



EIE : Création de contes numériques interactifs en plusieurs langues

Dans le cadre de l'Enseignement à l'Initiative de l'Établissement (EIE) nous avons pu réaliser le projet Lecturio+ qui vise la création de contes numériques interactifs en plusieurs langues à destination d'enfants de 3 à 6 ans. Ce projet a pour but de permettre aux enfants de plus jeune âge de découvrir différentes langues à travers les mots et sa sonorité.

L'expérience c'est développé au Lycée Le Mas Blanc de Bourg-Madame. Le caractère transfrontalier fait de notre établissement un endroit unique où plusieurs langues et cultures se mélangent. Nous avons mis en place ce projet dans une classe de 2nde Pro Services aux Personnes et aux Territoires (SAPAT). 10% des élèves de la classe sont plurilingues ce qui a bénéficié le projet.



Faisons le tour du projet

Objectifs du projet

- Créer un livre interactif en plusieurs langues pour des enfants de 3 à 6 ans.
- Ce support devra permettre de découvrir de manière ludique plusieurs langues étrangères et faciliter leur apprentissage.
- Le projet aboutira sur la création d'un fichier EPUB3 ou application web installé sur une tablette.
- Le projet sera présenté dans une classe d'enfants de 3 à 6 ans.
- La production sera prêtée à la classe pour que le produit puisse être emmené à la maison.
- Les différents fichiers EPUB3 ou applications web seront partagés sur des sites internet et ils pourront être téléchargés gratuitement.

Les exigences

- Le support sera créé à partir d'histoires pour enfants ou d'histoires récupérés à travers de la mémoire orale des personnes âgées.
- Le support final devra être adapté à des enfants de de 3 à 6 ans.
- Le livre interactif devra avoir les fonctionnalités suivantes sur chaque page :
 - Une illustration minimum.
 - Un lien vers la même page en langue étrangère.
 - Un mot clé (définition, illustration, mot dicté, jeu).
 - Un élément interactif sur chaque page : slideshow, lien vers un jeu, etc.
 - Un enregistrement sonore du texte dans chaque langue.

Qualités requises

- Un tel projet nécessite la mutualisation de nombreux savoir-faire de la part des élèves :
 - Rédiger une histoire
 - Comprendre la mise en séquences d'une histoire
 - Créer des illustrations
 - Maîtriser les langues étrangères
 - Savoir travailler en groupe : répartition des tâches, faire des compromis, gestion du temps, autonomie, etc.
 - Maîtriser les concepts d'un nouveau programme : Kotobee.

Outils

- Des contes livres de droits ou avec autorisation des auteurs.
- Des ordinateurs avec connexion internet.
- Différents outils numériques pour créer images, fichiers son...

- Pour la création des fichiers numériques (EPUB3 ou Application Web) il faudra un logiciel. Le logiciel utilisé pour créer les livres interactifs sera Kotobee. Vous pouvez le télécharger sur le lien suivant : <https://www.kotobee.com/>
Notez que le logiciel Kotobee est payant lors de l'exportation des fichiers. Vous pouvez utiliser un logiciel libre qui ait les mêmes prestations.
- Tablettes + supports pour tablette + sac pour ranger chaque tablette.

Méthode de travail en classe

- Les groupes de 3 à 4 élèves sont conseillés.
 - Lors de la création des groupes, il faut évaluer les compétences des élèves.
 - Des compétences souhaitées :
 - Être bilingue ou plurilingue.
 - Avoir des connaissances en informatique.
 - Être créatif.
- Des séances de 2h à 3h sont conseillées. La progression pédagogique a été conçue à partir de 20 séances de 3h. Au total, 60 heures.
- C'est inclus dans les 20 séances le projet dès la conception jusqu'à la mise en place dans une école maternelle.
- Il est conseillé d'avoir plusieurs enseignants responsables du projet. Une équipe pluridisciplinaire est parfaite pour ce type de projet.

Contraintes

- Trouver un programme ou une application Web libre de droits nous permettant de créer le support voulu.
- Trouver une méthode de travail en classe.
- Trouver des profils différents dans les groupes pour que toutes les capacités requises dans le projet soient réalisées.

Évaluation

Le projet sera évalué à chaque séance et plusieurs notes en ressortiront :

- Une note de groupe qui évaluera l'organisation du travail d'équipe et l'évolution du projet.
- Une note individuelle qui évaluera l'implication personnelle de chacun des élèves.

Chaque élève aura deux notes à chaque séance : la note de groupe et la note individuelle.

Développement de la progression pédagogique

Séance 1

Introduction de cours : présentation de livres numériques sur tablette.

Objectif de la séance :

- Présentation du projet et d'un exemple de livre interactif.
- Formation des groupes : 3 élèves par groupe en moyenne. Possibilité d'être 4 si la taille du groupe nous oblige. L'objectif est de créer des groupes conséquents pour mutualiser les compétences et accélérer le travail en répartissant le travail.
- Réflexion dans le groupe par rapport au déroulement du projet. Plusieurs prises de décisions seront demandées à la fin de la séance :

- o Histoire choisie ? Si l'histoire existe, il faudra vérifier ou demander les droits d'auteur ; si, par contre, le groupe veut se lancer dans la création d'une nouvelle histoire, il faudra prévoir une visite à l'EHPAD partenaire pour interviewer des personnes âgées pour la séance suivante.
- o Qui fait quoi ? Répartition des tâches et prise de responsabilités.
- o En combien de langues sera traduite l'histoire ? Nous exigeons au moins trois langues : français, catalan et espagnol. Malgré cela, nous pouvons augmenter le nombre de langues selon les capacités du groupe.
- o Organisation des séances ? Comment le groupe pense s'organiser lors des vingt séances. Création d'un rétro planning.
- À chaque séance, chaque élève remplira le cahier de bord où il devra répondre à plusieurs questions concernant le travail effectué, les difficultés rencontrées, ce qu'il a appris et ce qu'il doit prévoir pour la prochaine séance.
- Point - bilan de la séance.

Séance 2

Introduction de cours : présentation de livres pour enfants en papier.

Objectif de la séance :

- Travailler sur l'histoire choisie.
 - o Pour les groupes qui vont travailler sur des histoires déjà existantes, il faudra qu'ils commencent l'adaptation pour des enfants de 3 à 6 ans.
 - o Pour les groupes qui veulent créer une nouvelle histoire, une visite à l'EHPAD partenaire sera effectuée pour que les élèves puissent récupérer des histoires anciennes du territoire. Les personnes âgées seront source de nouvelles histoires liées au territoire.
- Pour les deux groupes, à la fin de la séance il faut que :
 - o Chaque groupe ait décidé l'histoire sur laquelle il va travailler.
 - o Que l'histoire soit divisée en plusieurs parties. Au total, on conseille la création de 10 pages comptant la page de garde et la quatrième de couverture. Cela fait 8 pages pour l'histoire.
 - o Adaptation du texte pour des enfants de 3 à 6 ans.
 - o Un titre pour l'histoire.

Séance 3

Introduction de cours : présentation de différents styles d'illustration de livres pour enfants.

Objectifs de la séance :

- Rédaction des histoires.
- Choix d'un mot clé par page.
- Révision de la distribution des pages.
- Décider ce que sera illustré dans chaque page. Comment l'illustration doit appuyer le texte ?
- À la fin de la séance, chaque groupe doit avoir :
 - Fini la rédaction de l'histoire.
 - Choisi un mot clé par page.
 - Confirmé la distribution des pages.
 - Décidé la scène illustrée dans chaque page.
 - Rendu le texte en français à l'enseignant référent pour correction.

Séance 4

Introduction de cours : présentation d'un livre en plurilingue en papier.

Objectif de la séance :

- Mettre au propre le texte corrigé par l'enseignant référent.
- Début des traductions en langue étrangère.
 - Il faut impérativement respecter le découpage du texte établi dans la version française.
 - Il faut trouver la meilleure traduction pour le mot clé.
- Début des illustrations : esquisses.
 - Interdiction de prendre des dessins déjà réalisés.
 - Dessin.
 - Créer des montages photo.
 - Dessin assisté par ordinateur.
 - Autres formats à valider par l'enseignant référent.

Séance 5

Introduction de cours : présentation d'un audiolivre pour enfants.

Objectif de la séance :

- Enregistrement de l'histoire en français.

- o Format de l'enregistrement souhaité : MP3.
- o Le conte doit s'enregistrer partie par partie. Si le conte à 10 pages, il faudra 1 enregistrement pour le titre + 8 enregistrements pour le texte + 1 enregistrement pour le mot fin.
- o Enregistrement des mots clés. Un document sonore par mot clé. Si le document à 8 mots clés, il faudra 8 enregistrements.
- Une fois les documents MP3 validés pour l'enseignant référent, il faut rajouter le son d'une clochette à la fin de chaque document sonore. Cela indique que l'enfant peut avancer sur la page suivante.
- Continuation des traductions en langue étrangère.
- Début des illustrations.

Séance 6

Introduction de cours : présentation du logiciel Kotobee.

Objectif de la séance :

- Fin des traductions en langue étrangère. Une fois finies, rendre les textes à l'enseignant référent pour validation.
- Réalisation des illustrations.
- Installation et découverte du logiciel Kotobee (voir Annexe)
 - o Préparation de l'arborescence de chapitres (langues) et sous-chapitres (pages) sur Kotobee.
 - o Saisie du texte français sur Kotobee.
 - o Saisie des fichiers audio sur chaque page.
 - o Vérifier que le texte de la page 1 corresponde au fichier audio de la page 1 et ainsi de suite.

Séances 7

Introduction de cours : présentation de différentes possibilités du logiciel Kotobee.

Objectif de la séance :

- Mettre au propre les textes corrigés par l'enseignant référent (langue 1, langue 2...).
- Enregistrer les textes (version sonore) dans toutes les langues.
- Enregistrer les mots clés (version sonore) dans toutes les langues.
- Saisir le contenu texte de la langue 1 et 2 sur Kotobee.

- Continuation des illustrations.
 - o Si les premières illustrations sont finies, les élèves peuvent procéder au scan et mise en place de chaque image.

Séance 8

Introduction de cours : présentation de différentes applications du logiciel Kotobee : Widgets, jeux et questions.

Objectif de la séance :

- Continuer la saisie du contenu sur Kotobee.
- Réalisation des illustrations, scan et mise en place sur Kotobee.
- Sur les mots clés, rajouter la fonction audible pour que le lecteur puisse écouter le mot concret juste en appuyant sur le mot.
- Conception de jeux interactifs, widgets et questionnaires pour rendre le conte plus interactif.

Séance 9

Introduction de cours : présentation d'applications, jeux et questionnaires pour enfants sur le net.

Objectif des séances :

- Continuer la saisie du contenu sur Kotobee.
- Fin des illustrations, scan et mise en place sur Kotobee.
- Création de jeux interactifs, widgets et questionnaires pour rendre le conte plus interactif.

Séance 10

Introduction de cours : présentation d'applications web en lien avec le projet.

Objectif de la séance :

- Continuer la saisie du contenu sur Kotobee.
- Mise en place des images sur Kotobee, ajuster la forme et la taille.

- Création de jeux interactifs, widgets et questionnaires pour rendre le conte plus interactif.
- Tester les activités interactifs sur le mode aperçu.

Séance 11

Introduction de cours : visualisation d'une vidéo qui présente une activité avec tablette en classe.

Objectif de la séance :

- Finir la saisie du contenu sur Kotobee.
- Introduction des activités interactives.
- Enregistrer le document sous format EPUB3 ou application web selon les besoins concrets de chaque classe.
- Enregistrer le document sur tablette.
- Prévoir un sac et support pour la tablette.

Séance 12

Introduction de cours : visualisation d'une vidéo qui présente une activité avec tablette en classe, dynamisation des élèves et exploitation des différentes ressources.

Objectif de la séance :

- Expérimenter les histoires interactives et corriger les erreurs si besoin.
- Réflexion sur la présentation du projet dans une classe avec des élèves de 3 à 6 ans.
- Décider le public choisi.
- Cibler une structure dans laquelle pouvoir mener une action.
- Appeler la structure choisie pour proposer une intervention en classe.
- Fixer une date pour l'intervention si possible.

Séance 13

Introduction de cours : Montrer plusieurs exemples d'objets pour enrichir l'intervention face aux enfants.

Objectif de la séance :

- Préparation de l'intervention dans la classe avec les enfants.

- Organisation de la séance : intervenants, temps de lecture du conte, temps d'activité de loisir...
- Création d'un objet, jouet ou personnage pour aider les enfants lors de l'explication de l'histoire.

Séance 14

Introduction de cours : présentation de l'expérience *Sacs d'histoire* mise en place par Gabriella Vernetto au Val d'Aosta.

Objectif de la séance :

- Préparation du support de la tablette et du sac.
- Rajouter l'objet ou jouet crée.
- Préparation d'un plan pour le prêt du sac avec tablette dans la classe dans laquelle le groupe va intervenir.
- Préparation d'un questionnaire en ligne pour que les familles qui vont recevoir le sac puissent y répondre.

Séance 15

Introduction de cours : présentation de différents projets plurilingues sur le net.

Objectif de la séance :

- Création de supports de diffusion pour annoncer l'action.
- Préparation des instructions d'utilisation de la tablette.
- Finition des derniers essais et préparation du matériel pour l'action.
- Affichage de la production (fichier ou EPUB) sur le site de l'établissement pour que cela puisse être téléchargé.

Séance 16, 17 et 18

Objectif de la séance :

- Travail sur le terrain.

- Mise en place de l'action dans une école maternelle de la région.

Séance 19

Objectif de la séance :

- Visite au lieu de l'action pour récupérer les sacs et faire le bilan avec les élèves et les enseignants.

Séance 20

Objectif de la séance :

- Chaque groupe prépare un bilan du projet et récupéré les données des questionnaires remplis par les familles.
- La préparation d'un document résumé de l'expérience du travail de groupe, du projet et de l'expérimentation est souhaitée.
- Visualisation de vidéos faites lors des séances face aux élèves.
- Rendu final du projet pour l'évaluation.

ANNEXE

Comment créer mon conte au format EPUB3

Les étapes de la création

Première étape : La préparation des données.

Elle consiste à placer les données des contes à créer dans des fichiers séparés :

- **un fichier texte** pour les contes. Les paragraphes correspondant à chaque page sont reconnus par un saut de ligne et le numéro des pages est inscrit en début de paragraphe. Le paragraphe 1 correspond au sous-chapitre 1...
Concernant le texte, l'utilisation d'une police adaptée pour le public dyslexique est possible. Vous pouvez télécharger la police Opendyslexic sur le net et puis, l'installer sur votre tablette ou PC.

- **Un dossier avec autant de fichiers image que paragraphes.** Un paragraphe=une image au format JPG ou JPEG. **La page de titre et la quatrième de couverture sont individualisées** et enregistrées au format JPG ou JPEG.
- **le fichier sons décline les différentes pistes au format MP3.** Elles sont rangées dans leur ordre d'apparition dans le récit. Le fichier 1 correspond au paragraphe 1...
Il est fortement conseillé de créer un fichier audio pour chaque paragraphe. Avec un éditeur de documents sonores, vous pouvez rajouter le son d'une clochette à la fin de chaque document pour que le lecteur sache quand est-ce qu'il peut tourner la page.

Il est fortement conseillé de créer un dossier pour chaque langue et dans ce dossier une arborescence qui décline en trois dossiers : texte, images et fichiers audio.

Deuxième étape : Le téléchargement du logiciel

- Télécharger gratuitement le logiciel de création d'EPUB3 sur internet à l'adresse suivante :
- <https://www.kotobee.com/fr>
- Le téléchargement est gratuit mais pour l'exportation du fichier EPUB3 ou application, il faut acheter une licence.

Suivre le protocole comme indiqué ci-après :

1. cliquer sur le lien et télécharger le logiciel en veillant à choisir la version compatible avec le système d'exploitation de votre machine :
Windows/Android ou Mac OS /Mac
2. Enregistrer le fichier et exécuter le programme. Créer un raccourci sur le bureau de votre PC.
3. Lancer le logiciel.

Troisième étape : La création

Une fois le logiciel lancé, ouvrir un « nouveau projet » :

Phase 1 : ouvrir « nouveau projet »

Phase 2 : À gauche, sur la partie « Éditer », créer un chapitre par langue. Si vous travaillez avec 4 langues, il faudra créer 4 chapitres.

Attention :

Lors de la création des chapitres, deux possibilités s'affichent : « mise en page réformable » ou « mise en page fixe ». À vous de choisir l'option qui vous convient le mieux.

Phase 3 : En dessous de chaque chapitre, créer un sous-chapitre pour chaque chapitre du livre. Si le livre à 8 paragraphes, le livre numérique doit avoir 8 sous-chapitres. L'incrémentation se fait automatiquement.

Phase 4 : Commencer l'édition du livre numérique. Il faut toujours travailler par page. Chaque page est autonome.

Quatrième étape : édition du livre numérique

Avant de commencer il faut tenir compte que :

- Chaque chapitre aura la même page de garde, il faudra juste changer le titre en chacune des langues.
- Chaque sous-chapitre sera travaillé en quatre niveaux :
 - o Fichier audio.
 - o Image.
 - o Texte.
 - o Liens pour basculer d'une langue à l'autre.

Étape 1 : Insérer un fichier audio.

Sur les icônes de droite vous trouverez l'icône **audio**. Plusieurs options s'affichent : URL, SCORM ou Ajouter un fichier audio. Il est conseillé de choisir l'option Ajouter un fichier audio. Il faut alors se diriger dans le dossier préparé en amont en choisir l'audio 1 pour le sous-chapitre 1, l'audio 2 pour le sous-chapitre 2...

Étape 2 : Insérer une image.

Sur les icônes de droite vous trouverez l'icône **image**. Vous devez choisir Ajouter une image et choisir l'image qui correspond dans le dossier préparé en amont. Choisir l'image 1 pour le sous-chapitre 1, l'image 2 pour le sous-chapitre 2...

Vous pouvez alors ajuster l'image à la taille souhaitée.

Étape 3 : Insérer le texte

Avec le document de texte ouvert, vous choisissez le paragraphe qui correspond à la page sur laquelle vous êtes en train de travailler. Vous le copiez et puis, vous le collez sur le sous-chapitre du logiciel Kotobee.

À ce moment-là, la page aura trois parties : Son, image et texte.

Vous pouvez adapter à votre choix le format, la taille, la police...

Étape 4 : Insertion des liens

Tout à la fin, on peut rajouter les liens qui vont permettre de basculer une page d'une langue à l'autre. Si on prend l'exemple des drapeaux, on insère les images des drapeaux avec l'outil expliqué ci-dessus et puis, en cliquant sur l'image et sur la touche lien (à droite) on crée la connexion entre sous-chapitres.

Plusieurs options s'affichent mais celle conseillée est la deuxième : **Aller à l'emplacement de livre**. Vous pouvez alors choisir la connexion entre chapitres. Par exemple, le sous-chapitre 1 français sera en lien avec le sous-chapitre 1 espagnol, le sous-chapitre 1 portugais...

Pour accélérer cette étape, c'est conseillé d'utiliser le mode source.

Cinquième étape : rajout des widgets ou questions

Si vous le souhaitez, le logiciel permet de créer plusieurs activités complémentaires comme jeux (à travers les widgets) ou questionnaires.

Sixième étape : exportation du fichier

Le logiciel permet d'exporter le fichier sur plusieurs formats : EPUB3 ou applications diverses et variées.

Malheureusement, pour pouvoir exporter les fichiers il faut acquérir une licence. Plusieurs options sont disponibles.

Septième étape : lire le document exporté

Télécharger le logiciel gratuit de lecture sur le lien :

<https://www.kotobee.com/products/reader>

Lancez le logiciel et ouvrez le fichier EPUB.

Ce document a été établi dans le cadre du projet Lecturio+, projet Erasmus+ 2017-1-FR01-KA201-037388 (2017-2019) :
<https://www.miriadi.net/lecturio>

Pour mieux comprendre, un document illustré avec le pas-à-pas a été mis en place. Ce document est fait avec l'exemple du conte *Thomas et la pastèque* traduit en 6 langues.

Table des matières

Faisons le tour du projet.....	2
Objectifs du projet.....	2
Les exigences.....	2
Qualités requises.....	2
Outils.....	2
Méthode de travail en classe.....	3
Contraintes.....	3
Évaluation.....	3
Développement de la progression pédagogique.....	4
Séance 1.....	4
Séance 2.....	5
Séance 3.....	5
Séance 4.....	6
Séance 5.....	6
Séance 6.....	7
Séances 7.....	7
Séance 8.....	8
Séance 9.....	8
Séance 10.....	8
Séance 11.....	9
Séance 12.....	9
Séance 13.....	9
Séance 14.....	10
Séance 15.....	10
Séance 16, 17 et 18.....	10
Séance 19.....	11
Séance 20.....	11

ANNEXE.....	11
Comment créer mon conte au format EPUB3.....	11
Les étapes de la création.....	11
Première étape : La préparation des données.....	11
Deuxième étape : Le téléchargement du logiciel.....	12
Troisième étape : La création.....	12
Quatrième étape : édition du livre numérique.....	13
Étape 1 : Insérer un fichier audio.....	13
Étape 2 : Insérer une image.....	13
Étape 3 : Insérer le texte.....	13
Étape 4 : Insertion des liens.....	14
Cinquième étape : rajout des widgets ou questions.....	14
Sixième étape : exportation du fichier.....	14
Septième étape : lire le document exporté.....	14