Bibli O' vox

Une bibliothèque sonore numérique

à l'école maternelle

pour
les élèves
les enseignants
les familles

utilisable au quotidien dans une classe.

Le numérique pour apprendre .... et enseigner
UNIVERSITÉ DE LORRAINE
espe École supérieure du professorat et de l'éducation Académie de Nancy-Metz

Une solution au service du langage

Parler

L'école maternelle est la première étape de la scolarité d'un enfant et fonde les conditions d'un dialogue réussi entre les enseignants et les parents.

Produire de l'oral c'est donner vie à son corps, c'est accepter de s'exposer physiquement.

Parler, c'est prendre en compte le point de vue de l'autre, se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale.

Le public

Personnalisable, utilisable à l'école comme à la maison, il favorise la continuité des apprentissages et permet d'accroître la cohésion au sein de la communauté éducative.

Les objectifs

- favoriser la production orale : produire, créer d'autres formes d'oralité (livres sonores collaboratifs, comptines sonores, etc.) ;
- collecter et garder une trace du langage oral ;
- partager, de faire entendre ce qui se passe à l'école ou à la maison, d'élargir le nombre de destinataires ;
- favoriser et de développer des collaborations,
- réécouter, de réinvestir pour mémoriser, pour enrichir, pour améliorer ;
- manipuler divers outils numériques à des fins pédagogiques.

Bibli O'vox est donc un outil au service des apprentissages à l'école maternelle pour les élèves, les enseignants et les familles.

Les destinataires

Les enseignants

Comme expliqué plus haut, notre projet se propose de lutter contre la fugacité de l'oral car c'est une notion qui est à même de perturber la bonne marche des apprentissages. Il s'agit de permettre la mise en place de situations d'apprentissage simples, qui ne demandent pas de mise en place compliquée, comme par exemple une discussion orale riche et intéressante avec les élèves mais pour laquelle l'enseignant n'a pas eu la possibilité rapide et facile d'en conserver une trace. D'où l'intérêt d'avoir un outil qui permettra d'enregistrer simplement, afin de pouvoir y revenir plus tard ; la plus-value avouée étant d'être capable de conserver ces situations orales de façon ordonnée et réfléchie afin de favoriser les aller-retours entre les apprenants. Cela permettra également d'évaluer de façon plus précise et surtout réaliste.

Evaluer

Montrer à voir

Annoter

Etiqueter

Créer un support

d'apprentissage

Les destinataires

Les élèves

Consulter	s'enregistrer
Reformuler	Mémoriser
Compléter	Réinvestir
Se répondre	Interagir
Partager	Produire
S'exercer	Créer
S'écouter	Consulter

Les élèves quant à eux, vont pouvoir revenir sur leurs propres productions de façon simple et ludique. Partant du principe qu'il est souvent plus facile de se rendre compte des erreurs lorsque ce sont les autres qui les font et que personne n'est habitué à s'entendre, notre outil offrira à tout un chacun la possibilité de revenir sur ses propres productions. Par exemple, prendre conscience de l'importance du lexique dans la compréhension ou encore entendre les difficultés de lecture des autres pourra permettre la réduction des inégalités entre les élèves. Le vocabulaire s'en trouvera enrichi de façon pérenne en permettant un partage et un réinvestissement simplifié des notions.

Les destinataires

Les familles

Consulter

Echanger

Co-éduquer

Faire

comme...

Partager

Enfin, nous souhaitons associer les parents à notre outil : en effet, par-delà le fait qu'ils sont acteurs de premier plan dans les apprentissages, la notion d'affect induite par leur présence va justement permettre aux deux autres acteurs de fonctionner plus facilement. Comme pour les enseignants et les élèves, on retrouve cette notion de partage et de réinvestissement, garant de la réussite des apprentissages. Ce partage peut trouver un intérêt dans le cadre de la famille élargie : parents séparés,éloignés, grands-parents... Quoiqu'il arrive, il est indispensable que ces trois acteurs fonctionnent en symbiose afin de permettre une efficacité maximale. Notre souhait est que l'outil favorise la mise en place d'un partenariat gagnant-gagnant entre les utilisateurs. Quant à la dimension multimédia, c'est elle qui apporte de par la pluralité de ses entrées, le dénominateur commun au service de la pertinence et de la réussite du projet.

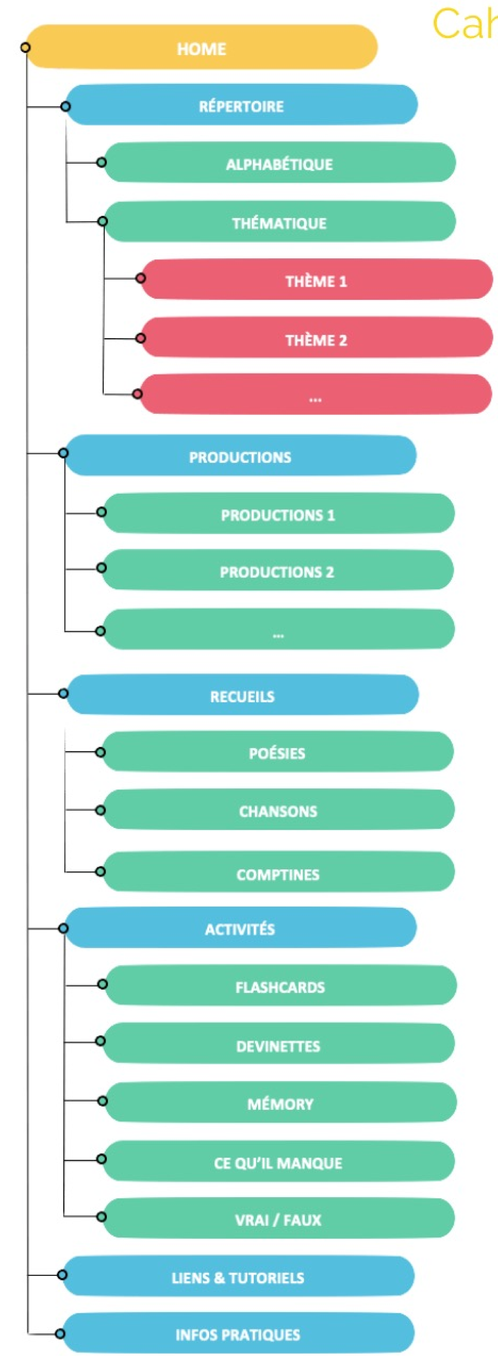
3- Cahier des charges

- Arborescence
- Prototypage
- Maquettage
- Charte graphique
- Charte éditoriale

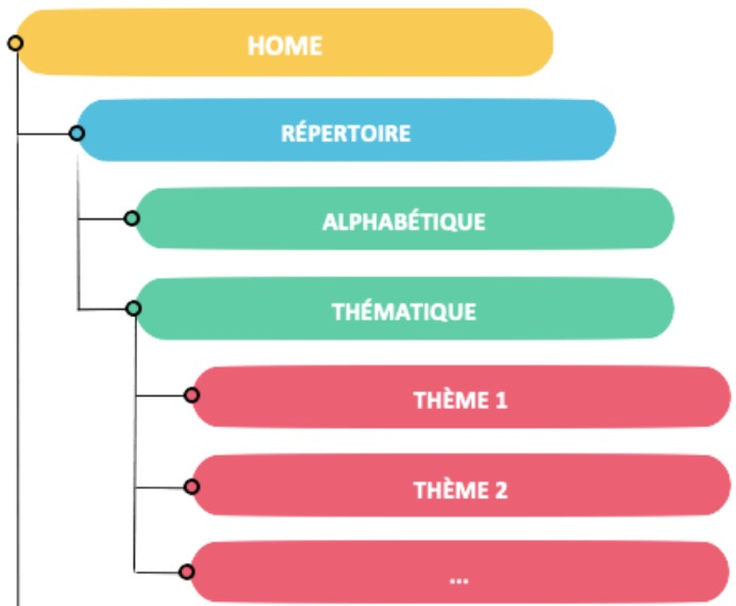
Arborescence

Cette arborescence est destinée à la navigation des pages Bibli O'vox lorsque l'utilisateur consulte les pages en qualité de visiteur : les parents, les familles ou les enfants en-dehors de l'école.

Elle est articulée autour d'une page d'accueil et de quatre grandes sections : répertoire, productions, recueils et activités qui constituent le cœur du dispositif. Deux pages supplémentaires sont réservées à des tutoriels et à des informations pratiques.



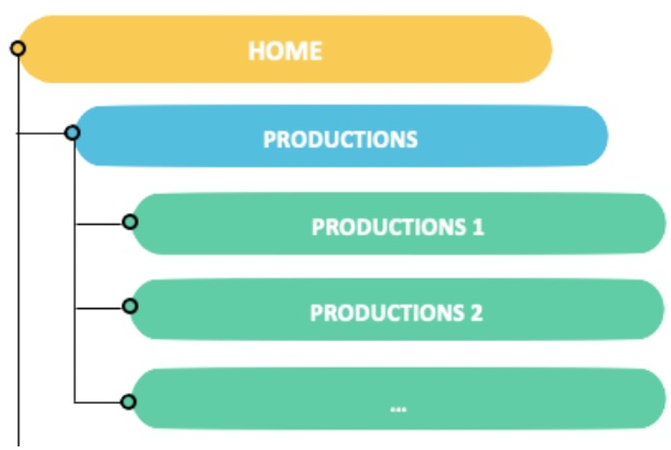
Arborescence

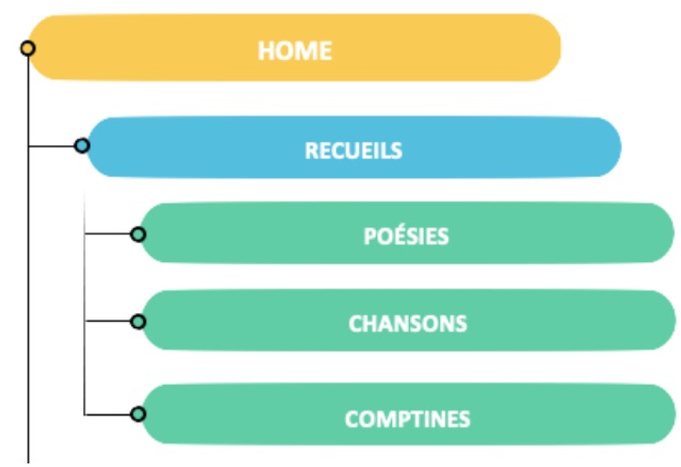


L'onglet « REPERTOIRE », classé en deux catégories, alphabétique ou thématique, est l'espace de dépôt des mots oralisés. Dans la partie thématique, des « boites » seront personnalisées en fonction des thèmes travaillés en classe, comme par exemple « Noël » ou « Carnaval ».

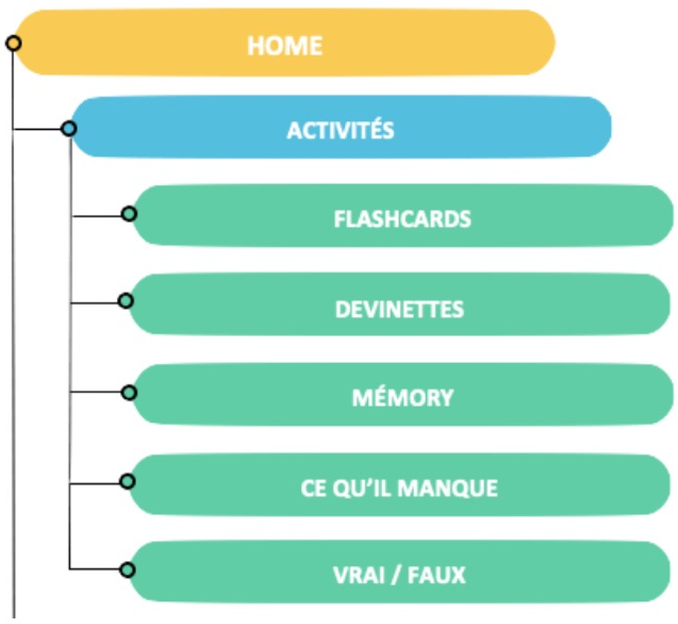
L'onglet « PRODUCTIONS » est l'espace dans lequel les utilisateurs pourront déposer la production de phrases, de cadavres exquis, de reformulation d'histoires,de jeux sonore avec les mots, les phrases…

L'onglet « RECUEILS » permettra de réécouter des poésies enregistrées par les enfants ou les enseignant.es, des chants, des comptines ou des albums lus en classe.



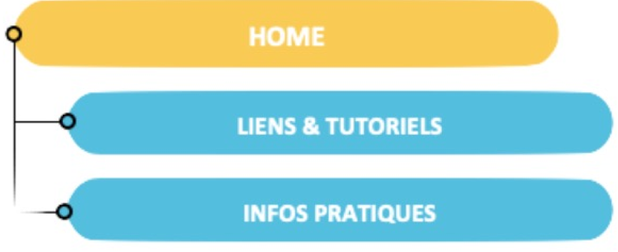


Arborescence

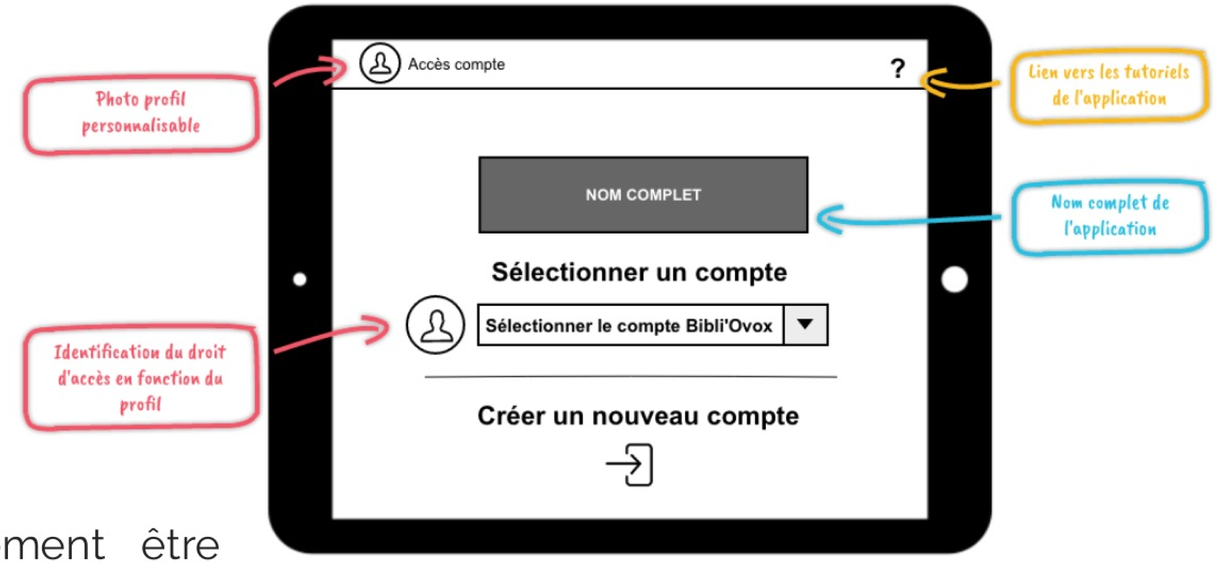


L'onglet « ACTIVITES » : en s'appuyant sur les différentes productions, et en particulier sur les mots déposés dans le répertoire, plusieurs exercices d'entraînement pourront être proposés aux élèves. Ces activités, à faire à l'école ou à la maison, permettront de réinvestir le langage et de guider les apprentissages, de jouer avec des sons, des syllabes oralisées, des mots inventés, : flashcards, mémory, devinettes, images chronologiques, vrai/faux ... en associant des sons, des images, des définitions oralisées...
L'onglet « TUTORIELS » est l'interface privilégiée à destination des enseignants ou parents pour la prise en main de l'outil.

L'onglet « INFOS PRATIQUES» permettra d'y faire référence aux droits d'auteur, aux droits à l'image et autres indications légales.



Prototypage



Nous avons pensé Bibli O'vox comme une application mobile téléchargeable sur les principales plateformes Apple, Google et Microsoft. Cette application devra être développée de telle manière à être compatible pour intégrer n'importe quel espace numérique de travail.

Elle devra également être développée pour fonctionner sur les principaux systèmes d'exploitation classiques, non mobiles (OS Apple et Microsoft). Elle bénéficiera d'un Responsive design lui permettant de s'adapter au format de l'écran (smartphone, tablette numérique, moniteur).

Prototypage

Les droits d'accès

Le profil « administrateur » disposera de l'ensemble des droits et d'un accès réservé à son interface. Par ce biais, il pourra inscrire d'autres utilisateurs, leur attribuer un profil et gérer les différents comptes utilisateurs et contrôler leurs publications. En outre, il bénéficiera d'un accès complet aux deux autres interfaces « créations » et « consultations ».

Le profil « créateur » disposera d'un accès complet en lecture et en écriture à l'interface « créations » et pourra également basculer sur l'interface « consultation ».

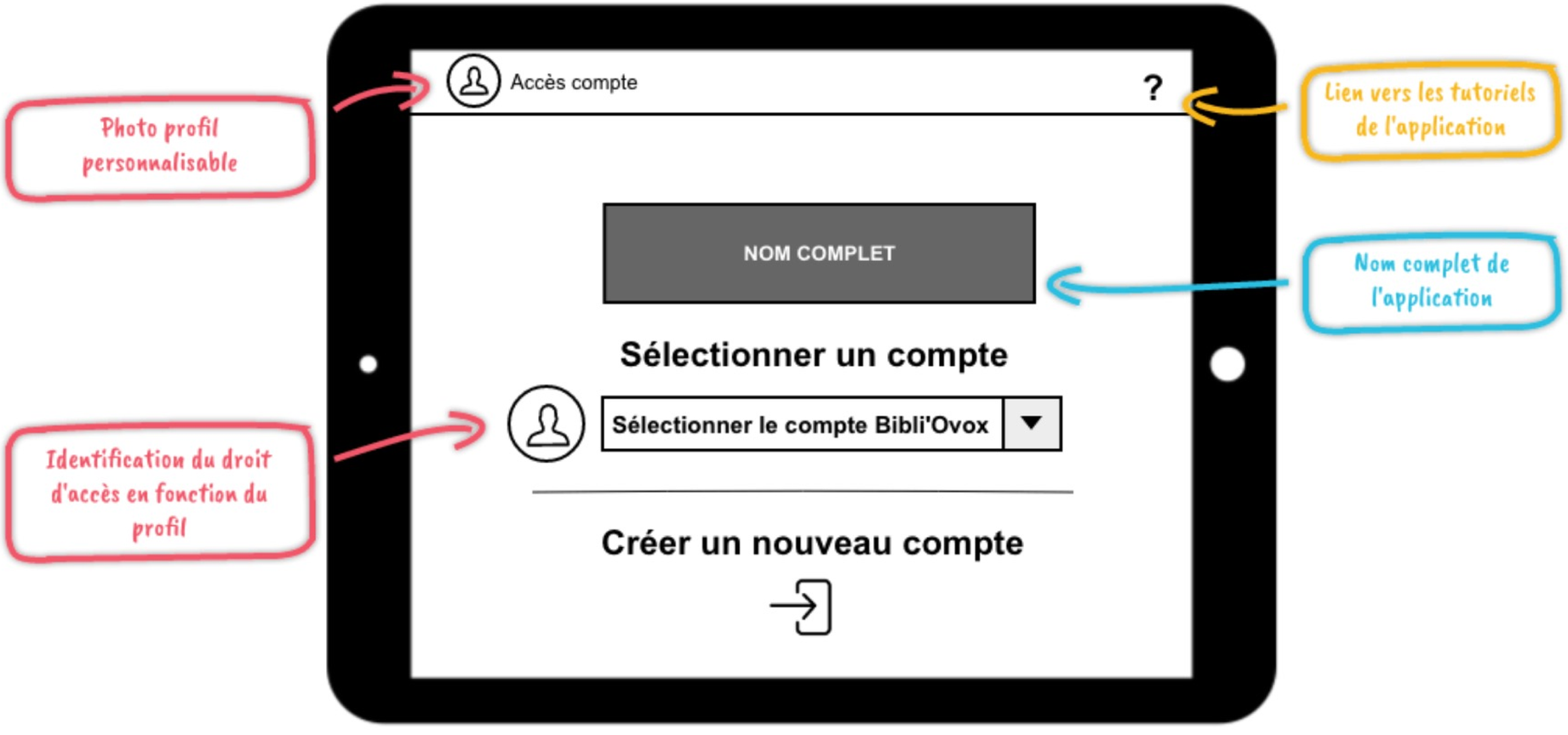
Le profil « visiteur » disposera d'un accès simple pour la lecture de l'interface « consultation ».

	Admin	Créateur	Visiteur
	Enseignant / IT Manager	**Élève / enseignant**	**Élève/ Parent / Famille**
Lecture	x	x	x
Écriture	x	x	

Prototypage

Page d'accueil

En se connectant, le profil de l'utilisateur sera automatiquement détecté, lui ouvrant ses droits d'administration, d'écriture ou de lecture.



Prototypage :

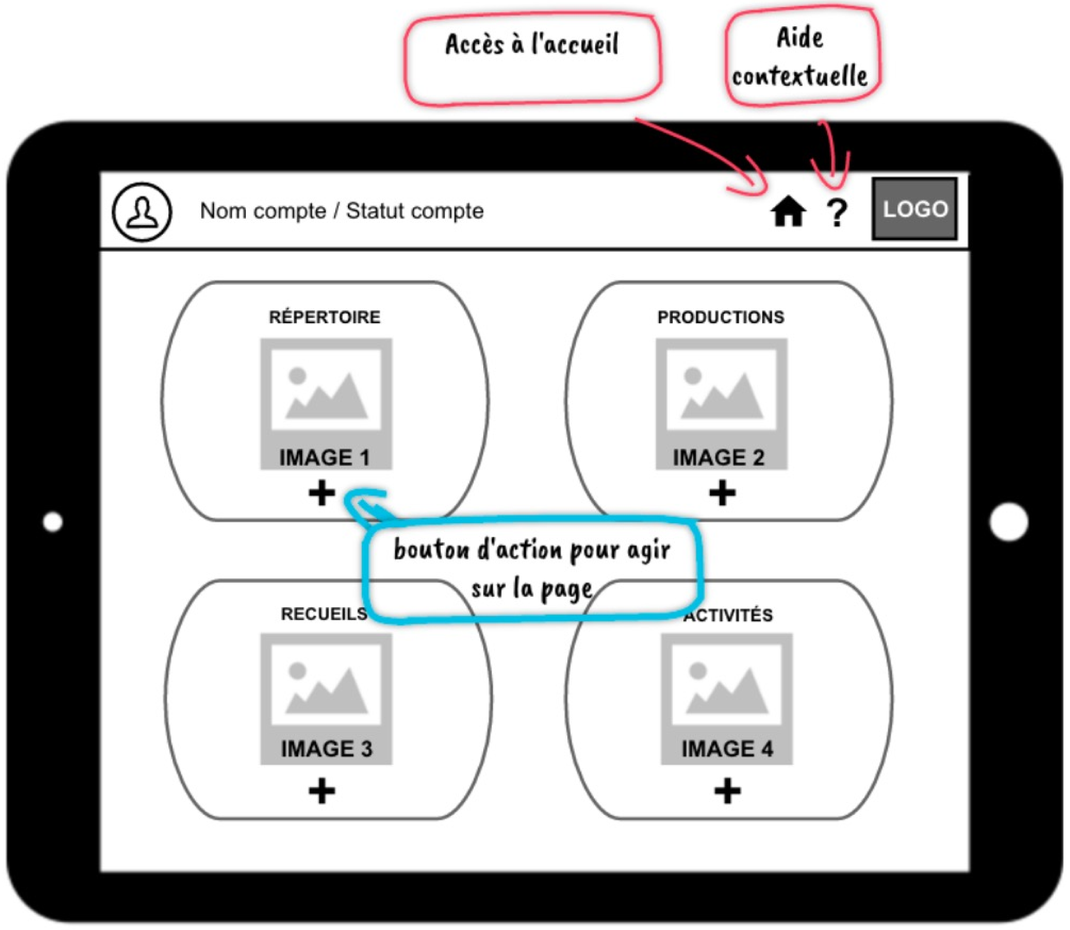
accès créateur

Interface destinée aux élèves et aux enseignants / Page de niveau 1.

Pour l'ensemble des pages, un bouton d'action (🏠) permettra de basculer vers l'interface de consultation.

Une aide contextuelle à la page (**?**) sera accessible afin d'orienter l'utilisateur dans les actions ou les outils disponibles et spécifiques à la page.

Des boutons d'action (**+**) permettront d'agir sur l'interface pour accéder aux pages de niveau inférieur.



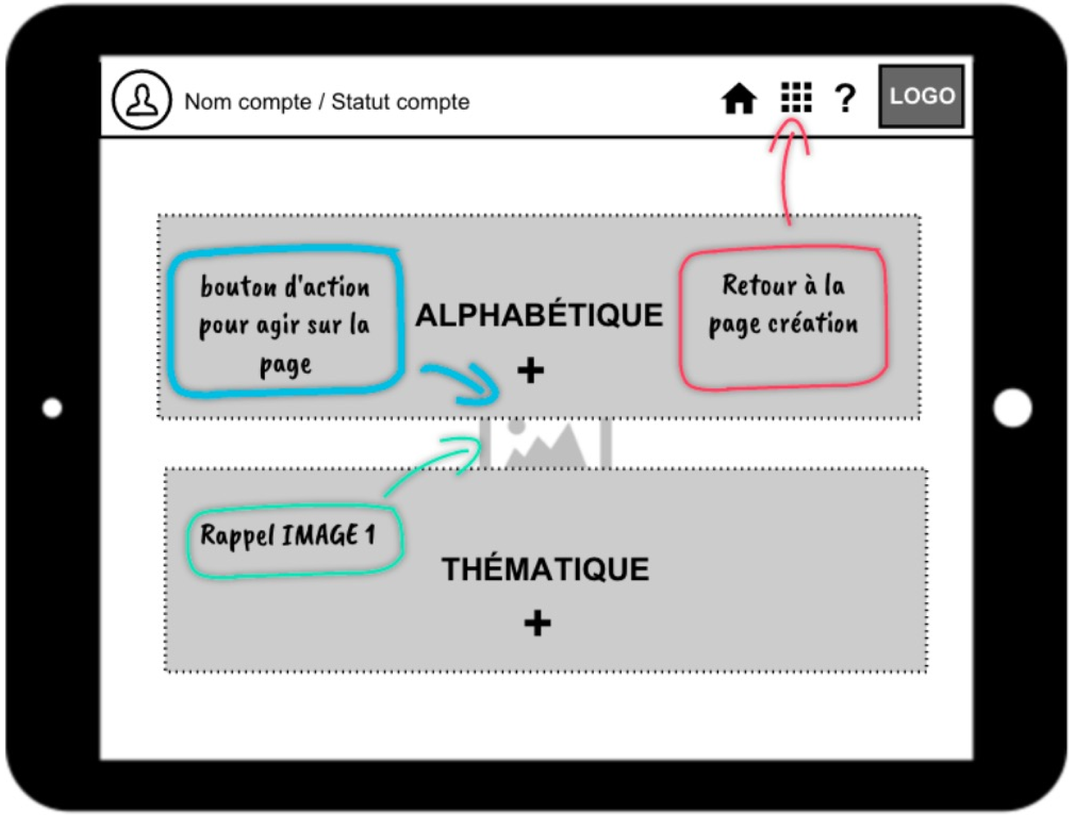
Page de niveau 1

Prototypage :

accès créateur

Interface destinée aux élèves et aux enseignants / Page de niveau 2.

Un bouton (⠿) permettra de revenir dans la page d'accueil de niveau 1 de l'interface.



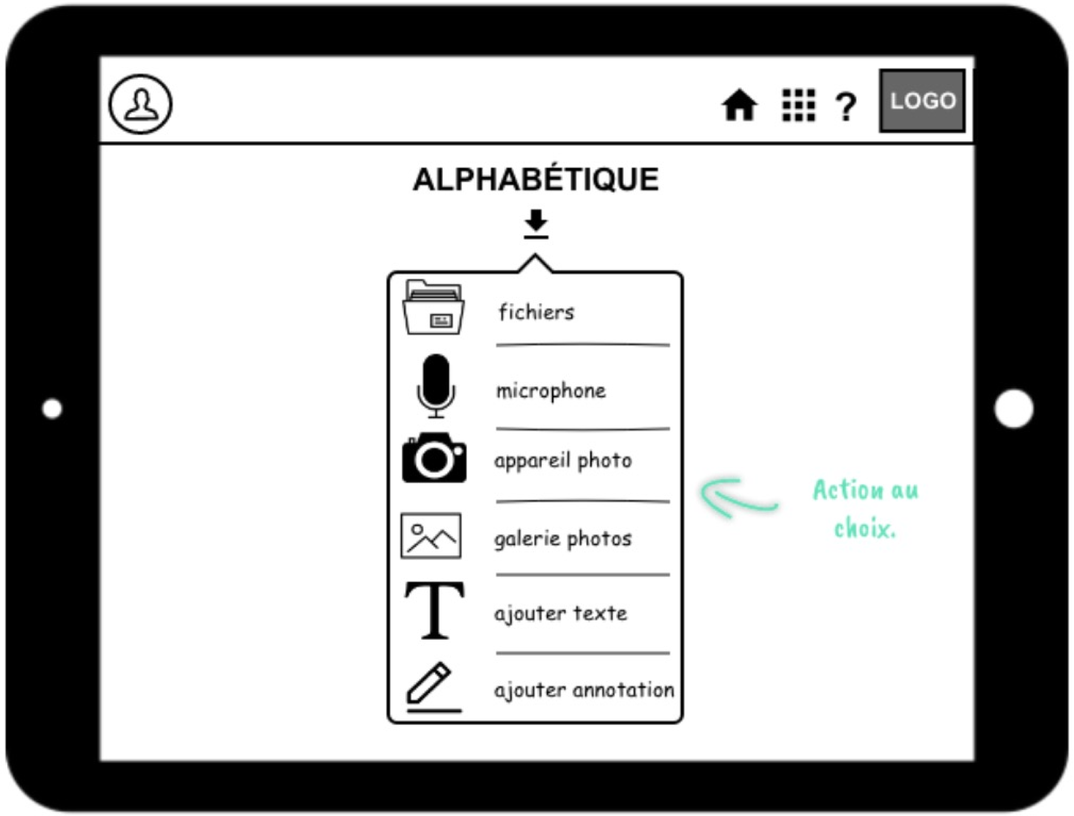
Exemple de page de niveau 2 : page répertoire.

Prototypage :

accès créateur

Interface destinée aux élèves et aux enseignants / Page de niveau 3.

Les actions au choix seront directement accessibles : ajouter un fichier (audio, image, texte…), accéder au microphone de l'appareil, accéder à l'appareil photo, accéder à la galerie photos, ajouter du texte ou annoter (au doigt ou via un pencil).



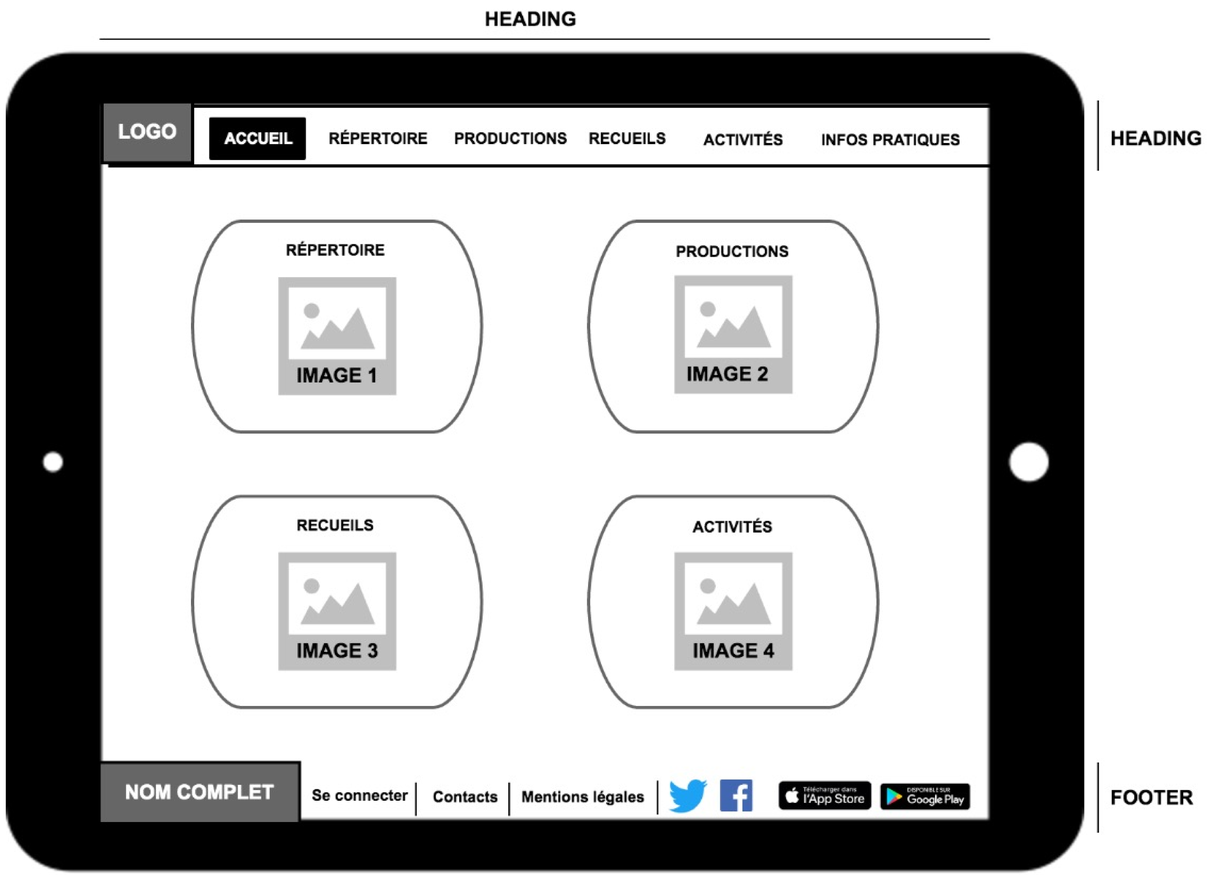
Exemple de page de niveau 3 : page alphabétique.

Prototypage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page de niveau 1.

L'interface de « consultation » est destinée aux élèves en-dehors de l'école et des parents.



Page de niveau 1 : page d'accueil.

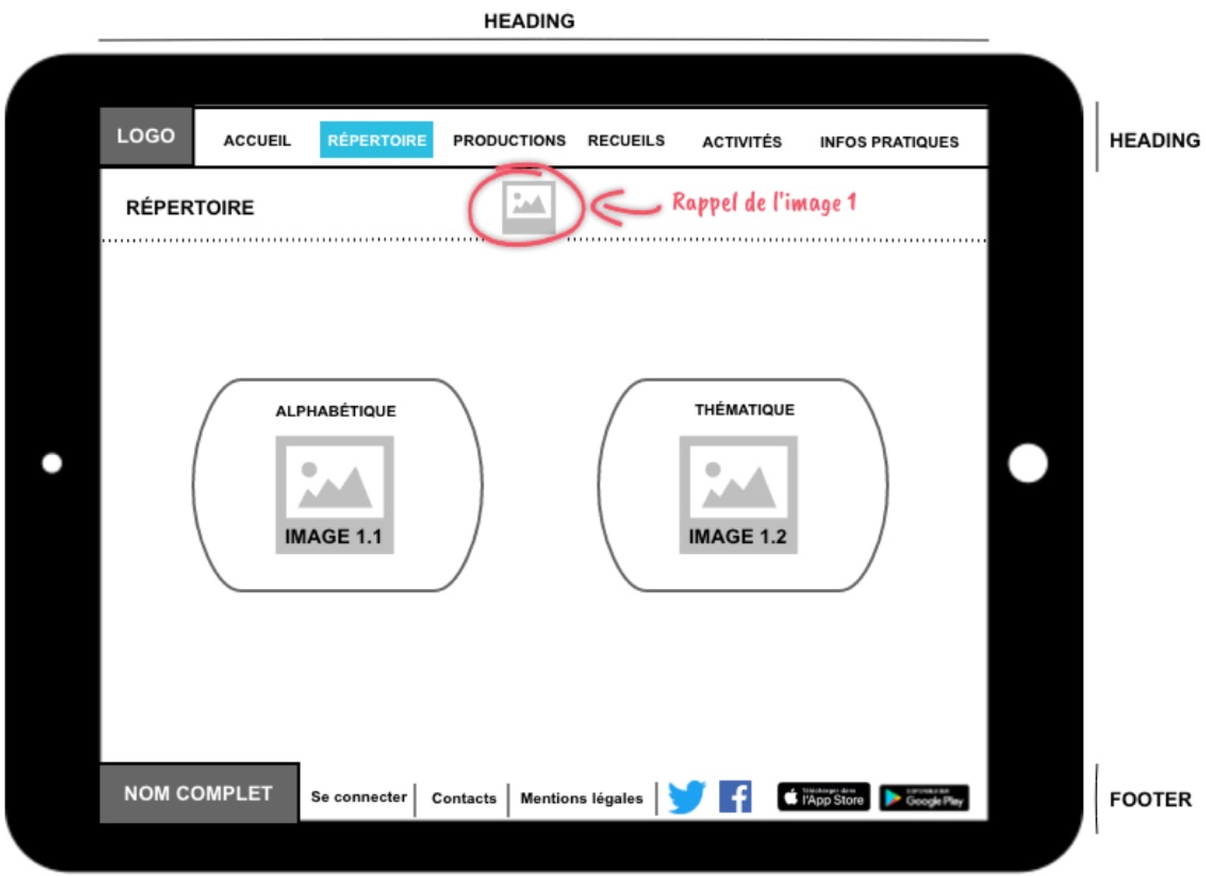
Le heading accueillera le menu principal (*voir arborescence*) avec les pages de niveau 1 et 2. Dans le menu la page consultée apparaitra en surbrillance.

Dans le footer, les utilisateurs pourront se connecter à leur compte. D'autres liens permettront d'ouvrir les pages « contact » et « mentions légales ». D'autres boutons d'action permettront d'accéder directement aux plateformes de téléchargement ou aux réseaux sociaux (Twitter, Facebook). Ces réseaux sociaux seront un lieu de partage, de retour d'expérience ou de rencontre à destination de la communautés des utilisateurs. L'espace principal sera réservé aux quatre sections principales. En cliquant sur les vignettes ou overbox, l'utilisateur entrera dans la section choisie: répertoire, productions, recueils, activités.

Prototypage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page de niveau 2.



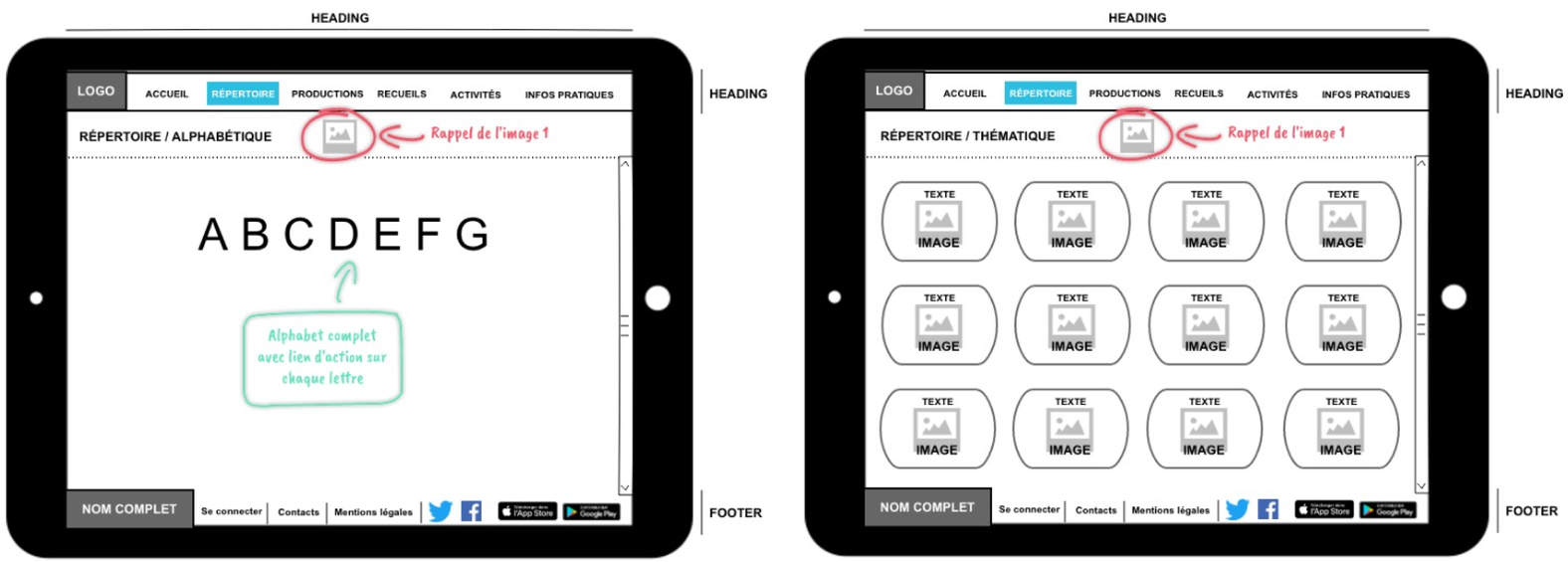
Exemple de page de niveau 2 : page répertoire.

Pour toutes les pages de niveau 2, un lien vers les pages de niveau 3 sera possible en reprenant le même procédé que pour la page de niveau 1 (vignettes ou overbox).

Prototypage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page de niveau 3.



Exemple de page de niveau 3 : répertoires alphabétique et thématique.

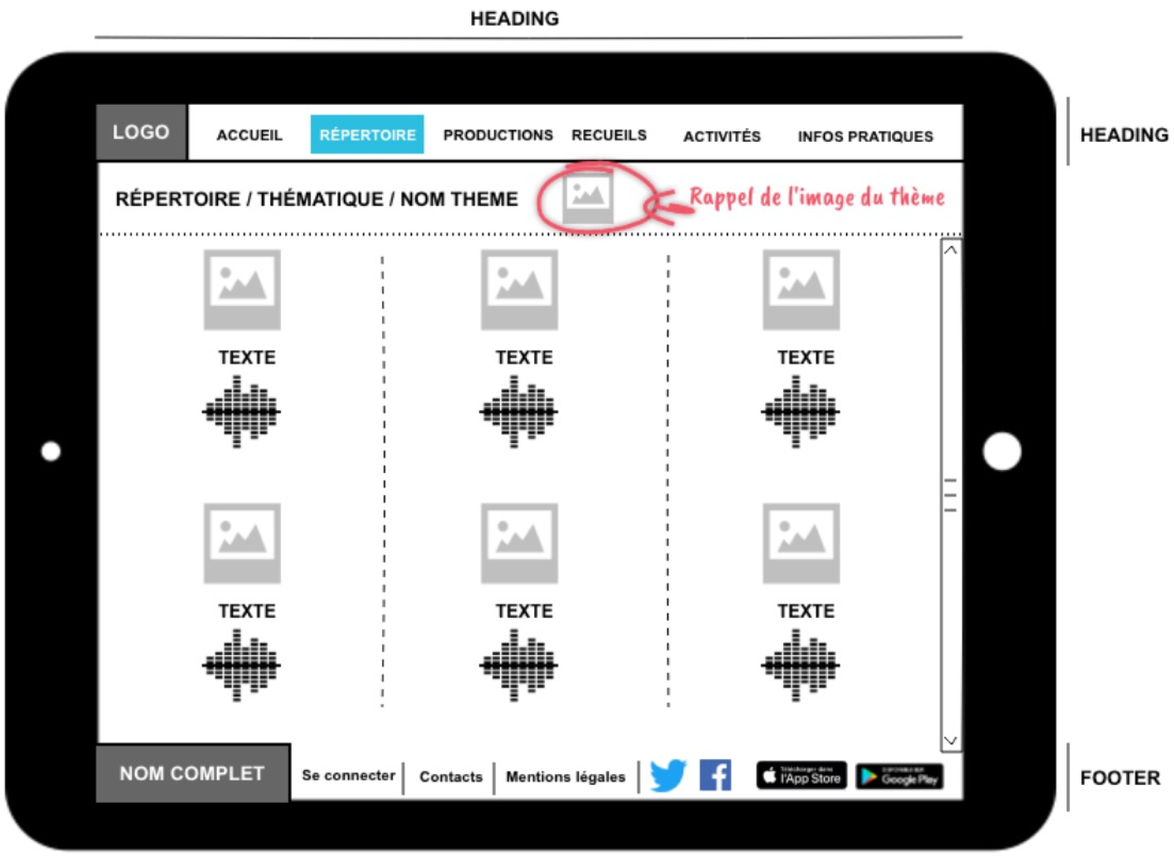
Dans le répertoire alphabétique, un clic sur une lettre fera apparaître l'ensemble des mots répertoriés : lettre A pour tous les mots commençant par la lettre « a ».

Dans le répertoire thématique, l'ensemble des thèmes travaillés apparaitront sous la forme de vignettes ou d'overbox. Elles/ils seront classés également dans l'ordre alphabétique. Les mots seront automatiquement indexés dans le répertoire alphabétique.

Prototypage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page de niveau 4.



Exemple de page de niveau 4 : thème au choix.

Pour cet exemple de page de niveau 4, les utilisateurs auront accès à la consultation d'un thème choisi après avoir cliqué sur la vignette ou l'overbox de la page du répertoire thématique de niveau 3.

Maquettage

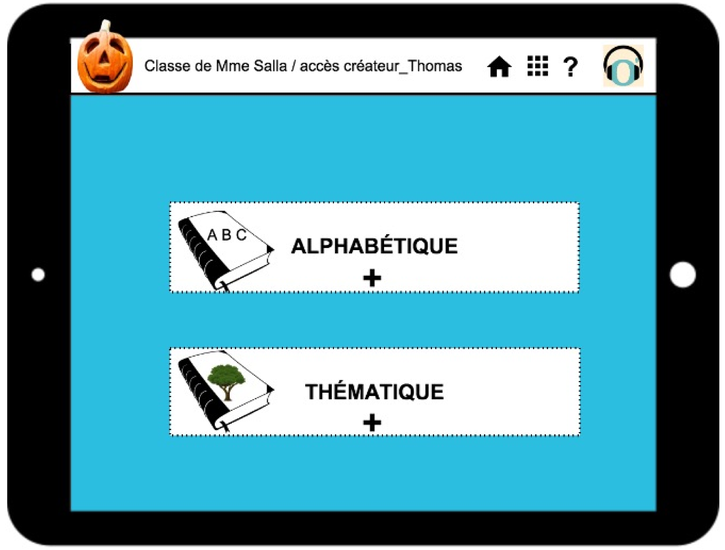
Page d'accueil / connexion

Dans la version maquettage,la page d'accueil s'ouvrira sur le logo et l'utilisateur pourra sélectionner son compte.

Maquettage

accès créateur

Interface destiné aux élèves et aux enseignants / Page de niveau 1 et 2



Sur la page de niveau 1, la photo ou l'avatar, la classe, le profil et le nom de l'utilisateur apparaissent en première ligne.
En dessous, on retrouve les 4 vignettes avec une couleur (celles de Bibliothèque O'Vox) et un symbole par vignette (livre, baguette magique, coffre, puzzle) afin que l'enfant se repère facilement.

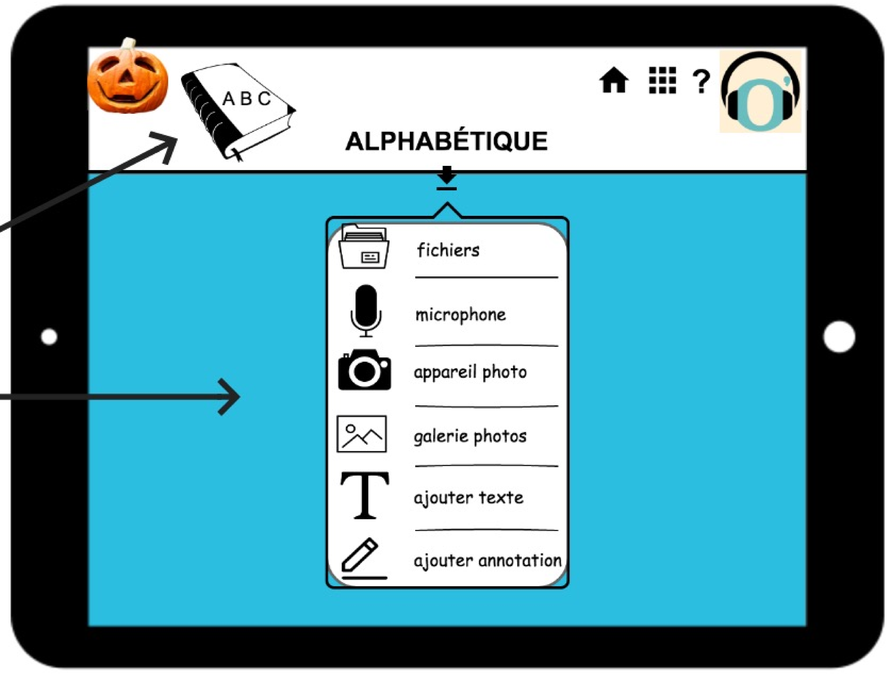
Sur la page de niveau 2, on retrouve en fond d'écran le code couleur de la vignette choisie précédemment (ici bleu pour répertoire).

Maquettage

accès créateur

Interface destinée aux élèves et aux enseignants / page Alphabétique / niveau 3

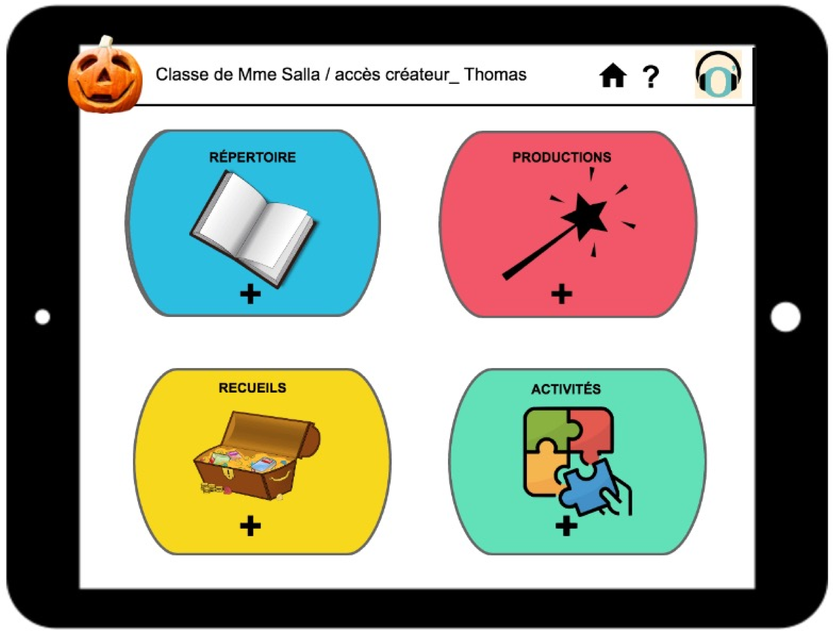
Code couleur et symbole associés à l'icône Répertoire

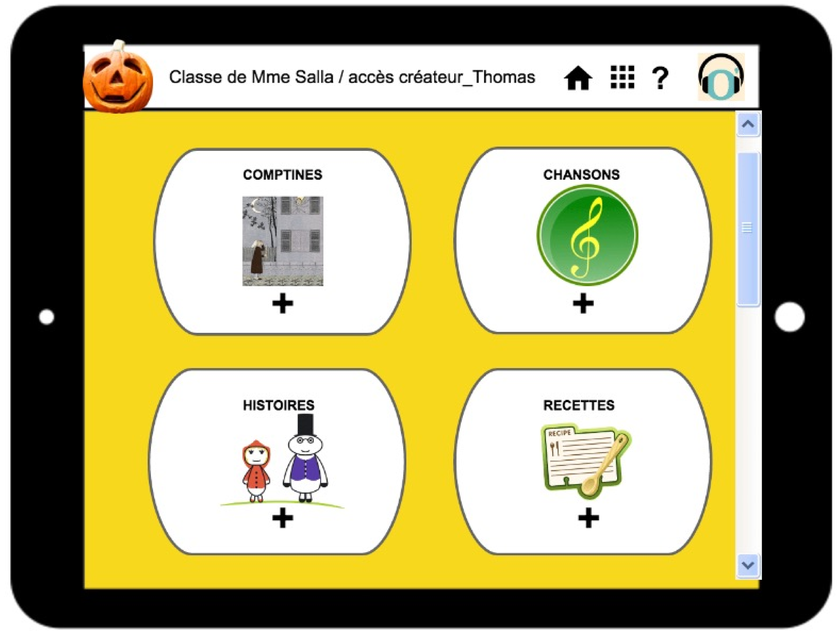


Maquettage

accès créateur

Interface destiné aux élèves et aux enseignants / Page de niveau 1 et 2





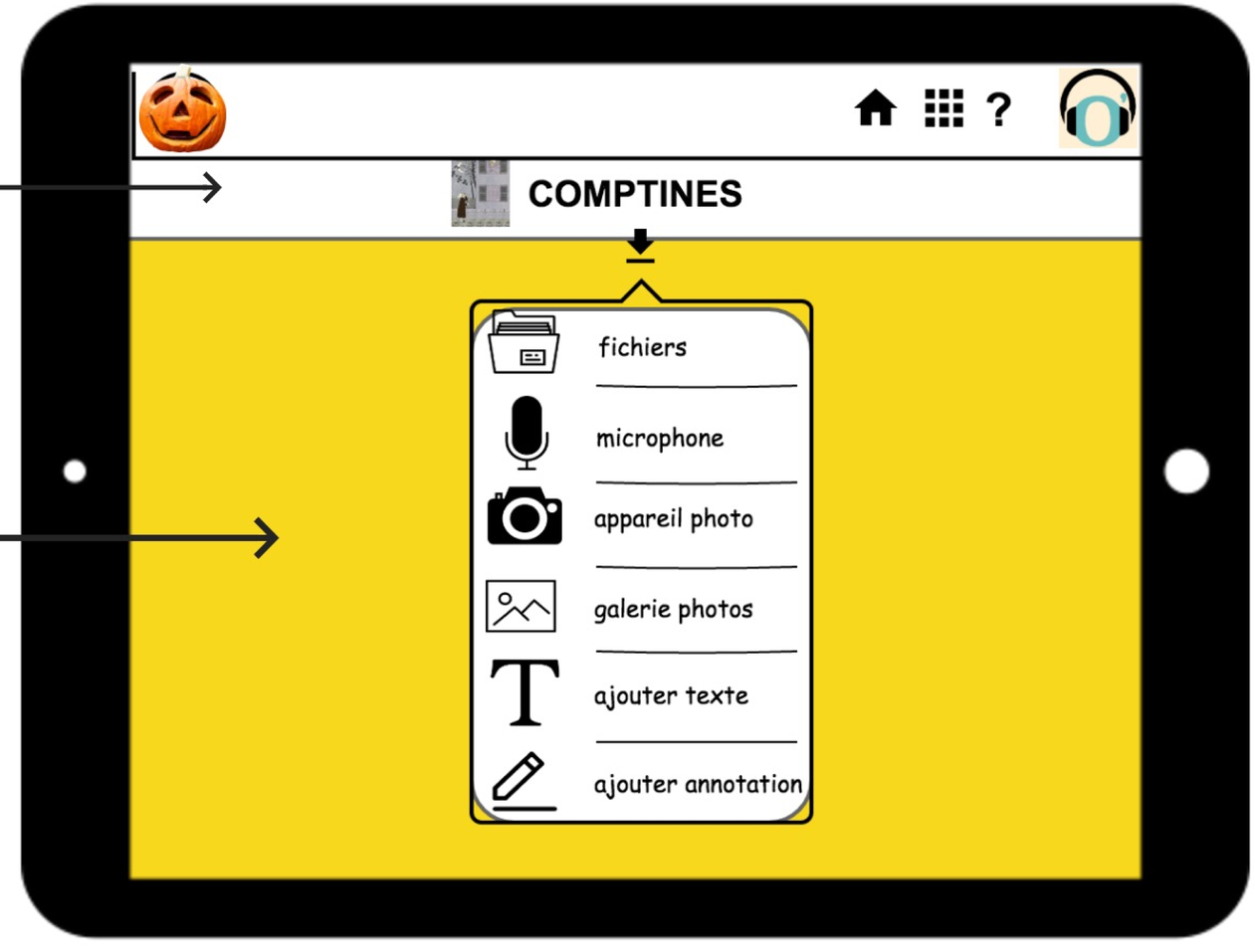
Sur la page de niveau 2, on retrouve le code couleur associé à l'icône sélectionnée (ici jaune pour Recueils) et on voit de nouveaux symboles associés à des sous-thèmes possibles (ex: comptines, chansons, histoires, recettes). Il est possible d'en ajouter que l'on retrouvera avec la barre de défilement à droite.

Maquettage

Interface destinée aux élèves et aux enseignants / page Recueils / niveau 3

Rappel du symbole à l'icône comptine.

Code couleur de l'icône Recueils



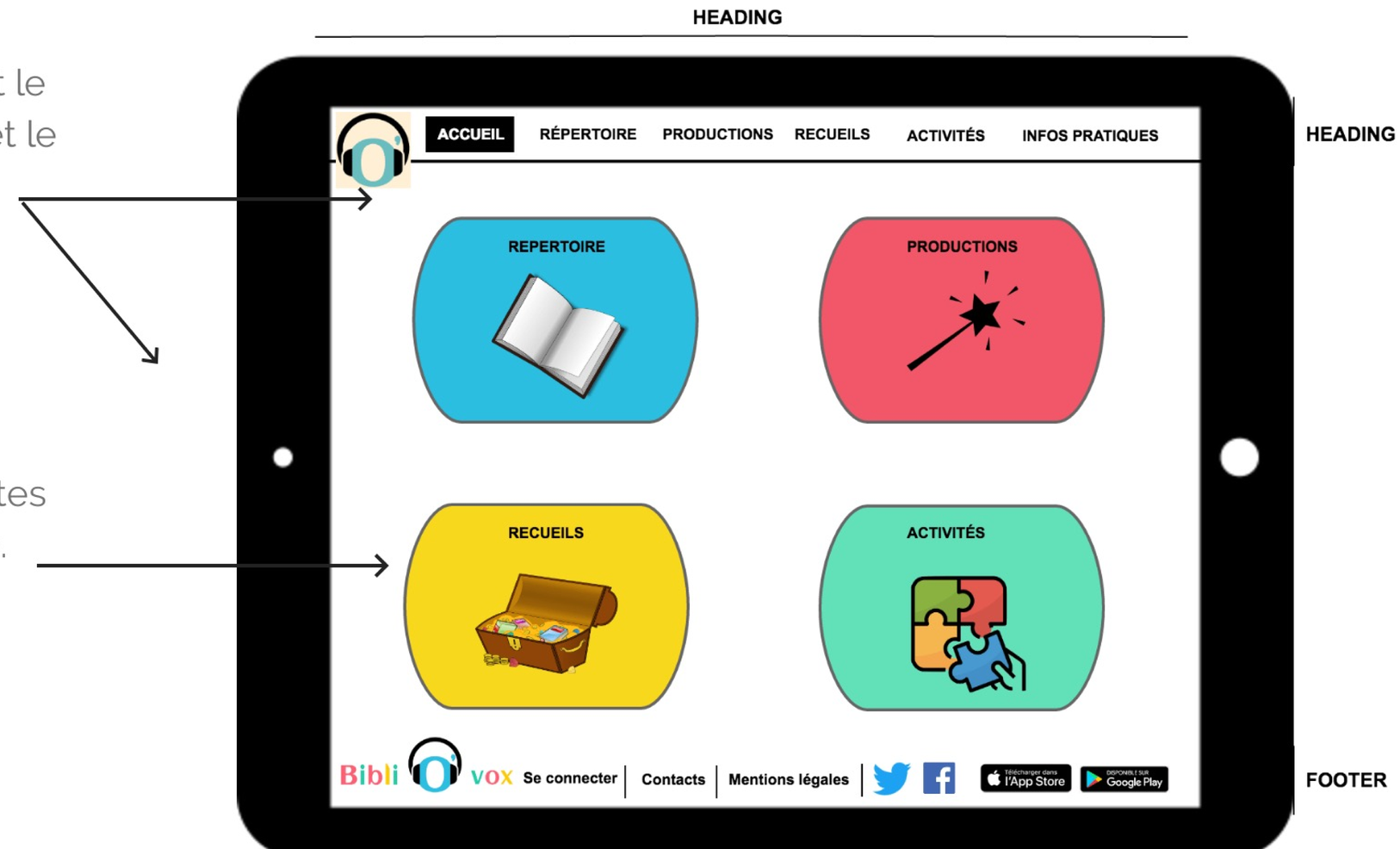
Maquettage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page d'accueil / Niveau 1

En mode consultation, le heading et le footer réapparaissent avec le logo et le nom complet.

On retrouve également les 4 vignettes colorées avec leur symbole associé.

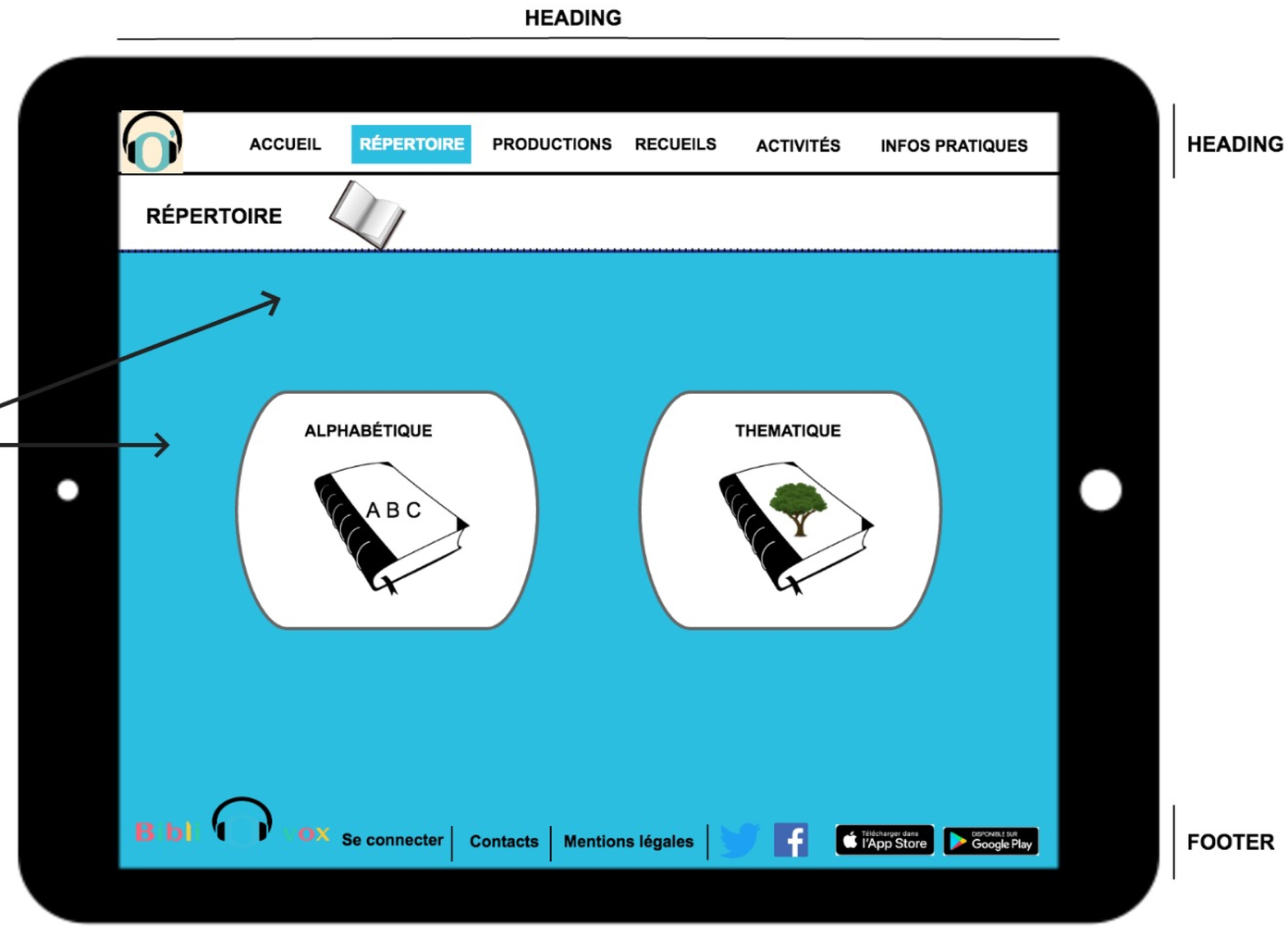


Maquettage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page Répertoire / Niveau 2

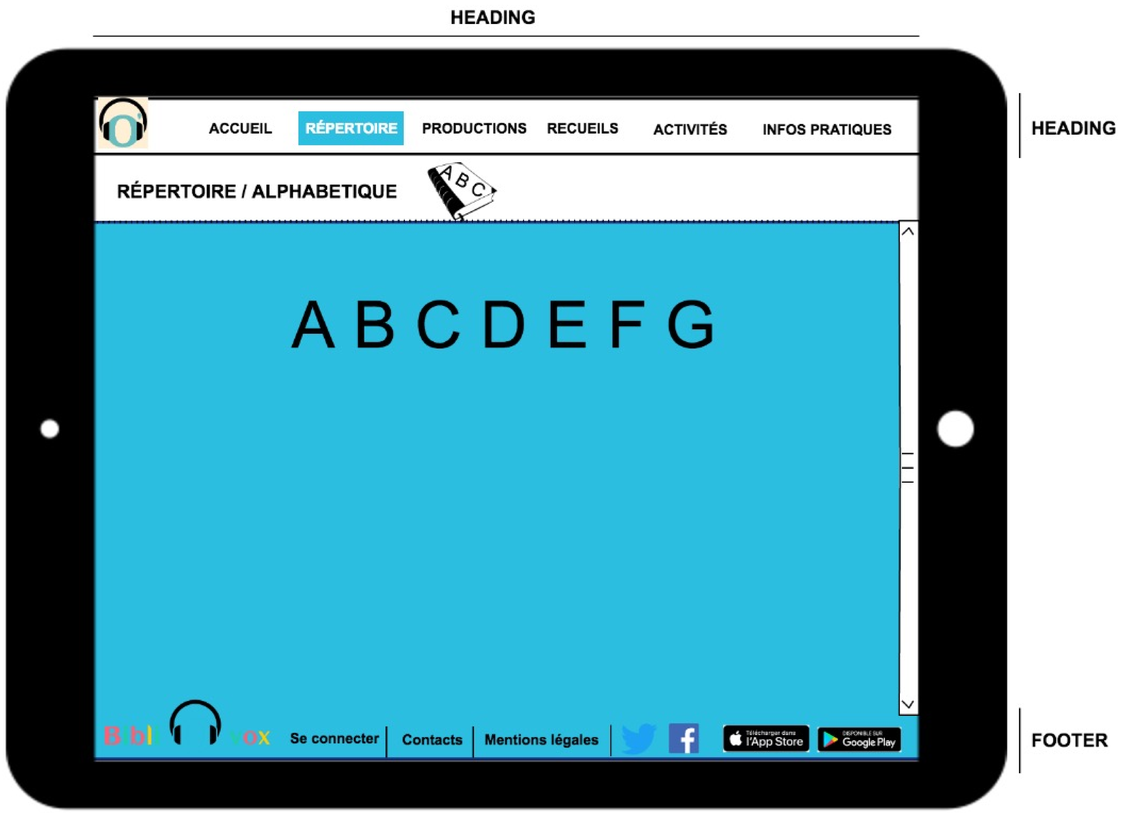
Code couleur et symbole associés à l'icône Répertoire

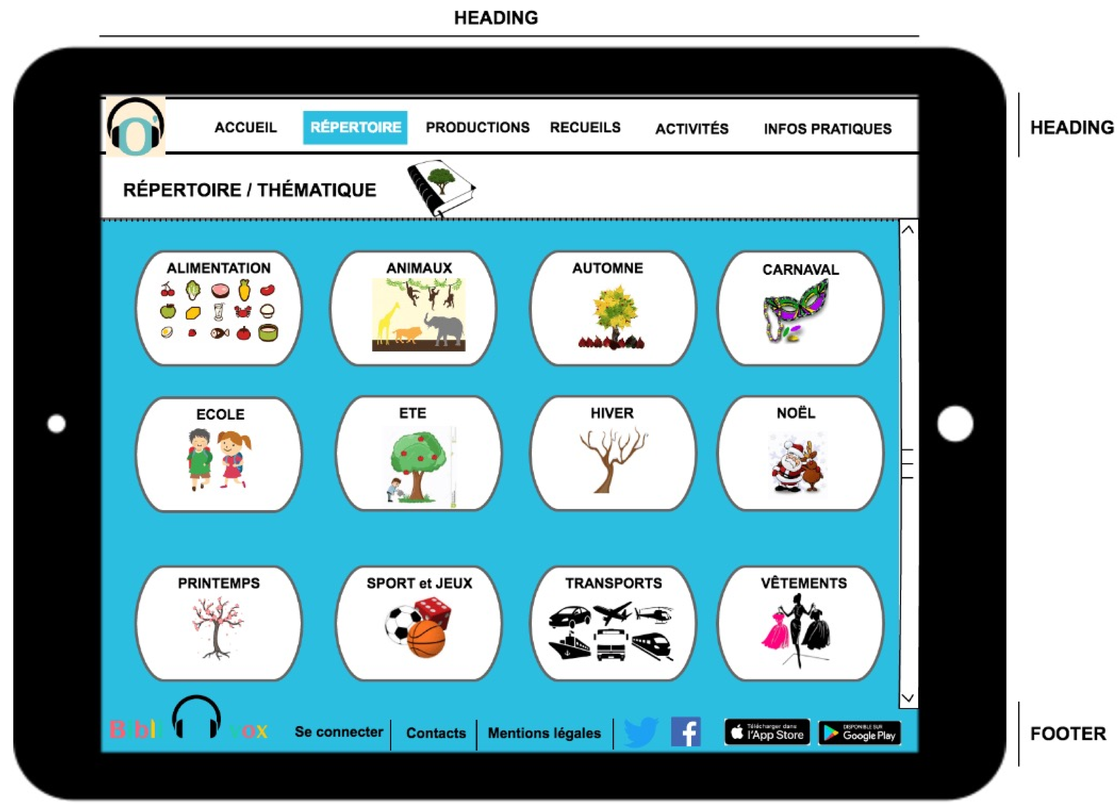


Maquettage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Pages alphabétique et thématique / Niveau 3





Les thématiques et les symboles sont libres à chaque école.

Maquettage

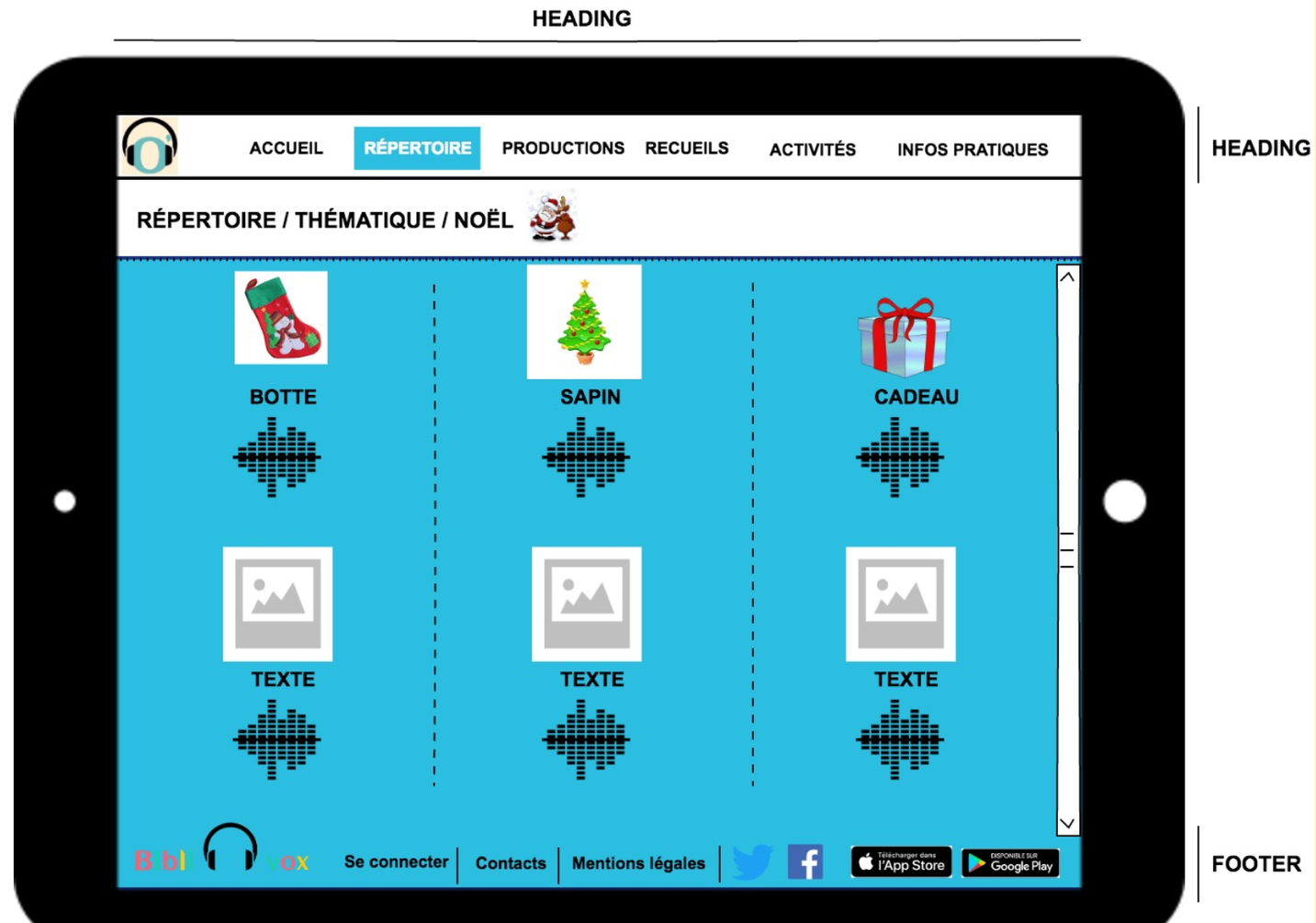
accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page Thématique / Niveau 4

L'index répertoire et le code couleur de fond de page rappellent la situation dans l'application.

Les mots et leur illustration sont laissés à la liberté des écoles et peuvent être enrichis au fil des apprentissages.

Chaque mot est associé à sa version sonorisée.



Maquettage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page Recueils / Niveau 2

HEADING

Couleur et symbole associés à l'icône Recueils

HEADING

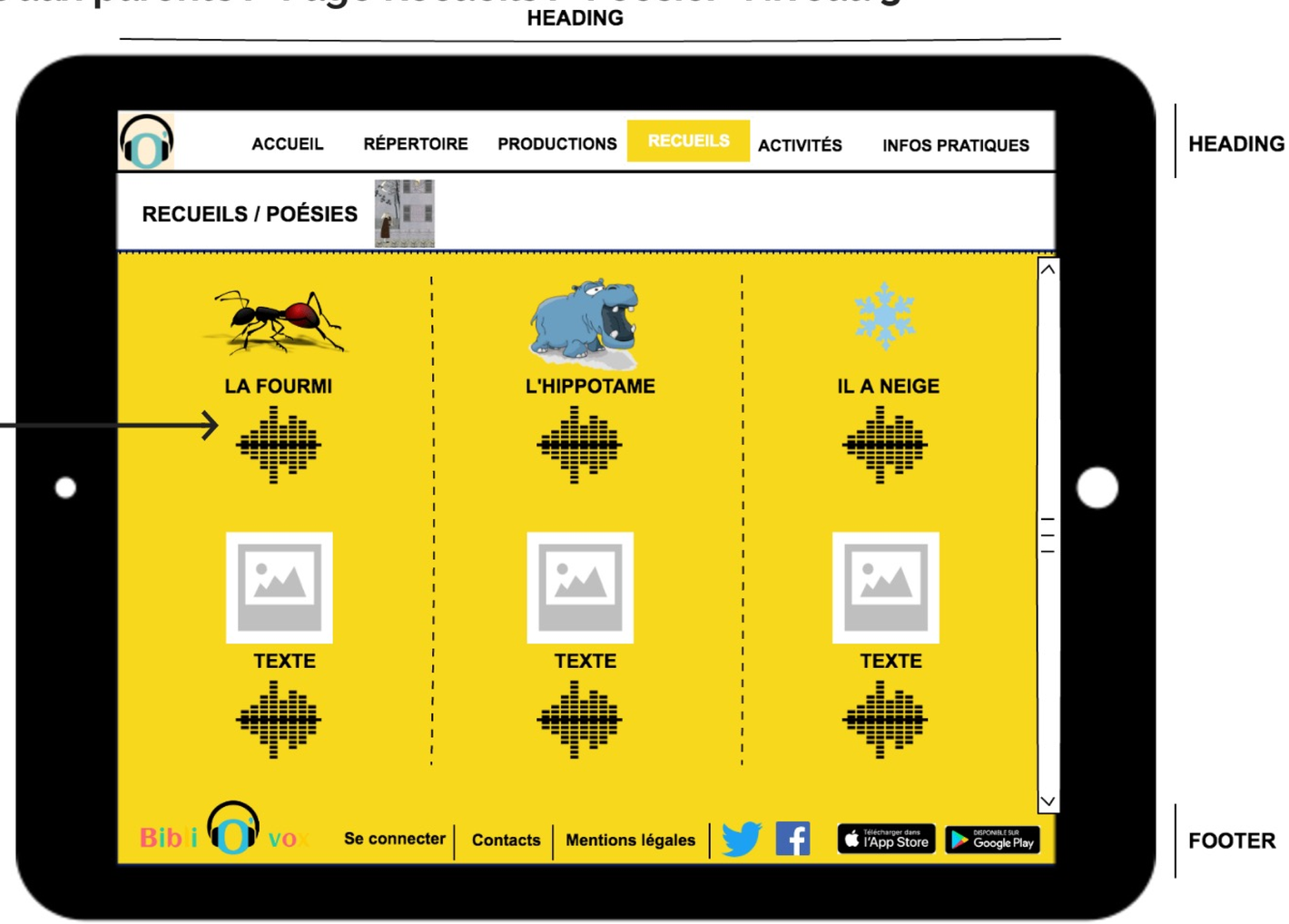
FOOTER

Maquettage

accès consultation

Interface destinée aux élèves et aux parents / Page Recueils / Poésie/ Niveau 3

Réécoute d'une version sonorisée de la comptine enregistrée au préalable par un ou plusieurs élèves dans l'accès Créateur.



Charte graphique

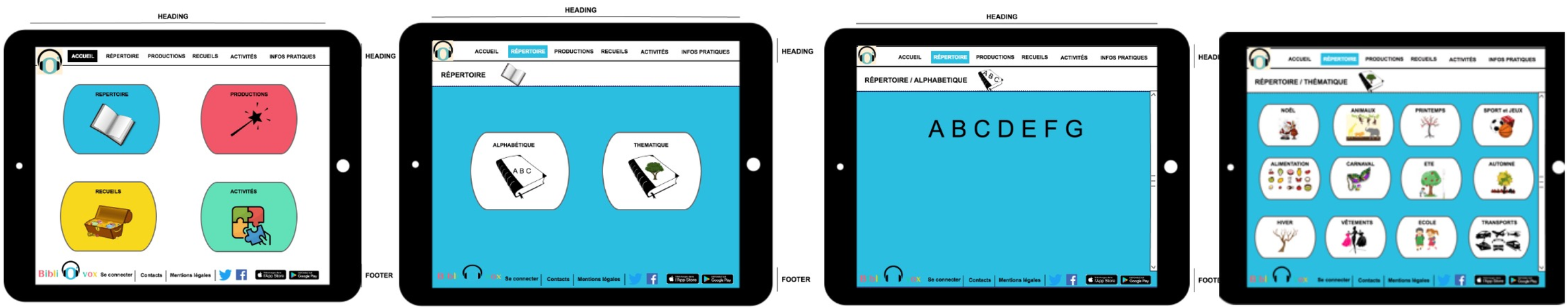
Concernant les maquettes , nous avons opté pour un code couleur reprenant les quatre couleurs de notre logo :

Bibli O' vox

#2BBEE0
R:43. G:190. B:224

#F15769
R:241. G: 87. B:105

#F8D81C
R:248. G:216. B:28

#62E1B9
R:98. G:225. B:185

Elles serviront de guidage pour les élèves et permettent de repérer visuellement les quatre éléments principaux de notre interface;