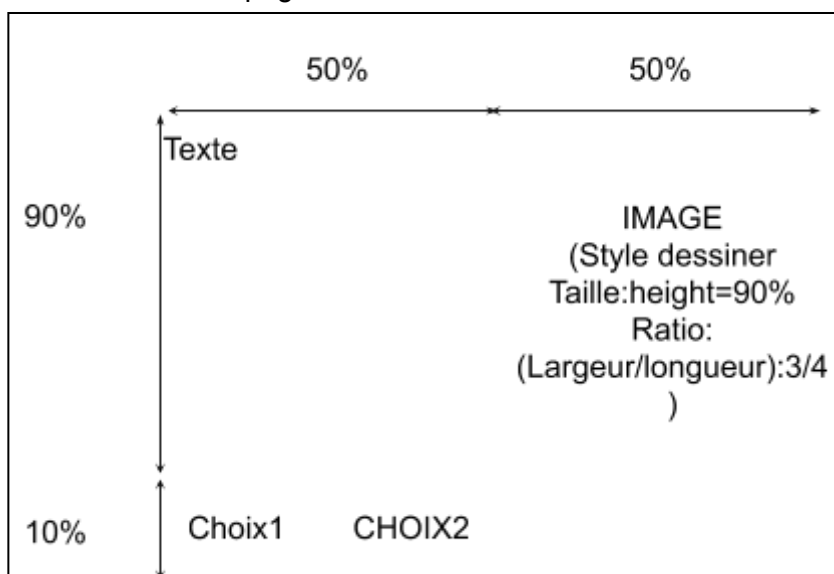
IV- Quels choix graphiques et d'interface ?

Un graphisme simple sera utilisé avec une symbolique simple afin de favoriser une compréhension claire et facile pour l'enfant. Le format SugarCube de Twine permet un recommencement de l'histoire. Des boutons emmenant vers la page suivante, la suite de l'histoire, seront présents. Une sommaire pourrait être envisagé afin de repérer facilement où l'on se trouve dans l'histoire.

De plus, la présentation de la page à l'écran sera proche d'une page de livre avec du texte sur la droite ou la gauche, et en face une illustration (en 2D).

Dans le projet, nous avons utilisé la police Verdana ou à défaut une police sans empattement (*sans serif*). Les pages ont été unifiées. En effet, nous avons voulu créer une "atmosphère livre" :

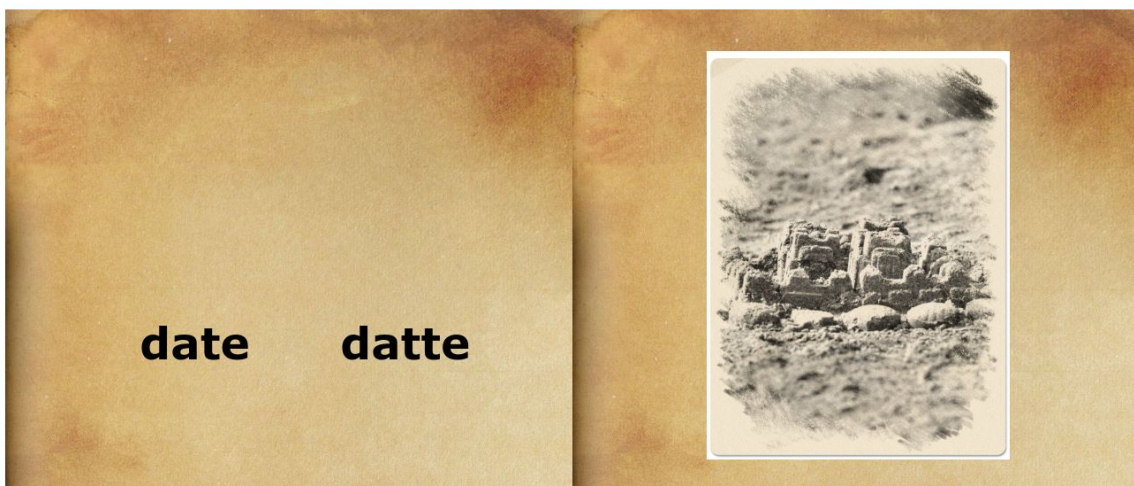
- Formalisme d'une page :



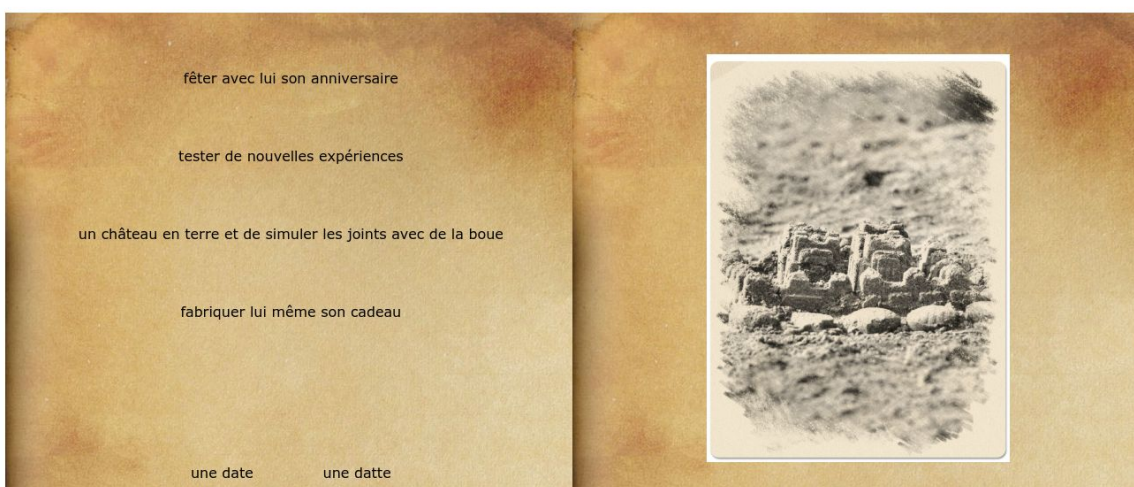
Concernant l'interface, cette dernière est plutôt simple et permet à l'enfant de découvrir la suite de l'histoire en cliquant sur un des liens proposés.

Nous avons par la suite décidé de développer plusieurs niveaux de jeux. Les différents niveaux représentent le niveau de lecture de l'enfant:

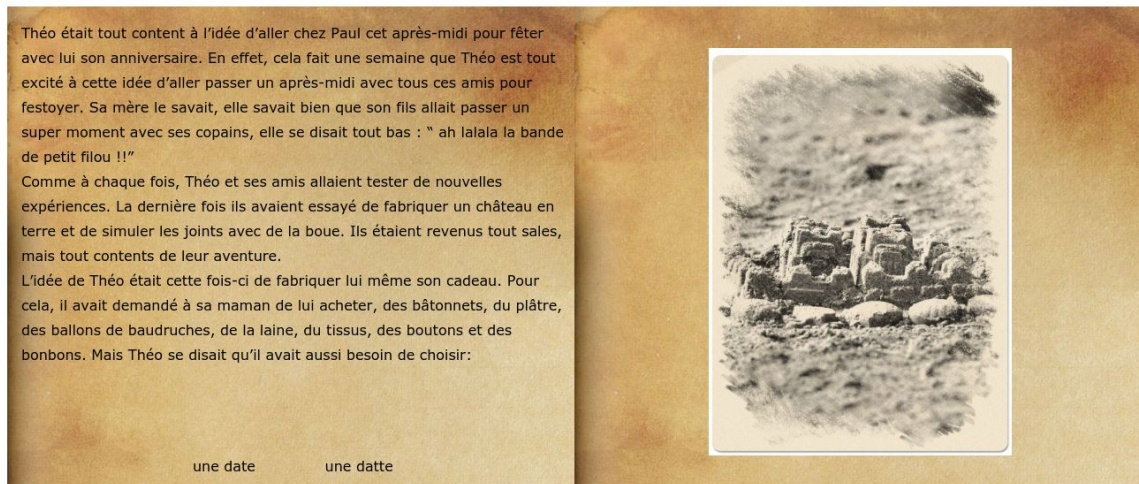
niveau 1: Livre d'image



niveau 2: J'apprends à lire



niveau 3: Je sais lire



V- Quels choix techniques ?

Les outils que nous utiliserons sont Twine, CSS, HTML et du Javascript.

L'utilisation de HTML et de CSS nous permettra de personnaliser notre univers.

III - Scénario

Page de couverture

Tuto

Pour profiter de l'expérience que nous vous proposons veuillez activer le son.

Pour chaque page vous trouverez des mot cliquables pour vous permettre d'avancer dans l'histoire. Ces mots sont situés en bas de la page.

Choix des niveau

Début

Paul va bientôt avoir 10 ans et il a organisé une fête. Pour l'occasion, il a invité tous ses amis Carole, Raphaël, Amandine, Mathieu, Eglantine, Pierre, Adélaïde et Théo. Ses parents ont même loué un chalet à la montagne rien que pour eux. Paul est déjà impatient.

“En plus c'est le printemps et il fait déjà chaud” pensait-il, Son excitation est compréhensible, si la météo se maintient ils pourront passer l'après-midi dans le jardin.

La veille du jour J il se rendit au chalet pour le décorer.

Il fut émerveillé :

“Le chalet est gigantesque et le jardin s'étend aussi loin que l'horizon” pensa-t-il lorsqu'il sortit de la voiture.

Avec ses parents il leur fallut une journée entière pour tout décorer mais ça valait le coup.

Le lendemain matin, cependant, il se réveilla avec l'angoisse que certains de ses amis ne puissent pas venir.

Eglantine

Eglantine était très excitée à l'idée de fêter l'anniversaire de son ami Paul prochainement, elle avait déjà trouvé un cadeau qui lui plairait, elle en était certaine. Ses amis et elle adoraient se retrouver pour jouer à des jeux de société, elle avait donc acheté pour Paul un des jeux qu'il avait toujours voulu essayer. En plus ils pourraient y jouer tous ensemble pendant l'après-midi.

En préparant son trajet elle se rendit compte qu'elle passait à côté d'un village qu'elle avait toujours voulu voir.

“ Chouette, se dit-elle je pourrai m'arrêter pour le visiter. J'ai toujours rêvé de voir ce village, on m'a tellement parlé de son célèbre **Pain/Pin**” .

Pain

En effet, elle avait toujours rêvé de goûter à ce pain que l'on disait être le meilleur du monde.

Elle partit donc en milieu de matinée le jour de l'anniversaire pour pouvoir visiter ce village. A son arrivée elle n'eut pas besoin de demander son chemin, une bonne odeur de pain cuisant dans le four régnait dans les rues et elle suivit son odorat pour arriver sur la place centrale où se trouvait une boulangerie.

Elle y entra, les pâtisseries semblaient délicieuses mais ce qui attira son attention était ce pain à la croûte lisse et magnifiquement colorée. Elle acheta un petit pain individuel et un sandwich pour le midi et sortit le déguster sur un banc de la place.

Le pain était vraiment délicieux, croustillant et moelleux à la fois. Avant de partir elle acheta un pain aux céréales, elle espérait que cela ferait plaisir à Paul.

Pin

En effet, elle avait toujours rêvé de voir ce pin que l'on disait être le plus vieux du monde. Elle partit donc tôt le matin de l'anniversaire pour pouvoir visiter ce village.

Avant même d'être arrivée elle fut impressionnée, en effet le village était dans une vallée et l'arbre était tellement grand qu'on le voyait de loin.

Le pin se trouvait sur la place du village. Quand elle arriva à son pied elle fut émerveillée, l'arbre était magnifique et son odeur emplissait l'air, ça lui rappelait Noël.

Elle passa toute la matinée sous l'ombre protectrice du conifère et mangea le sandwich qu'elle avait pris soin d'emporter.

Au moment de partir, elle s'arrêta dans une boutique de souvenirs pour acheter une carte postale avec une photo du pin :

"ça fera une excellente carte pour mon cadeau", se dit-elle.

Fin Eglantine

Elle repartit donc peu après midi et arriva chez son ami avec un peu d'avance.

Théo

Théo était tout content à l'idée d'aller chez Paul cet après-midi pour fêter avec lui son anniversaire. En effet, cela fait une semaine que Théo est tout excité à cette idée d'aller passer un après-midi avec

tous ses amis pour festoyer. Sa mère le savait, elle savait bien que son fils allait passer un super moment avec ses copains, elle se disait tout bas : “ ah lalala la bande de petits filous !!”

Comme à chaque fois, Théo et ses amis allaient tester de nouvelles expériences. La dernière fois ils avaient essayé de fabriquer un château en terre et de simuler les joints avec de la boue. Ils étaient revenus tout sales, mais tout contents de leur aventure.

L'idée de Théo était cette fois-ci de fabriquer lui même son cadeau. Pour cela, il avait demandé à sa maman de lui acheter, des bâtonnets, du plâtre, des ballons de baudruches, de la laine, du tissu, des boutons et des bonbons. Mais Théo se disait qu'il avait aussi besoin de choisir : **Une date/Une datte**

Date

En effet, Théo avait prévu d'offrir des bonshommes fabriqués par ses soins à son ami Paul. Lorsque sa mère était rentrée des courses, Théo ne voulait pas faire ses devoirs pour le lendemain, mais il voulait commencer sa création. Bien évidemment, ses parents n'étaient pas du même avis. La phrase de la soirée avait été : “Théo seulement quand tu auras fini tes devoirs tu pourras construire le cadeau de ton ami”. Théo s'était donc résigné à préparer sa dictée, et faire sa fiche de calcul, ce qu'il ne regretta pas puisqu'il réussit les deux contrôles.

C'est donc le lendemain que Théo commença sa création. Il s'y reprit à plusieurs fois. Tout d'abord, il colla les bâtonnets entre eux pour faire les bras, il alla récupérer des canettes qu'il avait précieusement mises de côté, et une boîte de conserve. Ainsi, les canettes représenteraient les jambes de son bonhomme et la boîte de conserve le buste. Pour la tête, il demanda à son père de lui gonfler un ballon de baudruche. Théo allait le recouvrir des bandes de plâtre et le laisser sécher. Une fois la structure de son personnage créée, Théo le décora et reçut l'aide de sa maman pour coller un bonbon en forme crocodile pour former le nez, un bonbon ruban pour créer la bouche et des fraises tagada pour faire les yeux. Théo pensait avoir fini et s'écria : “Tadam, voilà j'ai fini !!!

Théo allait partir se préparer quand il s'écria :” Ah mais j'ai oublié quelque chose... Il faut que je lui fasse une carte d'identité que je donnerai à Paul avec mon cadeau”. Théo attrapa une feuille et marqua, nom : Aldebert, prénom: Poupi, et une date de naissance. Théo se disait qu'il fallait bien dire quand son bonhomme était né. Il choisit de mettre la date du jour.

Datte

En effet, Théo avait prévu d'offrir des bonshommes fabriqués par ses soins à son ami Paul. Lorsque sa mère était rentrée des courses, Théo ne voulait pas faire ses devoirs pour le lendemain, mais il voulait commencer sa création. Bien évidemment, ses parents n'étaient pas du même avis. La phrase de la soirée avait été : “Théo seulement quand tu auras fini tes devoirs tu pourras construire le cadeau de ton ami”. Théo s'était donc résigné à préparer sa dictée, et faire sa fiche de calcul, ce qu'il ne regretta pas puisqu'il réussit les deux contrôles.

C'est donc le lendemain que Théo commença sa création. Il s'y reprit à plusieurs fois. Tout d'abord, il colla les bâtonnets entre eux pour faire les bras, il alla récupérer des canettes, et une boîte de conserve. Ainsi, les canettes représenteraient les jambes de son bonhomme et la boîte de conserve le buste. Pour la tête, il demanda à son père de lui gonfler un ballon de baudruche. Théo allait le recouvrir des bandes de plâtre et le laisser sécher. Une fois la structure de son personnage créée, Théo le décora et reçut l'aide sa maman pour coller un bonbon en forme crocodile pour former le nez, un bonbon ruban pour créer la bouche. Théo pensait avoir fini et s'écria :”Tadam, voilà j'ai fini !!! Comment tu le trouves maman ?” Sa mère surprise par sa question lui répondit qu'il manquait la touche ultime : les yeux. A la réponse de sa mère, Théo rigola, car c'est vrai qu'il avait un peu oublié

ce détail... Il réfléchit et choisit de prendre des dattes pour les yeux de son bonhomme. L'utilisation de cet aliment, qui est un fruit sec, le faisait rire car lui n'aimait pas ça et Paul non plus... Théo voulait juste voir la tête de son ami à la vue de son cadeau.

Fin Théo

Le samedi venu, Théo allait partir chez son ami Paul quand il réalisa que son bonhomme était un bon cadeau mais qu'il n'aimerait pas recevoir seulement ça à son anniversaire. Il demanda à sa maman s'il était possible de s'arrêter acheter un kit Playmobil au magasin pour que Paul ait un vrai cadeau. Ils pourraient ainsi comparer avec ses amis sa fabrication artisanale et une fabrication industrielle.

Amandine

Ce matin là, Amandine emballait le cadeau de Paul, son ami qui fêtait son anniversaire l'après-midi même dans un chalet.

Le cadeau, c'était un livre sur l'histoire des rois de France, en effet Paul était féru d'histoire, il en parlait tout le temps.

Elle avait acheté le livre dans un musée qu'elle avait visité quelques semaines plus tôt. Il y avait toute une partie du musée dédiée aux rois de France mais aussi une grande partie avec des tableaux de peintres célèbres, elle s'en souvenait très bien parce qu'elle avait été très impressionnée. Elle avait adoré se promener dans les grands couloirs et admirer les tableaux dont certains étaient gigantesques et d'autres tout petits.

Mais le tableau dont elle se rappelait le mieux c'était celui intitulé "Le **cerf/serf**."

Cerf

Le cerf, il aurait été difficile de faire plus clair.

En effet le tableau représentait un cerf au milieu d'une forêt enneigée.

Le tableau, très réaliste donnait une impression de puissance. Elle pouvait presque entendre son brame à travers le tableau.

Le majestueux animal était face au spectateur les bois fièrement dressés au dessus de la tête.

Le tableau lui rappelait une scène de Bambi son Disney préféré.

Et lui donnait envie d'être en hiver à jouer avec ses amis.

Ils adoraient faire des bonshommes de neige et des batailles de boules de neige tous ensemble dans la cour de l'école.

Elle avait été tirée de sa contemplation par ses parents la pressant un peu car le musée allait fermer.

Le serf:

Le serf en voilà un titre qui lui avait paru énigmatique. En effet Amandine ne savait pas ce qu'était un serf.

Elle avait demandé à ses parents qui lui avaient expliqué que:

“Un serf c’est un homme qui au Moyen Âge cultivait les terres d’un seigneur, proche de l’esclave, le serf et son travail appartenaient au seigneur en revanche si le serf avait une famille celle-ci n’était pas nécessairement asservie.”

Cette explication lui avait permis de comprendre le tableau où l’on voyait un homme courbé, un lourd panier d’osier sur le dos fauchant le blé sous le regard amusé d’un homme qui avait tous les attributs d’un homme riche.

Ce tableau avait beaucoup touché Amandine, elle était contente d’être à notre époque.

Fin Amandine:

C’était un beau souvenir mais le temps passe et il était l’heure de partir.

Elle arriva au chalet un peu après son amie Eglantine

Raphaël:

On est samedi, et Raphaël se prépare pour aller à l’anniversaire de son ami Paul.

Raphaël vit avec son père et sa belle-mère sur une péniche, une grande péniche, avec un grand salon et des chambres, une cuisine trop mignonne car elle est toute petite. Bref un vrai petit nid d’amour !!

Raphaël était en pleine réflexion, quand son père rentra dans sa chambre en lui disant : "Bientôt prêt mon grand ? " N’ayant pas de réponse de la part de son fils, il enchaîna : "On part dans 20 minutes, mais j’aurais besoin de toi pour régler un truc sur le bateau. Je t’attends dans 10 minutes dans le salon." Mais voilà, Raphaël ne l’écoutait pas, il pensait, il se questionnait sur ce qu’il allait pouvoir dire, mettre, dessiner sur la carte d’anniversaire de Paul. Mais surtout sur le cadeau, lequel allait-il choisir. En effet, dans l’armoire à cadeaux, il y en avait deux, lequel prendre... Il décida de prendre l’

Ancre/Encre:

Ancre

Raphaël arriva en courant dans le salon en criant : "J’ai trouvé, c’est bon on peut y aller !!" "Raphaël, doucement on est pas sourd !!" s’écria son père. Sa belle-mère, Carine, quant à elle, lui demanda ce qu’il avait choisi. Raphaël leur montra le porte clé en forme d’ancre marine. Carine l’interrogea sur le choix de la forme: "Paul aime bien les bateaux ?" Raphaël surpris par la question, répondit par une question: "Je, je ne sais pas, pourquoi ? "

Son père lui expliqua ce qu’était une ancre : " Tu sais une ancre est utilisée par les bateaux pour s’arrêter pendant une durée plus ou moins longue en pleine mer. Si Paul n’apprécie pas trop le monde de la marine je ne suis pas sûre que ce soit une bonne idée..."

Raphaël n’avait pas vraiment vu les choses sous cet angle. Raphaël leur déclara qu’il avait choisi ce cadeau parce qu’il trouvait ce porte-clés joli. Il émit aussi le fait qu’un porte-clés est pratique, certes pour accrocher ses clés et ne pas les perdre, mais aussi pour décorer son cartable.

Le cadeau choisi, il était temps d'aller chez Paul. Ils étaient tous les trois assis dans la voiture et allaient partir chez Paul, quand le père de Raphaël cria : "Oh regarde Raph' , tu vois le bateau là bas ?! Le bateau avec la coque bleu, il va jeter l'ancre, hop ça y est il l'a fait, t'as vu ?" Son fils lui donna en réponse un grand rire accompagné d'un "c'est trop drôle, on aurait dit un pirate qui lance un truc à la mer". Carine lança un "larguons les amarres sinon nous risquons d'arriver en retard ", et la voiture démarra.

Après 15 minutes de voiture, ils arrivèrent chez Paul.

Encre

Raphaël arriva en courant dans le salon en criant : "J'ai trouvé, c'est bon on peut y aller !!" "Raphaël, doucement on est pas sourd !!" s'écria son père. Sa belle-mère, Carine, quant à elle, lui demanda ce qu'il avait choisi. Raphaël lui montra l'encre turquoise qu'il avait choisie d'offrir à Paul. Le père de Paul va souvent en Chine pour son travail, et lui ramène de temps en temps des petits souvenirs. La dernière fois, Paul avait eu un pinceau qui sert en calligraphie chinoise. C'est pourquoi, Raphaël se disait qu'avec de l'encre, Paul pourrait profiter de ce pinceau et faire de jolis dessins.

Maintenant que Raphaël était dans le salon, son père et Carine pensaient pouvoir l'emmener chez Paul. Mais au moment de monter dans la voiture Raphaël se souvint qu'il n'avait pas écrit la carte d'anniversaire de Paul. Il refusait donc de monter dans la voiture. Carine interloquée allait lui demander pourquoi ? Lorsque son père arriva en lançant : " Raph' t'aurais pas oublié un truc ?" "Si papa, la carte mais je ne sais pas quoi écrire dessus..." répondit Raphaël. Une idée germa dans la tête de son père. Souvent on dit que la nuit porte conseil, et si dans notre cas c'était la route qui portait conseil...

Ils montèrent tous les trois en voiture, et allèrent chez Paul. Une fois arrivée sur la parking, Raphaël avait trouvé son texte, Carine lui prêta son stylo plume dont la cartouche d'encre avait été changée le matin même en faisant la liste de course, pendant que son père était aller chercher le cadeau dans le coffre.

Fin Raphaël

Ils sortirent de la voiture et sonnèrent à la porte. Les parents de Paul, et Paul vinrent les accueillir. Raphaël remercia son père et Carine et partit jouer avec Paul.

Carole

Carole a, comme tous ses amis, été invitée à l'anniversaire de Paul.

Il a lieu dans un chalet à la montagne. Elle a donc préparé toutes ses affaires, notamment le cadeau. Elle a de la chance ses parents étaient disponibles pour l'emmener en voiture. Ils sont donc partis, et elle s'est mise à penser...

"Est-ce que j'ai pris toutes mes affaires ? J'ai rien oublié ?? Je suis stressée ?? Non, si, non, enfin j'en sais rien. En même temps, avant chaque anniversaire, on se demande tous si son cadeau est bien, si ça va plaire, si personne n'aura offert le même que celui qu'on apporte..." Mais pour Carole, ce qui lui importait le plus, c'était de savoir si son cadeau allait permettre à Paul d'aller voir la **mère/maire/mer**

Mère

Elle se disait : "J'espère que mon cadeau lui permettra d'aller voir la mère de Camille, sa meilleure amie. "

En effet, Camille et sa mère habitent dans une autre ville. A la disparition de son père, Camille et sa mère avaient préféré changer de lieu de vie, d'air. Sa maman avait trouvé un autre emploi de maîtresse dans une autre école, et Camille était donc partie là-bas.

Depuis Carole, Paul et ses amis voient Camille seulement pendant les vacances... Elle habite loin de chez eux, et du coup ils ne peuvent plus jouer tous ensemble comme ils le faisaient chaque soir après la classe.

C'est pourquoi, elle songeait qu'une trottinette serait une bonne idée : " Comme ça on pourrait tous aller voir Camille après l'école et jouer ensemble comme avant", pensait-elle dans sa tête.

Maire

Elle se disait "J'espère que mon cadeau lui permettra d'aller voir la maire de son village. "

Paul, lui son rêve c'est de participer au conseil municipal des enfants et des jeunes de sa ville. Ce conseil a pour but de faire découvrir aux enfants le monde politique, leur demander leur opinion sur certains points, leurs idées pour améliorer la vie de la commune. Ces conseils se sont développés en France à partir de 1980, même si le tout premier a été créé dans le Bas- Rhin en 1979. Les enfants ont de 9 à 25 ans. Ils participent à des réunions pendant 2 ans, durée du mandat.

Paul a pleins d'idées, il veut changer le monde.

Carole s'imagina la scène :

Paul à la mairie !!

"Bonjour Mme la maire, moi j'ai pleins d'idées, etc ..."

Un petit gloussement se fit entendre dans la voiture.

Pour le moment, Paul n'a pas pu se présenter parce qu'il était un peu trop jeune, mais bientôt il pourra. Il pourra même se rendre à la mairie, dans le centre de la ville entre la poste et le coiffeur, en trottinette. Oui, son cadeau c'est une trottinette !

Mer

Elle se disait : "J'espère que mon cadeau lui permettra d'aller voir la mer.

Oh oui la mer !! La mer avec son sable chaud, le bruit des vagues qui viennent caresser la plage, des enfants qui jouent aux raquettes sur la plage, et la crème solaire (important pour ne pas attraper de coup de soleil)"

Vous devez savoir que les enfants habitent dans une ville de montagne, loin de la mer.

Alors quand viennent les grandes vacances, celles où il fait chaud, très chaud parfois, c'est tellement bien d'aller une, deux voire trois semaines au bord de la mer en centre de vacances, chez les grands-parents ou en colonies.

Paul part tous les étés voir ses grands-parents à la mer Méditerranée. Seulement voilà la maison de ses grands-parents n'est pas toute proche de la plage, on doit marcher 20 minutes !! C'est pourquoi, selon Carole, une trottinette semblait un cadeau utile.

Fin Carole

Elle était vraiment perdue dans toutes ses pensées quand la voiture de son père se stoppa net, et sa mère dit : "Nous sommes arrivés !!"

Une dernière idée lui effleura l'esprit avant de descendre :

"Est-ce-que mes copains et copines seraient du même avis que moi ?? Une trottinette est-ce une bonne idée ?" Elle allait vite le savoir...

Elle est descendue de la voiture. Ses parents lui dirent : "Bon après-midi Carole !! " Elle salua les parents de Paul, et entra dans le chalet.

la fête et les ballons !!

Pierre

Pierre était sur le départ. Il était invité à l'anniversaire de son meilleur ami Paul et il ne voulait surtout pas être en retard. Il avait tout préparé. Son cadeau? il l'avait acheté la semaine précédente avec le plus grand soin. Il avait opté pour un jeu d'extérieur, un peu comme un parcours d'obstacles. Paul et lui étaient du genre casse-cou et il était sûr que ça lui plairait. Oui mais voilà au moment du départ, il n'était plus si sûr de lui : et si son cadeau ne plaisait pas à Paul et s'il avait préféré le dernier jeu de pistolet à mousse ? et si son ami lui en voulait ?

Il n'était pas serein lorsqu'il quitta sa maison et ruminait encore de sombres pensées lorsqu'il vit un **cygne/signe**.

Signe

Là à côté de la route, dans un petit parc, il y avait un groupe d'enfants d'à peu près son âge qui jouait, mais ce qui avait attiré Pierre c'est qu'ils jouaient au jeu qu'il comptait offrir à Paul .

Il vit cela comme un signe et les observa donc un petit moment, ils avaient vraiment l'air de s'amuser. C'est alors qu'un des enfants s'approcha et lui dit :

"tu veux bien jouer avec nous on est un nombre impair pour les équipes c'est pas pratique"

Pierre avait de l'avance, il accepta. Ils jouèrent trois manches et Pierre et son équipe en gagnèrent 2. Il était temps de partir, Pierre s'était bien amusé et cela avait dissipé tous ses doutes. Le reste du trajet se fit plus joyeux.

Cygne

Là à côté de la route il y avait un lac et sur ce lac un magnifique cygne. L'oiseau était majestueux, d'un blanc immaculé sur une eau sombre, l'image était splendide. Pierre s'arrêta donc pour contempler l'animal, après tout il était en avance.

Il se rendit compte qu'il s'agissait d'une femelle quand ses petits la rejoignirent .

Il fut étonné par la couleur des cygneaux, au lieu du blanc resplendissant de leur mère ils revêtaient un couleur grise triste et sale.

Lorsqu'il leur demanda, ses parents lui répondirent qu'il s'agissait du duvet de l'oïsson et qu'il le perdrait en grandissant pour laisser apparaître le blanc caractéristique de l'espèce.

Lorsqu'il repartit Pierre avait oublié ses préoccupations passées et le reste du trajet se fit plus joyeux.

Fin Pierre

Pierre était impatient de revoir ses amis et l'après-midi s'annonçait radieuse. A son arrivée Paul l'accueillit joyeusement et l'invita à entrer dans le chalet.

Adélaïde

Ce week-end, Adélaïde est invitée à l'anniversaire de son ami Paul.

En ce jour particulier, Adélaïde est impatiente de pouvoir sortir de table. Elle trouve le repas du déjeuner interminable. Adélaïde n'a qu'une envie : aller à l'anniversaire de Paul !! Tout est prêt, son petit sac et le cadeau qu'elle est allé acheter avec son papa hier après l'école. Son choix s'est porté sur une serviette de bain, enfin une serviette de plage. En effet, Paul a perdu la sienne lors d'un cours de natation. Comme il ne l'a pas retrouvée en y retournant lors du cours de la semaine dernière, il avait décidé de demander à ses parents de lui en racheter une. Adélaïde avait emballé la serviette dans un papier cadeau bleu ciel, et l'avait soigneusement rangée dans son sac à dos. Le repas fini, elle enfila son manteau, mit ses chaussures, et alla prévenir ses parents qu'elle allait partir vers le chalet en passant par le parc. Adélaïde voulait faire comme son grand frère, elle voulait aller chez ses amis toute seule, comme une grande. Le chalet n'est pas très loin de chez elle, ses parents étaient donc d'accord pour la laisser partir seule. Mais en réalité Adélaïde savait que ses parents appelleraient ceux de Paul afin d'être sûre qu'elle soit bien arrivée à bon port. Adélaïde partie en direction du parc. Là son regard fut attiré par une **cane/canne**

Cane

Adélaïde venait d'arriver dans le parc quand son regard ne put s'empêcher d'aller en direction de la mare. En effet, elle avait entendu une cane qui cancanait. Adélaïde en s'approchant s'aperçut que la « maman canard » appelait ses petits canetons, qui s'étaient un petit peu éloigné d'elle. Adélaïde qui aimait bien la nature, regretta de ne pas avoir encore de téléphone pour prendre en photo la famille canard. Mais elle savait qu'elle était « trop petite » comme disait ses parents pour en avoir un. Elle s'arrêta un court instant et s'assit le long de la mare afin d'observer ces canards. Adélaïde reconnut qu'il s'agissait de canards colvert, l'espèce la plus connue. En effet, la cane avait un plumage de

couleur beige avec quelques taches brunes. Le bec de la femelle est brun alors que celui du mâle est plutôt jaunâtre et parfois verdâtre. Elle s'aperçut que les canards mâles avaient un plumage gris, brun avec des reflets violets, bleus. La tête des canards est souvent verte notamment en hiver puisqu'il s'agit de la période nuptiale, période de reproduction de l'espèce. En été, son plumage devient proche de celui de la cane. Après cette pause au bord de l'étang, Adélaïde se releva et reprit son chemin, elle était attendue

Canne

Adélaïde venait d'arriver dans le parc quand son regard ne put s'empêcher de se porter sur une sorte de bâton coloré qui était en appui sur un banc. Adélaïde trouvait ça bizarre, elle s'approcha pour discerner un peu mieux quel était cet objet droit. Il s'agissait en réalité d'une canne. « Bizarre, quelqu'un a dû l'oublier » se disait-elle, quand elle entendit une voix féminine derrière elle. Elle se retourna surprise, une vieille dame la regardait avec ses grands yeux marron et lui dit en souriant : « alors jeune fille, ma canne vous intrigue ? » Adélaïde un peu décontenancée, lui répondit positivement. Elles se mirent à parler, Adélaïde lui demanda quand elle utilisait sa canne puisque quelques minutes avant leur rencontre elle ne l'avait pas et marchait bien sans. La dame lui expliqua : « je marche bien sans canne c'est vrai, mais en ville, dans la rue où tout le monde est pressé et se bouscule, je préfère avoir ma canne pour prévenir les gens que je ne marche pas très vite. Mais tu vois, quand je suis dans le parc ou dans un endroit où il n'y a pas grand monde, j'en profite pour marcher sans aide, à mon rythme. » Avant qu'Adélaïde puisse lui dire qu'elle avait raison et qu'elle comprenait, la dame rajouta : « Et puis quand je monte dans le bus, les gens sont plus prêts à laisser leur place à une vieille avec sa canne qu'à une vieille sans rien. J'espère que tu n'es pas aussi mal polie que ces jeunes d'aujourd'hui, jeune fille ». Au moment où elle dit ces paroles, Adélaïde et la dame se mirent à rigoler. Sur cette discussion instructive et sympathique, la dame devait rentrer chez elle et Adélaïde aller au chalet, elles se quittèrent donc et se souhaitèrent un bon après-midi. Adélaïde pensa : « cette dame a bien raison, elle est maligne ahaha, j'espère quand même que je ne suis pas comme les gens qui ne laissent pas leur place aux personnes âgées. La prochaine fois que je prendrai le bus je ferai attention. »

Fin Adélaïde

Au bout d'un quart d'heure, Adélaïde arriva chez Paul. Elle dit bonjour aux parents de Paul et alla dans le jardin rejoindre son ami.

Mathieu

Mathieu était en train d'emballer le cadeau de Paul, pas facile d'emballer une épée, il se concentrait pour que son cadeau soit joli et pas trop facile à deviner. Un épée c'était, selon lui, le cadeau idéal, son ami et lui adoraient jouer aux chevaliers. Certes, cette épée était en bois mais c'était mieux que les balais qu'ils utilisaient d'habitude. Il l'avait achetée quand sa soeur Christine et lui étaient allés visiter un village médiéval pendant leurs vacances. Ils avaient vraiment adoré découvrir le mode de vie de ces gens, ils avaient notamment été surpris de se rendre compte qu'une épée et une armure n'étaient pas si lourdes qu'ils ne l'auraient cru.

C'est là-bas qu'il avait appris l'existence du **héros/heraut**

Héros

héros nommé Renart ,héros dans un recueil de petites nouvelles, un renard espiègle, personnage principal de ces récits. Complexe et polymorphe il incarne la ruse intelligente liée à l'art de la belle parole. Ses aventures se déroulent dans un décor animalier un peu comme certaines fables qu'il avait appris à l'école .Mathieu avait notamment été surpris d'apprendre que c'est la célébrité de ces contes qui était à l'origine du mot renard. En effet anciennement appelé goupil, l'appellation renard est progressivement passée dans le langage courant à la suite des histoires de monsieur Renart. Mathieu avait adoré ce héros pas toujours exemplaire mais qui remettait toujours en question une mauvaise pratique. Si bien qu'il avait demandé à ses parents de lui acheter une reproduction du livre original qu'il lisait maintenant le soir avant d'aller se coucher. C'est dans la boutique où il avait trouvé le livre qu'il avait aperçu l'épée qui lui avait paru être le cadeau parfait.

Héraut

Il ne savait pas ce qu'était un héraut et l'un des artistes lui avait expliqué qu'il s'agissait d'un officier dont la mission était de déclamer des informations officielles importantes pour que tous soient au courant ou bien de transmettre des messages. Là où les ménestrels étaient chargés de divertir les nobles par des affabulations grotesques, le héraut était porteur des messages officiels, il clamait les nouvelles sur la place du village, il était souvent le seul moyen de savoir ce qu'il se passait ailleurs dans le pays. Bien sûr à l'époque ils n'avaient ni journal télévisé ni journaux pour s'informer.

Le comédien avait même proposé à mathieu de s'essayer au métier de héraut en lui donnant son texte, il s'était bien amusé mais n'avait pas été très efficace sa voix ne portait pas assez. Au moment de partir Mathieu et sa famille étaient passés devant un marchand qui vendait des épées en bois. Il avait trouvé l'idée parfaite pour un cadeau pour Paul.

Fin Mathieu

Mathieu n'arrivait vraiment pas à emballer son cadeau il demanda donc l'aide sa mère et quand ce fut fait, ils partirent en direction du chalet où aurait lieu l'anniversaire. Quand il arriva il fut émerveillé par toutes les décorations.

Fin

Paul, impatient alla voir sa mère et lui demanda: "Maman, on peut aller jouer ?" et sa mère lui répondit: " Oui, mon grand, tout tes amis sont arrivés !!"
 Paul partit rejoindre ses amis dans le jardin, et cria "La fête peut commencer !!!"
 Paul et ses parents avaient décoré le chalet de manière grandiose, des ballons étaient accrochés sur tout le long du balcon, et sur les encadrements de la porte d'entrée, incroyable. Une guirlande joyeux anniversaire était suspendue à l'arche pour aller au jardin. La table était parsemée de bonbons de toutes sortes, des fraises tagada, des dragibus, des sucettes, des chamallows.... Il était même possible de voir un accord de couleur entre les verres, les assiettes et les serviettes en papier. En

effet, les verres étaient de couleur jaune, les serviettes de couleur bleue comme la mer et les assiettes étaient orange, même couleur que l'orange, le fruit . Toutes ces couleurs faisaient émaner de la gaité et donnaient aux invités un avant-goût des vacances à la plage.

Dans la cuisine, la table était occupée des gâteaux et du flan au chocolat que sa mère avait préparés. Aucun cadeau n'était visible, c'était un signe ! Sa mère les avait cachés afin d'organiser une chasse au trésor. Il était possible de voir qu'un des cadeaux était caché dans la serre du jardin. Une fois tous les cadeaux cachés, la mère appela les enfants.

Tout le monde était autour de la table quand le père de Paul apporta les gâteaux, mais celui vers lequel tous les yeux étaient tournés, était celui avec les bougies !

Paul souffla les bougies d'un coup! évidemment à ce moment-là quelqu'un ne put s'empêcher de dire : " j'espère que tu as fait un vœu". Puis le moment des cadeaux arriva et Paul dut les trouver, ce qu'il fit rapidement et efficacement.

Paul fut enchanté de toutes les attentions qu'avaient eues ses amis, et les remercia d'être venus et de lui avoir offert autant de cadeaux différents qu'utiles.

ils partirent jouer dans la chambre de Paul, jusqu'à ce que les premiers parents de ses amis arrivent.

4ème de couverture

IV - Conclusion

Somme toute, au cours de ce projet, nous avons pris plaisir à travailler sur un projet ludo-pédagogique pour des enfants en apprentissage de lecture.

Nous avons soumis le projet à des testeurs avec les commentaires suivants :

- lors d'un retour en arrière, la voix ne se relance pas ;
- le texte n'est pas surligné au cours de la lecture pour des raisons de faisabilité ;
- sur certaines pages, une barre de défilement pourra apparaître ; n'hésitez pas à l'utiliser pour pouvoir accéder à la suite du texte.

Avis d'une professeure en maternelle :

« Les histoires sont bien rédigées et adaptées à leur préoccupations, les enfants ont envie de connaître la suite.

Associer l'image et le mot écrit est une bonne chose pour la mémorisation de l'orthographe et la compréhension du texte.

L'usage de l'ordinateur est parfait pour donner envie à l'enfant de travailler (sans s'en apercevoir).

Les 3 niveaux sont adaptés à la progression de la lecture. »

Avis d'un enfant de 8 ans accompagné de sa mère :

« Les images sont bien choisies pour comprendre le sens du mot. Certains passages au niveau du rythme sont un peu rapides pour lire et écouter en même temps. Toutefois, je pouvais suivre le texte en écoutant la voix, et lire le texte après. Sur certains mots dont je ne connaissais pas la prononciation j'ai pu l'entendre, et par conséquent l'apprendre. Même si je ne connaissais pas un mot, je n'étais pas bloqué dans le parcours de l'histoire et j'ai pu arriver à la fin en ayant l'impression d'avoir réussi. »

Avis d'une professeure - anciennement chargée de mission à la CARDIE (Coordination Académique Recherche Développement Innovation Expérimentation)

« L'enfant est actif positivement en choisissant notamment son niveau et plus généralement les mots à trouver. Il crée ainsi son histoire, différente de celle de son camarade tout en apprenant ou en consolidant ses acquis sur les homophones. Ce projet test est donc intéressant.

Mais l'histoire n'est-elle pas trop longue, la vitesse de lecture est-elle adaptée, un curseur de progression ne pourrait-il pas être ajouté ? Un mode d'emploi plus complet serait peut-être le bienvenu. Un élément est certain, en choisissant son niveau, l'enfant se responsabilise et devient acteur de sa formation. Cela peut le motiver pour progresser et gagner des niveaux.

Par ailleurs, les essais successifs peuvent lui permettre de progresser en confiance, sans le regard de « l'autre » s'il se trompe. De plus, il n'est pas bloqué par ses erreurs pour la poursuite de son apprentissage limitant ainsi sa frustration. Il peut rejouer et créer d'autres histoires, cet aspect amusant stimule la créativité.

Les élèves n'assimilent pas toutes les connaissances à la même vitesse et n'acquièrent pas obligatoirement les compétences en même temps.

L'utilisation de cette ludo-application à des fins pédagogiques favoriserait les parcours différenciés au sein d'un groupe classe permettant aux élèves d'avancer à leur rythme puisque le temps de réponse n'est pas limité. L'élève apprend, consolide ses apprentissages sans forcément s'en apercevoir.

En retravaillant ce jeu avec des enseignants, voire en partenariat avec la CARDIE (coordination académique recherche développement innovation expérimentation), il pourrait devenir une version bêta à proposer pour le cycle 2 ou 3 par exemple puis diffuser via le réseau CANOPÉ et ainsi contribuer à faire entrer l'école dans l'ère du numérique tout en développant une école inclusive.

Plus généralement l'idée de ce jeu sérieux pourrait-être utilisée par des enseignants de cycles et d'enseignements différents.

Je suis partante pour collaborer avec des étudiants autour d'un projet d'ingénierie pédagogique qui serait expérimenté avec mes étudiants en comptabilité (BTS ou DCG). »

D'autres questions sont survenues lors des tests :

- pourquoi avoir utilisé uniquement du noir et blanc ce qui n'est pas très fun ?

réponse : Les couleurs sobres permettent à l'enfant de se concentrer sur le texte, et les mots. De plus, les couleurs noir et blanc permettent de créer une atmosphère, une homogénéité entre les diverses mini-histoires.

- pourquoi pour le niveau 1 "livre d'images", il y a peu d'interactivité ; ne pourrait-on pas mettre plus d'objets interactifs ?

réponse: Ceci est volontaire. Ainsi l'enfants se concentre bien sur le mot.

- pourquoi il n'est pas possible de retourner en arrière, de changer de personnage ?

réponse: Après réflexion, nous avons ajouté un bouton fin (en bas à droite) menant à la quatrième de couverture sur laquelle se situe la liste de toutes les personnes, qui elle-même renvoie vers les personnages en question.