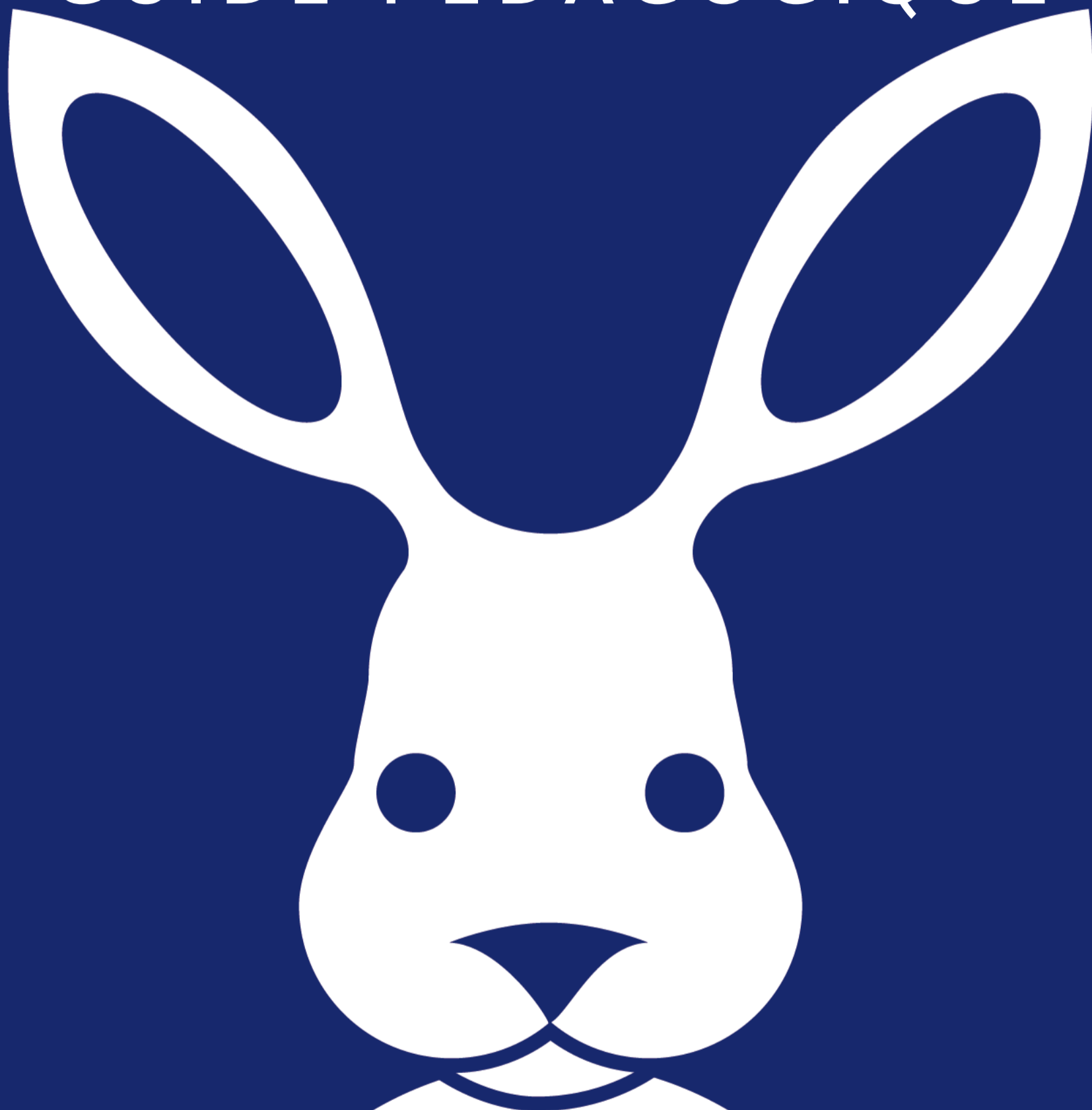


GUIDE PÉDAGOGIQUE



Kalulu

Bonjour mon ami !	2
La science de la lecture	4
Une éducation basée sur des preuves	8
Expliciter les correspondances graphème-phonème.	8
Présenter les correspondances graphème-phonème dans un ordre basé sur la fréquence et la cohérence dans l'orthographe de la langue.	9
Respecter un tempo dynamique.	9
Répéter, répéter, répéter.	9
Incluez de nombreux exercices d'orthographe et d'écriture.....	10
Développer le langage	11
Votre boîte à outils Kalulu	14
Les livrets pour la lecture	14
Le cahier d'écriture	17
L'Application Kalulu	19
Bien Joué !	26
L'Heure d'histoireS	34
Développer la narration par l'exercice « Exposer & Raconter »	38
Organiser sa semaine avec la méthode Kalulu.....	40
Période par période.....	44
Les obstacles à la lecture et les idées pour les surmonter.....	47
Étudiants non-francophones	47
Les différentes dyslexies	47
Les évaluations nationales.....	50
Faible niveau de langage oral + foyer francophone	50
Faible niveau de langage oral + foyer non-francophone	50
Faible conscience des syllabes mais forte conscience des phonèmes	51
Faible conscience des phonèmes	51
Les codes d'identification du jeu Kalulu App selon la tablette et le groupe de rotation.....	52

BONJOUR MON AMI !

Après avoir mené avec succès la phase pilote 2022-2023 de la méthode de lecture Kalulu dans le Val d'Oise, nous prévoyons pour l'année scolaire 2023-2024 une mise à l'épreuve de la méthode à une plus grande échelle, avec votre participation indispensable ! Vous êtes bien plus qu'un simple participant : vous êtes aussi un collaborateur essentiel à la réussite de ce projet, dont l'objectif ultime est de mettre au point une méthode accessible à tous les enseignants de France.

Nous vous invitons à lire attentivement les informations suivantes. La réussite de ce projet repose sur votre engagement et votre application de la méthode. Nous vous encourageons à nous faire part de vos questions ou commentaires tout au long de l'année, par les deux canaux suivants :

- 1) Si vous avez une question sur la manière de procéder, veuillez l'adresser à contact@excellolab.org.
- 2) Si vous remarquez une erreur dans les livrets (faute d'orthographe, mise en page incorrecte, etc.), nous vous prions de prendre une photo de l'erreur, d'y joindre une description, et d'envoyer le tout à contact@excellolab.org.

L'intégralité de la méthode Kalulu est disponible en version .pdf sur notre espace Cloud (nous vous prions de ne pas partager l'accès à cet espace avec des personnes non impliquées dans le projet). Les livrets et les jeux destinés aux élèves seront imprimés et livrés par notre laboratoire à votre département scolaire (à l'exception du jeu de Bingo et les cartes). Vous recevrez par email vos identifiants pour installer l'application sur les appareils de votre école. La méthode Kalulu comprend :

- Ce Guide Pédagogique, qui a pour but de vous aider à comprendre le fonctionnement du cerveau du lecteur, de vous donner accès aux meilleures recherches sur les pratiques pédagogiques efficaces et de vous indiquer comment mettre en œuvre la méthode Kalulu dans votre classe.
- Les 5 Livrets Kalulu pour l'étudiant, qui comportent des activités de lecture et d'écriture. Chaque livret correspond à l'apprentissage attendu pour une période scolaire (~7 semaines entre chaque période de vacances).

- L'application Kalulu, qui suit la même progression que le manuel de l'élève et est conçue pour renforcer l'apprentissage.
- Le pack de jeux « Bien Joué ! Lecture », composé de trois jeux de société auxquels les enfants peuvent jouer en petits groupes. Ces jeux ont pour but de développer la lecture à voix haute, la fluidité, la compréhension et la maîtrise des règles de l'orthographe française.
- Des instructions pour des activités destinées à enrichir le vocabulaire.

Nous vous invitons à consulter régulièrement notre site web (<https://excellolab.org/>) et à suivre notre compte Instagram ([excelloorg](https://www.instagram.com/excelloorg)) pour rester informé des dernières mises à jour.

Nous nous réjouissons de travailler ensemble pour la réussite de ce projet !

LA SCIENCE DE LA LECTURE

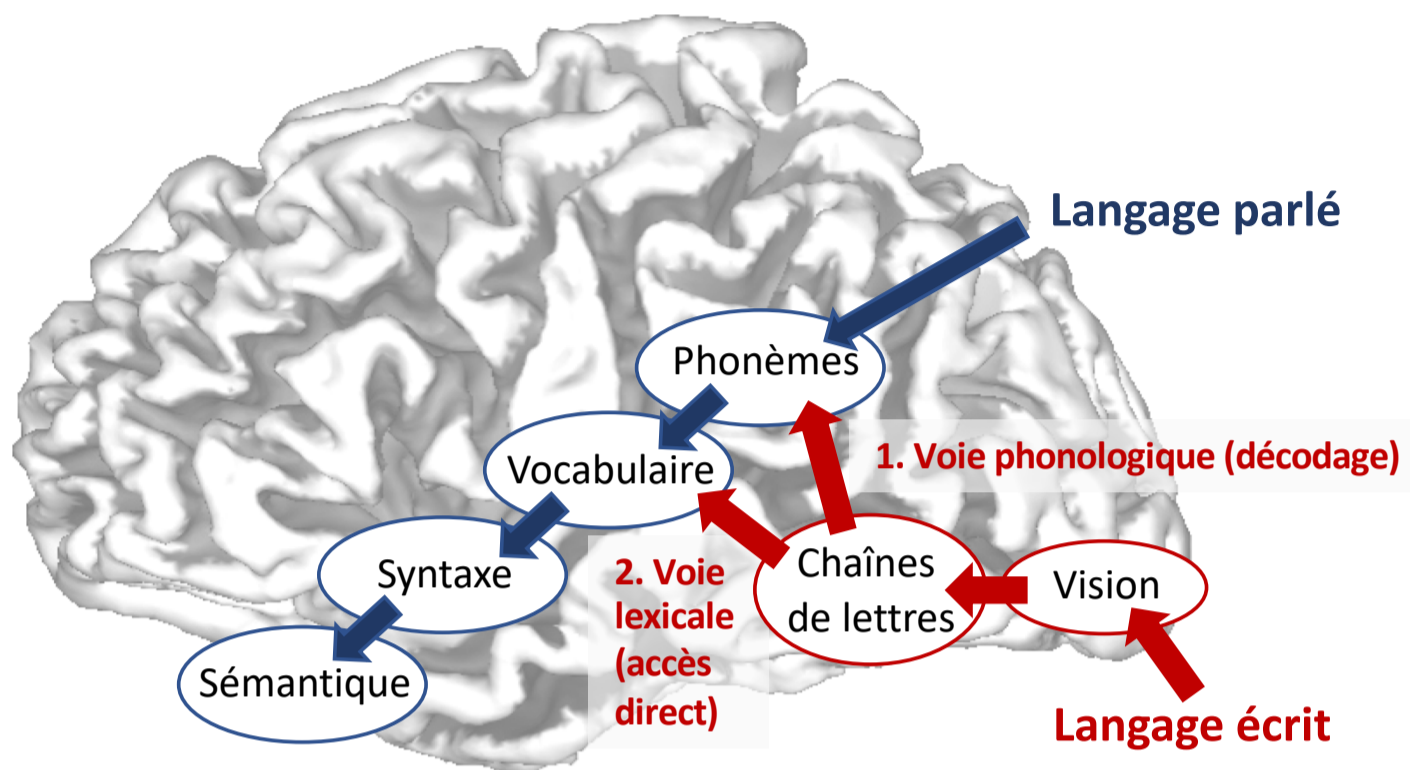


Figure 1.

Apprendre à lire nous permet d'entendre et de comprendre les mots écrits. Que se passe-t-il dans le cerveau lorsque nous apprenons à lire ? Bien avant le CP, le cerveau est déjà bien organisé pour le langage parlé : phonèmes, vocabulaire, grammaire et sens des phrases sont déjà largement en place (voir la figure 1, flèches bleues). En apprenant à lire, le cerveau parvient à activer toutes ces connaissances à partir d'une nouvelle voie d'entrée visuelle (flèches rouges) .

Pour parvenir à lire, une aire du cortex visuel gauche, véritable « boîte aux lettres » du cerveau, doit se spécialiser pour la forme des lettres. Un circuit se renforce qui relie cette aire visuelle avec les aires impliquées dans l'écoute des sons du langage (les syllabes et les phonèmes). Ce circuit permet de passer des lettres aux sons, des graphèmes aux phonèmes. Au niveau du comportement, l'apprenti lecteur devient expert en reconnaissance des lettres et devient capable de les transformer en sons, de faire « sonner » le mot dans sa tête – et bien sûr, si ce mot fait partie de son vocabulaire oral, de le comprendre.

Au début, l'enfant décode lentement et 'écoute' ce qu'il décode pour enfin arriver à la compréhension – c'est la voie phonologique, qu'on appelle aussi « décodage ». Par exemple, lorsqu'il est confronté pour la première fois au mot 'lapin', il va décomposer celui-ci en graphèmes (des chaînes de lettres qui correspondent à un son), et les assembler pour reconstituer le mot : l + a fait « la », p + in fait « pin », c'est le mot « lapin » ! C'est ce que l'on appelle la lecture par assemblage. Il en découle qu'à ce stade, le temps de lecture d'un mot augmente avec le nombre de lettres qu'il comprend.

Avec l'entraînement, le traitement des mots écrits s'automatise, et les mots sont reconnus dans leur intégralité. A ce moment, toutes les lettres sont traitées en parallèle et l'accès à la compréhension semble instantané – c'est la voie lexicale ou la lecture par adressage, qui permet la lecture rapide et automatique des textes. Celle-ci permet la lecture de mots déjà connus via le traitement simultané, en parallèle, de toutes les lettres, et l'association de cet ensemble ordonné de lettres à une entrée dans le lexique mental. Le temps de lecture d'un mot n'est alors plus impacté par sa longueur, car toutes les lettres sont traitées simultanément (au moins jusqu'à 8 lettres). Cependant, le temps de lecture d'un mot dépend de sa fréquence dans la langue française : les mots rares sont reconnus plus lentement. Ce phénomène peut être observé en laboratoire en mesurant le temps de réponse de la lecture. Il est important que tous les enseignants reconnaissent que l'absence de cet aplatissement de la courbe, malgré une bonne formation en lecture, est souvent une manifestation de la dyslexie.

RÉSUMÉ— AUTOMATISER LA LECTURE, C'EST PARVENIR À UTILISER MAJORITAIREMENT LA VOIE D'ADRESSAGE ET NE PLUS SE SERVIR DE LA VOIE D'ASSEMBLAGE QUE POUR DÉCODER LES MOTS INCONNUS OU PEU FRÉQUENTS.

Ces deux chemins de la lecture existent chez tout le monde. Nous les adultes, nous lisons vite, parce que nous reconnaissons les mots connus en un clin d'œil – mais si

nous tombons sur un mot que nous n'avons jamais vu auparavant, comme « kalamata », nous sommes obligés de ralentir et de déchiffrer le mot de la gauche vers la droite comme un enfant ! En effet, ces deux chemins (décodage et accès direct) sont essentiels à la fluidité de la lecture et à la capacité de tout lire.

Vous avez peut-être entendu parler des guerres de la lecture qui opposent les méthodes phonique ou syllabique à l'apprentissage des mots entiers. Le fait est que les programmes de lecture de mots entiers ont été inspirés par ce fait mesuré démontrant que les experts lecteurs ne décodent pas mais reconnaissent les mots dans leur intégralité. Cela est vrai. Vous avez certainement remarqué que les élèves qui ne savent pas lire reconnaissent déjà de nombreux mots qui les entourent et que les enfants sont également très doués pour mémoriser des mots dès le début de l'apprentissage. Un autre argument en faveur des méthodes globales ou mixtes est qu'elles permettent d'initier très tôt les enfants à des mots outils qui leur permettront de lire des textes courts et de commencer à travailler la compréhension... l'objectif de la lecture.

Ces arguments reposent sur les meilleures intentions, mais les données recueillies en France et dans d'autres pays ne cessent de confirmer que l'enseignement précoce de la phonétique est la meilleure méthode de lecture, en particulier pour les enfants les plus à risques aux difficultés d'apprentissage. La raison est que seule la lecture par décodage nécessite d'être enseignée de manière explicite. Ce que nous voulons dire ici, c'est qu'apprendre à associer un graphème à son phonème, à enchaîner les sons des lettres et à former un mot est une stratégie de lecture qui nécessite un effort et de la pratique. En revanche, reconnaître les mots, traiter toutes les lettres d'un mot en parallèle ne nécessite pas d'apprentissage avec effort, seulement de l'expérience. En d'autres termes, l'apprentissage du décodage permet de lire tous les mots, et la reconnaissance des mots est le fruit de la pratique. Cela signifie également que l'enseignement précoce des mots utiles peut être contre-productif pour le décodage, en particulier pour l'enfant qui risque de mettre en place des stratégies sous-optimales. Pendant la lecture, vous ne voulez pas que l'enfant passe consciemment du décodage à la reconnaissance, ce processus doit être basé sur la préparation neuronale de l'enfant à la lecture.

RÉSUMÉ— L'ENFANT COMMENCE PAR DÉCODER AVEC EFFORT, ET C'EST L'EXPÉRIENCE QUI LE MÈNE NATURELLEMENT VERS LA LECTURE FLUIDE DE L'EXPERT.

La recherche est une démarche internationale, et les recherches sur le cerveau de la lecture menées dans le monde entier ont montré que les circuits de lecture sont les mêmes pour tous, mais pas la facilité à acquérir l'orthographe d'une langue. Toutes les orthographe peuvent être décrites sur une échelle allant de la transparence (ce qui signifie que chaque lettre produit un seul son et que chaque son appartient à une seule lettre) à l'opacité (ce qui signifie qu'une lettre peut produire différents sons et qu'un son peut être écrit avec une lettre différente, par exemple le son /k/ dans les mots "que", "car" et "kimono"). Les études inter-linguistiques mesurant les statistiques graphème-phonème placent l'orthographe française plus près du côté opaque de l'échelle. Ceci est important, car la position d'une langue sur cette échelle a un effet direct sur le temps nécessaire aux enfants pour apprendre à lire et à écrire efficacement. La lecture des langues transparentes est maîtrisée en CP, alors que les langues plus opaques peuvent prendre jusqu'à 2 ans pour être maîtrisées.

RÉSUMÉ— L'ORTHOGRAPHE FRANÇAISE PEUT ÊTRE DIFFICILE À ACQUÉRIR EN RAISON DES NOMBREUSES RELATIONS INCOHÉRENTES ENTRE LES LETTRES ET LES SONS.

UNE ÉDUCATION BASÉE SUR DES PREUVES

Il existe un consensus scientifique sur le fait qu'en début du CP, l'enseignant doit se concentrer sur les correspondances graphèmes-phonèmes. Cependant, soyons clair : cela ne suffit pas ! Il faut aussi que l'enfant renforce son vocabulaire, sa grammaire et sa capacité de compréhension. Ce travail sur « la langue française » commence en maternelle et se poursuit tout au long de la scolarité. C'est la combinaison d'un bon décodage de l'écrit et d'une bonne compréhension de la langue parlée qui permet de comprendre les textes écrits. Une formule simple le résume :

**COMPRÉHENSION DE TEXTES ÉCRITS = DÉCODAGE X
COMPRÉHENSION ORALE**

Nous présentons ci-dessous les meilleures pratiques pour ces deux composantes qui ont fait surface dans la littérature science de l'éducation et comment ils sont appliqués en utilisant Kalulu.

EXPLICITER LES CORRESPONDANCES GRAPHÈME-PHONÈME.

L'orthographe du français n'est pas simple. Nos petits écoliers doivent apprendre qu'une lettre peut correspondre à plusieurs sons (la lettre 'e' dans les mots 'le', 'elle' et 'est') et qu'un son peut être représenté par différents graphèmes (le son /ã/ dans 'plan', 'ambulance' ou 'entrée'). Dans Kalulu, chaque correspondance graphème-phonème est introduite de façon explicite, et suivi d'une lecture 100% décodable mettant l'accent sur la pratique de la correspondance graphème-phonème nouvellement apprise.

PRÉSENTER LES CORRESPONDANCES GRAPHÈME-PHONÈME DANS UN ORDRE BASÉ SUR LA FRÉQUENCE ET LA COHÉRENCE DANS L'ORTHOGRAPHE DE LA LANGUE.

La recherche indique que l'apprentissage systématique des correspondances graphème-phonème est crucial pour la réussite des enfants dans leur parcours d'apprentissage. "Systématique" signifie que les correspondances entre les graphèmes et les phonèmes sont enseignées selon un ordre logique qui tient compte de leur fréquence d'apparition et de leur cohérence dans le code alphabétique. Ainsi, par exemple, un enfant apprendra d'abord que la lettre 's' produit le son /s/ (comme dans 'serpent'), avant d'aborder des règles plus complexes comme la prononciation de 's' en /z/ entre deux voyelles (comme dans 'oser'). La méthode Kalulu adopte cet ordre logique tiré de la base de données Manulex (www.manulex.org), qui est un corpus construit à partir de 54 livres pour enfants. L'apprentissage débute par les voyelles, suivi des consonnes et de quelques graphèmes très réguliers comme 'ch'. Une fois que ces fondamentaux sont acquis, on introduit les phonèmes représentés par différents graphèmes, les sons complexes, ainsi que les correspondances moins courantes en français.

RESPECTER UN TEMPO DYNAMIQUE.

Les enfants exposés tôt à de nombreuses correspondances graphèmes-phonèmes apprennent plus vite qu'avec un apprentissage espacé et lent. Commencez à présenter les lettres et leurs sons tous les jours, à un rythme d'au moins 2 ou 3 correspondances nouvelles par semaine. La pédagogie Kalulu se focalise sur le décodage dès le début à un tempo rapide. Pendant chacune des 5 périodes, vous enseignerez aux élèves environ 14 correspondances graphème-phonème.

RÉPÉTER, RÉPÉTER, RÉPÉTER.

Une fois une correspondance graphème-phonème apprise, l'enfant doit pratiquer beaucoup la lecture pour automatiser son traitement par le cerveau. Le temps

d'automatisation est variable suivant les enfants. La lecture à haute voix est essentielle à ce stade. Après une leçon guidée par vous, il faut demander aux enfants de lire et de relire les pages correspondantes jusqu'à ce qu'ils ne fassent plus d'erreurs, la lecture pouvant être lente. Les lectures répétées peuvent se faire seul, en lisant à un camarade de classe ou à un parent. Lorsque l'enfant vous lit, votre tâche consiste à le guider et à l'encourager. Certains enfants auront besoin de plus de pratique que d'autres. Gardez un ton positif et soulignez le progrès. Nos jeux de société et de cartes suivent également le programme des leçons, ce qui permet une lecture à haute voix supplémentaire. N'hésitez pas à utiliser les syllabes, les mots et les textes de la leçon pour créer vos propres exercices de lecture. L'objectif est d'aider l'enfant à apprendre et à maîtriser progressivement.

Il est de votre responsabilité de guider les élèves dans le développement de leur endurance à la lecture. Vous constaterez que certains élèves sont capables de déchiffrer avec aisance toutes les syllabes, tous les mots, et tous les textes présentés lors d'une leçon. D'autres auront besoin de plus de temps et de soutien pour maîtriser la lecture des syllabes et des mots, et ils bénéficieront d'un accompagnement en binôme avec un adulte pour la lecture des textes. Ainsi, il est essentiel de différencier vos attentes en fonction des compétences individuelles de chaque élève tout en encourageant constamment leur progrès. L'objectif principal n'est pas d'obtenir une uniformité de résultats parmi tous les élèves, mais plutôt de garantir leur progression individuelle et de renforcer leur confiance en leur propre capacité à évoluer et à s'améliorer.

INCLUEZ DE NOMBREUX EXERCICES D'ORTHOGRAPHE ET D'ÉCRITURE.

Il est important de noter que l'orthographe et l'écriture contribuent à améliorer la lecture, et vice versa. La théorie veut que le fait d'écrire des mots aide les élèves à se concentrer sur les mots lettre par lettre, tout en fournissant au cerveau un mouvement moteur supplémentaire pour l'aider à identifier les mots. Le livret Kalulu comprend des exercices d'écriture axés sur la leçon, tandis que l'application de jeu propose de nombreux exercices d'écriture. L'écriture et la lecture se renforcent mutuellement et devraient, par conséquent, être enseignées conjointement.

DEVELOPPER LE LANGAGE

Les recherches actuelles en neurosciences montrent que ce n'est pas seulement la répétition, mais le processus consistant à retrouver le sens d'un mot de manière répétée qui renforce les voies neurales entre le mot oral ou visuel et son sens. De plus, ce n'est pas une répétition de type "bachotage" mais une répétition entrecoupée d'une période de repos (comme une bonne nuit de sommeil) qui semble être la plus efficace. En outre, le fait de rencontrer un mot dans des contextes variés et significatifs est beaucoup plus susceptible de permettre de se souvenir du mot et d'en avoir une compréhension plus nuancée que la mémorisation de listes de vocabulaire.

Les jeunes enfants apprennent la majeure partie de leur vocabulaire dans le cadre de conversations quotidiennes avec leur famille et leurs amis. Cependant, certains mots, souvent qualifiés de sophistiqués et de difficiles, apparaissent rarement dans la conversation quotidienne et ne sont rencontrés que dans les pages d'un livre. Le vocabulaire sophistiqué est donc difficile à apprendre par une simple exposition quotidienne, mais il est essentiel que les enfants apprennent ces mots pour donner un sens aux textes et accéder aux contenus disciplinaires. En effet, Trois études longitudinales françaises ont montré que les compétences en langage oral sont impliquées dans la compréhension de la lecture dès le CP, même si les compétences de décodage ne sont pas totalement automatisées (Bianco et al., 2012, Gentaz et al., 2013, Megherbi et al., 2006).

La compréhension de la lecture chez le jeune enfant dépend surtout de la quantité et de la qualité du langage entendu par l'enfant. Enseignants, votre rôle est essentiel pour transmettre aux enfants toute la richesse de la langue française. Toutes les situations dans la vie d'un enfant sont des moments de partage du langage. Nous vous encourageons à appliquer les conseils suivants, dont la recherche a démontré l'efficacité :

- Utilisez des mots de « grands » et une syntaxe riche avec vos enfants.

- Privilégiez l'explication au lieu de donner des ordres. Par exemple : «Aujourd'hui il fait froid. Nous avons donc besoin de mettre nos manteaux avant de jouer dehors.» au lieu de «Mettez vos manteaux avant de sortir.»

VOTRE BOÎTE À OUTILS KALULU

Nous avons conçu Kalulu avec un souci d'accessibilité pour tous, en proposant des supports de cours à coût réduit et facilement imprimables, sous licence Creative Commons.

Au-delà de ces supports imprimables, Kalulu offre également des directives pour les activités à réaliser dans le cahier d'écriture des élèves, ainsi que des outils scientifiquement validés pour optimiser l'enseignement. L'objectif est de faciliter un apprentissage intensif tout au long d'une période scolaire d'environ 7 semaines, suivi des évaluations de lecture rapides d'une minute qui vous aideront à vérifier que les élèves progressent de manière adéquate dans leur capacité de décodage.

En mettant en œuvre la méthode Kalulu, vous vous appropriez des techniques pédagogiques éprouvées et basées sur la science, enrichissant ainsi votre compréhension de la science de la lecture et optimisant l'expérience d'apprentissage de vos élèves de manière significative.

LES LIVRETS POUR LA LECTURE

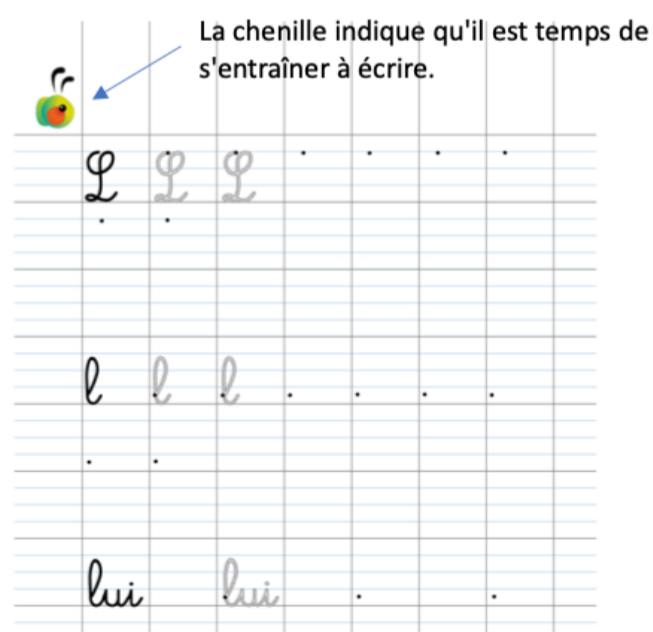
La méthode est constituée de 5 Livrets, un pour chaque période (le temps entre deux vacances). Nous avons choisi ce design minimal pour le livre de l'enfant pour deux raisons : 1) nous voulons qu'il ait le sentiment que c'est son livre et qu'il peut tout lire, 2) le livre est d'une taille raisonnable pour que l'enfant puisse voir le chemin qu'il doit parcourir pour atteindre l'objectif de la période. Un livret terminé est un objectif visible et réaliste ! N'hésitez pas à laisser vos élèves garder leurs livrets et à y revenir pour lire les leçons déjà apprises– c'est ainsi que l'on consolide l'apprentissage !

Dans le Livret pour l'élève, vous trouverez, pour chaque leçon, une page qui détaille la correspondance graphème-phonème à enseigner, et donne également des exemples de syllabes et de mots et des phrase décodables correspondants à cette étape (l'exemple du livret de l'enseignant comprend une image pour illustrer le son de la lettre). N'apprenez pas aux enfants les symboles de l'alphabet phonétique ! Mais parlez-leur, tout simplement, en articulant bien et en leur montrant le geste de la bouche.

Le livret de l'enfant a été conçu pour mettre l'enfant au centre de son apprentissage de la lecture : il suit la progression de Kalulu, ne comprend que du texte pour l'enfant, et combine des exercices de lecture et d'écriture pour un apprentissage explicite que la lecture et l'écriture vont de pair. A chaque période, un nouveau livret est distribué, travaillé, puis ramené à la maison pendant les vacances pour s'entraîner. Les lectures sont courtes et spécifiques à une période scolaire afin que l'enfant puisse travailler dans le but de compléter le livret et de voir sa maîtrise.

Outre l'enseignement de la phonétique, les leçons sont également conçues pour introduire du nouveau vocabulaire et de la morphologie. Le lecteur est dirigé par l'enseignant en ce sens que ce dernier commence la leçon, l'enfant travaille seul dans le livre, puis l'enseignant confirme que l'enfant a maîtrisé la leçon. Pour aider l'enfant à voir ses progrès, nous vous invitons également à faire des commentaires positifs dans le livre de l'enfant, à lui montrer comment son écriture s'est améliorée par rapport à une leçon précédente. L'automatisation est également encouragée dans le livre avec de courts tests de lecture qui demandent à l'enfant de lire une liste de mots. Ces tests peuvent être répétés plusieurs fois et vous écrivez la vitesse de lecture sur la page. Cela permet également à l'enfant de voir ses progrès. Une fois le livret terminé, l'enfant peut l'emporter chez lui et le conserver.

Dans les livrets Kalulu, chaque leçon comprend une page où les élèves sont invités à



copier des lettres ou des mots. Le but de cet exercice est de stimuler simultanément la mémoire visuelle et motrice au cours de la même leçon. Cette dernière est particulièrement importante pour aider les enfants à distinguer les lettres qui sont visuellement similaires, comme les lettres miroirs (par exemple, "b" et « d »).

L'exercice de copie dans les livrets Kalulu peut utiliser une police de caractères et des interlignes qui sont différents de ceux utilisés dans votre classe. Cela n'est pas un problème car l'objectif principal de l'exercice n'est pas

LI Ll

La leçon

l a
u
e

Syllabes à lire.

la li le lo lu

al il ol ul

la le Lola il Lili lu

Mots à lire.

Allô ! Il y a Lio. Lio a le lys.

Texte à lire.

Lola a lu. Lili a lu.

Lio l'a lu ? Il a lu !

11

La couleur de la page correspond au jardin du jeu.

u i o U u i e
I u o O à U û

Si vous voyez le perroquet, c'est le top chrono ! L'enfant s'entraîne à dire les sons, les syllabes ou les mots le plus vite possible.



9

mari mur vol levé
salir ému lasso lys

Lorsque vous voyez le petit chrono, cela signifie que vous pouvez chronométrer l'enfant lorsque vous pensez qu'il est prêt. Chronométrez-le une deuxième fois un autre jour pour montrer ses progrès. Il ne s'agit pas d'un test.



34

Lorsque vous évaluez plusieurs fois les enfants, ils apprennent en fait davantage, car ces périodes d'évaluation, où l'élève est sous la pression de la performance pour l'enseignant, fournissent la stimulation de l'adrénaline qui est utile pour mieux retenir l'apprentissage.

d'apprendre une police ou un interligne spécifique, mais plutôt d'aider les élèves à mémoriser la forme des lettres (les graphèmes) par la répétition de l'écriture.

En revanche, nous vous demandons d'inclure dans vos achats un **Cahier d'écriture** pour chacun de vos élèves, dans le format que vous préférez.

LE CAHIER D'ÉCRITURE

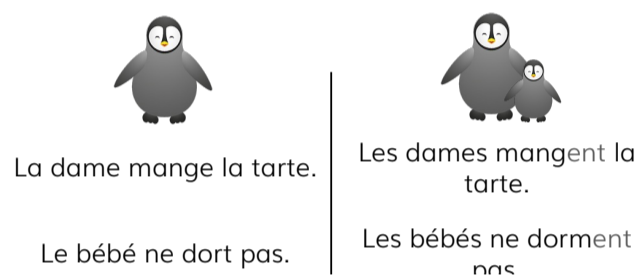
Dans la méthode Kalulu, l'enseignement du décodage (lecture) et de l'encodage (écriture) se fait en parallèle. Cela implique que l'élève n'est sollicité à écrire que ce qu'il a déjà appris à lire. Dans les ressources associées à chaque période, vous trouverez un tableur contenant des mots et des phrases du cours. Vous pouvez choisir de les utiliser ou de créer vos propres textes. Nous vous demandons uniquement de ne pas demander aux élèves d'écrire ce qu'ils n'ont pas encore appris à décoder. De plus, il est recommandé d'intégrer de nombreux mots issus de la leçon actuelle pour permettre à l'élève de pratiquer concrètement ce qu'il est en train d'apprendre.

Cependant, si un élève vous interroge sur l'écriture d'une phrase ou d'un mot particulier qu'il souhaite utiliser et contenant des correspondances graphème-phonème qu'il n'a pas apprises (par exemple, "Joyeux Noël" pour une carte qu'il confectionne pour ses parents), n'hésitez pas à lui montrer comment l'écrire ! La règle stipulant qu'un élève ne doit écrire que ce qu'il sait lire ne s'applique qu'à l'enseignement formel et structuré. Dans le contexte d'un apprentissage plus libre et spontané, accompagner l'élève dans ses démarches créatives est tout à fait approprié.

A ce stade de l'apprentissage, l'écriture, tout comme la lecture, doit être pratiquée de manière quotidienne par le biais de sessions courtes mais ciblées. Les exercices de copie, basés sur les exemples fournis dans les ressources d'apprentissage, peuvent être très bénéfiques. Voici quelques autres exercices que vous pourriez inclure :

- **Dictée de mots** : Demandez aux élèves d'écrire des mots que vous prononcez à haute voix. Assurez-vous que ces mots sont ceux qu'ils ont déjà appris à lire.

- **Complétion de phrases** : Fournissez une phrase avec un ou plusieurs mots manquants et demandez aux élèves de la compléter.
- **Correspondance de mots et d'images** : Fournissez une série d'images et demandez aux élèves d'écrire le mot qui correspond à chaque image. Vous trouverez de nombreuses images dans la banque d'images du Cloud.
- **Instruction Morphémique** : Cette méthode enseigne l'orthographe par l'étude des morphèmes, qui sont les plus petites unités de sens dans une langue. Cela inclut les racines, les préfixes et les suffixes. En comprenant ces composants, les élèves peuvent épeler, comprendre et créer de nouveaux mots. Ces leçons sont mises en valeur par des pages avec le pingouin. Demandez aux enfants de répéter la leçon en l'écrivant (par exemple, écrire la terminaison verbale correcte pour les pronoms il et ils).



Rappelez-vous que l'objectif est de renforcer les compétences d'écriture et de lecture simultanément, en mettant l'accent sur les mots et les concepts que les élèves ont déjà appris à lire. Cela aide à renforcer leur confiance tout en consolidant leur compréhension.

Vous remarquerez dans les mots et les jeux de la leçon que Kalulu n'hésite pas à introduire les élèves dans un vocabulaire riche. La connaissance de ces mots par votre classe dépendra fortement de sa familiarité avec le français et de son environnement familial. C'est votre rôle d'apprendre aux élèves à lire ces mots, mais aussi de vérifier avec votre classe qu'ils en connaissent le sens. Lorsque vous demandez aux enfants de faire des exercices d'orthographe, veillez à inclure des mots fréquents et des mots moins fréquents. Chaque période comprend un dossier avec une banque d'images comprenant la plupart du vocabulaire d'une leçon. N'hésitez pas à utiliser ces images pour illustrer les mots.

L'APPLICATION KALULU

Kalulu est une application pour tablette ou smartphone. Notre équipe publiera des vidéos expliquant comment télécharger le jeu pour différents MDM (i.e., SGOOL). Dans les pages suivantes, vous découvrirez les fonctions courantes du jeu et les descriptions des mini-jeux.

TÉLÉCHARGER KALULU

La première fois que vous téléchargez Kalulu, vous devez être connecté à Internet. Après cette opération, le jeu peut fonctionner entièrement hors ligne.

Télécharger Android, A l'aide de la tablette, connectez-vous au Cloud du projet et téléchargez l'application. Il vous sera demandé d'accepter les "applications externes". Choisissez d'accepter.

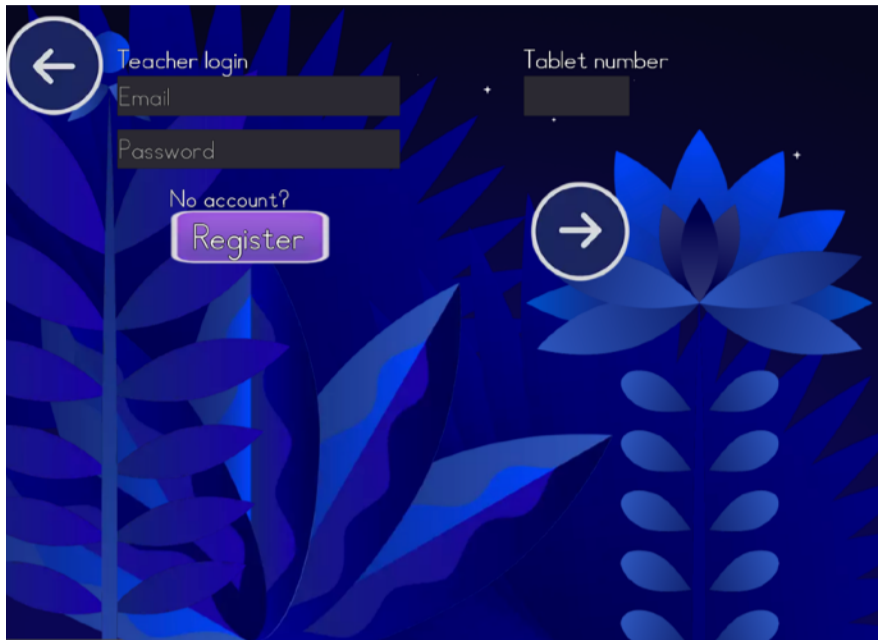
Télécharger iOS, Vos tablettes doivent utiliser votre identifiant Apple. Téléchargez "Testflight" à partir des applications. Ouvrez Testflight, vous serez guidé dans le téléchargement.

ENREGISTRER VOTRE CLASSE

La première fois que vous ouvrez l'application, entrez votre adresse E-mail académique, le Password que vous avez reçu par email, et le numéro de la tablette (1, 2, 3, ..., 15... seuls les chiffres 1 à 15 peuvent être utilisés. En d'autres termes, une classe ne peut pas utiliser plus de 15 tablettes). Puis "validez". Le jeu se réinitialise.

IMPORTANT - Il est essentiel d'attribuer un numéro unique à chaque tablette utilisée dans votre classe. Comme le jeu fonctionne en mode hors ligne, la progression de chaque enfant est stockée directement sur l'appareil qu'il utilise. Cela signifie que pour garder une trace constante de leurs progrès, les élèves doivent utiliser la même tablette à chaque fois qu'ils jouent. En numérotant les tablettes, vous assurez que chaque élève retrouve et utilise systématiquement le même appareil, préservant ainsi

la continuité de son apprentissage. Placez un autocollant portant le numéro de la tablette à un endroit visible de la tablette.



Mettez votre email academié et un mot de passe que vous avez reçu par email. Chaque tablette doit recevoir un numéro différent (de 1 à 15). Ce numéro permet à l'enfant d'identifier la tablette sur laquelle il joue.

Placez un gommet à un endroit visible de la tablette (coin gauche dans l'image) afin que l'enfant puisse facilement retrouver sa tablette.

L'ÉCRAN D'IDENTIFICATION

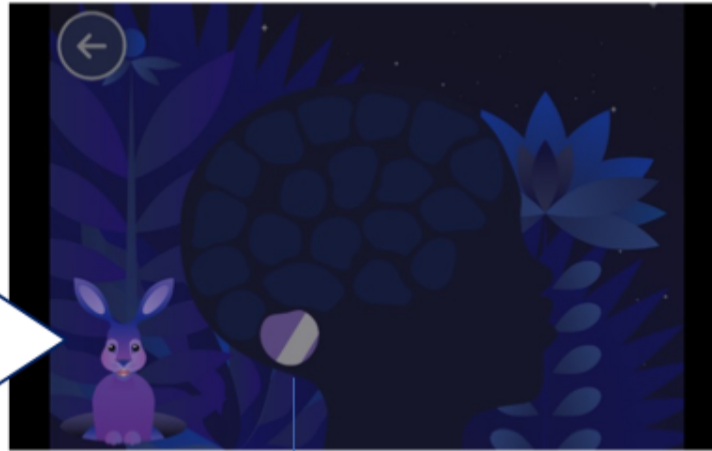
Kalulu se joue hors-lignes - pas besoin d'accès internet. Six codes sont préinstallés ils permettent à 6 joueurs différents de jouer sur la même tablette (6 groupes d'ateliers en rotation possibles). Donnez à chaque enfant son code ou faites un poster des codes de la classe.

Les codes des numéros de tablette sont répertoriés dans l'annexe du guide. Vous pouvez également trouver des images faciles à utiliser de tous les codes dans le Cloud du Projet Kalulu.



Les fonctions communes à tout le logiciel

« Bienvenue ! Regarde le cerveau de l'enfant, savais-tu que quand tu apprends, ton cerveau change ? Comme un jardin, des plantes magnifiques pousseront si tu en prends soin. Il est parfois difficile d'apprendre, mais cela signifie que ton jardin grandit ! »

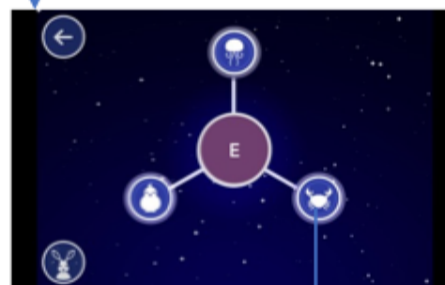


le jardin

- Le bouton flèche, vous ramène sur l'écran précédant. Appuyer 5 secs pour sauvegarder une session et recommencer une partie.
- Le bouton Kalulu répète les instructions.



la leçon



les mini-jeux

- Le bouton jardin permet de retourner dans le jardin.
- Le bouton son fait réécouter le cible.
- Le bouton pause interrompt le jeu.
- Le bouton Kalulu permet de réécouter les consignes.

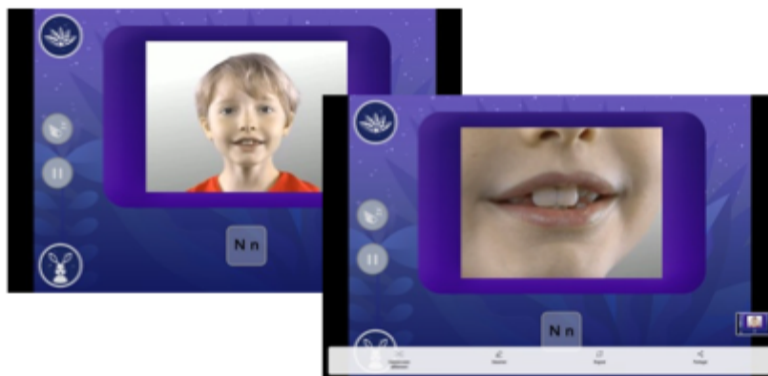


- nombre de vies restantes
- nombre de bonnes réponses à fournir pour gagner.

L'enseignement explicite des leçons

		
Un jardin et son chemin	Une leçon	Les mini-jeux
Chaque pastille correspond à une leçon.	Appuyez sur la pastille qui brille pour apprendre la leçon.	Une fois la leçon terminée, il y a trois jeux à faire.

Une leçon en 3 étapes

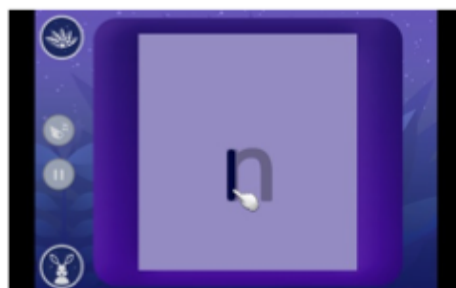
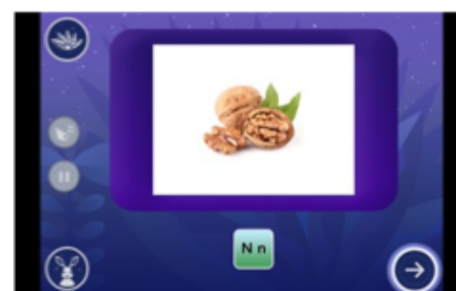


1) Apprendre une correspondance graphème - phonème

L'enfant clique sur le graphème pour l'entendre et le voir prononcé par un autre enfant.

2) Entendre le phonème dans un mot

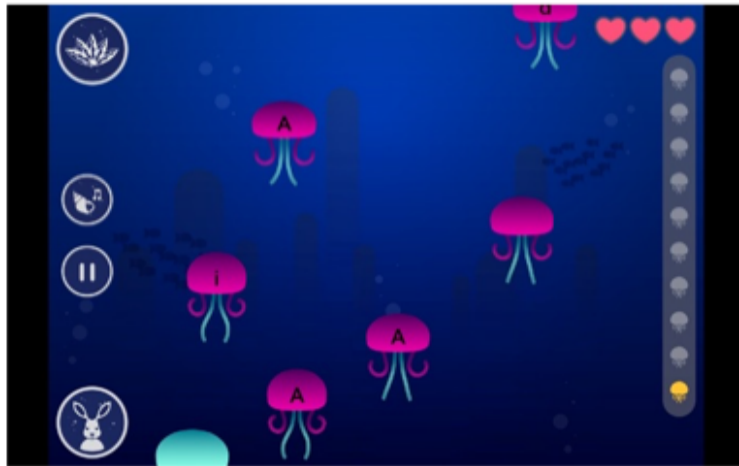
L'enfant clique sur le graphème pour l'entendre dans un mot, par exemple « /n/ comme noix. »



3) Tracer le graphème

L'enfant trace le graphème deux fois avec le doigt. Cette exercice aide l'enfant à mémoriser la forme de la lettre.

Les mini-jeux



Les Méduses

" Les méduses veulent t'apprendre les sons des lettres. Appuie sur celles où est écrit le son que tu entends. Fais vite, avant qu'elles ne disparaissent. Lis bien ! "

Les Crabes

"Attrape les crabes sur lesquels sont écrits les sons que tu entends. Vite, avant qu'ils ne se cachent !"



Les Singes

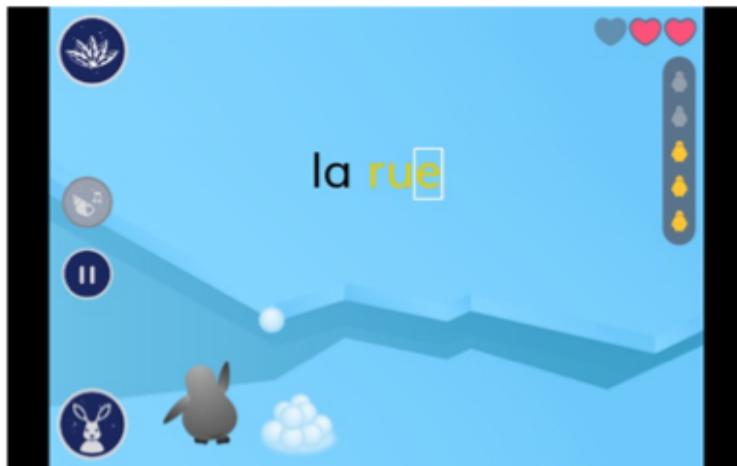
"Le Roi des singes veut écrire des mots. Peux-tu l'aider ? Envoie les noix de coco au Roi des singes pour écrire le mot que tu entends ! Ecoute bien !"



La Grenouille

"La grenouille veut traverser. Tape sur les nénuphars lorsqu'ils passent devant la grenouille pour écrire le mot que tu entends. Ecoute bien !"



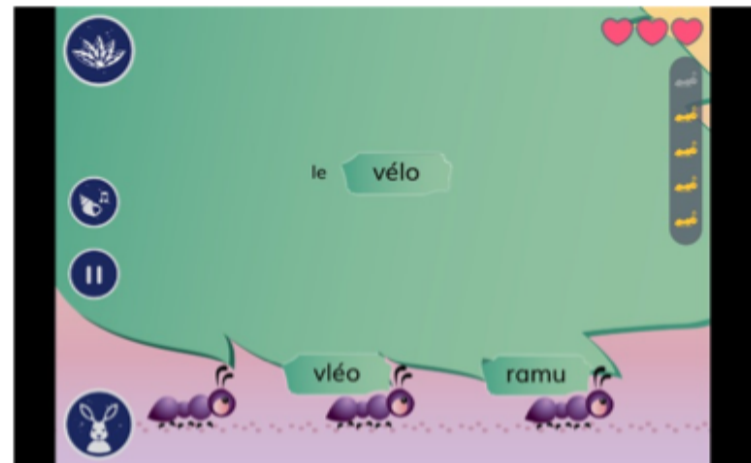


Le Manchot

Avec ton doigt, montre au pingouin les lettres silencieuses. A toi de jouer !

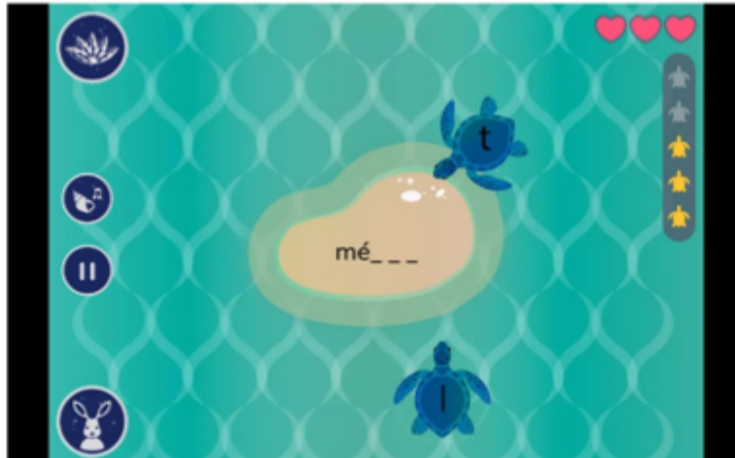
Les Fourmis

"Les fourmis t'ont apporté des mots. Ecoute et trouve le mot correctement écrit. Lis bien !"



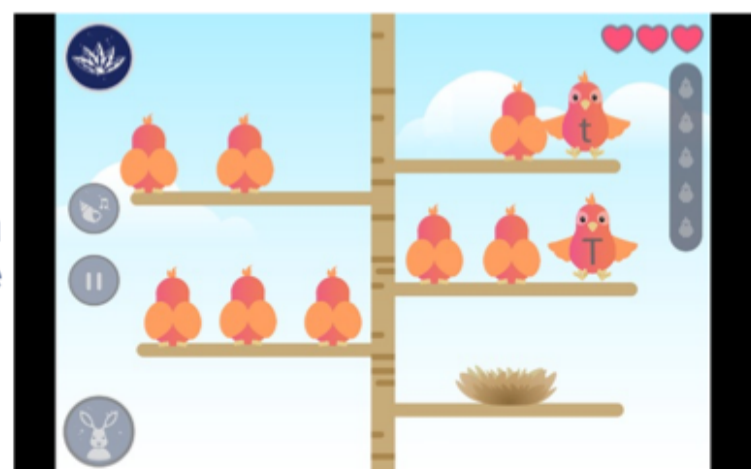
Les Tortues

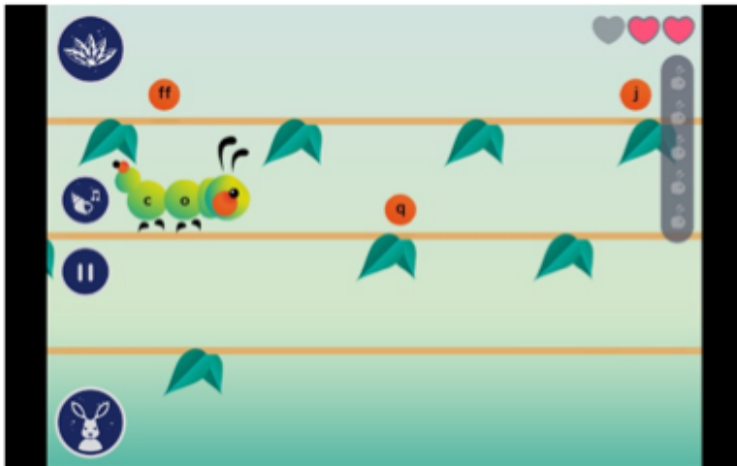
"Les tortues veulent rejoindre leur île. Change la direction des tortues avec les bonnes lettres pour écrire le mot que tu entends. Empêches les tortues avec les mauvaises lettres de toucher l'île. A ton tour !"



Les Perruches

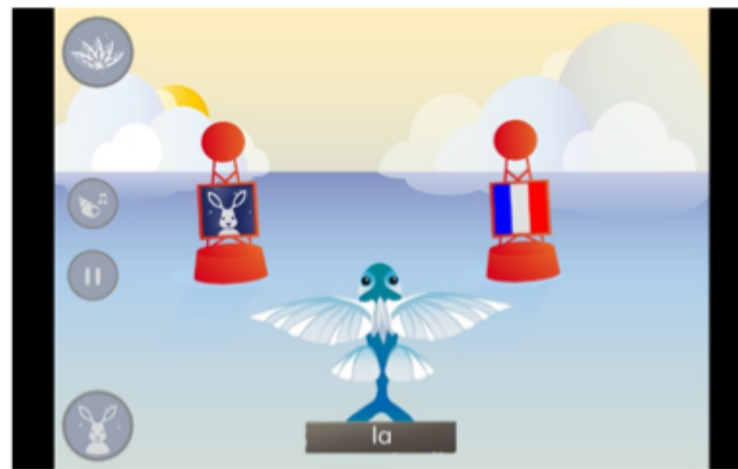
"Les perruches veulent jouer au jeu de la mémoire. Retiens et découvre toutes les paires des lettres majuscules et minuscules. A toi de jouer !"





La Chenille

"La chenille a faim ! Touche la branche sur laquelle elle doit manger une baie pour écrire le mot que tu entends. Evite les mauvaises lettres. A toi de jouer !"



Le Bilan

A la fin de chaque jardin, l'enfant se voit proposer un dernier jeu qui sert de bilan et évaluer tous les graphèmes-phonèmes qui viennent d'être appris.

L'objectif est de lire ce qui est écrit et de décider s'il s'agit d'un mot en français.

En glissant du doigt, l'enfant doit envoyer chaque mot proposé vers le drapeau Français s'il s'agit d'un mot français, ou vers le drapeau de Kalulu pour un mot inventé.

Ce jeu demande à l'enfant de lire et de comprendre des mots hors du contexte et sans l'article (par ex. 'pomme' et non 'la pomme').

Si un enfant est confronté à des difficultés avec ce jeu, vous pouvez lui proposer de lire les mots à haute-voix. Le bilan donne accès au jardin suivant après deux fautes. Les résultats du bilan n'ont pas d'effet sur les algorithmes des autres jeux.

BIEN JOUÉ !

La méthode comprend également 3 jeux de cartes/plateaux pour votre classe qui peuvent être utilisés dans les ateliers de rotation. Ces jeux ont tous une progression, ce qui vous permet d'ajouter de nouveaux niveaux qui suivent la progression pédagogique des livrets.

BINGO

A imprimer et découper par vos soins. Vous pouvez plastifier les planches et les cartes, ou les placer dans une pochette en plastique.

Matériel :

- 40 grilles de différents niveaux (un set est composé de 5 grilles différentes, le numéro du niveau est indiqué en bas à droite).
- Étiquettes comprenant tous les mots ou syllabes présents sur les grilles

Objectif : être le premier joueur à compléter sa grille

Règle : Le jeu se joue à 2 - 5 joueurs

- Choisir un niveau et distribuer à chacun des membres de chaque groupe une grille différente (la grille peut être placée dans un manchon en plastique pour une utilisation répétée).
- Placer les étiquettes correspondant au niveau choisi dans un sac.
- Tirer une à une les étiquettes et lire à voix haute le mot ou la syllabe inscrit.
- Chaque joueur ayant ce mot ou cette syllabe présent sur sa grille peut mettre une croix dans la case correspondante.
- La partie prend fin lorsqu'un joueur a complété une ligne, une colonne ou une diagonale du carré sur sa grille.
- Pour ensuite vérifier avec eux que les enfants ne se sont pas trompés, le professeur peut montrer aux enfants les syllabes qu'ils devraient avoir cochées sur leurs grilles.

Idée de nos enseignants sur la façon de présenter le jeu simultanément à toute la classe : Organisez votre classe en 4 ou 5 groupes différents (chaque groupe joue comme s'il était un individu). Demandez à un enfant du groupe de choisir une carte et de lire le mot. Les groupes envoient à tour de rôle un enfant lire la carte. Si le groupe a la syllabe/le mot sur son tableau, il le marque. La partie prend fin lorsqu'un groupe a complété une ligne, une colonne ou une diagonale du carré sur sa grille.

LE BINGO

Matériel :



Ecoute la syllabe qui va être dite par ton professeur.
Cherche-la sur ta grille et coche la case

Si tu es le premier à compléter une ligne, une colonne
ou une diagonale du carré, tu as gagné !



mu	is	us	mo	la
om	li	so	sa	lo
as	il	si	im	la
me	le	se	am	al
ul	mi	su	ol	ma

om	li	so	sa	lo
om	li	so	sa	lo
me	le	se	am	al
ul	mi	su	ol	ma

mu	is	us	mo	la
om	li	so	sa	lo
as	il	si	im	la
me	le	se	am	al
ul	mi	su	ol	ma

mu	is	us	mo	la
om	li	so	sa	lo
as	il	si	im	la
me	le	se	am	al
ul	mi	su	ol	ma

Le jeu se décompose en 8 niveaux dont la progression graphème-phonème est la suivante :

Niveau 1 : Syllabes a, e, i, o, u, l, m, s

Niveau 2 : Syllabes é, v, r, ou, n

Niveau 3 : Syllabes f, ch, j

Niveau 4 : Syllabes d, t, p

Niveau 5 : Syllabes c, b, g

Niveau 6 : Syllabes gu, k, q, qu

Niveau 7 : Mots a, e, i, o, u, l, m, s, é, v, r, ou, n, lettres muettes, un, f, ch, j, d, t, p, c, b, g, gu, k, q, qu

Niveau 8 : Mots em, en, om, on, am, an, ien, im, in

C'EST QUI LE PLUS PETIT ?

Notre laboratoire imprimera et vous enverra les planches. Nous vous demandons d'imprimer et de découper les cartes à partir des fichiers PDF téléchargeables.

Matériel :

150 cartes sur lesquelles sont inscrits des mots appartenant à divers champs lexicaux et des images. Ces cartes peuvent être réparties en 5 paquets différents. Le premier paquet ne contient que des images. Les quatre paquets suivants sont des mots. Lors d'un jeu, conservez toujours le paquet d'images, puis ajoutez les paquets de mots. Vous pouvez jouer avec tous les paquets cumulés ou retirer les anciens paquets et en ajouter de nouveaux.

Paquet 1 (bleu marine) : 40 cartes images

Paquet 2 (bleu ciel) : 20 cartes mots (Livret 1)

Paquet 3 (vert) : 30 cartes mots (Livret 2)

Paquet 4 (orange) : 30 cartes (Livret 3)

Paquet 5 (rose) : 30 cartes (Livret 4)

Remarque : le numéro du paquet est indiqué en bas à droite de chaque carte.

Objectif : obtenir un maximum de cartes.

Règle : Le jeu se joue à 4 - 5 joueurs

- Choisir le paquet de cartes avec lequel la partie va se jouer
- Mélanger puis distribuer équitablement les cartes aux joueurs faces cachées en tas devant chacun.
- Au signal de départ, chaque joueur retourne la première carte de son tas puis compare l'objet figurant sur sa carte à ceux de ses adversaires.

Gagner le tour : deux cas peuvent se présenter :

1. Une seule carte représente l'entité la plus petite : le joueur auquel elle appartient gagne les cartes des autres et replace les 4 cartes du tour sous son tas.
2. Plusieurs cartes peuvent être la plus petite : bataille : tous les joueurs replacent une nouvelle carte par-dessus la précédente et cette étape est réitérée jusqu'à ce que l'un des joueurs soit le seul à avoir une carte désignant de manière évidente l'entité la plus petite.

Remarque : une bataille est lancée si au moins deux joueurs estiment que la taille des entités présentes prête à confusion.

- Réitérer ainsi les deux dernières étapes jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu toutes ses cartes. Les autres joueurs comptent alors leurs cartes. Le joueur qui a le plus de cartes est déclaré vainqueur.

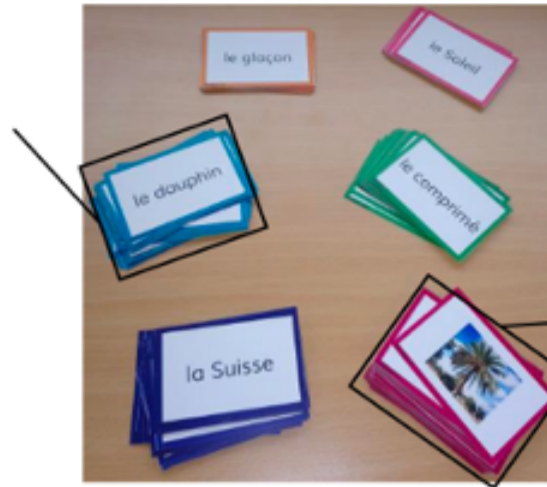
Remarque : Vous pouvez limiter la durée d'un jeu. Dans ce cas, le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Idée de nos enseignants sur la façon de présenter le jeu simultanément à toute la classe : Organisez votre classe en 4 ou 5 groupes différents (chaque groupe joue

Règles du jeu

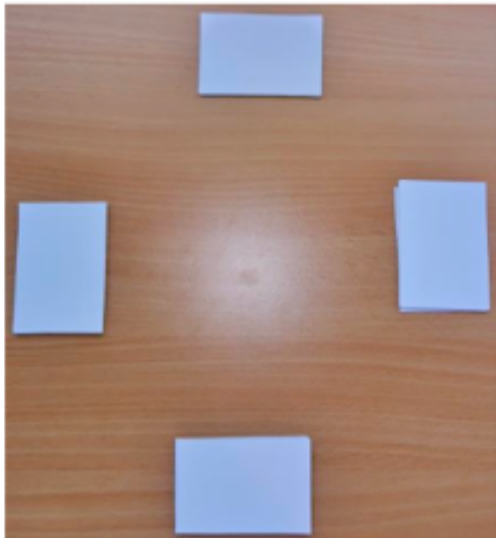
Matériel:

Des cartes avec des mots



Des cartes avec des images

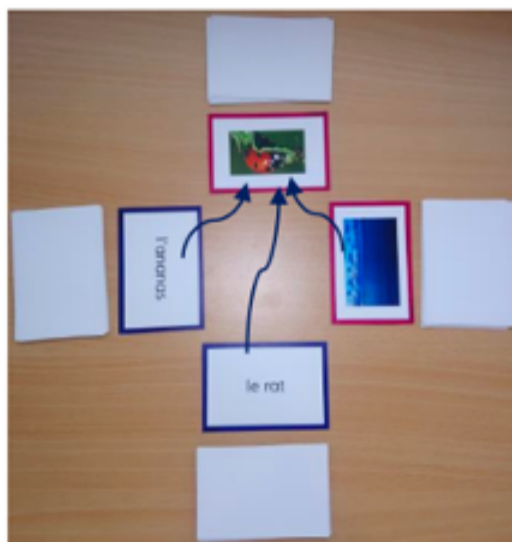
Distribue les cartes à tous les joueurs



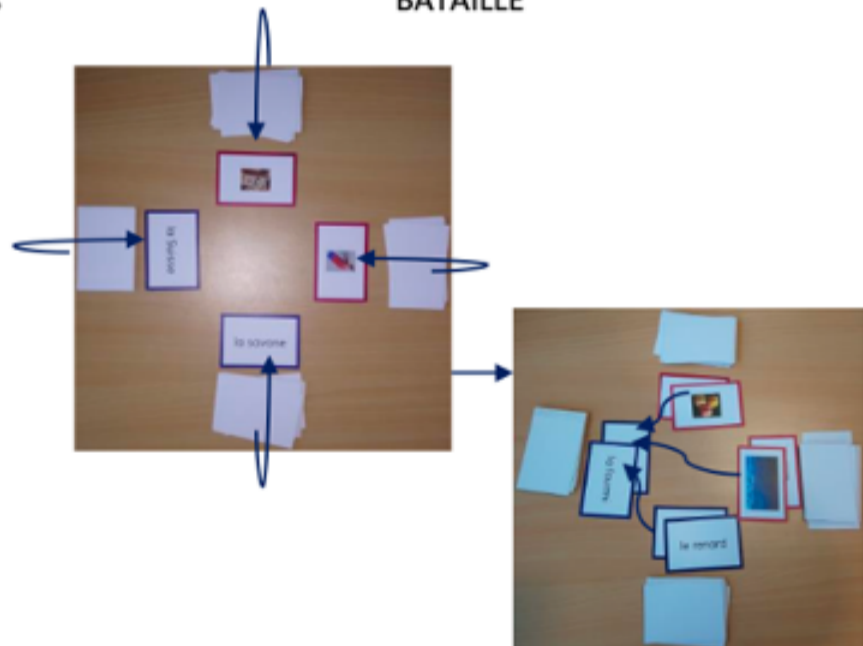
Retourne la carte du dessus de ta pile



Si le mot que tu lis ou l'image que tu vois représente la chose la plus petite, ramasse les cartes et remets les sous ta pile



Si les deux plus petits objets sont de tailles proches :
BATAILLE



Lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes, compte les cartes que tu as dans ta pile : si tu en as le plus, tu as gagné !

comme s'il était un individu). Mélanger puis distribuer équitablement les cartes aux joueurs faces cachées en tas devant chacun. Chaque groupe retourne une carte et dit ce qu'il a, puis tout le monde décide quel est l'objet le plus petit. Le groupe qui a l'objet le plus petit gagne toutes les cartes et les place dans une pile de points séparée. Une fois que toutes les cartes ont été jouées, les groupes comptent leur pile de points. Le groupe qui a le plus de points gagne.

PÊLE-MÊLE

Notre laboratoire imprimera et vous enverra les planches. Nous vous demandons d'imprimer et de découper les cartes à partir des fichiers PDF téléchargeables.

Matériel :

324 cartes mots réparties en 9 niveaux indiqués au bas des cartes

9 plateaux de jeu imprimés en A3

Objectif : associer un maximum de mots aux images présentes sur le plateau

Il existe deux façons alternatives de jouer à ce jeu, développées par les enseignants. Ce jeu se joue à 4 à 5 joueurs.

Règle A :

- Le plateau est disposé au centre de la table et chaque joueur prend 3 « pastilles ».
- Toutes les cartes mots du niveau choisi sont distribuées faces cachées aux joueurs
- Chaque joueur prend 3 cartes sur le dessus de sa pile sans les regarder.
- Au top, chaque joueur retourne ses cartes mot, les lis et cherche l'image associée sur le plateau afin de poser une pastille de sa couleur dessus
- Une fois que l'un des joueurs a trouvé ses trois mots, il dit « stop ». A ce moment, tous les joueurs arrêtent de chercher.
- Chacun met de côté les mots qu'il a trouvés, ils constituent ses points.

- Pour le tour suivant, chaque joueur retourne autant de nouvelles cartes de sa pile qu'il a trouvé de mots à la manche précédente. Chacun a donc de nouveau devant lui trois cartes mots, dont certaines qu'il connaît déjà si il n'a pas gagné au tour précédent.
- Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a trouvé tous ses mots

Règle B

- Le plateau est disposé au centre de la table.
- Un joueur prend la carte supérieure de la pile et la lit.
- Les joueurs cherchent l'image correspondante sur le tableau.
- La première personne qui trouve sur le tableau l'image qui a été lue gagne la carte.
- Les joueurs lisent les cartes à tour de rôle jusqu'à ce que la pile soit terminée.
- Chacun met de côté les mots qu'il a trouvés, ils constituent ses points.
- L'enfant qui a le plus de cartes à la fin gagne.

Idée de nos enseignants sur la façon de présenter le jeu simultanément à toute la classe : Organisez votre classe en 4 ou 5 groupes différents (chaque groupe joue comme s'il était un individu). L'enseignant projette le tableau de jeu sur le tableau blanc. Mélanger puis distribuer équitablement les cartes aux joueurs faces cachées en tas devant chacun. Chaque groupe retourne une carte et la lit ensemble, puis envoie un élève placer un aimant (ou marquer au feutre) sur le tableau blanc l'objet correspondant à sa carte. La classe confirme ensemble si la réponse est correcte.

Le jeu se décompose en 8 niveaux dont la progression graphème-phonème est la suivante :

Niveau 1 : a, e, i, o, u, l, m, s, é, v, r, ou, lettres muettes, n, un, f, ch, j

Niveau 2 : d, t, p, c, b, g, gu, k, q, qu, z

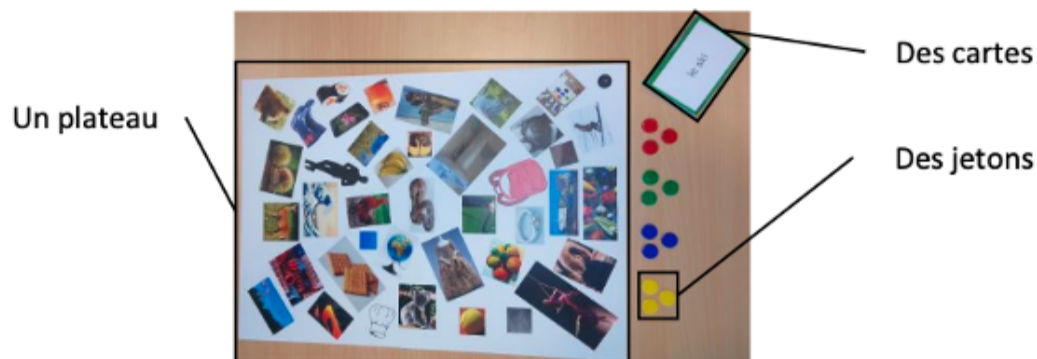
Niveau 3 : em, en, om, on, am, an, ien, im, in

Niveau 4 : Singulier/pluriel, couleurs

Niveau 5 : Singulier/pluriel, verbes

Règles du jeu

Matériel:



1. Place le plateau au centre de la table et distribue les cartes et les jetons à tous les joueurs



2. Retourne les 3 premières cartes du dessus de ta pile et place-les devant toi



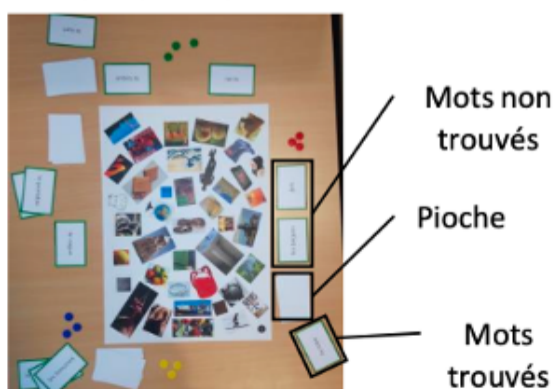
3. Lorsque l'un des joueurs dit « TOP ! », place tes jetons rapidement sur les images associées à tes mots



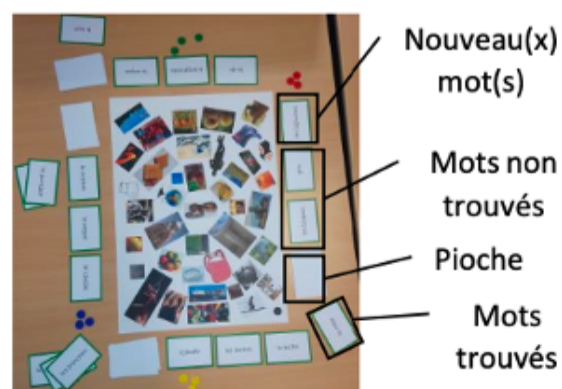
4. Lorsque tu as trouvé tes trois images, dit « STOP ! » et tout le monde arrête de jouer



5. Mets de côté tous les mots que tu as trouvés et regroupe tes jetons



6. Retourne tes cartes pour en avoir de nouveau 3 devant toi



7. Le premier à avoir trouvé toutes ses cartes a gagné !

Niveau 6 : Position

Niveau 7 : Qui est-ce ? Les Contes

Niveau 8 : Qui est-ce ? Les Métiers

L'HEURE D'HISTOIRES

Les recherches actuelles en neurosciences montrent que ce n'est pas seulement la répétition, mais le processus consistant à retrouver le sens d'un mot de manière répétée qui renforce les voies neurales entre le mot oral ou visuel et son sens. De plus, ce n'est pas une répétition de type "bachotage" mais une répétition entrecoupée d'une période de repos (comme une bonne nuit de sommeil) qui semble être la plus efficace. En outre, le fait de rencontrer un mot dans des contextes variés et significatifs est beaucoup plus susceptible de permettre de se souvenir du mot et d'en avoir une compréhension plus nuancée que la mémorisation de listes de vocabulaire.

Ne pensez pas que cette activité est moins importante ou qu'elle doit être mise de côté pour des activités plus scolaires. Lire à haute voix à des enfants qui apprennent à lire permet à vos élèves d'entendre des syntaxes moins fréquentes et un vocabulaire qu'ils sont trop jeunes pour lire. Pour tirer pleinement parti de l'heure d'histoires, nous avons également intégré à la méthode Kalulu une pratique fondée sur des données visant à enrichir délibérément le vocabulaire. Cette activité conçue par le chercheur Biemiller, est axé sur l'enseignement des bons mots au bon moment. L'objectif est de se concentrer sur les mots partiellement appris, ceux que connaissent entre 20 et 70 % d'un groupe cible d'élèves (dans votre cas, les enfants du CP), car c'est sur ces mots que les élèves peuvent faire les plus grands progrès. Les recherches sur l'heure d'histoires ont également montré qu'il est plus efficace de faire participer les enfants à une analyse active et ancrée dans le contexte que de leur demander de simplement relier les mots au contexte d'une histoire. Prêter une attention aux propriétés phonologiques et orthographiques des mots, est également plus efficace que de se concentrer uniquement sur le sens.

Dans cet exercice, vous allez travailler sur 3 livres sur une période de 2 semaines. De cette façon, trois livres sont lus trois fois sur une période de deux semaines.

Voyez ci-dessous votre rôle dans la préparation et l'orientation de vos élèves pour enrichir leur vocabulaire pendant l'heure d'histoires.

LIVRE D'EXEMPLE : LE VOYAGE DE COCOTTE

Lisez le livre une fois et notez les mots possibles à enseigner.

gambader picorer insolite sombre nacelle dégingole courant
rondin haie montgolfière pagaille

Maintenant, parmi ces mots, en utilisant les critères suivants, choisissez trois mots sophistiqués d'une grande utilité (Incluez un mélange de noms, de verbes et d'adjectifs dans tous les livres.

- Applicables à des situations de la vie quotidienne.
- Faciles à expliquer dans des termes que les enfants comprennent.
- Suffisamment distincts les uns des autres, tant par leur signification que par leurs propriétés phonologiques et orthographiques, pour ne pas prêter à confusion.
- Bien décrit dans les illustrations
- Possiblement déjà entendu par 20 % des élèves. Recherchez les mots qui illustrent un vocabulaire riche plutôt que les mots qui sont simplement rares.

Rédigez brièvement une définition à avoir sous la main, des exemples et des contre-exemples, afin d'être prêt pour la leçon. Par exemple :

	gambader	sombre	insolite
Définition	Sauter joyeusement.	Un lieu peu éclairé, où la luminosité est faible ; ou d'une couleur foncée et sans éclat.	Qui est différent de l'habitude et qui surprend

Contexte	Tu peux gambader jusqu'à la fête d'anniversaire de ton ami.	Un vieux placard.	Trouver une pierre colorée parmi les nombreuses pierres grises.
Expérience cohérente	Ton équipe a gagné un match de football, est-ce que tu gambaderais de joie ?	Décrirais-tu une maison hantée comme sombre ?	Décrieriez-vous comme insolite le fait de faire un voyage de classe pour pique-niquer sur la plage ?
Expérience non-cohérente	Tu dois rentrer chez toi et dire à tes parents que tu as eu des ennuis à l'école, est-ce que tu gambaderais de joie ?	Décrirais-tu la classe comme sombre.	Diriez-vous que manger à la cafétéria est insolite ?
Définition Oui	Gambader signifie que vous sautez de joie.	Sombre signifie qu'un endroit est triste et sans lumière.	Insolite signifie que c'est quelque chose ou un lieu qui est rare et inattendu.
Définition non	Gambader signifie que vous boudez.	Sombre signifie qu'un lieu est rempli de lumière.	Insolite signifie qu'il s'agit de quelque chose ou d'un lieu qui est commun et attendu.

JOUR 1 DE L'HISTOIRE

Après avoir lu l'histoire, instruisez les élèves sur les trois mots de vocabulaire choisis en suivant l'ordre de discussion suivant :

- Répétez le mot contextualisé pour son rôle dans l'histoire : "Dans l'histoire, il était dit que Cocotte avait trouvé un coin insolite."
- Ensuite, expliquez le sens du mot : "Insolite signifie différent de l'habitude et surprenant parce qu'il est différent."

- Demandez aux enfants de répéter le mot (lentement, syllabe par syllabe) afin qu'ils puissent en créer une représentation phonologique : "Dites le mot avec moi : in, so, lite".

JOUR 2 DE L'HISTOIRE

Relisez l'histoire en accentuant les trois mots de vocabulaire. Après avoir lu l'histoire, instruisez les élèves sur les trois mots de vocabulaire choisis en suivant l'ordre de discussion suivant :

- Donnez un exemple dans un contexte autre que celui utilisé dans l'histoire : « Si sur la plage vous trouvez une pierre avec beaucoup de couleurs, elle est insolite par rapport à toutes les pierres grises. » ou « Nous avons tous vu au marché quelqu'un avec un stand vendant des objets insolites : des masques, des décorations, des bijoux... »
- Demandez aux enfants de porter des jugements sur des exemples : « Lequel serait insolite : pique-niquer dans le parc ou pique-niquer dans une grotte ? Pourquoi ? »

JOUR 3 DE L'HISTOIRE

Relisez l'histoire. Après avoir lu l'histoire, instruisez les élèves sur les trois mots de vocabulaire choisis en suivant l'ordre de discussion suivant :

- Renforcer les représentations phonologiques et de sens : « Quel est le mot qui signifie inhabituel et surprenant ? ».
- Demandez aux enfants de construire leurs propres exemples : « Si tu voulais cacher quelque chose dans un endroit insolite, où le cacherais-tu ? »

Pendant ces leçons, évitez :

- Les questions de désignation (par exemple, « Montrez l'éléphant. »),
- Les questions Oui/Non. Amenez les enfants à utiliser le langage.

➤ Les questions qui nécessitent une réflexion ou une prévision (*Comment pensez-vous qu'il se sent ? ; Que pensez-vous qu'il fera ensuite ?*). Amenez l'enfant à améliorer son attention, sa compréhension et son expression sur le matériel en cours.

DÉVELOPPER LA NARRATION PAR L'EXERCICE « EXPOSER & RACONTER »

Pour travailler sur les compétences narratives de l'enfant, la méthode Kalulu vous demande de présenter à la classe l'exercice, Exposer & Raconter. Dans cet exercice, l'élève apporte un objet familier de chez lui qu'il présente devant la classe, montre et explique brièvement. À la fin, les autres élèves peuvent poser des questions à l'élève exposant. L'activité est guidée par vous. Vous aidez l'élève qui expose à faire taire la classe et vous vous assurez que l'élève n'est pas interrompu. Vous définissez le thème des objets à exposer et la manière dont l'objet doit être exposé. Vous faites également savoir à l'enfant exposant quand il doit arriver à une conclusion. Vous veillez à ce que seules des questions (et non des déclarations sur son expérience personnelle) soient posées pendant la période de questions. Vous gardez l'objet dans votre tiroir et le rendez à l'élève à la fin de la journée pour vous assurer qu'il n'est pas endommagé. Cette activité doit être réalisée de manière simple et rapide, un seul enfant est exposé par jour et par période. Un thème d'Exposer & Raconter en début d'année peut être que chaque enfant partage quelque chose de ses vacances (une photo, une carte postale, un souvenir, etc.). L'enfant doit expliquer ce qu'est l'objet (une photo de sa grand-mère), pourquoi il se rapporte à ses vacances (sa grand-mère s'occupe d'eux en vacances lorsque leurs parents travaillent), ce qu'il aime dans l'objet (la photo lui rappelle sa grand-mère, qu'il aime parce qu'elle fait la meilleure tarte au citron). Aucun jugement ne doit être porté sur l'objet apporté s'il suit le thème, par exemple, un élève peut apporter un jeu vidéo auquel il a joué pendant toutes les vacances. Cette activité permet d'améliorer le vocabulaire des enfants, de développer leurs compétences narratives, d'encourager l'écoute active et de renforcer la confiance dans l'expression orale indépendante. Dans le cadre de cette activité, votre rôle est également de montrer le bon exemple en écoutant et en posant des questions pertinentes par rapport à l'objet partagé.

ORGANISER SA SEMAINE AVEC LA MÉTHODE KALULU

Les objectifs de progression sont conçus pour être clairs afin que non seulement les enseignants et les parents puissent suivre les progrès de leur enfant, mais aussi l'enfant lui-même. À cette fin, Kalulu s'appuie sur un algorithme d'enseignement qui allie l'acquisition de connaissances à celle de procédures. L'enfant est amené à développer des processus de pensée qui, une fois maîtrisés, deviennent des habitudes quasi automatiques, facilitant ainsi l'accès à l'apprentissage. En d'autres termes, grâce à la structure prévisible et cohérente des activités proposées par Kalulu, l'enfant est en mesure d'acquérir rapidement ces routines d'apprentissage. Ainsi, à chaque nouvelle leçon, il sait d'emblée ce que l'on attend de lui, ce qui favorise un apprentissage efficace et fluide.

La progression pédagogique de Kalulu, que nous détaillons ci-dessous, est structurée autour de cinq périodes de sept semaines. Chaque période est conçue pour une semaine de travail s'étalant sur quatre jours, avec une allocation de dix heures dédiées à l'enseignement du français, incluant la lecture, l'écriture et le vocabulaire. Bien entendu, c'est à vous de vous adapter aux différentes durées des périodes ou aux autres activités organisées au cours de la semaine.

Bien que ces activités soient toutes nécessaires à la mise en œuvre du projet, le jour, l'heure et la durée sont laissés à votre discrétion. Vous êtes le seul à savoir ce qui convient le mieux à votre emploi du temps.

Les recommandations suivantes concernent la fréquence et la durée d'une activité.

Les **leçons de graphème-phonème** que vous fournissez doivent être quotidiennes et comporter 2 à 3 correspondances graphème-phonème par semaine. Un jour doit être consacré à l'introduction de la leçon, puis à la révision. Par exemple, après avoir enseigné le graphème-phonème, la leçon du jour suivant peut consister à trouver oralement le son de la lettre dans des mots, ou à lire et écrire des mots courts et des phrases en groupe.

	LUNDI/MARDI	JEUDI/VENDREDI
Période 1		
semaine 1	a, i	e, o
semaine 2	u	l
semaine 3	m	s (Intro Bingo 1)
semaine 4	é	v
semaine 5	r	ou
semaine 6	lettres muettes	n
semaine 7	un, une	ui
Période 2		
semaine 1	f	ch
semaine 2	j	d
semaine 3	t	oi
semaine 4	p	è, ê
semaine 5	c	b
semaine 6	g, gu	on
semaine 7	q, qu	es, est
Période 3		
semaine 1	en	an
semaine 2	au	k
semaine 3	ai	in, yn, ain
semaine 4	z	eC, eCC
semaine 5	ce, ci, cy	ç
semaine 6	em	am
semaine 7	om	im
Période 4		
semaine 1	ge, gi, gy	VsV
semaine 2	er	ien
semaine 3	et	ent
semaine 4	eau	h
semaine 5	t	x
semaine 6	gn	ez
semaine 7	lettres muettes	ill
Période 5		
semaine 1	eu, oeu	ph
semaine 2	oy, ay	ei
semaine 3	il, ill	y
semaine 4	w	

Voici un exemple de la façon explicite dont vous pouvez présenter chaque lettre à la classe. Dessinez-le pour les élèves sur votre tableau blanc afin qu'ils puissent suivre le geste. ¶

« Aujourd'hui, je vais vous présenter une nouvelle lettre. C'est la lettre L. Le L fait le son [l]. La voici en ¶

script... minuscule... majuscule... et en cursive... minuscule... majuscule. ¶

Répétez avec moi : llllll ! Comme dans llllapin, lllLuka, llllivre... Qui me trouve d'autres mots où nous entendons le son [l] ? ¶

Oui... lllléopard, ballllon et balllle. Et puis... lllll... ? – lit ! lecture ! Léon ! ¶

– Parfait ! Maintenant, vous allez m'aider... Avec les lettres que nous connaissons déjà, je peux écrire 'la'. ¶

Écoutez bien llll... gaaa... Qui peut m'aider ? Essayez avec vos cartes. Oui, bravo ceux qui y sont arrivés ! ¶

Les autres, je vous le montre au tableau ! Vous voyez : lll... gaa, voilà llllaa. Et maintenant llll... iii... Et puis llllooo. (Etc. avec toutes les voyelles connues). ¶

¶

Nous sommes vraiment très forts, tous ensemble. Qui peut me relire tout ce que nous avons écrit ? Ici, c'est la syllabe lu comme dans 'lunettes'. Où est la syllabe lé comme dans 'léopard' ? » ¶

Demandez aux enfants de trouver la page correspondante graphème-phonème dans leur livret. Consacrez le temps nécessaire à faire lire, le temps nécessaire pour que chaque enfant puisse lire seul et devant vous. ¶

Le travail de lecture et d'écriture (sur le cahier d'écriture) doit être quotidien. Et vous devez organiser votre journée pour écouter chaque enfant lire individuellement. Les

enfants doivent avoir le temps de lire dans leur tête, de lire à un autre élève et de vous lire. La répétition est la clé ici. Ce n'est pas parce que l'enfant lit parfaitement la page du livre la première fois qu'il ne doit pas répéter sa lecture. Encourager les enfants à passer d'un décodage lent à une reconnaissance rapide peut devenir un jeu où l'enfant peut rapidement constater ses progrès. Dans la mesure du possible, les élèves doivent également emporter leur livret à la maison pour le lire à leurs parents avant d'aller se coucher. Les exercices effectués avant de dormir sont les mieux conservés.

Chaque livret de la méthode Kalulu comprend deux tests de lecture d'une minute. L'élève doit vous lire ces sections à voix haute, et il existe deux manières de procéder :

1. Si l'élève progresse à un rythme normal, vous devriez chronométrer combien de temps il lui faut pour lire tous les mots.
2. Si la lecture s'avère difficile et lente pour l'élève, vous devriez noter le nombre de mots qu'il a réussi à lire en une minute.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à donner à l'élève plusieurs chances d'améliorer ses performances. Par exemple, notez ses résultats le vendredi, puis encouragez-le à pratiquer durant le week-end. Le lundi suivant, faites le test à nouveau. Si vous observez une amélioration, félicitez-le pour son travail acharné. Si ses résultats ne s'améliorent pas, demandez-lui s'il s'est suffisamment exercé et envisagez de répéter le test le jour suivant. L'objectif est toujours d'encourager la persévérance et la progression constante.

Parallèlement à la lecture, l'écriture en Kalulu ou dans le cahier d'écriture doit être quotidienne. Vous pouvez alterner les jours d'exercices de copie et les jours où l'enfant doit produire un écrit, comme la dictée, discuté dans la section précédente de ce livre.

Les ateliers Bien Joué ! et l'application Kalulu se déroulent en groupe, par rotation. Idéalement, chaque enfant devrait consacrer 1 heure par semaine à chaque activité (Bien Joué et l'application sur tablette). Vous pouvez bien sûr inclure d'autres postes de travail dans les ateliers tournants, comme la lecture à voix haute avec vous ou l'écriture.

Si votre école ne dispose pas de tablettes, vous pouvez demander aux parents de télécharger l'application et de l'utiliser à la maison, ou de ne pas l'utiliser du tout.

L'heure d'histoires doit être faite quotidiennement comme recommandé dans la section décrivant cette activité.

L'activité **Exposer & Raconter** peut être réalisée 2 à 4 fois par semaine. L'objectif est que chaque enfant présente au moins trois fois dans l'année, afin de permettre une pratique répétée des compétences narratives.

PÉRIODE PAR PÉRIODE

L'algorithme d'apprentissage est répété à chaque période, avec des informations de plus en plus complexes.

PÉRIODE 1

L'objectif de la première période est d'amener tous les élèves à initier le décodage et l'encodage. En d'autres termes, ils apprendront que les lettres produisent des sons et que ces sons peuvent être assemblés de gauche à droite pour former des mots. Inversement, ils comprendront également que les mots peuvent être décomposés en sons distincts. Vous commencerez par introduire les voyelles (syllabes V, et VV), suivies des consonnes fricatives (syllabes CV, VC). Les fricatives se réfèrent à des graphèmes dont le son peut être maintenu, comme « mmm » dans « maison », à l'opposé des occlusives comme « b » dans « bulle », qui produisent un son abrupt ou « explosif ». A ce stade, il y a souvent beaucoup de différences entre les populations scolaires (REP et non-REP) et même entre les élèves d'une même classe. Certains enfants peuvent déjà savoir lire, tandis que d'autres élèves peuvent venir d'un foyer non francophone et ne pas être familiarisés avec les sons du français.

PÉRIODE 2

Dans cette deuxième période, vous commencerez à inclure les graphèmes occlusifs ainsi que les combinaisons CCV. Il y a également un deuxième jeu introduit dans la classe, à ajouter à vos ateliers.

PÉRIODE 3

Au cours de la troisième période, l'accent est porté sur les voyelles nasales. Pour ces leçons, votre mission consiste à enseigner à vos élèves comment les lettres 'n' et 'm' peuvent modifier le son des voyelles. Le matériel de lecture de leur livret a été spécifiquement conçu pour aider les enfants à passer de la lecture des combinaisons "Vn" et "Vm" à celle des sons nasaux (par exemple, le "an" dans le mot "banane") et des voyelles nasales (par exemple, le "on" dans le mot « bonjour »).

À ce stade, il n'existe pas d'autre moyen pour les enfants de discerner si un mot comme "dans" s'écrit "dans", "dens" ou "dams". Seules l'expérience et la répétition leur permettront d'acquérir cette connaissance de manière solide. C'est pourquoi il est impératif de corriger rapidement les erreurs d'orthographe lorsque les enfants commencent à écrire, tout en vous concentrant sur de nombreux exercices d'orthographe basés sur des leçons de mots. Par exemple, annoncez à votre classe, avant une dictée, « rappelez-vous, aujourd'hui nous travaillons sur le son /ã/ qui s'écrit 'an'. » N'hésitez pas d'écrire explicitement le graphème nasal sur le tableau ! L'objectif est d'aider les élèves à construire leur propre lexique orthographique mental, un référentiel interne de l'orthographe des mots.

PÉRIODE 4

À ce stade, vous découvrirez des sons secondaires basés sur des règles, comme le "s" qui produit le son /z/ lorsqu'il se trouve entre deux voyelles. Vous trouverez dans le livret de nombreux exemples de lecture montrant quand le son d'une lettre change. Ce livre marque également l'ajout d'histoires plus longues.

PÉRIODE 5

Bravo ! Vos élèves ont presque terminé toutes les leçons de graphème-phonème. Beaucoup d'entre eux sont probablement en train de lire des livres de leur côté. Le dernier livret de Kalulu enseigne les correspondances graphème-phonème plus rares et fournit des textes de plusieurs pages pour développer l'endurance à la lecture. Une fois le dernier livret terminé, il est temps de laisser les lecteurs confirmés (lisant 50

mots/minute) lire seuls en silence pendant que vous accordez une attention plus ciblée aux autres élèves qui en sont encore au stade du décodage.

Voir la page suivante pour la progression des correspondances graphème-phonème enseignées.

LES OBSTACLES À LA LECTURE ET LES IDÉES POUR LES SURMONTER

ÉTUDIANTS NON-FRANCOPHONES

Dans l'expérience scolaire de l'enfant, c'est important de prendre connaissance de la langue parlée à la maison. La diversité linguistique rencontrée en France est une richesse, permettre à tous les enfants d'avoir une culture et une langue commune riche et soutenue est la fonction de l'Education Nationale. Sachez que la recherche montre que le bilinguisme peut être un atout. Si besoin, encouragez les parents à parler et à lire à leur enfant dans leur propre langue. Il est préférable qu'un parent parle bien et beaucoup dans sa langue, plutôt que peu en français. Le plus important est que les enfants développent un riche jeu d'expressions dans leur tête. Pour les enfants qui n'entendent pas beaucoup de français à la maison, il existe de magnifiques livres audio que l'on peut trouver dans les bibliothèques et en ligne. Nous vous conseillons les histoires en libre accès de France Culture :

www.franceculture.fr/emissions/fictions-enfantines

N'hésitez pas à aider les parents à explorer le français et à apprendre avec leur enfant, ou à trouver un adulte dans leur entourage qui puisse les aider à faire leurs devoirs.

LES DIFFÉRENTES DYSLEXIES

Il faut noter que tous les déficits « dys » décrits ci-dessous ne signalent pas un manque d'intelligence. En compagnie d'un praticien qualifié, il est important qu'un enfant diagnostiqué avec l'un des déficits cognitifs suivants bénéficie d'un soutien pour surmonter son handicap avant qu'il ne perde le courage de participer à la vie scolaire. Au cours des sessions de formation, nous discuterons des moyens d'aider ces étudiants.

LA DYSLEXIE

La dyslexie désigne un trouble durable du langage écrit affectant la lecture et l'orthographe. Au début, la dyslexie peut se manifester par une lecture lente dépassant la période notoire de décodage, une absence de fluidité, un décodage hésitant, le saut de lignes ou de mots, une compréhension partielle ou nulle. Selon l'OMS, la dyslexie touche entre 8 à 10% des enfants. En d'autres termes, il est fort probable que vous rencontriez dans votre classe un élève pour lequel la lecture nécessite une attention particulière.

LA DYSPHASIE

C'est un trouble du développement de la parole et du langage se traduisant par un défaut d'acquisition normale du langage réceptif et/ou expressif. La sévérité et la durabilité au fil des années différencient classiquement la dysphasie du retard de langage, plus fréquent.

LA DYSPRAXIE

La dyspraxie a un impact sur la planification ou le contrôle de la motricité fine et de la coordination corporelle. Ces enfants peuvent également avoir de mauvaises notions spatiales.

LA DYSGRAPHIE

La dysgraphie affecte la facilité, la lisibilité et la rapidité de l'écriture. Par exemple, la taille des lettres n'est pas bien contrôlée ou l'espace sur le papier n'est pas respecté. La dysgraphie est plus ou moins grave, mais il s'agit généralement d'un trouble durable et persistant, qui oblige les élèves à trouver des méthodes alternatives pour écrire à l'école.

LA DYSORTHOGRAPHIE

La dysorthographe se caractérise par une mauvaise orthographe. Ces difficultés entraînent une lenteur de la copie et une mauvaise écriture par rapport au niveau oral de l'enfant.

LES ÉVALUATIONS NATIONALES

Les évaluations nationales ont été conçues pour aider les enseignants à comprendre où se situe chaque enfant par rapport aux capacités d'apprentissage attendues et pour fournir des mesures prédictives afin de signaler les enfants qui risquent d'avoir plus de difficultés d'apprentissage. L'utilisation de Kalulu pour soutenir directement ces tests est actuellement hors de portée de la méthode, mais nous souhaitons travailler avec vous pour intégrer ces tests dans le suivi de la progression de vos élèves.

L'utilisation de Kalulu pour soutenir directement ces tests est actuellement hors de portée de la méthode, mais nous souhaitons travailler avec vous pour intégrer ces tests dans le suivi de la progression de vos élèves.

Après chaque session de test (septembre et février-mars), nous examinerons avec vous les résultats de vos élèves pour vous aider à construire un profil d'apprentissage de l'enfant. Pour chaque profil, nous élaborerons avec vous une solution individualisée. **Voici quelques exemples de profils/solutions que vous pouvez rencontrer :**

FAIBLE NIVEAU DE LANGAGE ORAL + FOYER FRANCOPHONE

L'enfant est-il encore jeune ? Lors des discussions en classe, faites attention à faire appel à cet enfant. Posez-lui des questions. Parlez-lui comme vous parleriez à un bébé en utilisant la prosodie. Demandez aux parents de passer du temps à regarder les livres d'imagiers et à décrire les images.

FAIBLE NIVEAU DE LANGAGE ORAL + FOYER NON-FRANCOPHONE

Est-il possible que cet enfant n'ait pas été exposé à suffisamment de français ? Si c'est le cas, cherchez à savoir si les parents parlent français ou pas du tout. Pensez-vous que l'enfant est exposé à une langue de qualité dans la langue maternelle des parents ? En d'autres termes, l'enfant a-t-il un grand vocabulaire, mais pas en français ? Encouragez les parents à écouter des histoires audio. Émissions pour enfants de haute qualité à la télévision peut également être utile pour introduire le

français à la maison, mais il est important que les personnages utilisent un langage approprié de haute qualité. Il est également essentiel, pour utiliser la télévision afin d'améliorer le vocabulaire, de parler avec l'enfant de ce qu'il a vu. En d'autres termes, si vous conseillez à un parent d'autoriser son enfant à regarder un épisode d'un dessin animé pendant le week-end, demandez-lui, à son retour à l'école, de vous raconter l'histoire.

FAIBLE CONSCIENCE DES SYLLABES MAIS FORTE CONSCIENCE DES PHONÈMES

L'enfant a peut-être commencé à lire. On observe souvent une inversion des performances dans ces tâches lorsque la lecture commence.

FAIBLE CONSCIENCE DES PHONÈMES

Pour certains enfants, la conscience des phonèmes se développe en même temps que l'apprentissage de la lecture. La conscience des phonèmes et la lecture semblent être bidirectionnelles. La conscience des phonèmes prédit la capacité de lecture, mais elle est également améliorée par la lecture. Il convient de surveiller attentivement ces élèves qui peuvent avoir besoin de plus de pratique que les autres.

LES CODES D'IDENTIFICATION DU JEU KALULU APP SELON LA TABLETTE ET LE GROUPE DE ROTATION.

11/09/2017

index.html

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6
Tablette 1						
Tablette 2						
Tablette 3						
Tablette 4						
Tablette 5						
Tablette 6						
Tablette 7						
Tablette 8						
Tablette 9						
Tablette 10						
Tablette 11						
Tablette 12						
Tablette 13						
Tablette 14						
Tablette 15						

**AGIR POUR
L'ÉDUCATION**
— UN ENJEU SCIENTIFIQUE —
POUR LA SOCIÉTÉ



Avec le soutien de la Fondation
du Collège de France et de ses mécènes

Kalulu bénéficie du soutien de la Fondation Jean-François et Marie Laure de Clermont-Tonnerre
et du Collège de France. Le projet est développé par l'association Excello.



**COLLÈGE
DE FRANCE**
— 1530 —



Fondation
Jean-François & Marie Laure
de Clermont-Tonnerre



Kalulu Phonique a été créé exclusivement pour le projet de recherche : **Kalulu + Académie de Versailles 2023-2024** par
Cassandra Potier Watkins et Stanislas Dehaene.

Un grand merci à Marie Lubineau, et Lamia Narcisse pour leur aide précieuse.

Police d'écriture :

Muli, Copyright (c) 2011 by vernon adams (vern@newtypography.co.uk)

Kalulu est sous licence CC BY-NC-ND 4.0.

Les illustrations ont été conçues par Manzalab avec Akenomy. Elles sont sous licence CC BY-NC-SA 4.0.

www.excellolab.org
[@excelloorg](https://www.instagram.com/excelloorg)