



- Une sélection d'applications



pour les élèves allophones



1000 MOTS FLE



1000 mots FLE est destinée principalement aux élèves allophones et aux primo-arrivants qui souhaitent **acquérir du vocabulaire et connaître l'orthographe du français.**

Les mots sont regroupés en **9 thèmes** (Le corps, l'école, la maison, la nourriture, les animaux, la nature, le travail, les loisirs, le monde).

Chaque thème est divisé en **63 sections** (exemple pour le corps : la famille, les parties du corps, les positions, l'aspect, l'hygiène, la santé, les dangers, se protéger, agir).

La version gratuite propose **48 exercices** ludiques et se présentent parfois sous forme d'énigmes.



LEXIMAGE



Zoom n° 90

LEXIMAGE est un **dictionnaire multimédia** comprenant un espace avec plus de 750 mots répartis en 25 catégories et un **espace de création de ses propres flashcards**.

Cette application permet aux élèves de découvrir les termes de lexique commun et de s'entraîner grâce aux 3 types d'exercice à partir de vos propres mots.

Le fait de pouvoir créer des séries de flashcards permet aux élèves de s'approprier **les éléments de lexique vu en classe quotidiennement**.

En créant chaque flashcard, l'élève travaille sur la **recherche de l'image correspondante** (ou la prise de photo de l'élément), **l'écriture du mot** (en français et dans sa langue) et **la diction du mot en français** en pouvant s'enregistrer puis s'écouter.

4 activités liées à **l'écoute, le lire et l'écrire** sont proposées.

LEXIMAGE est entièrement **utilisable hors ligne**. Les données que vous produisez sont uniquement enregistrées sur votre mobile ou tablette.



GRAPHOGAME

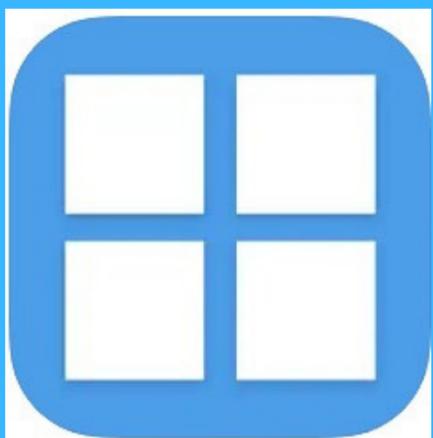


GRAPHOGAME est un logiciel **d'entraînement au décodage** qui aide les élèves à renforcer leurs premières compétences en lecture.

Ce jeu permet d'**apprendre les sons des lettres et des groupes de lettres** en présentant simultanément les sons (ou mots) correspondant et les groupes de lettres.

GRAPHOGAME accompagne l'enfant à travers différentes activités ludiques avec son propre personnage qu'il fait évoluer au cours du jeu.

La progression du jeu est basée sur des données scientifiques : le logiciel été développé par des linguistes, des neuropsychologues et des orthophonistes pour aider les enfants à renforcer les automatismes fondamentaux de la lecture. Le joueur passe progressivement **aux syllabes, aux rimes, aux mots courts et aux phrases** et apprend peu à peu à **décoder des mots plus longs.**



BITSBOARD



Zoom n° 33

BITSBOARD est une application qui permet de **générer facilement divers exercices à partir d'imagiers** comprenant des images auxquelles sont systématiquement associés **un son et un texte**.

Il est possible de **créer rapidement ses propres imagiers** ou **de récupérer ceux qui sont partagés par d'autres utilisateurs**.

29 types de jeu pour chaque "imagiers" (nommés "boards" dans l'application) qui sont tous paramétrables.

Cette application permet de créer un compte gratuitement sur le site et de **télécharger d'autres "imagiers"** dont certains en français.

On peut modifier à partir de n'importe quel imagier, les images et les sons.

On peut donc **fabriquer son propre support en lien direct avec le quotidien de la classe**. (Prénom des enfant, matériel de la classe, de peinture, de sciences, etc...)



Outils numériques complémentaires



DICTAPHONE

L'application **DICTAPHONE** permet à l'élève de travailler **la production orale en autonomie**, de **conserver et de dater les enregistrements** pour mesurer ses progrès et à l'enseignant **d'évaluer les productions** de manière différée.





FONCTION "DICTÉE"



Utilisez **la reconnaissance vocale** (fonction « Dictée ») pour **saisir du texte** grâce au microphone **sans utiliser le clavier**.





FONCTION "ENONCER"



La fonction « **Énoncer** » permet de **lire le texte affiché**.
Accédez à Réglages > Accessibilité > Contenu énoncé.

Activez une ou plusieurs des options suivantes :

- **Énoncer la sélection** : sélectionnez ce que vous voulez faire énoncer.
- **Énoncer le contenu de l'écran** : L'iPad lit tout le contenu de l'écran.

Il est également possible de **surligner le contenu** lorsqu'il est énoncé ou encore **d'énoncer des mots entiers** pendant la saisie.





LEARNING APPS



Zoom n° 17

Ce site permet **la création par ou pour les élèves de différentes applications** associant des **fichiers textes, images, sons ou vidéos**. Il existe **plusieurs types d'applications** : classer par paires ; regrouper des informations différentes ; classer sur un axe ; mettre dans l'ordre des informations, des parties de texte ; répondre à un QCM ; compléter un texte à trous...

Une fois l'application créée, elle est archivée sur le site et consultable par tous sur le net.

De nombreuses applications sont déjà présentes sur le site, elles sont **classées par matière** (français, F.L.E.) et par rubriques (compréhension écrite, compréhension orale...).

Elles peuvent être utilisées comme des exemples ou encore servir d'exercices.