

**Guide d'utilisation de
l'applicaton Kalulu**



Kalulu

Sommaire

Présentation générale de l'application Kalulu	3
Création d'un compte	4
- Création d'un compte enseignant	5
- Création d'un compte parent	6
- Finaliser la création du compte	7
- Paramètres et utilisation des tablettes dans le cadre scolaire	8
Les fonctions communes à tout le logiciel	9
L'enseignement explicite des leçons	10
Une leçon en trois étapes	10
Les mini-jeux	11
- Les méduses	11
- Les crabes	11
- Les singes	11
- La grenouille	11
- Le manchot	12
- Les fourmis	12
- Les tortues	12
- Les perruches	12
- La chenille	13
Le bilan	13

L'Application Kalulu

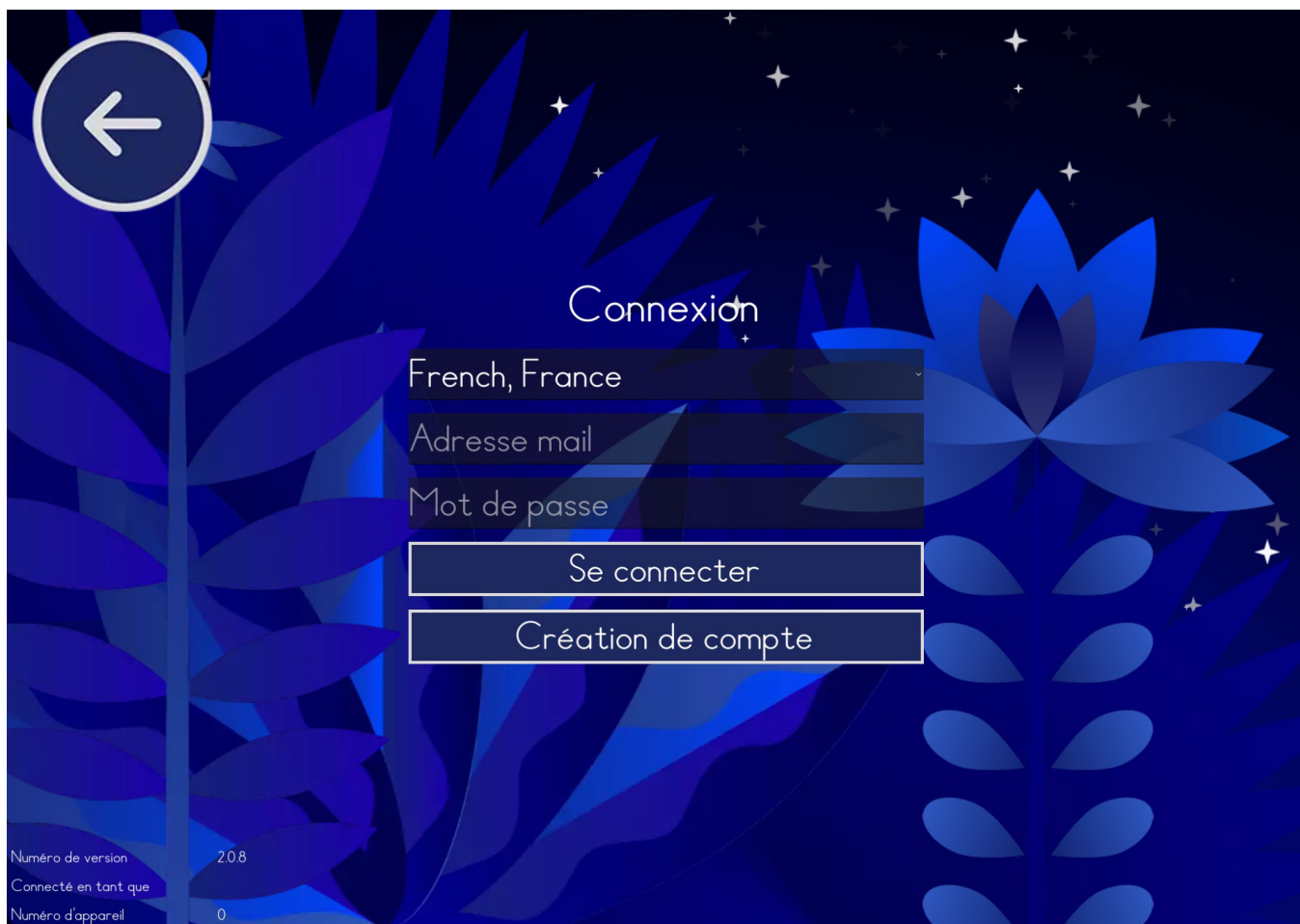
Kalulu est une application pour tablette ou smartphone.

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

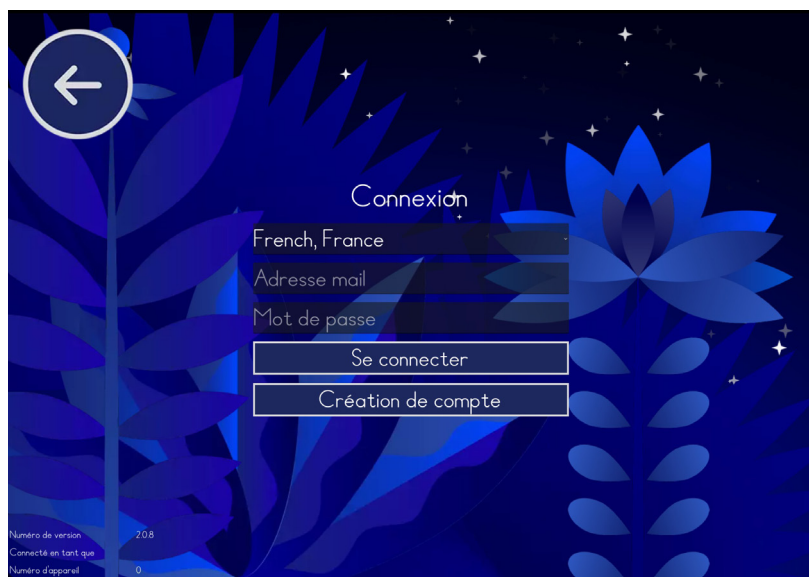
Créer un compte

Voici ce qui s'affiche lorsque vous ouvrez le jeu pour la première fois. Les seules informations à saisir sont de choisir la langue, puis de suivre les instructions pour télécharger le jeu. Nous conservons dans notre base de données votre email et votre mot de passe, afin que vous puissiez vous connecter sur un autre appareil..

Selon l'utilisation que vous aurez de l'application, vous avez la possibilité de créer un compte «enseignant» ou un compte «parent». Le compte «enseignant» pour permet de renseigner plusieurs tablettes, afin que vous puissiez toutes les utiliser avec un unique compte.

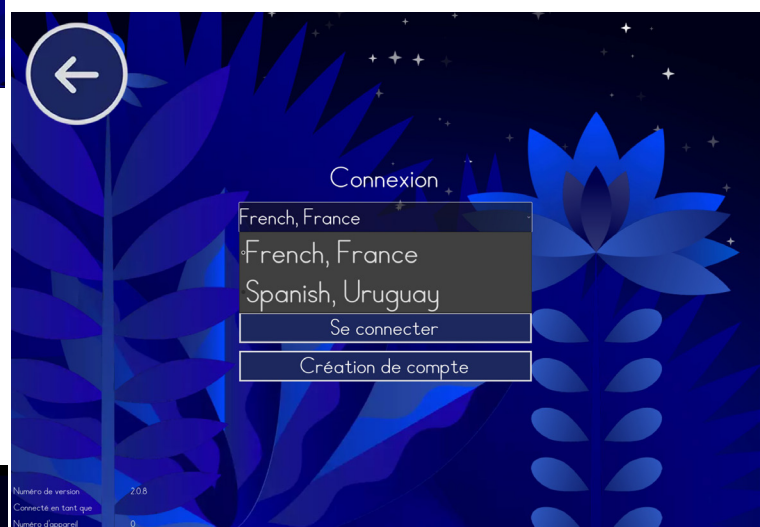


La procédure de création de compte

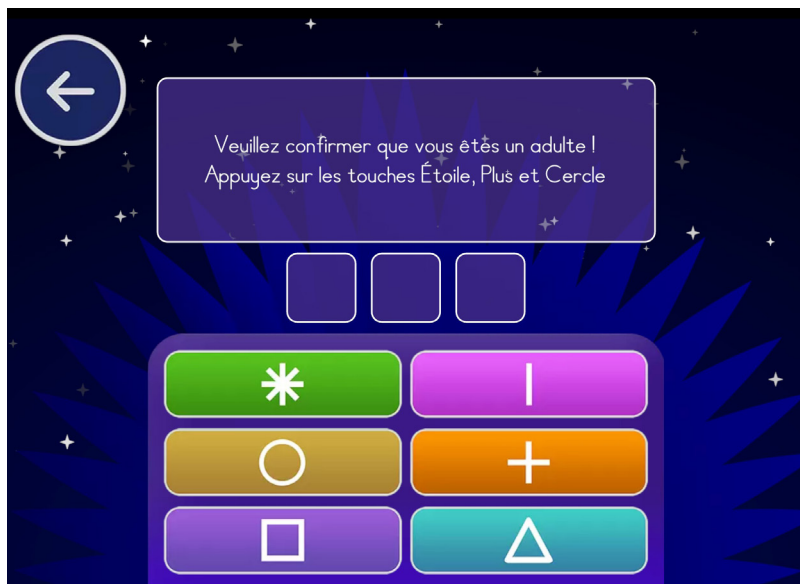


Lors de votre première connexion, sélectionnez « Création de compte »

Choisissez la langue.
Le français est sélectionné par défaut.

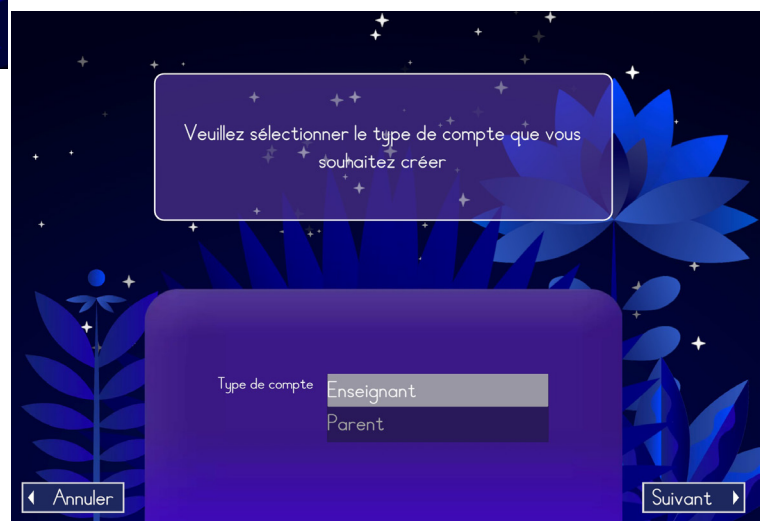


Remplissez le petit test. Cela permet de s'assurer que le compte n'est pas créé par erreur par un enfant.



Deux types de compte sont disponibles :

- Enseignant : permet d'enregistrer plusieurs tablettes pour l'ensemble de la classe.
- Parent : permet d'enregistrer une seule tablette, utilisable par plusieurs enfants.



Début de la procédure pour les **comptes enseignants**

Veillez sélectionner la méthode d'éducation utilisée

Choisissez Complète si vous utilisez également les livrets et les jeux en papier

Méthode

Application

Complète

Précédent Suivant

Uniquement pour les comptes « enseignants » : précisez si vous utilisez nos livrets également. Cela ne change rien aux paramètres de l'application.

Précisez le nombre d'appareils mis à disposition dans votre classe. Le chiffre « 1 » est sélectionné par défaut.

Veillez sélectionner le nombre d'appareils

Vous pourrez modifier les appareils ultérieurement dans les paramètres

Appareils

1

Précédent Suivant

Précisez le nombre d'élèves utilisant chaque appareil. Par exemple : si vous avez 15 élèves et 5 tablettes mises à disposition, remplir « 3 » élèves pour l'appareil n°1, 3 élèves pour l'appareil n°2, ...

Veillez sélectionner le nombre d'élèves sur l'appareil n°1

Vous pourrez modifier les élèves pour chaque appareil ultérieurement dans les paramètres

Élèves

2

Précédent Suivant

Choisir vos identifiants de connexion :

- Une adresse mail
- Un mot de passe

Vous n'avez pas besoin de créer un nouveau compte sur une autre tablette.

Notre système de données ne peut pas retrouver un mot de passe oublié. En cas d'oubli, il vous faudra recréer un compte.

Veillez saisir vos identifiants de connexion

Adresse mail

kalulu@excellolab.org

Mot de passe

Mot de passe

Confirmer le mot de pas

Précédent Suivant

Début de la procédure pour les **comptes parents**

Veillez sélectionner le nombre de joueurs

Vous pourrez modifier les joueurs ultérieurement dans les paramètres

Élèves

Précédent Suivant

Précisez le nombre d'utilisateurs qui utiliseront l'application.

Indiquez les informations suivantes pour chaque utilisateur :

Son niveau.

- Débutant (début de l'apprentissage de la lecture).
- Critique : l'enfant présente des troubles de l'apprentissage : dyslexie, dyspraxie, TDAH, ...
- Adulte : si l'utilisateur est un adulte analphabète ou illettré.

Note : pour le moment cela n'influe pas sur le contenu des leçons.

Son prénom et son âge.

Veillez saisir les informations du joueur n°1

Niveau

Critique

Adulte

Prénom

Age

Précédent Suivant

Veillez saisir vos identifiants de connexion

Adresse mail

Mot de passe

Confirmer le mot de pas

Précédent Suivant

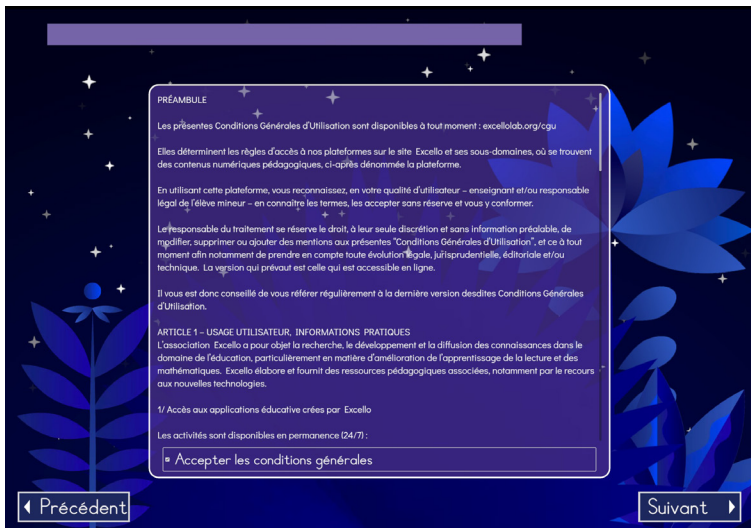
Choisir vos identifiants de connexion :

- Une adresse mail
- Un mot de passe

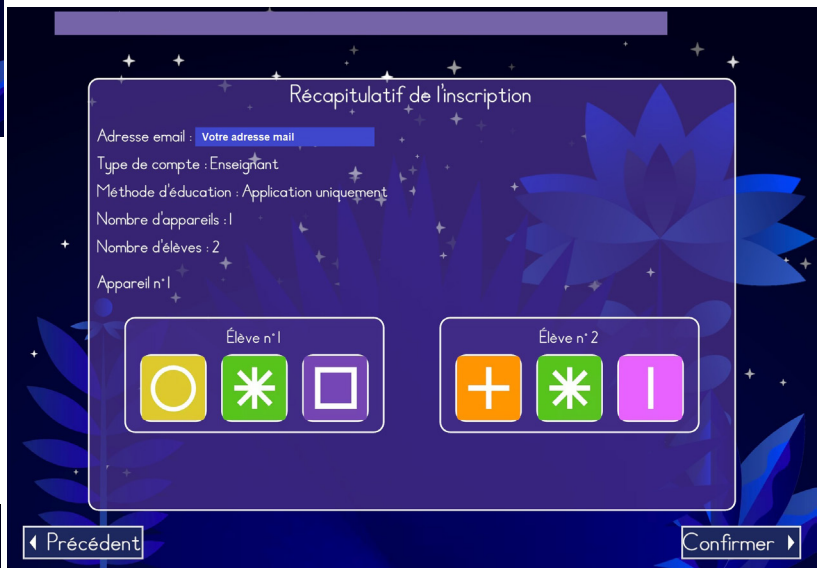
Vous n'avez pas besoin de créer un nouveau compte sur une autre tablette.

Notre système de données ne peut pas retrouver un mot de passe oublié. En cas d'oubli, il vous faudra recréer un compte.

Finalisation de la création de compte (enseignant et parent)



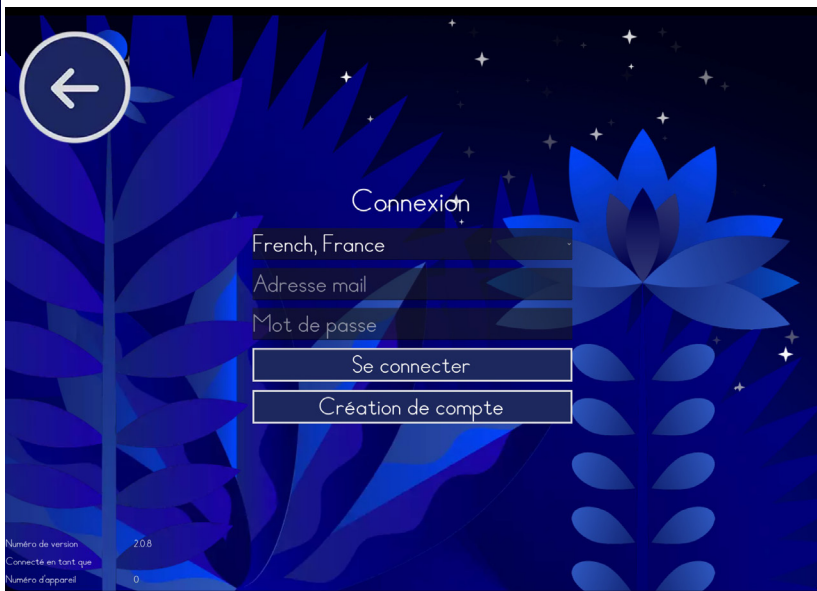
Un récapitulatif de l'inscription s'affiche ensuite, avec les codes de connexion de chaque élève.
Notez les bien.



La création de votre compte est finalisée.
Les données se mettent à jour.



Vous pouvez désormais vous connecter en renseignant vos identifiants.
Les enseignants doivent également préciser le n° de l'appareil, afin de récupérer les données des enfants concernés.



Accéder aux paramètres et retrouver les codes de connexion

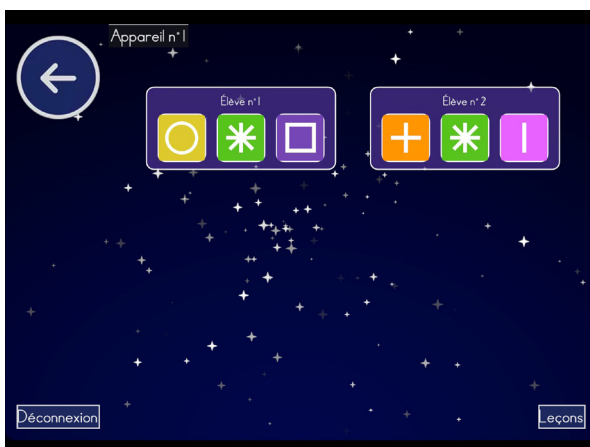
Voici comment accéder aux paramètres :

- Se connecter
- Une fois sur la page ci-dessous, saisir + et |, puis appuyer pendant 5 secondes sans relâcher sur « Paramètres ».

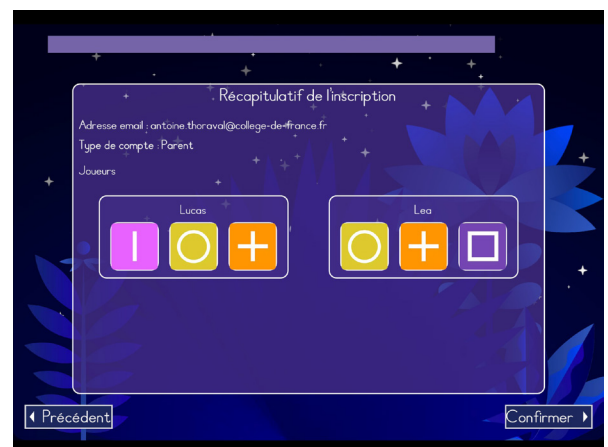


Vous y retrouverez l'ensemble des codes de connexion des élèves.

Version enseignant



Version parent



Note : il n'est pas encore possible d'ajouter une nouvelle tablette ou un nouvel élève.

Utilisation de la tablette dans un cadre scolaire

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.

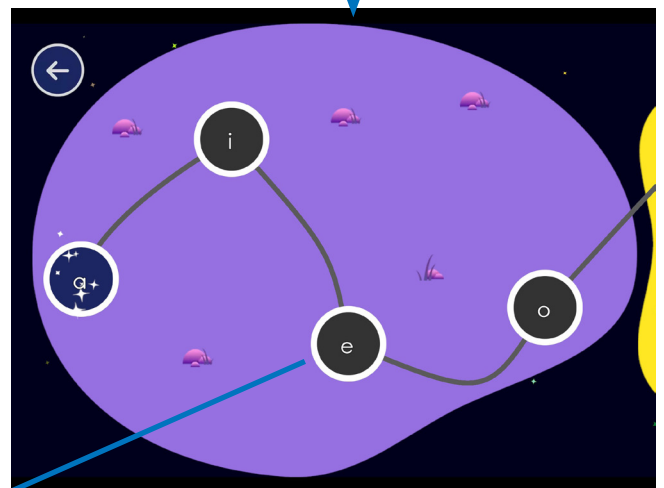
Les fonctions communes à tout le logiciel

« 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 tu jardin grandit ! »

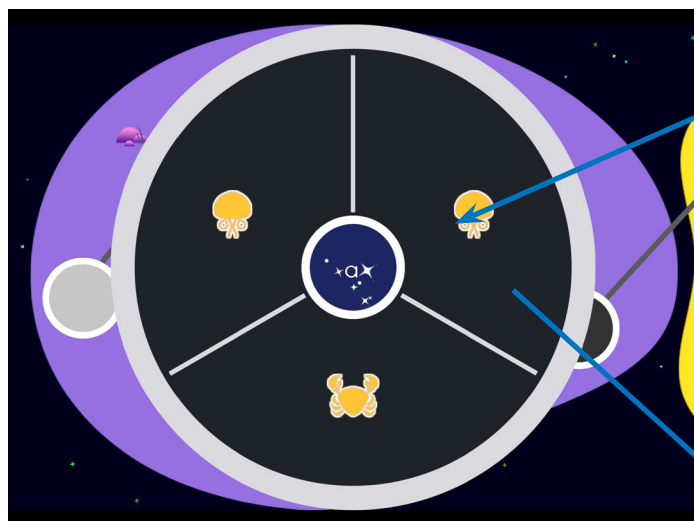


Le jardin

- Le bouton flèche vous ramène sur l'écran précédent. Appuyer 5 secondes pour sauvegarder une session et recommencer une partie.



La leçon



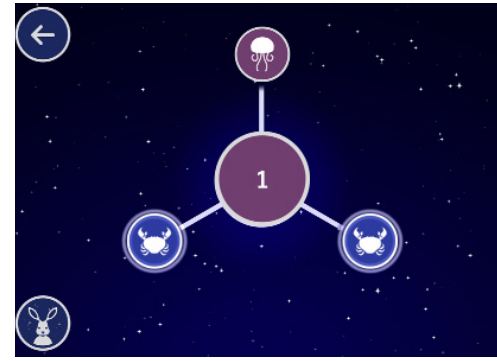
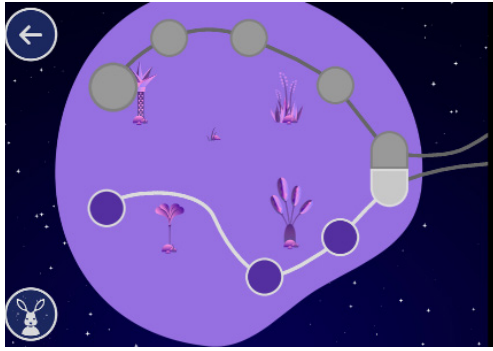
Les mini-jeux

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



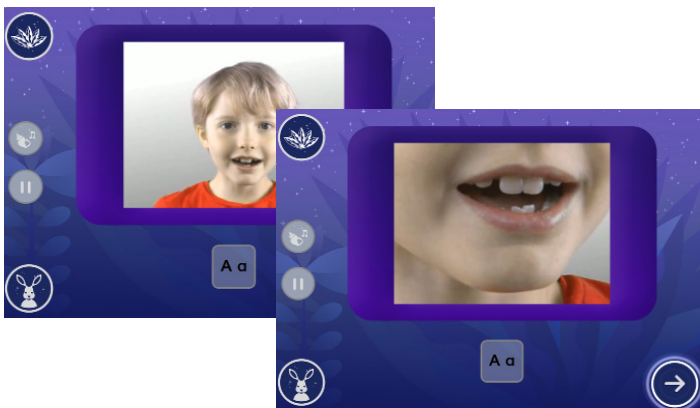
- Nombre de vies restantes
- Nombre de bonnes réponses à fournir pour gagner

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 pour apprendre la leçon	Une fois la leçon terminée, il y a trois jeux à faire

Une leçon en 3 étapes

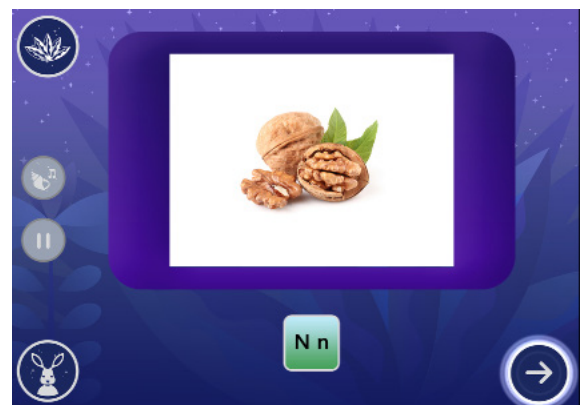


1) Apprendre une correspondance graphème-phonème

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

2) Entendre le phonème dans un mot

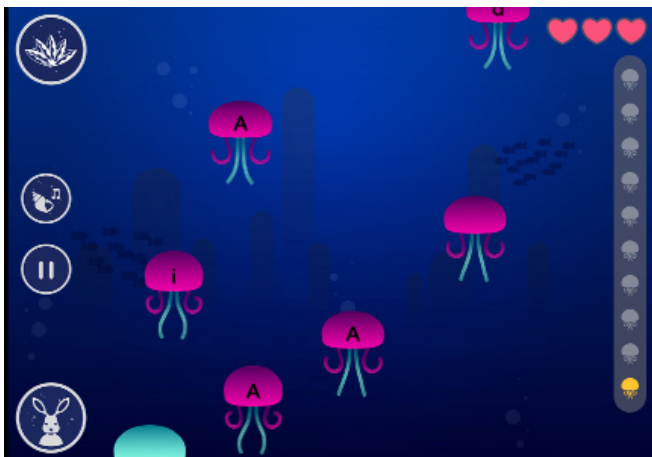
L'enfant clique sur le graphème pour l'entendre dans un mot, par exemple « /n/ comme noix. »



3) Tracer le graphème

L'enfant trace le graphème deux fois avec le doigt. Cet 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 ! »

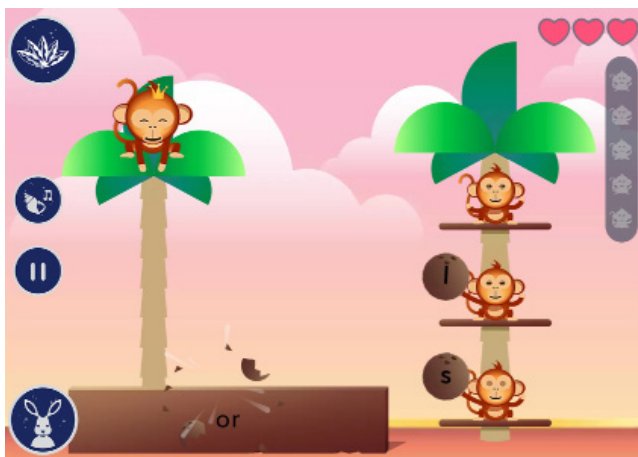
Les Crabes

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



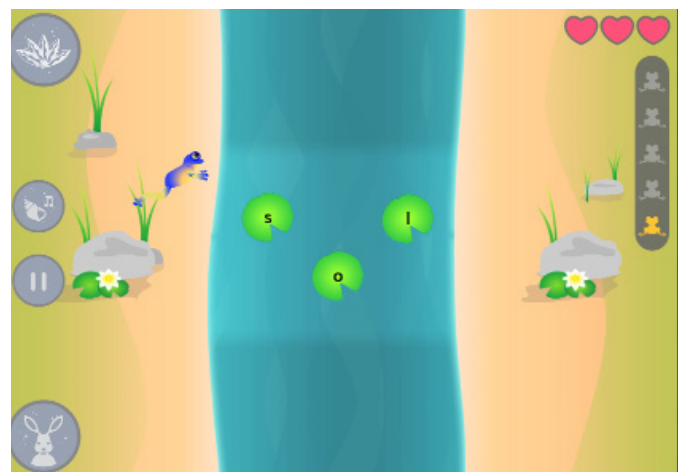
Les Singes

« 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 ! »



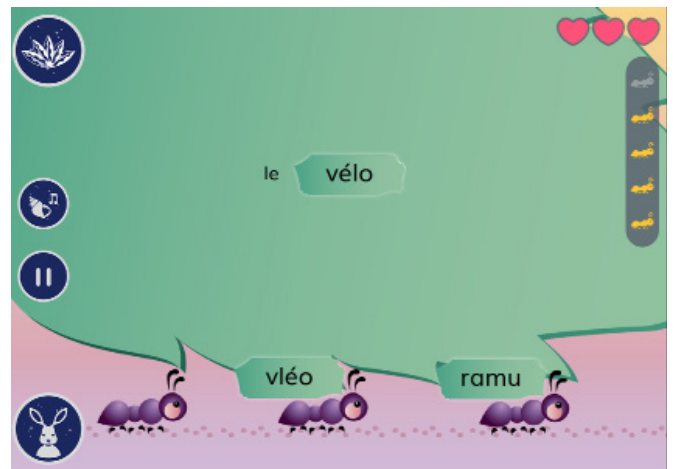


Le Manchot

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

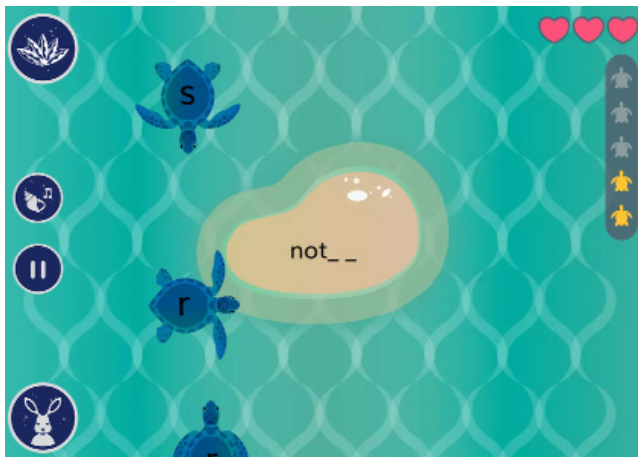
Les Fourmis

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



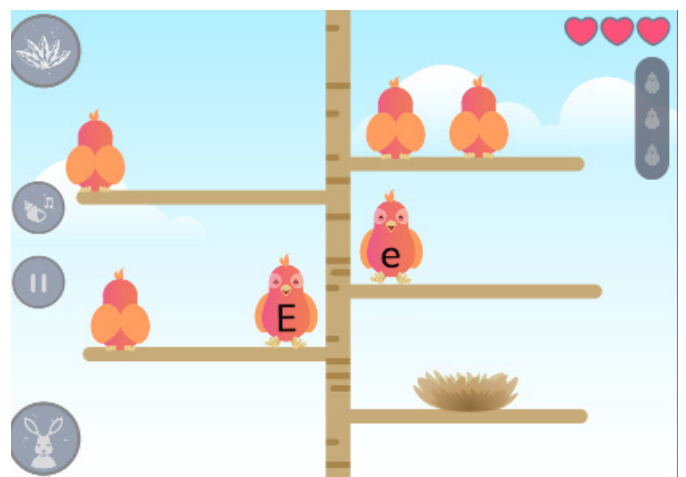
Les Tortues

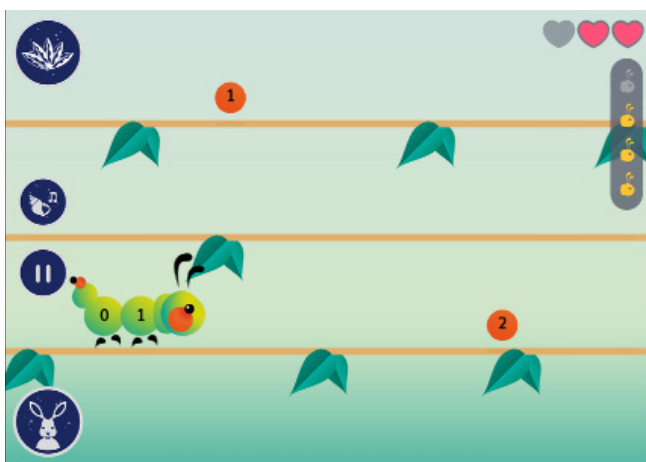
« Les tortues veulent rejoindre leur île. Change la direction des tortues avec les bonnes lettres pour écrire le mot que tu entends. Empêche les tortues avec les mauvaises lettres de toucher l'île. A tout tour ! »



Les Perruches

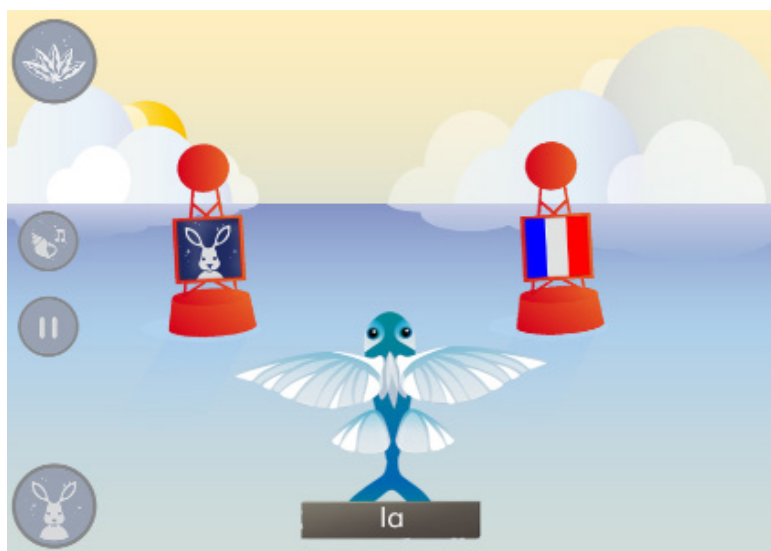
« Les perruches veulent jouer au jeu de la mémoire. retiens et découvre toutes les paires des lettres majuscules et minuscules. A toi de jouer ! »





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 évalue 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 exemple : « 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 voix haute. Le bilan donne accès au jardin suivant après deux fautes maximums. Les résultats du bilan n'ont pas d'effet sur les algorithmes des autres jeux.

Porté par l'association Excello et le Collège de France,
Kalulu fait partie de l'initiative Agir pour l'éducation lancée par la Fondation du Collège de France et
soutenue par ses mécènes.

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



LVMH



Kalulu bénéficie également du soutien de la
Fondation Jean-François et Marie-Laure de Clermont-Tonnerre.



Kalulu a été rédigé par Cassandra Potier Watkins, avec la collaboration de Stanislas Dehaene, Marie Lubineau, Lamia Narcisse, Inès Tchekemian et Antoine Thoraval. Nous souhaitons également exprimer notre gratitude envers les enseignants qui ont participé à l'expérimentation de Kalulu à Versailles.

Police d'écriture : Muli, Copyright (c) 2011 par Vernon Adams
(vern@newtypography.co.uk) et cursive standard