



Livre blanc Des livres du bout du doigt



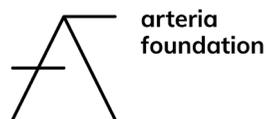
Cofinancé par
l'Union européenne



Livre blanc : Des livres du bout du doigt



ABIbooks - Acquisition of Basic skills through Interactive books



Scola Gimnazia Nr. 16 „Tako Ionescu”
Timisoara, Str. Bucuresti Nr. 11
Tel. 0256202089
email: scoala_16m@yahoo.com

LES APPRIMEURS



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS

Projet N° **2021-1-FR01-KA220-SCH-000030355**

Maquette et design graphique : Katarzyna Baranek-Stachura

Retrouvez plus d'informations sur ce projet et son partenariat sur le site: <https://abibooks-project.eu/>



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

RESSOURCE LIBRE
2023



Table des matières

| | |
|---|----|
| INTRODUCTION | 3 |
| Pourquoi une bibliothèque ? | 3 |
| Pourquoi Du bout du doigt ? | 4 |
| En quoi est-ce innovant? | 4 |
| PARTIE 1. ABIBOOKS, l'approche pédagogique | 5 |
| Le projet ABIBOOKS : Une approche créative de l'enseignement de la lecture, de l'écriture et des mathématiques | 5 |
| L'utilisation de la narration avec des éléments interactifs | 6 |
| Les avantages du récit interactif | 7 |
| Une approche centrée sur les élèves | 10 |
| La création de nouvelles expériences de lecture | 11 |
| L'accessibilité des contenus | 12 |
| La complémentarité des supports physiques et immatériels | 12 |
| FOCUS : Peut-on utiliser un livre numérique comme support de soutien à la maison ? | 13 |
| Le catalogue ABIBOOKS | 15 |
| La collection Abibooks | 17 |
| Pourquoi les ebooks interactifs d'ABIBOOKS sont-ils utiles à l'apprentissage ? | 20 |
| FOCUS : Les parents peuvent-ils accompagner leurs enfants dans la lecture de contenus numériques ? | 21 |

| | |
|---|----|
| PARTIE 2 : Mettre en œuvre les ressources ABlbooks à l'école | 24 |
| Améliorer l'expérience d'apprentissage des enfants grâce à la narration interactive | 24 |
| Comment intégrer l'interactivité et les approches de la narration dès les premiers stades de la scolarité? | 24 |
| Quelles sont les approches pédagogiques basées sur l'interactivité et la narration qui peuvent être utilisées avec succès en classe ? | 26 |
| Comment utiliser les ressources d'ABlbooks pour améliorer la qualité des apprentissages menés en classe? | 28 |
| Activité : Les mots magiques « Apprendre en faisant des erreurs », retour d'expérience de Don Bosco Educational Board | 30 |
| Cadre de l'activité | 30 |
| Déroulement de l'activité | 31 |
| Conclusions | 33 |
| FOCUS : Le livre numérique peut-il être une ressource dans le cadre de l'enseignement à distance ? | 36 |
| Méthodes pour l'intégration de livres numériques pour l'acquisition des compétences de base | 37 |
| Les livres numériques pour le développement de compétences diverses | 37 |
| Proposition d'activité: Les ebooks pour améliorer les compétences en matière de communication et de présentation | 39 |
| Plan de cours : Comment transformer l'ebook en leçon créative | 40 |
| FOCUS : Un ebook peut-il développer les compétences, la créativité et la sociabilité ? | 42 |
| CONCLUSION | 43 |

INTRODUCTION

« (...) Même inventer des histoires est une chose sérieuse »

Ces mots de Gianni Rodari, instituteur, pédagogue et auteur de livres pour enfants, illustrent que la narration est un élément central des processus d'apprentissage.

La narration est un penchant naturel de l'homme: elle s'exprime dans l'écoute, la compréhension et la création d'histoires. Elle évolue, au fil du temps, en combinant tradition et innovation. La narration numérique peut être considérée comme un nouvel outil pédagogique pour soutenir l'apprentissage et l'acquisition de compétences de base, que ce soit dans les domaines linguistiques ou logico-mathématiques.

Pourquoi une bibliothèque ?

ABIbooks encourage l'utilisation d'une vaste gamme d'outils utiles pour un enseignement adapté, facilement accessibles et disponibles (pour une grande majorité) gratuitement. Les livres de la bibliothèque sont destinés aux enfants âgés de 3 à 8 ans et peuvent être utilisés dans différents contextes et situations : à l'école, à la maison, en famille, dans des contextes d'enseignement à distance ou à domicile, dans des activités avec des enfants présentant des troubles ou des difficultés d'apprentissage, ou encore lors d'activités extrascolaires.



Pourquoi Du bout du doigt ?

Le monde numérique interactif s'ouvre d'un simple tap (ou clic) : il favorise, outre l'acquisition de contenus et de notions, l'autonomie opérationnelle et la pensée divergente. Les enfants accèdent ainsi facilement à la compétence clé de l'Apprentissage, simplement en ouvrant la porte virtuelle du monde de la connaissance et du savoir-faire de manière ludique.

En quoi est-ce innovant ?

Toute la nouveauté réside dans la création de livres : le livre n'est plus la prérogative des éditeurs, mais un produit issu de l'interaction entre les expériences et les compétences des professionnels de l'éducation, des enseignants et de la pédagogie.

De plus, les parents qui s'intéressent au livre numérique interactif trouvent dans les bibliothèques des outils et des bonnes pratiques qui les aident à encourager leurs enfants tout en développant des compétences d'apprentissage et en expérimentant de nouvelles formes de lecture.

Enfin, n'oublions pas les protagonistes de tout cela : les enfants qui pourront apprendre de manière ludique !



PARTIE 1. ABIbooks, l'approche pédagogique

Le projet ABIbooks : Une approche créative de l'enseignement de la lecture, de l'écriture et des mathématiques

Les partenaires du projet ABIbooks ont décidé de se concentrer sur les mathématiques et la littérature, car ce sont les deux compétences de base qui requièrent le plus haut niveau de maîtrise pour que les enfants aient par la suite une poursuite de leurs apprentissages réussie. L'objectif de ce projet est d'encourager l'apprentissage interactif, en mettant à la disposition des parents et des professionnels de l'éducation une bibliothèque de livres interactifs soigneusement sélectionnés, ainsi que des livres créés spécifiquement pour le projet et axés sur l'acquisition des compétences de base.

Notre approche de l'utilisation d'ebooks en classe ou à la maison est à l'opposé de l'apprentissage passif, offrant aux enfants une expérience pratique dans laquelle ils sont encouragés à participer, à discuter, à s'engager et à jouer avec le matériel pédagogique. Outre l'amélioration des compétences en lecture et en mathématiques, cette approche encourage également le développement de compétences non techniques telles que la collaboration, la créativité et l'esprit critique.

L'aspect créatif de notre projet ne se limite pas au fait que nous proposons plusieurs ebooks originaux, mais aussi à la possibilité pour chacun de créer ses propres livres interactifs à l'aide d'une formation en ligne, afin d'en adapter le contenu au plus près de ses besoins pédagogiques et de ceux de ses enfants ou élèves.



L'utilisation de la narration avec des éléments interactifs



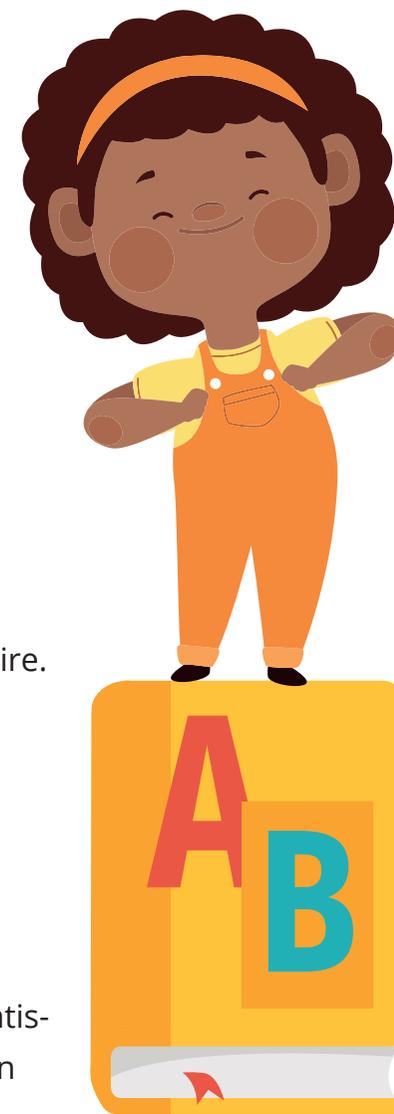
La narration liée à l'interactivité, par le biais d'ouvrages interactifs peut améliorer de manière significative les compétences des élèves en matière d'alphabétisation et de numératie. Le récit est une méthode dans laquelle la narration est utilisée pour illustrer des concepts, transmettre des connaissances ou promouvoir la mémorisation des élèves. L'objectif de la pratique narrative est d'améliorer l'expérience d'apprentissage en utilisant l'appétence naturelle des élèves pour les histoires, tout en leur permettant de s'identifier de manière plus personnelle aux personnages et aux situations, rendant ainsi l'apprentissage plus agréable, plus mémorable et plus significatif.

L'approche pédagogique que nous avons adoptée dans ce projet combine l'utilisation de la narration avec des éléments interactifs pour créer une expérience d'apprentissage dynamique et immersive. Cette combinaison de techniques présente un certain nombre d'avantages.

Tout d'abord, elle accroît l'engagement des élèves. L'interactivité dans les livres permet aux élèves de ressentir leur implication dans l'histoire, ce qui accroît leur intérêt et maintient leur attention. Par exemple, un livre de mathématiques interactif peut inclure des questions que les élèves doivent résoudre pour avancer dans l'histoire.

De cette façon, les élèves sont impliqués dans leur propre apprentissage et ont le sentiment que ce sont leurs propres compétences qui leur permettent de progresser dans l'histoire.

Deuxièmement, les livres interactifs permettent de contextualiser des concepts qui peuvent sembler abstraits aux élèves. La narration permet de concrétiser les concepts au sein d'une histoire, afin que les élèves puissent mieux appréhender le processus d'apprentissage, et l'association avec les images de l'ebook donne aux élèves une représentation imagée du concept qu'ils sont en train d'apprendre en classe. Par exemple, lors de l'apprentissage des concepts d'addition et de soustraction, les élèves peuvent voir des objets apparaître ou disparaître en fonction de l'opération choisie, ce qui leur permet d'appréhender plus facilement le concept abstrait des opérations mathématiques.



Quant à l'apprentissage de la lecture, la possibilité de lecture audio permet par exemple aux plus jeunes d'associer progressivement les sons qu'ils entendent aux lettres qu'ils voient. De plus, comme tous les livres classiques, la lecture des ebooks contribue au développement du vocabulaire des enfants qui, en lisant l'histoire, sont exposés à des mots et des phrases différents de ceux qu'ils rencontrent habituellement dans leur vie quotidienne (Bus et Van Ijzendoorn, 1997). L'interactivité des ebooks permet d'associer des images à des mots, ainsi qu'à une vocalisation, ce qui permet aux enfants néo lecteurs de lire en autonomie et de découvrir par eux-mêmes des mots, à travers des histoires qu'ils choisissent en fonction de leur niveau et de leur intérêt. Enfin, la combinaison de la narration et de l'interactivité dans ce projet permet aux enfants de développer leur créativité. En effet, la plupart des ebooks permettent aux enfants de faire des choix narratifs et donc de participer pleinement à l'histoire qu'ils lisent. Cette fonction encourage la créativité, mais aussi la planification narrative, qui est une compétence essentielle dans l'apprentissage. De plus, dans le cadre de ce projet, nous proposons un module e-learning dans lequel les enseignants/parents peuvent apprendre à créer leurs propres livres numériques. La possibilité de créer sa propre histoire développe à la fois l'imagination des enfants, mais aussi la planification et la structuration d'une histoire. De plus, c'est une occasion pour les enseignants de proposer à la classe la création d'une histoire collectivement, ce qui, comme nous l'avons vu, stimule l'imagination des élèves mais favorise aussi la création de groupe et donc le travail en équipe, la négociation collective et l'écoute de l'avis de chacun. En combinant la narration et l'interactivité, le projet ABIbooks offre aux élèves la possibilité de lire des histoires tout en acquérant des compétences de base, mais aussi de s'impliquer dans la création de leurs propres histoires. Cette approche favorise à la fois leur créativité et leur engagement dans l'apprentissage.

Les avantages du récit interactif

La narration interactive pour l'alphabétisation et le calcul est un outil pédagogique puissant qui combine l'engagement dans l'histoire avec le contenu pédagogique des livres. Cette approche s'appuie sur la technologie numérique pour créer des expériences d'apprentissage dynamiques et immersives pour les élèves, rendant l'acquisition de compétences plus attrayante et plus efficace.



L'interactivité est au cœur des livres numériques créés par le projet ABIbooks. Les lecteurs peuvent s'engager activement dans le contenu. Voici quelques aspects clés de la narration liés à l'interactivité dans la collection ABIbooks :

Des récits qui suscitent l'intérêt : Les livres interactifs captent souvent l'attention du lecteur. Ces récits peuvent être des histoires fictives pour l'alphabétisation ou des scénarios et des problèmes du monde réel pour les mathématiques, ce qui rend les contenus plus faciles à appréhender.

Des contenus multimédias : Les livres interactifs intègrent diverses formes de médias telles que le texte, les images, les animations et le son. Cette approche permet de s'adapter aux différents types d'apprentissage et améliore la compréhension des élèves.

Un retour d'information immédiat : Les livres interactifs fournissent un retour immédiat aux élèves. Cette boucle action/correction permet une compréhension et une correction des erreurs plus efficace.

L'apprentissage adaptatif : Certains livres interactifs intègrent des algorithmes d'apprentissage adaptatif. Ces systèmes évaluent les progrès et ajustent la difficulté du contenu en conséquence. Cette personnalisation garantit que le matériel pédagogique reste stimulant sans être intimidant, ce qui favorise une expérience d'apprentissage positive.

L'apprentissage collaboratif : Certains livres interactifs facilitent l'apprentissage collaboratif en permettant aux élèves de travailler ensemble sur des exercices ou de résoudre des problèmes en équipe, encourageant ainsi l'interaction entre pairs.

La souplesse d'utilisation : Les livres interactifs peuvent être consultés sur différents matériels informatiques, notamment les tablettes, les smartphones et les ordinateurs, ce qui rend leur utilisation plus flexible et adaptable aux préférences de l'élève.

Des éléments cliquables : Les lecteurs peuvent interagir avec l'histoire en cliquant sur des objets ou des personnages.



Des livres dont tu es le Héros : La narration interactive permet aux lecteurs de faire des choix qui influencent le développement de l'histoire. Ces choix construisent la pensée critique et les capacités de prise de décision, essentielles à la fois pour l'apprentissage et les situations de la vie réelle.

La surbrillance du texte : Les livres numériques peuvent surligner les mots en fonction de l'audio enregistré. Cette fonctionnalité aide les jeunes lecteurs à associer des mots, des sons ou des images.

La résolution de problèmes à partir d'une histoire : Les livres interactifs présentent des problèmes mathématiques dans le contexte d'une histoire.

L'apprentissage par le jeu : Les livres interactifs intègrent des jeux basés sur les mathématiques ou l'orthographe. L'histoire comporte des défis où les lecteurs doivent résoudre des problèmes pour continuer, ce qui rend l'apprentissage plus ludique.

Des scénarios basés sur la vie réelle : Dans les livres interactifs, les problèmes sont intégrés dans des scénarios de la vie réelle. Cela permet de contextualiser les notions abordées, de montrer leur pertinence dans la vie quotidienne et de rendre les concepts abstraits plus faciles à appréhender et à comprendre.



Une approche centrée sur les élèves

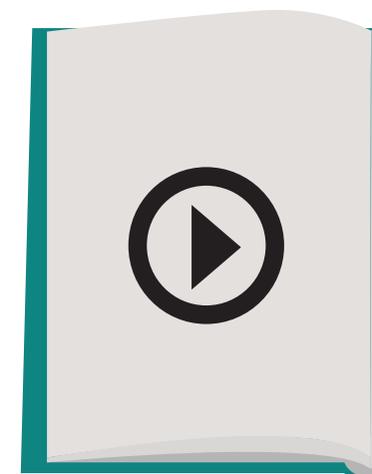
Les partenaires du projet ABIbooks ont placé l'élève au cœur de leur démarche, en accordant une attention particulière à ses intérêts, ses compétences et ses besoins.

Notre priorité a été l'accessibilité, afin de garantir que tous nos contenus conviennent à tous, qu'ils soient porteurs ou non de troubles de l'apprentissage.

Nous avons également sélectionné une grande variété d'ebooks en plusieurs langues, afin que chacun ait un large choix et puisse facilement trouver un titre qui corresponde à ses envies, ses besoins et ses centres d'intérêt, et de développer une certaine autonomie. Certains livres numériques de la sélection disposent d'adaptations de la mise en page : police adaptée, audiodescription, vidéos, etc. Cela facilite la lecture et la compréhension du texte, et permet de surmonter certaines difficultés telles que les troubles de la reconnaissance visuelle ou les difficultés phonologiques et orthographiques.

Combiner la narration et l'interactivité rend l'apprentissage plus motivant tout en facilitant la compréhension de concepts abstraits, et encourage les élèves à explorer les différentes possibilités offertes par l'ebook. Cela permet aux élèves d'adopter une approche plus active de leur apprentissage, dans une attitude plus impliquée et plus motivée.

Enfin, comme nous l'avons dit plus haut, apprendre à créer ses propres ebooks permet de placer ses élèves ou ses enfants au centre du processus d'apprentissage. Chaque enseignant (ou parent) peut créer une histoire présentant des notions qui répondent aux besoins de ses propres élèves (ou enfants).



La création de nouvelles expériences de lecture

L'objectif de ce projet était d'encourager l'acquisition de compétences de base en utilisant de nouvelles expériences de lecture. La lecture de livres numériques permet effectivement de créer de nouvelles expériences de lecture en introduisant des éléments d'interactivité, multimédia et d'accessibilité qui vont au-delà de l'expérience de lecture traditionnelle.

Et ce, grâce à l'interactivité. Cette interactivité permet au lecteur de jouer un rôle réel dans l'histoire en faisant des choix qui influencent l'intrigue ou en devant répondre à des questions qui aident le héros à avancer dans l'histoire.

Les livres numériques intègrent souvent des éléments multimédias tels que des images, des vidéos, des animations et des sons. Cela enrichit l'expérience de lecture en apportant une dimension visuelle et auditive qui rend l'expérience de lecture plus complète et plus immersive.

De plus, les livres numériques sont généralement disponibles dans différentes langues et présentent une variété de perspectives culturelles, ce qui permet aux lecteurs d'explorer la diversité du monde par le biais de la lecture.

La lecture de livres numériques élargit donc l'expérience de lecture, tout en encourageant les lecteurs à s'impliquer dans l'histoire. Cette évolution crée de nouvelles opportunités pour les lecteurs de découvrir des histoires d'une manière qui va au-delà de la lecture traditionnelle.



L'accessibilité des contenus

En plus d'apporter un dynamisme supplémentaire au livre papier, cette approche permet également de créer des supports adaptés aux personnes ayant des difficultés de lecture, comme les élèves en difficulté d'apprentissage, les malvoyants, les malentendants ou les personnes issues de milieux défavorisés. En effet, comme nous l'avons déjà mentionné, les ebooks offrent une série de fonctionnalités très utiles pour ce type de public, comme la possibilité d'adapter la mise en page, ou une fonction de synthèse vocale qui permet de lire des contenus de manière autonome, sans l'aide d'un adulte.

La complémentarité des supports physiques et immatériels

Les livres imprimés et des livres immatériels (ebooks) se complètent mutuellement. Les livres imprimés permettent aux enfants de faire l'expérience de la lecture d'une manière kinesthésique en découvrant le livre de manière tactile, en tournant les pages, en touchant les illustrations et en le manipulant. Les livres numérique, quant à eux, peuvent ajouter une dimension auditive et interactive grâce à des effets sonores, des animations et des activités tactiles à l'écran.

Nous pouvons ainsi offrir aux enfants une variété de supports, ce qui leur permet de vivre des expériences de lecture différentes. Par exemple, un enfant peut lire un livre imprimé, puis découvrir une version numérique de la même histoire qui propose des jeux, des quiz ou des éléments interactifs pour améliorer sa compréhension ou la compléter avec des ressources supplémentaires qui ne pouvaient pas être incluses sur papier faute de place.



FOCUS : Peut-on utiliser un livre numérique comme support de soutien à la maison ?

Pour les enfants et les adolescents porteurs de troubles de l'apprentissage, l'apprentissage de la lecture est souvent un défi considérable. L'utilisation de la technologie numérique offre une approche ludique et interactive pour apporter un soutien inestimable tout au long de leur parcours d'apprentissage, parfois difficile.

Les livres numériques intègrent souvent des éléments interactifs, tels que des animations, des effets sonores et des activités ludiques (Chiong et Shuler, 2010). Ces éléments multimédias captent l'attention des jeunes enfants et les encouragent à s'impliquer activement dans l'histoire (Nikolajeva, 2013). Cette interaction rend la lecture plus amusante et séduisante, ce qui favorise un intérêt plus durable pour le livre abordé.

Le livre interactif implique les enfants dans l'histoire et les transforme en lecteurs actifs, en particulier lorsqu'ils ont la possibilité de prendre des décisions.

Le livre numérique peut améliorer l'expérience de lecture et la compréhension grâce à son adaptabilité, ou grâce à l'utilisation d'une police de caractères appropriée. De même, la synthèse vocale permet aux personnes ayant des difficultés de lecture ou de vision d'apprécier le contenu écrit de manière auditive. Cette fonctionnalité permet de compenser les difficultés de lecture et de soulager la fatigue des enfants.

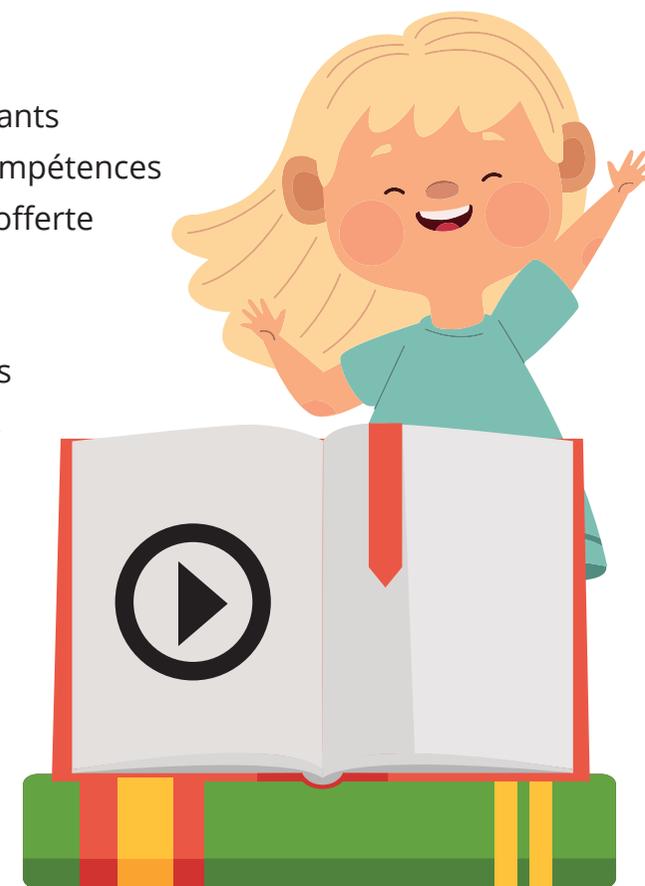
Ensuite, les livres numériques tels que nous les avons conçus utilisent des phrases courtes qui ne gênent pas la compréhension des élèves, leur permettant d'accéder aux unités de sens plus rapidement que lorsque les phrases sont plus longues et plus développées, comme c'est le cas dans de nombreux livres papier.



Certains ebooks proposent des activités qui favorisent l'acquisition de compétences de base, comme des exercices de mathématiques ou l'apprentissage de nouveaux mots et de nouveaux sons. Cette approche permet aux élèves de renforcer leurs compétences en lecture sans se rendre compte qu'ils travaillent sur cette compétence. Les enseignants et les parents peuvent donc sélectionner des livres appropriés pour soutenir le travail à la maison, à condition de choisir des livres adaptés à ses centres d'intérêt, à son niveau de lecture, à la compétence à travailler et à ses besoins spécifiques.

L'utilisation de livres interactifs contribue à restaurer l'autonomie et la confiance en soi des enfants rencontrant des difficultés d'apprentissage. Ils permettent de travailler progressivement ses compétences sans se sentir systématiquement mal à l'aise, et de progresser en profitant de l'autocorrection offerte par ces livres sans avoir besoin de se référer au regard d'un adulte.

Il convient toutefois de noter que pour atteindre cet objectif, il est essentiel de tenir compte des adaptations nécessaires pour ces enfants. Cela signifie qu'il faut veiller à ce que non seulement le contenu proposé soit inclusif, mais aussi la présentation. Nous pensons qu'il est essentiel de concevoir ces livres dans une optique d'inclusion universelle, c'est-à-dire d'accessibilité pour tous. Pour ce faire, il est évidemment indispensable d'appliquer les conseils de mise en page suivants: police sans empattement, pas de justification, espacement suffisant entre les lignes et présentation aérée. Une fois ces conseils simples appliqués, votre enfant sera prêt pour des heures de plaisir et de découverte.



Ressources d'ABIbooks : les bibliothèques

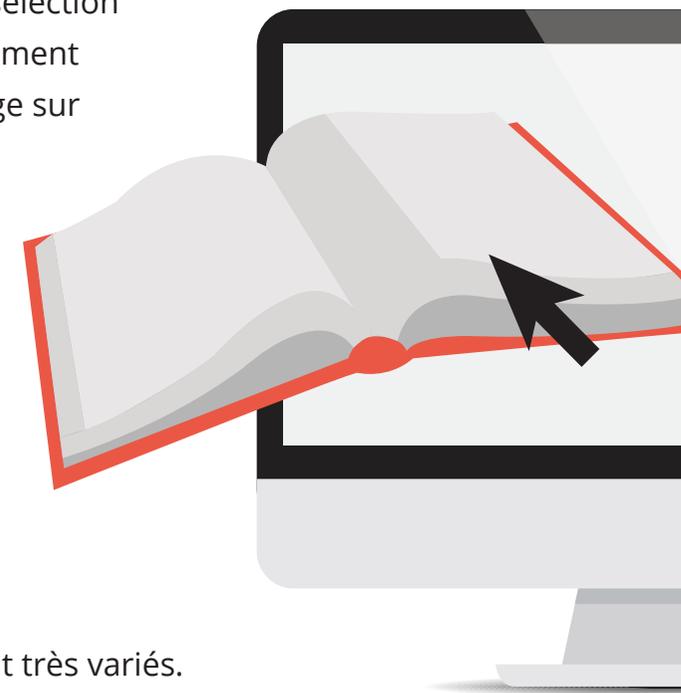
Dans le cadre du projet ABIbooks, les partenaires ont créé deux bibliothèques de livres interactifs : un Catalogue de livres interactifs publiés en Europe par de nombreux éditeurs et une Collection de livres numériques spécialement créés par les partenaires lors du projet.

Le catalogue ABIbooks

Pendant la première phase du projet, les partenaires ont recensé et constitué une bibliothèque de plus de 100 livres interactifs, rédigés dans les langues nationales des partenaires ou en anglais. La sélection des ouvrages s'est appuyée : sur l'expérience des partenaires et des établissements d'enseignement et des écoles avec lesquels ils coopèrent, mais aussi sur la notoriété et la popularité de l'ouvrage sur le marché de l'édition de chaque pays.

Ce catalogue comprend des livres interactifs qui ont parfois été traduits en plusieurs langues et qui sont connus d'un public plus large. Certains ouvrages en revanche sont plus confidentiels, et ne sont connus que dans un seul pays, dans une seule langue, mais y sont lus avec empressement et possèdent une valeur éducative intéressante. Pour faciliter l'accès aux ressources de cette bibliothèque, les partenaires ont rédigé une fiche descriptive qui accompagne chaque livre sélectionné, ainsi que leurs caractéristiques principales (auteurs, éditeurs, prix, matériel compatible...).

Ces descriptions vous permettront de trouver les ouvrages qui vous intéressent. Les sujets sont très variés. Une grande partie de la bibliothèque est constituée de livres éducatifs utilisés dans le processus pédagogique. Ils sont destinés à la maternelle et au premier cycle de l'enseignement scolaire. Ces livres abordent des sujets dans différents domaines éducatifs.



Nous pouvons les diviser en plusieurs blocs thématiques :

- 1) Un certain nombre d'ouvrages soutiennent le processus d'apprentissage de la lecture dans la langue nationale de l'enfant.
- 2) Nous retrouvons également des livres qui soutiennent l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère - principalement l'anglais.
- 3) Il y a des livres d'introduction aux mathématiques, au calcul et aux éléments de base de la géométrie.
- 4) Il existe toute une série de livres traitant des questions de diversité culturelle et des problèmes de différence et d'exclusion, préparant les enfants à la vie dans une société multiculturelle ouverte.
- 5) Nos ressources comprennent des livres qui traitent également de la question des personnes porteuses de handicap.
- 6) Une large collection de livres décrit les phénomènes naturels et la géographie du monde.
- 7) Des livres sur la culture et les arts, décrivant des œuvres d'art humaines matérielles et immatérielles.
- 8) Des livres sur des sujets historiques.
- 9) Et enfin des jeux éducatifs et interactifs.

Certains articles échappent à une classification précise en raison de leur forme très innovante. Certains d'entre eux, en raison des éléments d'interaction poussés, pourraient parfois être classés sur certaines plateformes davantage comme jeu que comme livre.

L'accès à la bibliothèque de livres interactifs est possible via le site web du projet ABIbooks.



La collection Abibooks

Vous trouverez ci-dessous les titres des 17 livres conçus et publiés par les partenaires sur projet, avec une brève description des sujets abordés, et des suggestions pour leur utilisation dans la pratique éducative.

1. Fruits rouges : Une histoire simple qui présente les chiffres de 1 à 9. Conçue pour les enfants d'âge préscolaire. Elle invite le lecteur à faire des choix.

2. En Musique : Un livre contenant des enregistrements sonores représentant différents genres musicaux, racontés sous la forme d'une histoire de famille. On y apprend notamment la différence, pas toujours évidente, entre la salsa et la bossa nova. Convient aux enfants des premières années de l'école primaire.

3. Joyeux anniversaire ! Ce livre soutient le développement des compétences mathématiques. Cette fois, les chiffres de 1 à 10 sont présentés sous la forme d'un comptage d'objets divers. Il faut faire preuve de perspicacité. Un livre pour les jeunes enfants. Plus susceptible d'être utilisé à la maison ou à l'école maternelle.

4. Pomme ou horloge - Jouez avec le rythme : En général, ce livre présente des informations sur la musique, la division des valeurs rythmiques des notes. Mais comme l'a montré la phase de test du projet, il peut également être utilisé efficacement dans les cours de mathématiques pour introduire le concept de fractions. Il comprend des fichiers sonores. Pour les enfants des premières années de l'école primaire.

5. Déguisons-nous : Par le biais du déguisement et de la fête, le livre introduit différents concepts liés aux sentiments et aux émotions humaines. Il élargit le vocabulaire et la compréhension des situations et de la manière de traiter avec les autres. En d'autres termes, il s'agit de compétences sociales générales.



6. Arc-en-ciel : Un livre sur la diversité et les couleurs. À travers l'histoire d'une petite souris grise vivant dans un zoo, les enfants peuvent apprendre le nom des couleurs primaires, apprendre à les distinguer et, en même temps, devenir sensibles à la diversité. Et tout cela de manière très interactive.

7. Crêpes : Faire des crêpes n'est pas une mince affaire. Il faut respecter la recette et faire les bons choix. Le goûter n'arrive pas tout seul sur la table. Une histoire pour les élèves de l'école primaire afin de développer leur vocabulaire et leur connaissance du monde qui les entoure.

8. La Chasse au trésor : Une véritable chasse au trésor. Résoudre rapidement les énigmes permet d'arriver plus vite au trésor. Ce livre développe le vocabulaire et fait preuve d'humour.

9. Climats et températures : Géographie, climats et connaissances du monde qui nous entoure.

10. La Fête d'anniversaire : Nous nous retrouvons à l'occasion d'un anniversaire pour développer des compétences mathématiques et apprendre à compter. En même temps, nous pouvons enrichir notre vocabulaire en faisant du shopping avant la fête d'anniversaire.

11. Rapide, lent, fort, doux - Tout est musique : Tout peut être musique. Le livre présente les concepts musicaux rapide - lent, fort - doux. Ce livre contient de nombreux enregistrements sonores.

12. La Mosaïque : Ce livre développe les compétences linguistiques, tout en basant son scénario sur des activités artistiques. Plutôt destiné aux enfants du premier cycle de l'enseignement primaire.



13. La Potion magique ! Les jeunes sorcières n'ont pas la tâche facile. Il faut préparer une potion. Elles doivent apprendre de nouveaux mots, développer leurs compétences linguistiques et grammaticales. Un livre éducatif interactif qui divertit et enseigne en même temps.

14. La Chorale : Un livre qui présente des informations musicales sur le chant dans un chœur mixte à quatre voix. Toutes les informations sont soutenues par des fichiers sonores.

15. La Bibliothèque : Un livre interactif sur ... les livres. Il encourage les visiteurs à se rendre à la bibliothèque et leur présente différents romans adaptés à partir de 8 ans.

16. La Lettre : Une carte postale qui contient un mystère. Nous apprenons à connaître le monde qui nous entoure et la géographie.

17. Le Musée : Une visite non conventionnelle au musée basée sur la résolution d'énigmes simples. Par le biais du jeu, on y apprend des informations sur Léonard de Vinci et sa plus grande œuvre, la Joconde. Conçu pour les enfants des premières années de l'école primaire.



Pourquoi les ebooks interactifs d'ABIbooks sont-ils utiles à l'apprentissage ?

1. L'engagement : L'interactivité maintient l'intérêt des élèves, rendant le processus d'apprentissage agréable et stimulant.

2. Un apprentissage individualisé : Les livres interactifs peuvent répondre aux besoins d'apprentissage individuels, en adaptant leur contenu au rythme et aux capacités du lecteur.

3. Un retour d'information immédiat : Les éléments interactifs peuvent fournir un retour d'information instantané, aidant les élèves à corriger leurs erreurs et à en tirer des leçons en temps réel.

4. Un apprentissage multisensoriel : En incorporant des éléments multimédias, les livres interactifs font appel à plusieurs sens, ce qui améliore la mémorisation.

5. Un impact durable : Les expériences d'apprentissage interactif sont souvent mémorables, ce qui permet une compréhension plus profonde et une rétention plus longue des connaissances.

En résumé, la narration interactive sous la forme de livres pour la littéracie et la numératie offre aux élèves un moyen dynamique d'explorer, d'apprendre et d'appliquer des connaissances et compétences dans un contexte concret. Ces expériences peuvent contribuer de manière significative à l'amélioration des compétences en lecture, en écriture et en calcul, tout en favorisant un intérêt pour l'acquisition de connaissances.



FOCUS : Les parents peuvent-ils accompagner leurs enfants dans la lecture de contenus numériques ?

Oui, absolument, les parents peuvent faire lire des livres et du contenu numérique à leurs enfants. Ils peuvent jouer un rôle crucial en aidant leurs enfants à lire des livres interactifs, leur donnant ainsi le goût de la lecture et améliorant leurs compétences en littéracie.

Voici quelques propositions pour accompagner les jeunes enfants dans la lecture de livres numériques:

En choisissant des livres interactifs adaptés à l'âge et au stade de développement de l'enfant et en recherchant des livres dont le contenu et les caractéristiques correspondent à ses intérêts et à ses capacités.

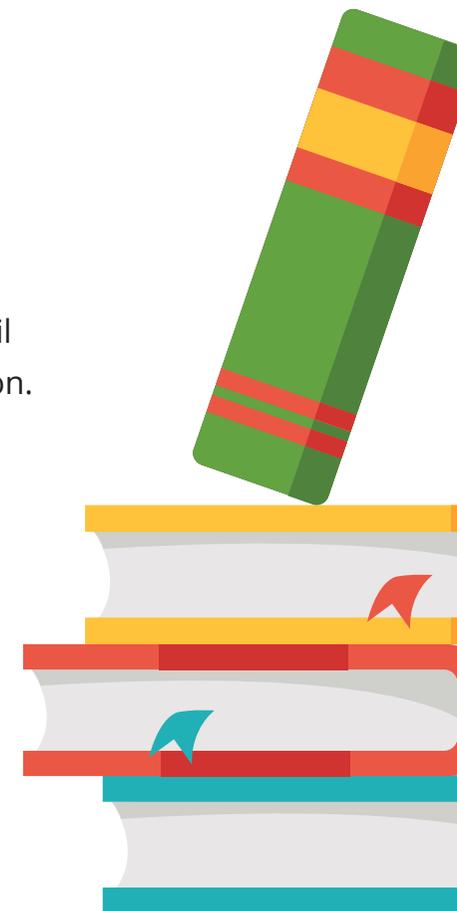
En encourageant l'enfant à explorer les fonctions interactives du livre. Posez-lui des questions sur ce qu'il voit, ressent ou découvre. Cela l'aide à s'intéresser au contenu et à développer ses capacités de compréhension.

Donnez l'exemple en matière de lecture : Les enfants apprennent souvent en observant leurs parents. Laissez-les vous regarder lire et apprécier des livres, des magazines ou des livres numériques. Soyez un modèle de lecture pour votre enfant.

Lire ensemble : En s'asseyant avec l'enfant et en lisant le livre ensemble. À tour de rôle, ils lisent les pages ou décrivent les éléments multimédias. Cette expérience partagée peut être plus agréable et plus éducative.

En discutant de l'histoire : Après la lecture, partagez votre expérience de l'histoire, des personnages et des événements du livre. Demandez à l'enfant ce qu'il a préféré ou ce qui l'a surpris. Cela favorise l'esprit critique et la compréhension.

En faisant le lien entre l'histoire et la vie réelle.



Encouragez les questions : Encouragez les enfants à poser des questions sur le livre. Cela stimule leur curiosité et montre qu'il est normal de chercher des réponses et de comprendre.

Enrichissez leur vocabulaire : Pendant la lecture, présentez aux enfants de nouveaux mots et expliquez-leur leur signification. Les livres interactifs comportent souvent des éléments multimédias qui peuvent aider à renforcer le sens des mots.

Amusez-vous ! La lecture de livres interactifs doit être une expérience agréable. Amusez-vous avec le livre, donnez des voix aux personnages et explorez ensemble les éléments interactifs. Veillez à ce que l'atmosphère soit détendue.

Faire preuve de patience et de soutien : Chaque enfant développe ses compétences en lecture à son propre rythme. Encouragez et soutenez votre enfant et ne lui mettez pas la pression. La lecture doit être une expérience positive et gratifiante !

Encouragez la créativité : Les livres (y compris numériques) inspirent souvent la créativité. Après la lecture, encouragez les enfants à dessiner, à écrire ou à jouer à des jeux liés à l'histoire ou aux personnages.

Utiliser la technologie à bon escient : Les livres numériques interactifs ou les applications peuvent être des outils précieux pour la lecture, mais ne doit pas être opposé au livre papier. L'opinion des parents sur les livres numériques pour leurs enfants peut varier considérablement en fonction de leurs préférences, de leurs valeurs et de leurs expériences personnelles. Voici quelques points de vue observés:

La praticité : De nombreux parents apprécient la praticité des livres numériques. Ils sont facilement accessibles sur des appareils tels que les tablettes et les smartphones, ce qui permet aux enfants d'emporter leur bibliothèque partout avec eux. Cela peut s'avérer particulièrement utile en voyage ou lorsque l'on souhaite disposer d'une grande variété d'ouvrages différents.



Coût : certains parents trouvent les livres numériques plus rentables que les livres physiques, surtout s'ils ont plusieurs enfants ayant des préférences différentes en matière de lecture. Les livres numériques coûtent souvent moins cher que les livres imprimés, et il existe également des livres numériques gratuits.



Espace et encombrement : Les livres numériques n'occupent pas d'espace physique, ce qui peut être un avantage pour les parents soucieux de l'encombrement de leur maison. Ils peuvent également constituer une option intéressante pour les familles disposant d'un espace de stockage limité.

Accessibilité : Les livres numériques peuvent constituer une ressource précieuse pour les enfants porteurs d'un trouble de l'apprentissage ou d'un handicap. Ils peuvent être personnalisés pour répondre aux besoins individuels, par exemple en ajustant la taille de la police ou en utilisant des fonctions de synthèse vocale.

Interactivité : Certains livres numériques proposent des éléments interactifs tels que des effets sonores, des animations et des interactions avec l'écran tactile qui peuvent intéresser les enfants et améliorer l'expérience de lecture.

Culture numérique : le fait d'initier les enfants aux livres numériques peut les aider à acquérir une plus grande culture numérique dès leur plus jeune âge, une compétence qui est de plus en plus importante dans le monde d'aujourd'hui, dominé par la technologie.

Impliquer les parents : La lecture avec les enfants est une activité importante pour de nombreuses familles. Éviter la lecture numérique du soir, qui pourrait nuire à leur sommeil, et préférez la journée pour engager une activité de lecture partagée tout aussi enrichissante.

Il est important de rappeler qu'il n'existe pas de réponse unique et que ce qui fonctionne le mieux pour une famille peut ne pas fonctionner pour une autre. Les parents doivent tenir compte des besoins individuels de leur enfant et de leurs propres préférences, et trouver un équilibre entre les supports de lecture numériques et physiques qui corresponde le mieux aux valeurs et à leur situation familiale. De nombreuses familles estiment qu'une combinaison de livres numériques et physiques permet d'offrir à leurs enfants une expérience de lecture équilibrée.



PARTIE 2: Mettre en œuvre les ressources ABIbooks à l'école



Améliorer l'expérience d'apprentissage des enfants grâce à la narration interactive

Comment intégrer l'interactivité et les approches de la narration dès les premiers stades de la scolarité ?

L'intégration de dispositifs interactifs et narratifs dans les premières étapes de l'éducation peut considérablement améliorer l'expérience d'apprentissage d'un élève. Quelques conseils pratiques pour y parvenir :

Utiliser des outils interactifs : Incorporez des outils d'apprentissage interactifs tels que des applications éducatives, des tableaux blancs interactifs et des jeux éducatifs qui engagent les élèves et encouragent une participation active.

Raconter des histoires avec des accessoires : Utilisez des accessoires, des supports visuels et multimédias pour rendre la narration plus vivante. Ajoutez des marionnettes, des costumes ou des objets réels liés à l'histoire pour capter l'attention des enfants et les plonger dans le récit.

Encourager la participation du groupe : Organisez des activités de groupe où les élèves peuvent participer activement au processus de narration. Il peut s'agir de jeux de rôle, de discussions de groupe ou de séances de contes en collaboration, permettant à chaque élève de contribuer au développement de l'histoire.

Intégrer de la technologie : Utilisez des technologies telles que la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR) pour créer des expériences narratives encore plus immersives. Ces technologies peuvent transporter les élèves dans des environnements différents, ce qui rend le processus d'apprentissage plus immersif et ludique.



Intégrer des activités pratiques et physiques : Mettez en place des activités pratiques qui complètent l'histoire et encouragent les élèves à explorer et à expérimenter. Par exemple, si l'histoire traite de la nature, organisez une promenade dans la nature ou une activité de jardinage pour permettre une compréhension pratique des concepts abordés dans l'histoire.

Personnaliser les expériences d'apprentissage : Adaptez le récit et les activités interactives aux intérêts et aux styles d'apprentissage de chaque élève. Tenez compte de la diversité de leurs origines, de leurs préférences et de leurs capacités pour créer un environnement d'apprentissage plus inclusif et plus adapté.

Posez des questions ouvertes : Posez des questions ouvertes pendant les séances de travail afin de stimuler la pensée critique et d'encourager les élèves à exprimer leurs pensées et leurs opinions. Cette pratique favorise non seulement l'interactivité, mais aussi les compétences de communication et le développement cognitif.

Créez un coin de lecture : Aménagez dans la classe un espace dédié à la lecture, équipé de sièges confortables, de décorations colorées et de livres divers. Spécifier les règles à appliquer dans le coin lecture, comme le bruit toléré.

Encourager la créativité : Encouragez la créativité en permettant aux élèves de créer leurs propres histoires, personnages et décors. Offrez-leur la possibilité de partager leurs créations avec la classe, ce qui leur donnera un sentiment de réussite et renforcera leur confiance en eux.

Enfin, célébrer la diversité : Intégrer des histoires et des perspectives culturelles diverses pour promouvoir l'inclusion et élargir la compréhension des élèves à l'égard des différentes cultures et traditions. Encouragez les discussions sur les différentes coutumes et croyances afin de cultiver un sentiment de respect et d'appréciation de la diversité.



Quelles sont les approches pédagogiques basées sur l'interactivité et la narration qui peuvent être utilisées avec succès en classe ?



Plusieurs approches pédagogiques intègrent l'interactivité et la lecture numérique en classe.

Voici quelques méthodes clés :

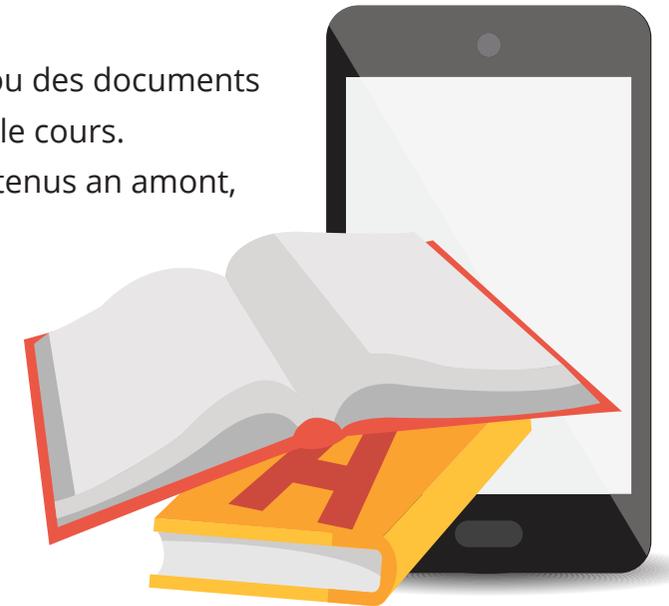
Le modèle de classe inversée : Cette approche consiste à fournir aux étudiants des cours ou des documents sélectionnés à réviser avant le cours, ce qui permet des discussions et des activités pendant le cours. Les enseignants peuvent utiliser des moyens de publication numériques pour créer des contenus an amont, ce qui permet aux étudiants d'apprendre de manière autonome.

L'apprentissage en mode projet : Encouragez les élèves à travailler sur des projets qui impliquent la résolution de problèmes réels. Les élèves peuvent créer des livres, des histoires ou même de courtes vidéos pour communiquer leur compréhension d'un sujet, en encourageant la créativité et la participation active.

L'apprentissage basé sur la recherche et l'expérimentation : Favoriser la curiosité et l'esprit critique en encourageant les élèves à poser des questions et à chercher des solutions de manière indépendante. Présentez des scénarios de la vie réelle et des études de cas qui incitent les élèves à explorer et à analyser différentes perspectives, ce qui leur permet d'acquérir une compréhension plus approfondie du sujet.

L'apprentissage coopératif : Promouvoir le travail d'équipe et la collaboration en confiant des projets de groupe qui obligent les élèves à travailler ensemble pour atteindre des objectifs communs. Mettez en œuvre des activités qui encouragent les élèves à créer collectivement des récits, favorisant ainsi la communication et la coopération entre pairs.

La gamification : Intégrer des jeux éducatifs et des activités interactives qui motivent les élèves à apprendre en jouant. Incorporez des éléments de récit pour rendre l'apprentissage plus attrayant et mémorable, en encourageant la participation active et en améliorant les compétences des élèves en matière de résolution de problèmes.



Utiliser des jeux de rôle : Organisez des activités de jeux de rôle ou des simulations qui permettent aux élèves de s’immerger dans différents rôles et scénarios liés à une leçon. Intégrer des techniques de narration pour créer des récits authentiques qui donnent un contexte et un sens à l’expérience du jeu de rôle, facilitant ainsi une compréhension plus profonde de concepts complexes.

Des présentations multimédias : Incorporer des présentations multimédias, telles que des vidéos, des animations et des diaporamas d’images, pour transmettre un contenu éducatif de manière interactive. Créez un récit convaincant qui capte l’attention de vos élèves et améliore leur compréhension du sujet.

L’apprentissage par l’expérience : Organisez des sorties sur le terrain, des activités en plein air ou des expériences pratiques qui permettent aux élèves de vivre des expériences d’apprentissage concrètes et réelles. Reliez ces expériences aux concepts enseignés en classe, permettant ainsi aux élèves de voir l’application pratique de ce qu’ils ont appris de manière tangible.

Mettre en place des ateliers d’écriture créative et de lecture : Organiser des ateliers d’écriture créative et des séances de contes qui encouragent les élèves à exprimer leurs idées, leurs émotions et leurs expériences par le biais de l’écriture et de la narration orale. Donnez aux élèves la possibilité de partager leurs histoires avec leurs camarades, afin de favoriser un sentiment de communauté et d’empathie au sein de la classe.



Comment utiliser les ressources d'ABIbooks pour améliorer la qualité des apprentissages menés en classe ?



ABIbooks propose des ressources innovantes pour les enseignants qui souhaitent enrichir leurs supports de cours. Voici plusieurs exemples pour utiliser efficacement les ressources d'ABIbooks en classe:

Des sessions de lecture interactives : Utilisez la bibliothèque ABIbooks pour trouver des livres numériques interactifs contenant des éléments multimédias tels que des fichiers audios, des vidéos ou des quiz interactifs. Organisez des sessions de lecture au cours desquelles les élèves peuvent suivre le texte tout en explorant des contenus multimédias supplémentaires afin d'approfondir leur compréhension du sujet.

Un apprentissage personnalisé : Tirez parti du catalogue ABIbooks pour offrir aux élèves des expériences d'apprentissage personnalisées. Assignez des ebooks basés sur les besoins et les intérêts individuels des élèves, leur permettant de s'engager dans un contenu qui leur est adapté, favorisant ainsi un environnement d'apprentissage plus efficace et personnalisé.

Des ressources supplémentaires : Utilisez les guides ABIbooks comme ressource d'apprentissage supplémentaire pour compléter le programme existant. Incorporez des ebooks pertinents pour fournir un contexte, des exemples et des exercices supplémentaires qui renforcent les leçons en classe et facilitent une compréhension globale des sujets enseignés.

Des évaluations interactives : Intégrez certaines fonctionnalités d'évaluation dans vos livres numériques pour créer des quiz et des devoirs interactifs qui évaluent la compréhension et l'assimilation du matériel par les étudiants.

Une bibliothèque virtuelle : Proposez la bibliothèque virtuelle d'ABIbooks, et permettez aux élèves d'accéder à une large gamme d'ebooks sur différents sujets et genres. Encouragez la lecture indépendante et l'exploration en permettant aux élèves de choisir des livres qui piquent leur intérêt, en encourageant l'amour de la lecture.



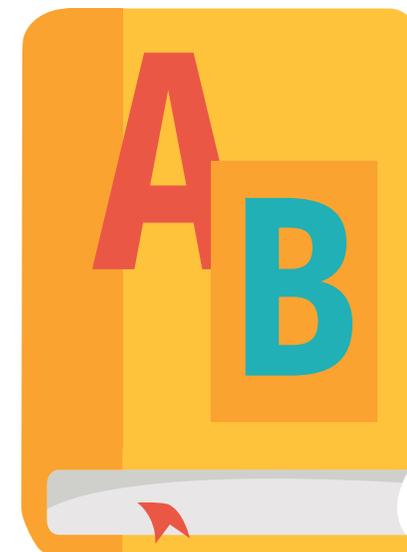
Des activités de lecture collaborative : Organisez des activités de lecture collaborative où les élèves peuvent travailler ensemble pour analyser, discuter et interpréter les ebooks d'ABIbooks. Facilitez les discussions de groupe, les débats et les présentations basées sur le contenu, en encourageant les élèves à s'engager de manière critique avec le matériel et à développer leurs compétences analytiques et de communication.

Des présentations multimédias : Encouragez les élèves à créer leurs propres livres en utilisant les tutoriels d'ABIbooks. Demandez-leur d'incorporer des éléments multimédias, des images, des vidéos et des enregistrements audios, afin d'améliorer la qualité globale de leurs projets.

Une approche de la classe inversée : Mettez en place un modèle de classe inversée en utilisant ABIbooks, en assignant des livres spécifiques ou des chapitres que les élèves doivent aborder avant le cours. Utilisez le temps de classe pour engager des discussions, des activités pratiques et des exercices collaboratifs qui s'appuient sur le matériel de lecture préassigné, favorisant une compréhension et une application plus approfondies des concepts.

Un enseignement différencié : Utilisez ABIbooks pour mettre en œuvre des stratégies d'enseignement différencié, en fournissant aux élèves divers documents de lecture à différents niveaux de complexité. Adaptez vos livres numériques pour répondre aux besoins des élèves ayant des styles d'apprentissage et des capacités différents, en veillant à ce que chaque élève ait accès à des ressources qui répondent à ses besoins individuels.

En tirant parti de l'ensemble des ressources d'ABIbooks et de leur pluralité, les enseignants peuvent créer des expériences d'apprentissage dynamiques qui répondent aux besoins et aux intérêts de leurs élèves, améliorant ainsi la qualité globale de l'enseignement en classe.



Activité : Les mots magiques « Apprendre en faisant des erreurs », retour d'expérience de Don Bosco Educational Board



Cadre de l'activité

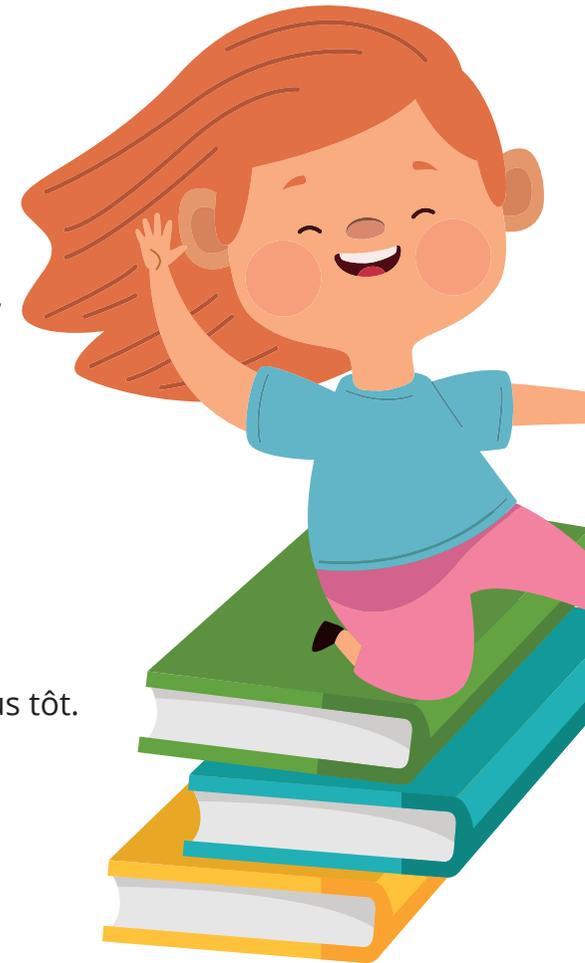
Cette activité se déroule avec un groupe d'enfants âgés de 5 à 8 ans et a pour objectif l'utilisation de la langue italienne dans son expression la plus correcte dès les premières années du cycle primaire.

Pour ce faire, nous avons procédé à une réflexion initiale sur l'utilisation de la langue italienne parlée, écoutée, lue et écrite et, par conséquent, les premiers éléments fondamentaux de la phonologie et de la syntaxe qui seront introduits à l'aide d'outils interactifs et numériques et qui, dans la salle de classe, acquerront une importance particulière en tant qu'aide valable pour traiter et corriger les erreurs orthographiques les plus courantes et les plus fréquentes, consolidant ainsi la lecture et l'écriture de la langue italienne.

L'expérience a été mise en place à l'école primaire, dans une classe de troisième année. Les enfants sont âgés de 7 à 9 ans, avec la présence d'un enfant qui a fréquenté l'école une année plus tôt.

Le groupe classe est composé de vingt élèves, répartis équitablement entre garçons et filles, issus de contextes socioculturels moyens à élevés : on note la présence de quelques enfants originaires d'autres pays européens et non européens, parfaitement intégrés et possédant de bonnes connaissances linguistiques.

Les familles veillent à ce que les enfants soient soutenus dans les activités scolaires où ils investissent leur énergie et leurs attentes. Il existe une bonne collaboration entre les enseignants et les parents, ce qui favorise le processus progressif d'enseignement et d'apprentissage.



Dans le groupe-classe, il y a un élève avec la reconnaissance L.170 pour un trouble spécifique de l'apprentissage avec une référence particulière à la dyslexie et à la dysorthographe.

En général, au début de l'année scolaire, une série de tests d'entrée est effectuée pour évaluer les connaissances et les éventuelles difficultés et faiblesses des élèves de la classe. Nous poursuivons ensuite avec la consolidation et l'éventuelle récupération des compétences linguistiques.

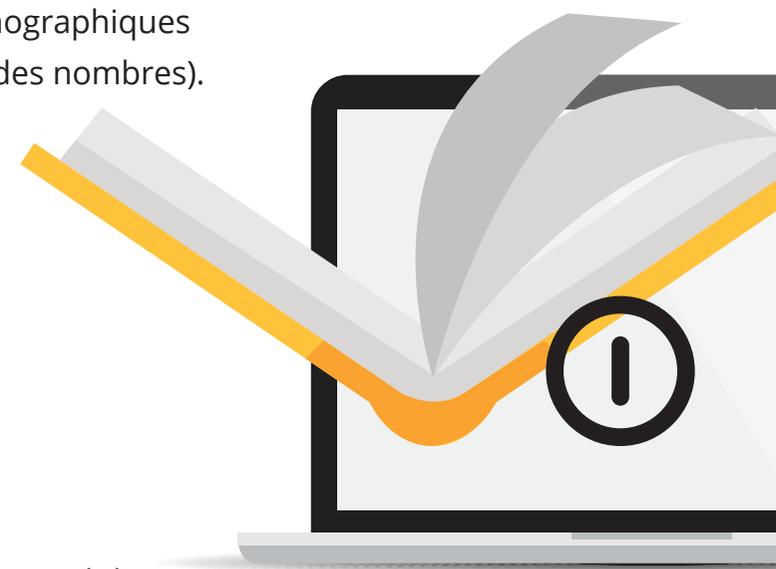
Dans le cas spécifique de la langue italienne, les aspects phonologiques sont examinés (sons doux et durs, digraphes et trigrammes complexes), les aspects non phonologiques (apostrophes, fusions ou séparations incorrectes de mots, utilisation de cu/qu, utilisation de lettres doublées), les aspects orthographiques (utilisation correcte du verbe avoir, utilisation des pronoms, concordance des genres et des nombres).

L'objectif final de l'intervention, qui dure une année scolaire entière divisée en deux semestres, est d'aider les enfants à prendre conscience de leurs erreurs (première forme d'autocorrection) et à se sentir de plus en plus à même de contrôler cette langue en surmontant de manière autonome et automatique les difficultés et les erreurs.

Déroulement de l'activité

Ce projet s'est déroulé de la manière suivante :

Au cours du premier semestre, de septembre à janvier, nous avons travaillé à l'aide du manuel dans son format numérique et d'autres documents complémentaires trouvés en ligne. L'utilisation de médias numériques interactifs et d'une approche ludique a été privilégiée. Il était possible de constituer des groupes de travail, ou des équipes, qui pouvaient acquérir une évaluation en fonction de la progression du cours. La compétition constructive favorise la motivation et le maintien d'un haut niveau de concentration. L'aspect compétitif a favorisé la collaboration et la cohésion au sein des groupes, même s'il a parfois donné lieu à de petits désaccords qui ont été rapidement résolus par le dialogue et la discussion. Cet aspect a favorisé l'épanouissement personnel et relationnel.



Au deuxième semestre, l'Ebook *La Potion magique* a été utilisé (ABIbooks Collection).

Les enfants ont travaillé sur ce support individuellement et/ou par groupes de deux.

L'interactivité et l'implication émotionnelle des enfants ont été des éléments caractéristiques de l'utilisation de cet outil numérique. Les illustrations extrêmement accrocheuses ont suscité l'intérêt de tous. L'intrigue, facile à comprendre et amusante, a permis aux enfants de s'identifier aux personnages et aux histoires drôles qui s'y rapportent.

L'activité a permis aux enfants de renforcer leur capacité à identifier les erreurs, à s'autocorriger et à mémoriser la forme correcte.

L'enfant présentant la mention L. 170 a été capable d'utiliser le dispositif de manière autonome et a augmenté sa motivation personnelle et son désir d'apprendre sans ressentir de grande fatigue. En général, l'enfant fait preuve d'une attention très courte, d'une capacité de concentration limitée et d'une tendance à éviter les tâches de lecture et d'écriture présentées sous forme papier. L'utilisation de l'outil numérique, et en particulier de l'Ebook *La Potion magique*, ABIbooks Collection a rendu plus efficace et plus rapide son engagement dans le travail, accélérant les temps d'exécution et de vérification du travail effectué, le rendant ainsi plus efficace et moins contraignant.

Dans la première partie de l'année scolaire, les résultats ont été obtenus grâce à un processus de répétition de l'exercice, avec une continuité du travail par essais et erreurs. Une certaine efficacité a été constatée dans le travail, mais on a aussi constaté que les enfants souffraient du poids de la tâche, même si les enseignants essayaient de la rendre ludique. La répétition de l'exercice a entraîné une diminution de la capacité d'attention.

Dans la seconde partie de l'année scolaire, les résultats ont été obtenus grâce à l'interaction créative du groupe classe qui a pu expérimenter activement. Le travail a été plus dynamique et captivant, la durée d'attention s'est allongée et la capacité de travail s'est améliorée.



Conclusions



En définitive, nous pouvons conclure de cette activité que:

- l'outil utilisé au premier semestre s'est avéré moins pertinent et attractif parce qu'il demandait une simple exécution d'exercices préformatés, principalement caractérisés par l'identification de réponses correctes à des questions données;
- L'absence d'une histoire, qui établit normalement un fil conducteur, ne favorise pas l'intérêt et la participation active des élèves.

La réalisation des objectifs proposés s'est donc avérée plus fatigante et caractérisée par un transfert "frontal" des contenus avec une faible possibilité d'interaction créative.

Tout cela est également dû à une structure de travail de l'outil peu souple, qui n'a pas permis d'adapter les contenus proposés au contexte de la classe.

Cependant, au cours du deuxième semestre, il a été constaté que l'outil ABIbooks s'est avéré plus efficace et fonctionnel parce qu'il encourageait l'interaction, qu'il semblait plus intuitif à utiliser et qu'il était facilement reproductible par les élèves.

Un autre aspect essentiel, non présent dans les autres outils utilisés, est la possibilité offerte à l'enseignant de se créer un outil personnalisé, ajustable aux besoins réels du groupe-classe, avec la possibilité de mettre en œuvre les contenus en fonction des problèmes et des situations qui émergent au cours du parcours de formation.

Il propose également des illustrations et des polices de caractères originales et accrocheuses, qui accélèrent les temps d'apprentissage et les rendent particulièrement efficaces.

La narration qui contextualise les processus d'enseignement et d'apprentissage est essentielle pour la mémorisation des concepts et l'acquisition des connaissances.

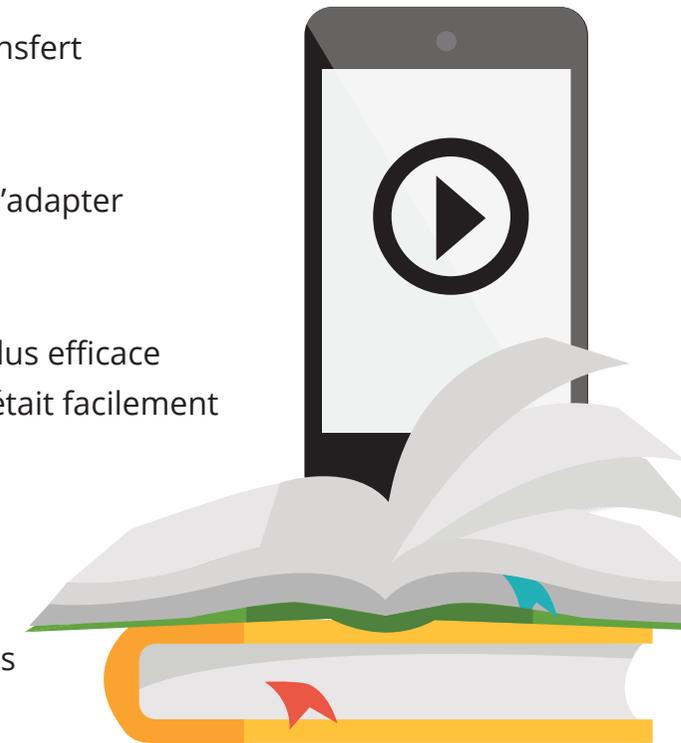


Tableau de synthèse de l'activité

| | | |
|-----------------------------------|--|--|
| ACTIVITÉ | Utilisation d'outils interactifs et numériques en classe pour aborder et reprendre les principales fautes d'orthographe et consolider l'écriture. Mettre en place une première réflexion sur la langue en introduisant les premiers éléments grammaticaux. | |
| CONTEXTE | L'activité a été réalisée dans une classe de troisième année d'école primaire. Âge des participants : 8/9 ans. La classe était composée de 20 élèves avec la présence d'élèves ayant des besoins d'apprentissage spécifiques. | |
| RÉSULTATS ATTENDUS | Consolidation des principales règles orthographiques de la langue et contrôle de l'erreur. | |
| PÉRIODES DE MISE EN OEUVRE | Premier Semestre (Septembre - Janvier) | Second Semestre (Janvier - Mai) |
| OUTILS | Documents trouvés en ligne, format numérique du manuel utilisé. | Ebook "La Potion", ABIbooks Collection. |
| UTILISATIONS | exercices essais et erreurs | Interaction avec le texte |
| RÉSULTATS OBTENUS | Les résultats ont été obtenus grâce à un processus de répétition de l'exercice, avec une continuité du travail par essais et erreurs. | Les résultats ont été obtenus grâce à la participation du groupe classe qui a pu expérimenter de façon active. |



CONCLUSIONS

L'outil utilisé s'est avéré peu convaincant et peu captivant car il demandait la simple exécution d'exercices préformatés, principalement caractérisés par l'identification de réponses correctes à des questions données.

L'absence d'une histoire établissant un fil conducteur n'a pas favorisé l'intérêt et la participation active des élèves.

La réalisation des objectifs proposés est donc apparue plus fatigante, et marquée par un transfert „frontal” des contenus sans possibilité d'interaction créative.

Tout cela est également dû à une structure de travail rigide qui n'a pas permis d'adapter les contenus proposés au contexte de la classe.

L'outil ABIbooks s'est avéré plus efficace et fonctionnel parce qu'il encourageait l'interaction, était plus intuitif à utiliser et facilement répétable par les élèves.

Un autre aspect essentiel, non présent dans les autres outils utilisés, est la possibilité offerte à l'enseignant de créer un outil personnalisé, de l'adapter aux besoins réels du groupe-classe, avec la possibilité de mettre en œuvre les contenus en relation avec les problèmes et les situations qui ont émergé au cours du travail.

Il se caractérise également par des illustrations et des polices de caractères originales, qui raccourcissent le temps d'apprentissage et le rendent plus efficace.

La présence d'une narration qui contextualise le processus d'enseignement et d'apprentissage est essentielle à la mémorisation des concepts et à l'acquisition des connaissances.



FOCUS: Le livre numérique peut-il être une ressource dans le cadre de l'enseignement à distance ?

L'utilisation de la technologie est essentielle dans une perspective d'enseignement à distance, car elle permet d'adapter l'enseignement aux besoins et aux exigences de chaque enfant. Nous croyons au pouvoir de la lecture !

Les adultes ne réalisent souvent pas à quel point il est essentiel pour les enfants de pouvoir se plonger dans la lecture d'un livre et d'interagir avec lui pour apprendre tout en s'amusant.

Dans une situation où l'élève est nécessairement éloigné de la classe, le livre représente un attrait fort pour l'impliquer dans les activités scolaires.

Grâce à l'ebook, l'enfant pourra sentir qu'il est responsable de ce qu'il va accomplir, ce qui augmentera son estime de soi et favorisera sa prise de décision. Ainsi, il se sentira motivé pour apprendre.

Le livre numérique favorise l'inclusion de l'élève dans la classe, même lorsqu'il se trouve dans une situation éloignée. En effet, l'approche du livre numérique est discrète et jamais invasive, personnalisée et partagée par l'ensemble de la classe.

L'un des objectifs les plus importants du livre numérique est de s'attaquer au problème de l'abandon scolaire précoce, car ce type de matériel élimine les barrières telles que les différences de culture et de langue, la distance sociale, les troubles d'apprentissage. En ce sens, le livre est un excellent allié et un compagnon de voyage pour la progression.

ABIbooks donne aux éducateurs, aux enseignants et aux parents la possibilité de créer et de partager des supports originaux et personnalisés, également conçus pour l'apprentissage à distance, qui conduisent l'enfant à commencer un voyage d'apprentissage qu'il peut soutenir de manière autonome. Telle est notre mission !



Méthodes pour l'intégration de livres numériques pour l'acquisition des compétences de base



Les livres numériques pour le développement de compétences diverses

Voici quelques exemples:

Compréhension et pensée critique : Faites participer les élèves à des séances de lecture guidée au cours desquelles ils peuvent analyser et interpréter le contenu des livres. Encouragez les discussions sur les thèmes, les personnages et les éléments de l'intrigue, afin de stimuler la pensée critique et de favoriser les compétences en matière de compréhension de la lecture.

Développement du langage et du vocabulaire : Utilisez des livres au langage et au vocabulaire riches pour développer les capacités linguistiques des élèves. Encouragez les élèves à identifier et à analyser les nouveaux mots, à discuter de leur signification et à les utiliser dans leur contexte pour renforcer l'acquisition du langage et le développement du vocabulaire.

Amélioration des compétences en écriture : Intégrer les livres dans des exercices d'écriture qui incitent les élèves à rédiger leurs propres histoires, résumés ou réponses au texte. Encouragez les élèves à imiter les styles d'écriture des auteurs qu'ils lisent, afin de stimuler leur créativité et d'améliorer leurs compétences en matière d'écriture.

Compétences en matière de présentation et de communication : Confiez aux élèves des projets liés au livre qui les obligent à faire des présentations, des critiques de livres ou des lectures théâtrales à leurs camarades. Cette méthode favorise la prise de parole en public, améliore les capacités de communication et encourage les élèves à articuler leurs pensées de manière efficace.

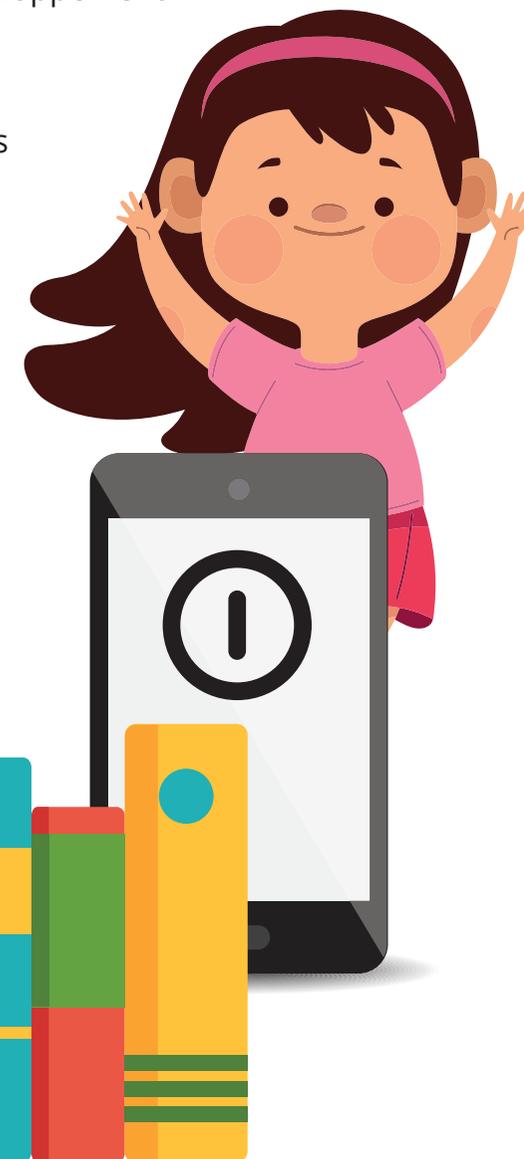


Recherche et compétences analytiques : Encouragez les élèves à effectuer des recherches sur le contexte historique, culturel ou scientifique des livres qu'ils lisent. Guidez-les dans l'analyse du contexte de l'auteur, de la période historique ou des influences culturelles qui ont façonné le récit, en encourageant le développement des compétences en matière de recherche et d'analyse.

Amélioration de la créativité et de l'imagination : Organisez des activités créatives telles que des projets artistiques, des jeux de rôle ou des séances de narration inspirées par les thèmes ou les personnages des livres. Encouragez les élèves à exprimer leur créativité et leur imagination à travers diverses formes d'expression artistique, afin de promouvoir un développement holistique et d'encourager l'amour de la littérature.

Résolution de problèmes et analyse critique : Intégrer des livres qui présentent des récits complexes ou des thèmes difficiles, et encourager les élèves à analyser de manière critique les actions des personnages, leurs motivations et les conséquences de leurs décisions.

Littératie numérique et intégration de la technologie : Utiliser des livres électroniques ou des plateformes de lecture numérique qui intègrent des éléments multimédias, des questionnaires interactifs ou du matériel d'apprentissage supplémentaire. Enseignez aux élèves comment naviguer efficacement dans les ressources numériques, en encourageant les compétences en littératie numérique et la maîtrise des technologies.



Proposition d'activité : Les ebooks pour améliorer les compétences en matière de communication et de présentation



**Prenons un exemple pour améliorer les compétences en matière de communication et de présentation:
Projet "Critique de livres et présentation".**

Objectif

Améliorer les compétences en communication et encourager la pensée critique à travers l'analyse d'un livre choisi.

Étape 1 Sélection du livre

Chaque élève peut sélectionner un livre de son choix dans une liste de livres adaptés à son âge.

Étape 2 Lecture et analyse

Accordez suffisamment de temps aux élèves pour lire et analyser le livre qu'ils ont choisi.

Étape 3 Journée de présentation

Fixez un jour précis pour que les élèves présentent leurs critiques de livres à leurs camarades. Encouragez-les à décrire le livre s'ils ne savent pas lire.

Étape 4 Réflexion et amélioration

Encouragez les élèves à réfléchir à leurs expériences de présentation et à identifier les domaines dans lesquels ils peuvent améliorer leurs compétences de communication pour les présentations futures.

En mettant en œuvre ce projet, les élèves améliorent non seulement leurs compétences en matière de communication et de présentation, mais ils renforcent également leur esprit critique grâce à l'analyse et à l'évaluation des livres. De plus, le processus d'évaluation par les pairs favorise un environnement d'apprentissage collaboratif, encourageant les étudiants à se soutenir et à apprendre les uns des autres.



Plan de cours : Comment transformer l'ebook en leçon créative

Voici un exemple de comment utiliser un livre numérique pour pour les élèves de maternelle, axé sur l'imagination et l'apprentissage sensoriel:

Titre du livre: « Joyeux Anniversaire »

Objectif

Favoriser l'imagination et l'apprentissage sensoriel en explorant le livre « Joyeux Anniversaire » et en développant une activité créative narrative et artistique.

PLAN DE COURS

Introduction (15 minutes)

- > Présentez l'ebook « Joyeux anniversaire » aux élèves, en montrant ses illustrations colorées et en discutant des personnages et des décors d'une manière simple et attractive.
- > Encouragez les enfants à raconter leur page préférée de l'histoire.

Découverte de l'ebook (20 minutes)

- > Afficher le livre numérique sur un grand écran ou un tableau blanc interactif.
- > Lisez à haute voix une partie du livre, en utilisant des techniques de narration expressives pour captiver l'attention et l'imagination des enfants.
- > Encouragez les enfants à interagir avec l'histoire en faisant des dénombrements en rapport avec le livre.



Activité Artistique (30 minutes)

- > Fournir à chaque enfant du matériel tel que du papier de couleur, de la colle, des ciseaux adaptés aux enfants et diverses fournitures de bricolage.
- > Guidez les enfants dans la création de leurs propres chapeaux, en les encourageant à utiliser leur imagination pour décorer et personnaliser leurs œuvres d'art.

Conte et spectacle de marionnettes (20 minutes)

- > Demandez aux enfants d'utiliser les chapeaux qu'ils ont fabriqués pour jouer une courte scène de « Joyeux anniversaire » devant leurs camarades.
- > Encouragez-les à raconter l'histoire avec leurs propres mots, en exprimant leur créativité et leur imagination.

Ré lexion and Discussion (15 minutes)

- > Animez une discussion de groupe sur les parties de l'histoire que les enfants préfèrent et sur leur expérience de la création des chapeaux.

Activité complémentaire (à la maison)

- > Encouragez les enfants à dessiner leur scène préférée de l'histoire et à la partager avec leur famille.

En transformant l'ebook en cours créatif pour les élèves de maternelle, les enseignants peuvent stimuler l'imagination des enfants, promouvoir l'apprentissage par la réalisation et encourager la participation active aux activités orales et artistiques, favorisant ainsi une expérience d'apprentissage positive et agréable.



FOCUS : Un ebook peut-il développer les compétences, la créativité et la sociabilité ?

Les livres numériques peuvent être intégrés dans la classe de manière à faciliter le développement de diverses compétences, mais aussi à promouvoir la créativité et l'interaction sociale.

Voici quelques exemples de la manière dont ils peuvent être utilisés pour atteindre ces objectifs :

Développement de compétences par le biais d'exercices interactifs : Les livres numériques peuvent inclure des exercices interactifs tels que des quiz, des énigmes et des jeux qui encouragent la pensée critique, la résolution de problèmes et le développement des capacités d'analyse. Les livres numériques consacrés à l'apprentissage des langues, par exemple, peuvent comporter des exercices de grammaire interactifs ou des jeux d'acquisition de vocabulaire, qui favorisent la maîtrise de la langue et le développement cognitif.

Développement de la créativité à l'aide d'éléments multimédias : Les livres numériques peuvent intégrer des éléments multimédias tels que l'audio, la vidéo et des illustrations interactives qui stimulent la créativité et l'imagination. Par exemple, un livre sur les sciences peut inclure des simulations interactives ou des expériences virtuelles qui permettent aux élèves d'explorer des concepts scientifiques, inspirant une passion pour l'apprentissage et la découverte.

Activités de lecture collaborative : Les enseignants peuvent organiser des activités de lecture collaborative où les élèves peuvent lire et discuter ensemble des livres numériques, ce qui favorise l'interaction sociale, le travail d'équipe et les compétences de communication. Les élèves peuvent être encouragés à partager leurs interprétations, leurs points de vue et leurs réflexions personnelles sur le contenu de l'ebook, ce qui favorise un environnement d'apprentissage collaboratif et renforce les relations entre les élèves au sein de la classe.



Projets et présentations interactifs en groupe: Les livres peuvent être utilisés comme outil de restitution pour les projets de groupe interactifs qui demandent aux étudiants de collaborer, de faire des recherches et de présenter leurs résultats. Les élèves peuvent utiliser les éléments multimédias des ebooks pour créer des présentations dynamiques qui mettent en valeur leur créativité, leurs compétences en matière de recherche et leurs aptitudes à communiquer efficacement.

Conclusion

La narration et le conte, aspect intrinsèque de la nature humaine, englobe l'art d'écouter, de comprendre et de créer des récits, qui évolue au fil du temps en mixant tradition et innovation. La narration numérique est un outil pédagogique novateur qui favorise l'apprentissage et l'acquisition de compétences fondamentales dans les domaines linguistique et logico-mathématique.

Les livres de la Collection ABIbooks, accessibles gratuitement, s'adresse aux enfants âgés de 4 à 8 ans, et son usage s'étend à divers contextes : à l'écoles, à domicile, lors de scénarios d'apprentissage, à l'école à la maison, lors d'activités spécialisées pour les enfants ayant des difficultés d'apprentissage, dans des programmes parascolaires...

L'innovation de ce projet porte aussi sur la création de livres numériques enrichis, qui n'est plus confinée au seul domaine des éditeurs. Elle émerge plutôt de la fusion des expériences et de l'expertise des professionnels de l'éducation, des enseignants et des pédagogues. Les parents qui utilisent des livres numériques interactifs découvrent des outils et de bonnes pratiques qui facilitent le parcours d'apprentissage de leurs enfants, en encourageant l'expérimentation, tout en ouvrant la voie à des méthodes d'apprentissage personnalisées.



L'initiative ABIbooks adopte une approche créative pour enseigner les compétences de base essentielles, en particulier la lecture, l'écriture et le calcul. Se concentrant sur les mathématiques et l'alphabétisation, le projet favorise l'apprentissage interactif, en proposant une bibliothèque de livres interactifs triés sur le volet, tout en conservant un contenu spécialement axé sur l'amélioration des compétences de base. Cette approche s'éloigne de l'apprentissage passif et encourage la participation active, la discussion, l'engagement et le jeu, favorisant ainsi l'alphabétisation, les compétences mathématiques et les compétences non techniques telles que la collaboration, la créativité et l'esprit critique. La combinaison de la narration et de l'interactivité à travers la création de ces livres améliore considérablement les compétences des élèves en matière d'alphabétisation et de mathématiques. La narration est utilisée pour élucider des concepts, transmettre des connaissances et renforcer la rétention des élèves. Cette approche associe la narration à des éléments interactifs, ce qui renforce l'engagement des élèves, contextualise des concepts abstraits et stimule la créativité.

ABIbooks cherche à créer de nouvelles expériences de lecture, en enrichissant la lecture traditionnelle avec des éléments d'interactivité, de multimédia et d'accessibilité globale. Les fonctions interactives des livres numériques permettent aux lecteurs de s'engager activement dans l'histoire, offrant ainsi une expérience de lecture diversifiée et immersive. Au-delà de la dynamisation des livres traditionnels, cette approche s'adresse aussi aux enfants ayant des difficultés de lecture, améliorant ainsi l'accessibilité pour des publics divers.

Nous avons produit, testé et optimisé ces ressources avec et auprès de nombreux enseignants et enfants. Leurs expériences et leurs conseils pratiques ont été rassemblés pour vous aider dans cette nouvelle approche de l'apprentissage et de l'enseignement. Que vous souhaitiez découvrir de nouvelles ressources, créer votre propre matériel pédagogique, ou même travailler avec vos élèves pour concevoir des ebooks PAR et POUR eux-mêmes, les ressources du projet ABIbooks sont librement accessibles.

ABIbooks, avec sa volonté d'innovation, d'interactivité et d'inclusion, est un exemple de ce à quoi pourrait ressembler une approche d'apprentissage différente, un nouvel outil à ajouter à l'arsenal pédagogique existant des enseignants, garantissant une expérience éducative holistique et attrayante pour tous les élèves.



