

Jeux et applications Maîtrise de la langue



Groupe d'appui départemental

100% de réussite

Ressources numériques pour la continuité pédagogique chez les CP CE1 100% réussite

LALILO

Lalilo est un logiciel en ligne d'exercices sur le décodage pour les élèves où les enseignants peuvent contrôler la progression des élèves.

-Aller sur <https://lalilo.com>

-Créer un compte

-inscrire ses élèves (prénoms)

-donner le code classe aux élèves


-Suivre ses élèves en décodage/encodage

Le % de réussite sur une leçon (ex : graphème a) apparait au bout de quelques exercices.


The screenshot displays the Lalilo interface with three main tabs: "Déchiffrage" (highlighted), "Mots-outils / Fluence", and "Compréhension". Below these is a section for "Leçons assignées" (Assigned Lessons). The interface shows a list of students under the heading "ÉLÈVES" and "Sons - 1". A tooltip for the sound [a] indicates "40% de maîtrise sur 5 exercices (clique pour afficher les détails)". The progress bar for the sound [a] shows 40% completion, with a red bar indicating the current level. The students listed are Lilo De, Awa, and Bintou.

ÉLÈVES	Sons - 1
Lilo De	40% de maîtrise sur 5 exercices (clique pour afficher les détails)
Awa	+
Bintou	


< Retour à ma classe Awa ▾ son [o] ▾



NIVEAU
Non acquis



NOMBRE D'EXERCICES
5



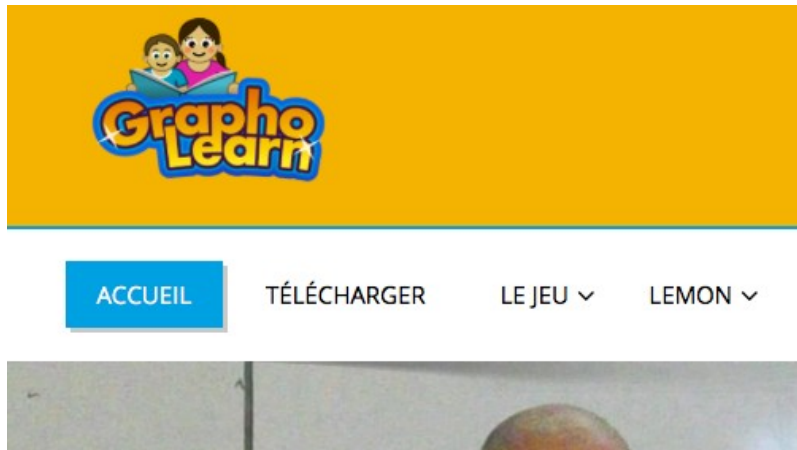
NIVEAU DE MAÎTRISE
32%

Erreurs récentes

HABILITÉ	EXERCICE	NIVEAU	QUESTION	RÉPONS
Principe Alphabétique	Du phonème au graphème ?	Phonème seul	[o] ?	a
Principe Alphabétique	Du phonème au graphème ?	Phonèm	"Regarde bien et trouve le son qui convient à l'écriture que tu vois."	
Principe Alphabétique	Du graphème au phonème ?	Graphème seul	o ?	[a]
Conscience Phonologique	Repérer un son ?	Fin de mot	hôtel ?	
Conscience Phonologique	Repérer un son ?	Fin de mot	contact ?	
Conscience Phonologique	Repérer un son ?	Fin de mot	donc ?	
Discrimination Visuelle	Reconnaitre le nom d'une lettre. ?	Lettre seule	o ?	e

L'intégralité des erreurs de l'élève est consultable et des propositions de conseils sont disponibles.

GRAPHOLEARN :



Application qui fonctionne sur smartphone ou tablette

GraphoLearn est un jeu sérieux. Il constitue un outil d'aide à l'apprentissage de la lecture au sein de la classe. A l'origine développé par l'université finlandaise de Jyväskylä, puis adapté grâce à un financement e-Fran aux spécificités de la langue française par l'équipe de Johannes Ziegler du Laboratoire de Psychologie Cognitive (LPC).

Pas de suivi possible des élèves en direct sauf si ils communiquent leurs résultats <http://grapholearn.fr>