

Liste des modules techniques disponibles

Une activité fait appel à un module technique et est référencé par un identifiant unique. Une activité est constituée en général, par une consigne sonore et textuelle en haut de page, un titre, un lien vers la fiche du livre ayant servi à la conception de l'activité.

Les activités appellent ou non à une résolution en ligne, elles sont donc soit fermées soit ouverte. En cas d'activités fermées, différents messages sonores invitent l'enfant à poursuivre jusqu'à la résolution du jeu, une animation et/ou un message sonore de réussite permet de compléter et d'enrichir le propos du jeu.

Liste des pictos communs:



Ecoute de la consigne sonore



Lien vers la fiche livre



Retour au début du module (recommencer le jeu)



Volet texte associé à une image



Zoom sur une page de livre à feuilleter



Flèches de déplacement sensibles




Fiche livre

Chaque livre, extrait de livre ou illustration cité fait l'objet d'une fiche livre comprenant titre, auteur, illustrateurs, résumé, âge, éditeur avec lien vers le site de l'éditeur, descriptif (taille, ISBN) ainsi que les recommandations Education nationale et Joie par les livres.

Modules techniques disponibles

Découvre les origines du mot alphabet.



Les origines de l'alphabet.
Tu connais les lettres de l'alphabet. Elles sont au nombre de 26, et elles se présentent dans un certain ordre, toujours le même de A à Z. Chacune de ces lettres sert à former des phrases. Mais d'où vient le mot alphabet ? Écoute bien les explications de Massin, illustrées par les *Chats Pelés*.

Texte illustré

Ce module se lance sur une consigne sonore, un texte court la synthétise.

Une image et un texte "scrollable" par les flèches illustre et précise l'activité.

activité ouverte

Découvre la fabrication du livre : Mario Ramos auteur de "Un monde de cochons"



Vidéo

Ce module permet de voir, écouter une vidéo, un copyright précise l'origine.

activité semi-ouverte

Découvre la fin de l'histoire en remplaçant les mots manquants à la bonne place.



A ces mots, le loup s'introduit dans le **seau**, tout en haut du puits. Comme Isengrin est plus _____, il descend immédiatement, tandis que monte notre ami. Ils se croisent donc à mi-puits le loup dit : « Pourquoi partez-vous ? » L'autre répond : « Je vous avoue qu'il faut respecter cette _____ : quand l'un survient, l'autre s'en va. Je vais là-haut, au _____, et _____ est au fond du puits. » Dès que Renart revint sur terre, il reprit son humeur guerrière.

loi pesant l'enfer paradis

Texte à trous

Ce module consiste à replacer une série de mots dans un texte par glisser-déposer. Des commentaires sonores sont associés aux bons et aux mauvais placements. Une animation finale permet de compléter le propos du jeu.

activité fermée

Sauras-tu lire le texte à haute voix et placer les espaces entre les mots ?

Les animaux apprivoisés



Un jour, un visiteur extraordinaire est arrivé dans le jardin. C'était un petit clown qui s'appelait Gratte-Paillette.



Mots collés

Ce module consiste à lire à haute voix un texte sans espace entre les mots puis à positionner correctement des espaces en cliquant dans le texte. Les espaces peuvent être retirés en cliquant à nouveau dessus.


Afin de faciliter le jeu, pour les plus jeunes, le texte peut être lu (picto son).

Une animation finale permet de compléter le propos du jeu.


activité fermée

Retrouve tous ces U qui ne s'entendent pas en cliquant dessus avec ta souris.

Les "U" muets



L'eau de la rivière était saumâtre et boueuse mais en suivant son lit, on devait pouvoir trouver en amont, une eau plus fraîche et plus pure. Il laissa deux hommes à la garde de la chaloupe et entraîna les quatre autres à sa suite.



Lettres muettes

Ce module consiste à repérer puis à cliquer sur les lettres muettes.

Afin de faciliter le jeu, la solution peut être affichée puis effacée (picto œil).

Une animation finale permet de compléter le propos du jeu.

activité fermée

Écoute la fable de Jean de la Fontaine et remets les images dans l'ordre du récit.

Le lièvre et la tortue




Images en désordre

Ce module consiste à remettre dans l'ordre du récit 4, 5 ou 6 images. Le récit peut être réécouté à tous moments en cliquant à nouveau sur le picto son.

Tant que les images ne sont pas toutes bien placées, un message sonore invite à recommencer et les images mal placées redescendent. Une animation finale permet de compléter le propos du jeu.

activité fermée



Association texte image

Ce module consiste à positionner chaque image sur le texte associé.

Tant que les images ne sont pas toutes bien placées, un message sonore invite à recommencer et les images mal placées redescendent. Une animation finale permet de compléter le propos du jeu.

activité fermée

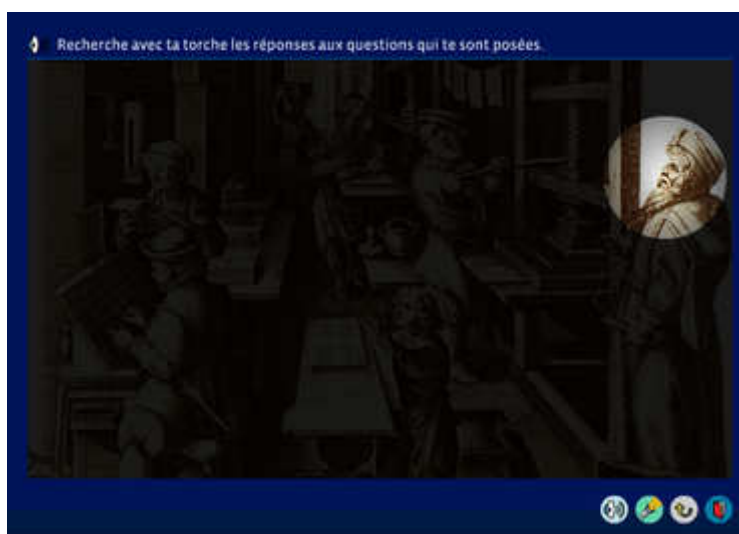


Image éclairée

Ce module consiste à retrouver sur une image, les zones qui répondent aux questions posées

L'image s'éteint à la fin de la consigne sonore, les questions s'enchaînent à chaque bonne réponse, qui peut être commentée. L'image peut être rallumée (picto torche) et la question réécoutée (picto son).

activité fermée

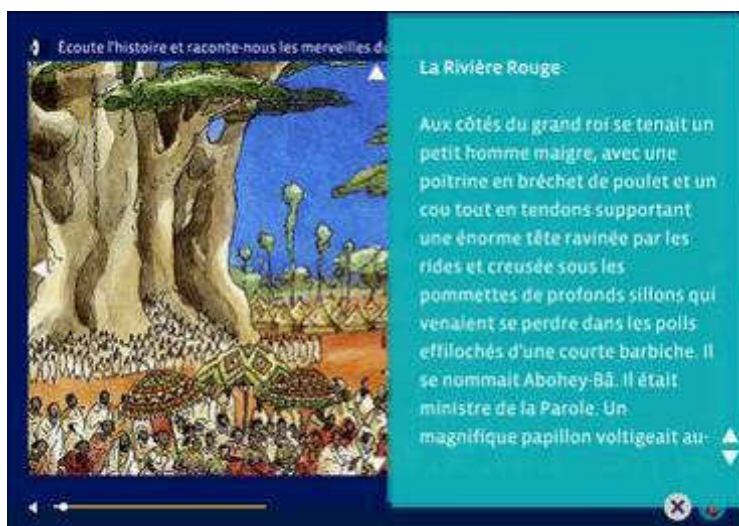


Image zoomée

Ce module permet de découvrir une image à la loupe ainsi qu'un texte lu et d'y associer une proposition d'activité ouverte.

L'image est découverte en utilisant les flèches, un texte lu peut la compléter (barre de son en bas de l'écran).

Le texte et la consigne sont rappelés dans un volet texte (picto volet texte).

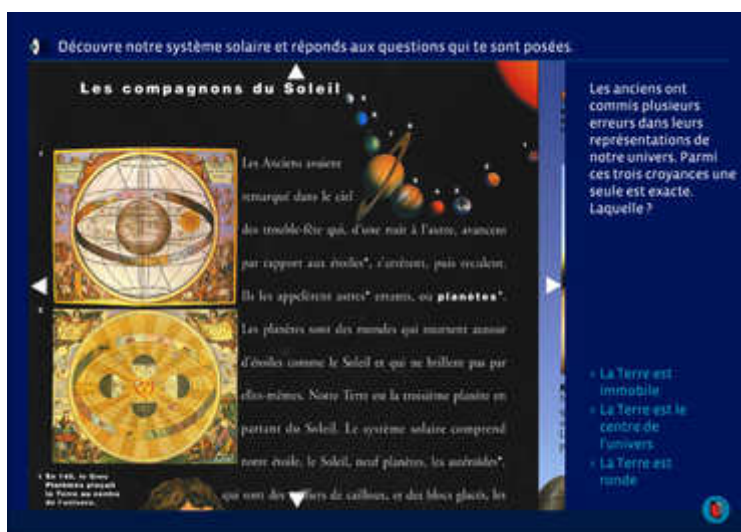
activité ouverte



Puzzle

Ce module permet de reconstituer, avec ou sans modèle (picto œil), une image mise sous forme d'un puzzle à 12 ou 16 pièces. Une animation finale permet de compléter le propos du jeu. Une version imprimable (prédécoupée) du puzzle est proposée.

activité fermée

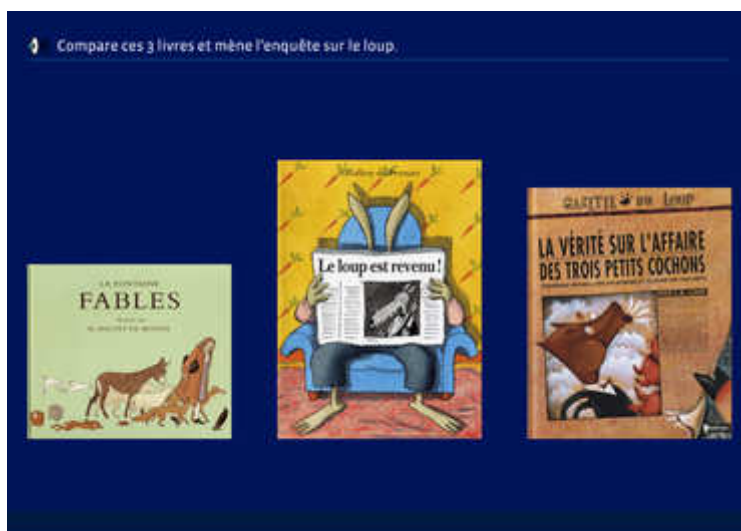


Quizz

Ce module propose de répondre à une série de questions en s'aidant d'une image que l'on découvre en utilisant les flèches sur l'écran.

Pour chaque question écrite, plusieurs réponses sont proposées, la solution est commentée et une flèche permet de passer à la question suivante.

activité fermée



Comparaison de livres

Ce module permet de comparer 3 livres, en invitant éventuellement à une activité issue de cette comparaison.

Chaque livre est cliquable et lance le feuilletage du livre (voir Livre à feuilleter), une flèche retour permet de revenir au sommaire.

activité ouverte



Livre à feuilleter

Ce module permet de feuilleter un extrait de livre pages par pages à partir de sa couverture. Chaque page peut être zoomable (picto zoom).

En mode zoom, un commentaire sonore peut être associé, les flèches permettent de se déplacer dans l'image.

Une activité est associée au parcours dans le livre.

activité ouverte

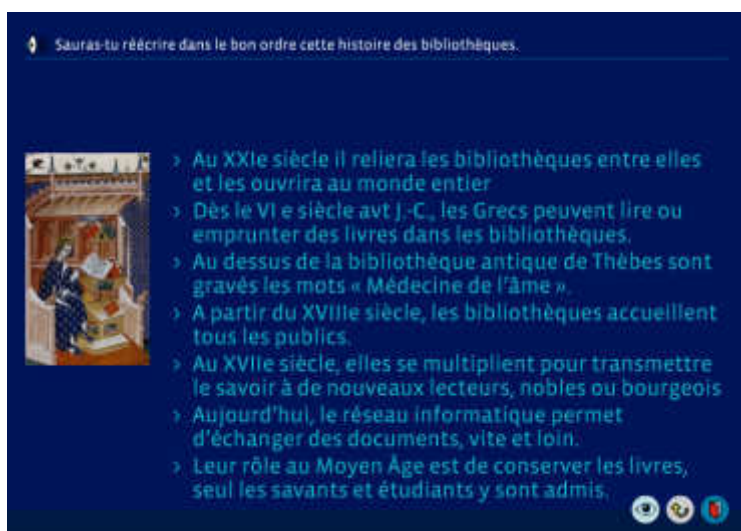


Mot Juste

Il s'agit dans ce module de trouver les titres correspondant aux images affichées.

Les images changent à chaque bonne réponse, qui peut être commentée.

activité fermée



Phrases en désordre

Ce module consiste à réécrire dans l'ordre une histoire en déplaçant les phrases par glisser-déposer.

Afin de faciliter le jeu, la solution peut être affichée puis effacée (picto œil).

Une animation finale permet de compléter le propos du jeu.

activité fermée



Module vignette

Ce module consiste à positionner correctement des vignettes par glisser/déposer sur une image de fond. Une vignette mal placée, redescend avec un signal sonore, une image bien placée fait apparaître un commentaire et peut avoir une forme différente. Sur l'image de fond, les positions possibles peuvent être ou non matérialisées par des points. Une animation finale et/ou un commentaire sonore permettent de compléter le propos du jeu.

activité fermée



Module collage

Ce module consiste à créer des collages d'images sélectionnées dans différentes catégories d'objets (alphabet, personnages,...) sur des fonds différents. Les images et les fonds sont déplacés dans la zone centrale par glisser/déposer. Il est ainsi possible de composer, détourner ... des images. L'image obtenue peut être imprimée à tous moments (picto imprimante).

activité ouverte



Chronologie

Ce module consiste à positionner selon un ordre chronologique des images avec légendes. Tant que les images ne sont pas toutes bien placées, un message sonore invite à recommencer et les images mal placées redescendent. Quand elles sont toutes bien placées des légendes enrichies peuvent être affichées. Une animation finale et/ou un commentaire sonore permettent de compléter le propos du jeu.

activité fermée

Programme de création de Parcours pour les enseignants

Un programme permet aux enseignants, de créer eux-mêmes leur parcours, à partir des activités/jeux proposés par la BnF, mais enchaînées selon l'ordre qu'il souhaite. A ce titre, sont présentés ci-dessous les types d'écrans qu'ils auront à leur disposition ainsi que les paramétrages possibles à savoir :

- un écran d'accueil graphique et/ou un accueil textuel
- un volet d'aide
- une suite d'écrans de jeu
- un écran de choix permettant à une étape donnée de proposer plusieurs jeux pour l'étape suivante
- un écran de fin.

Pour construire les enchaînements de jeux, l'enseignant aura au préalable repéré les identifiants associés. Une interface de saisie permettra de renseigner :

- les éléments de paramétrage des écrans,
- les enchaînements de jeux (au maximum 20)
- un email pour contacter l'auteur du parcours.



Accueil graphique de parcours

L'enseignant peut choisir un accueil graphique, enchaîné ou non par un accueil textuel, le nom du parcours est paramétrable.

Un autre accueil graphique pour les plus grands est proposé.



Accueil textuel de parcours

L'enseignant peut choisir un accueil textuel, précédé ou non par un accueil graphique, les éléments paramétrables sont :

- le nom du parcours
- un sous-titre éventuel
- le texte de présentation du parcours.



Volet d'aide

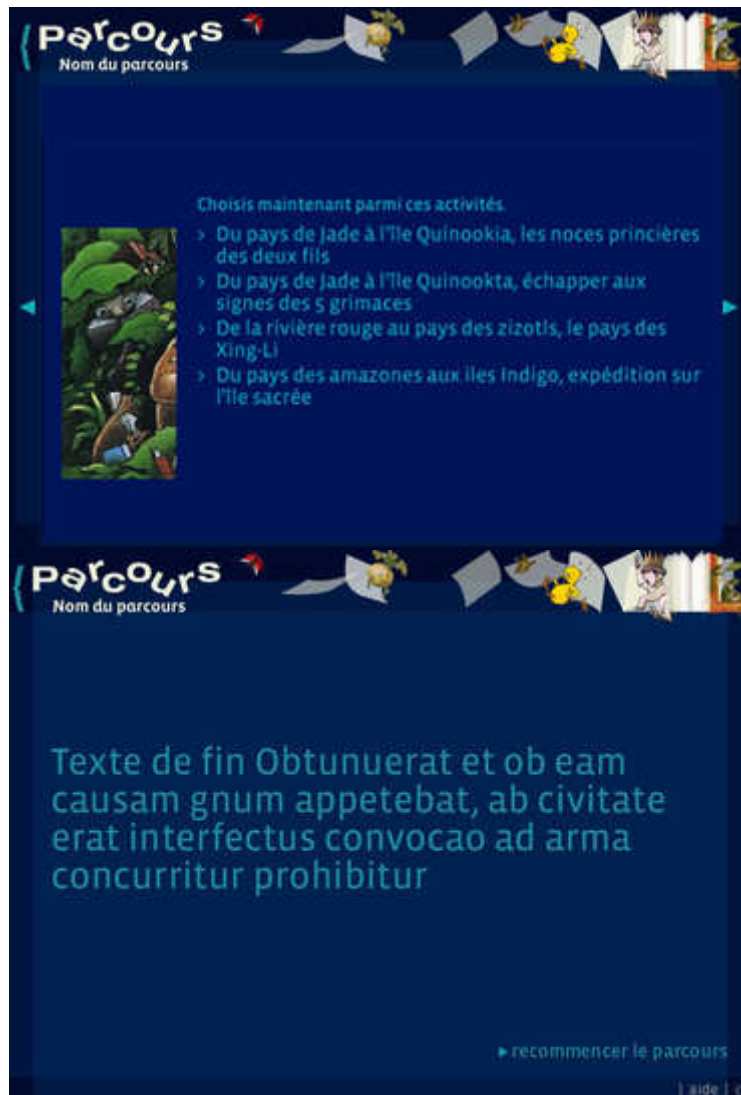
Le texte du volet d'aide qui s'affiche quand on clique sur le bouton aide, est paramétrable par l'enseignant.



Exemple d'écran de jeu

Les jeux choisis sont présentés sur un fond non modifiable, avec le nom du parcours.

Des flèches précédent/suivant permettent de naviguer dans le parcours. Le clic sur la tête renvoie à l'accueil du parcours.



Ecran de choix

Il permet de proposer de 2 à 5 jeux pour l'étape suivante.

Ecran de fin de parcours.

Le texte de fin ainsi que le texte du bouton "recommencer le parcours" sont modifiables.