



FLUIDILI

Mode d'emploi

Erika GODDE

Maitresse de conférences
en psychologie des apprentissages
LEAD, Université de Bourgogne

Cynthia BOGGIO

Docteure en psychologie cognitive
LARAC, Université Grenoble Alpes

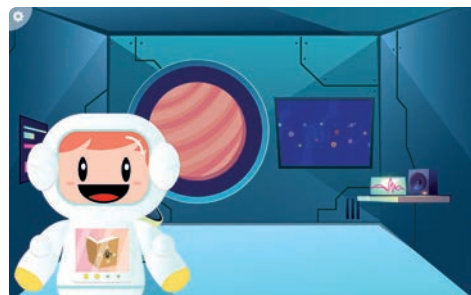


Un grand merci à

Aurelie Bachelet, **Marion Cauvin** et **Caroline Haller**,
enseignantes formidables, pour leur motivation,
leur temps, leurs idées, leurs relectures.
Nous remercions également les **élèves testeurs**
pour leur enthousiasme et parfois leur patience
lors de l'utilisation des versions bêta
et pour avoir répondu à toutes nos questions.

Comment ça marche ?

Au cours de son parcours dans FLUIDILI, l'élève rencontre différents écrans qui sont illustrés ci-dessous. La logique générale de l'application est présentée, puis détaillée étape par étape. Dans une deuxième partie, l'Espace enseignant est décrit.



Infos clés

- Des parcours d'entraînement pour progresser en fluence grâce à des lectures karaoké.
- Des réglages pour s'adapter au niveau de fluence de chaque élève.
- Une mise en œuvre s'appuyant sur l'évaluation par les pairs.
- Un scénario ludique pour engager les élèves.
- Un Espace enseignant permettant de modifier les paramètres et suivre les progrès.



À savoir

- À chaque séance, une lecture de l'élève est enregistrée.
- Un camarade va se connecter sur la tablette de l'élève pour écouter la lecture et l'évaluer.

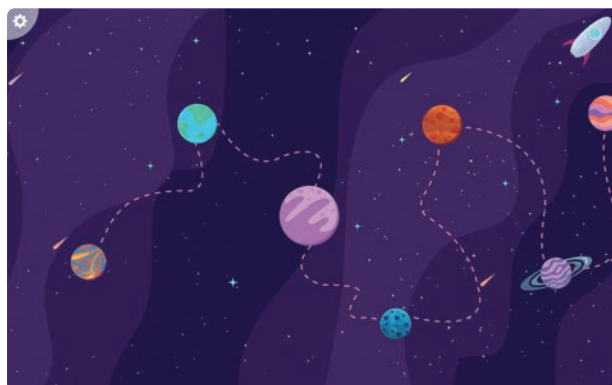
Attention !

- Il est important de **faire correctement les réglages son/micro** pour que le suivi du karaoké soit efficace et que l'enregistrement de l'élève soit de bonne qualité.
- Le casque audio doit bien être branché à la tablette.
- Le micro doit être positionné devant la bouche sans toucher les lèvres.

Le parcours de l'élève

Logique générale

Dans l'application les élèves vont se déplacer de planète en planète. Sur chaque planète, l'élève aura pour mission de lire un texte (**1 planète = 1 texte**). Il y a ainsi 10 planètes dans le jeu. Chaque planète propose un entraînement progressif (**1 planète = 3 séances**). À chaque séance (**1 séance = 3 lectures**), l'élève est évalué par un camarade à partir d'une lecture enregistrée.



Ce que font les élèves

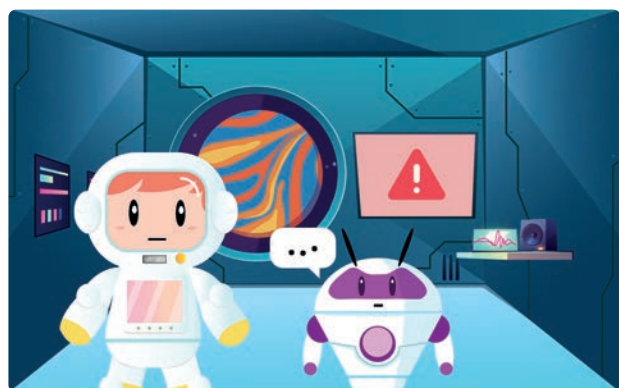
Planète 1 – Texte 1				Planète 2 – Texte 2		
Séance 1		Séance 2	Séance 3	Séance 1	Séance 2	...
Arrivée sur une nouvelle planète	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Départ d'une planète/ arrivée sur la nouvelle	Mission 1	Mission 2
	Étape 1/ Lecture karaoké 1	Étape 1/ Lecture karaoké 1	Étape 1/ Lecture karaoké 1		Étape 1/ Lecture karaoké 1	Étape 1/ Lecture karaoké 1
	Étape 2/ Lecture karaoké 2	Étape 2/ Lecture karaoké 2	Étape 2/ Lecture karaoké 2		Étape 2/ Lecture karaoké 2	Étape 2/ Lecture karaoké 2
	Étape 3/ Lecture karaoké 3	Étape 3/ Lecture karaoké 3	Étape 3/ Lecture karaoké 3		Étape 3/ Lecture karaoké 3	Étape 3/ Lecture karaoké 3
	Étape / Évaluation par un camarade	Étape / Évaluation par un camarade	Étape / Évaluation par un camarade		Étape / Évaluation par un camarade	Étape / Évaluation par un camarade
				...		

À noter : Une séance dure entre 10 et 15 minutes. La progression complète est prévue sur 30 séances, c'est-à-dire sur 10 textes (= 10 planètes).

Scénario général

Lorsque l'élève lance pour la première fois FLUIDILI, il va découvrir l'histoire du cosmonaute, le personnage qu'il incarne.

Le personnage, perdu dans une galaxie inconnue et accompagné de son robot, cherche à retourner sur Terre. Sur chaque planète de la galaxie, il va lire une histoire aux habitants en échange de leur aide pour trouver son chemin ([voir storyboard dans le livret de mise en œuvre](#)).



Au bout de 3 séances sur la même planète, le grand sage récompense le cosmonaute d'une clé magique pour se rendre à la planète suivante.

Le parcours prévu dans Fluidili touche à sa fin au 10e texte travaillé par l'élève. Une fusée de secours rejoint le cosmonaute. Celui-ci lit alors une dernière fois l'histoire aux habitants pour les remercier et il retourne enfin sur la Terre.

À noter : Fin du jeu. Il est possible de continuer les lectures karaoké dans Fluidili même si 30 séances ont été faites (10 textes). Au total, 35 textes sont disponibles.

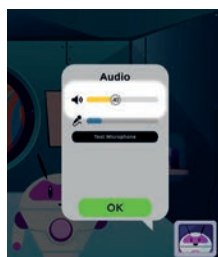
Les séances d'entraînement

Chaque élève va ainsi s'entraîner à lire 10 textes. Sur un même texte, donc une même planète, chaque élève s'entraînera durant trois séances/missions étalées dans le temps (*voir le livret de mise en œuvre*).

1 Page d'accueil

À l'ouverture de l'application, l'élève arrive sur l'écran d'accueil. Depuis cet écran il peut :

- 1 Régler de nouveau le son et le micro.
- 2 Aller sur la planète et lancer l'exercice.
- 3 Voir sa progression dans la galaxie.
- 4 Voir son mode de lecture.



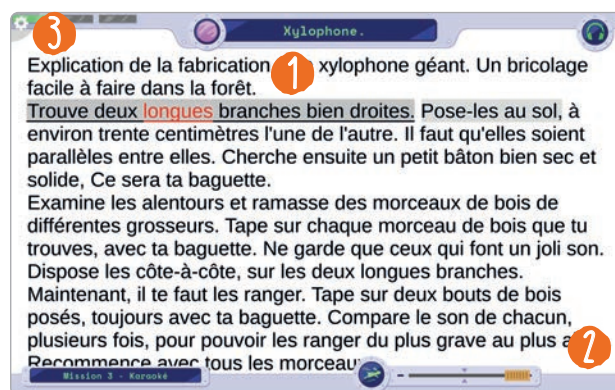
À noter : Réglage son. Lors de la première séance sur Fluidili, un tutoriel permet à l'élève de découvrir comment régler le volume et le micro depuis la page d'accueil.

Pour rappel : Les 4 modes de lecture dans Fluidili

Surlignage Karaoké	Badge visible sur le plastron du cosmonaute	Description
Mode 1		Syllabe La lecture modèle et le surlignage découpent les mots en syllabe.
Mode 2		Mot La lecture modèle et le surlignage découpent le texte mot à mot.
Mode 3		Groupe de sens La lecture modèle et le surlignage mettent en valeur les groupes syntaxiques et l'expressivité.
Mode 4		Groupe de souffle La lecture modèle correspond à une lecture experte expressive, le surlignage met en valeur des groupes de souffle et la respiration.

2 Lecture karaoké

- 1 L'élève doit lire le texte en même temps que le lecteur modèle, en suivant le surlignage. Après deux entraînements de lecture karaoké, la dernière lecture est enregistrée.
- 2 À la première lecture karaoké de chaque séance, l'élève a la possibilité d'accélérer ou de ralentir la vitesse du karaoké pour l'adapter à sa propre vitesse de lecture.
- 3 En cliquant 2 fois sur la roue crantée, l'enseignant peut personnaliser le parcours de l'élève directement pendant une séance. En effet, par défaut, le parcours FLUIDILI CE1 commence au **texte 1 mode de lecture 2 – mot**. L'enseignant peut choisir un autre texte de départ et un autre mode de lecture adaptés au niveau de l'élève (*voir le livret de mise en œuvre*).

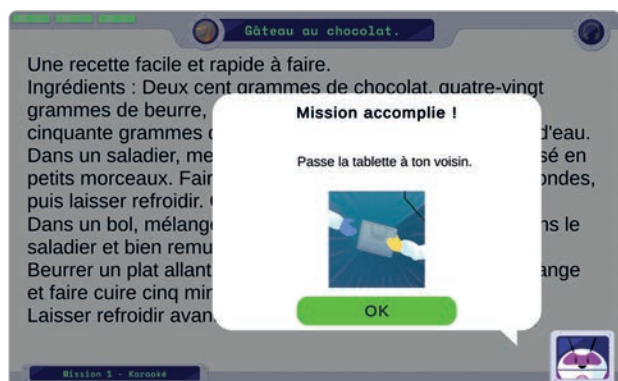


Attention !

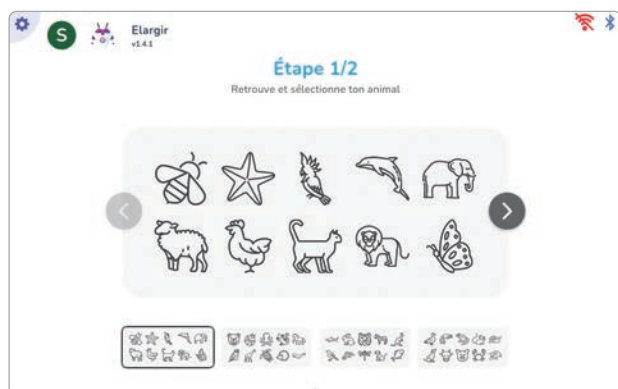
Avant de commencer à utiliser Fluidili, il est vivement recommandé de **montrer à l'élève ce qu'est un karaoké** et comment fait-on une lecture karaoké dans Fluidili. Voir *dans le livret de mise en œuvre*.

3 Évaluation par un camarade

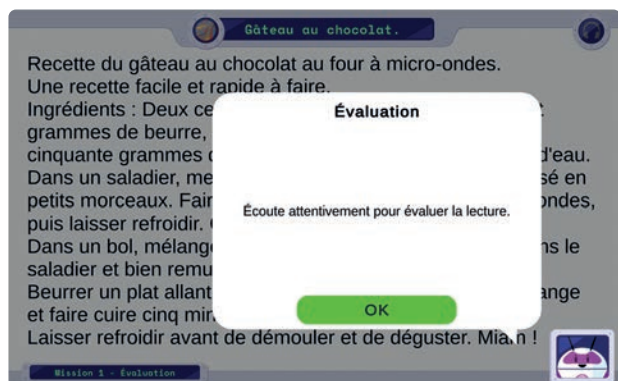
Les élèves qui travaillent au même moment sur FLUIDILI s'échangent les tablettes : l'élève A donne sa tablette à l'élève B, et vice versa.



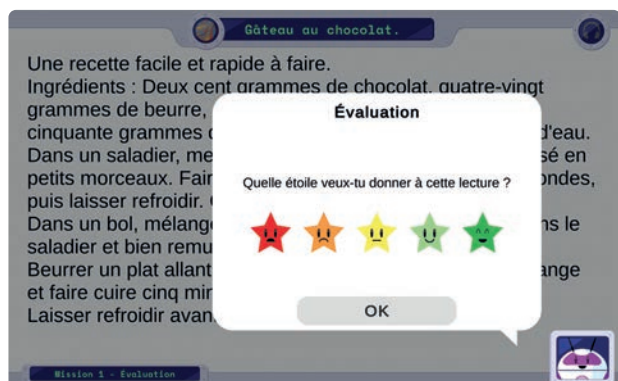
a. L'élève évaluateur se connecte à son propre compte.



b. Il écoute la lecture de son camarade.



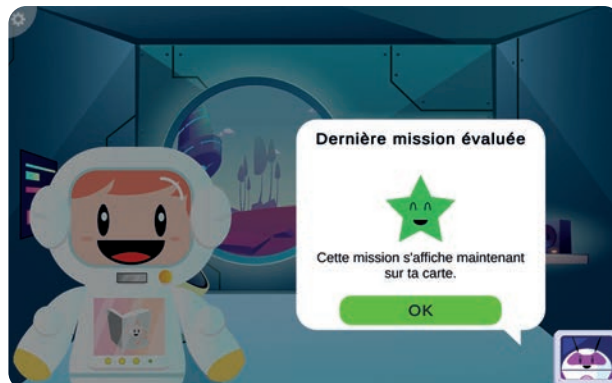
c. Il évalue la lecture à l'aide de la grille.



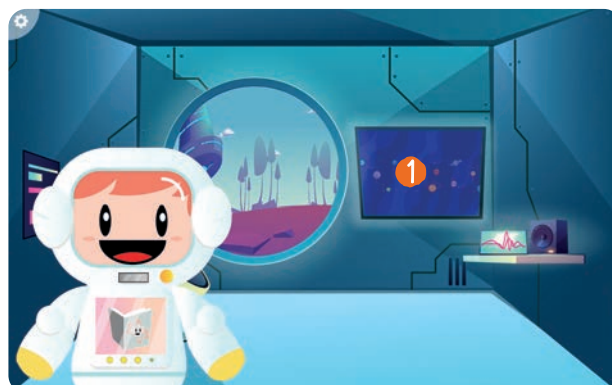
À la fin de la séance, les élèves sont automatiquement déconnectés.

d. Résultats

Quand l'élève se connecte, il est informé de la note obtenue à la séance précédente.



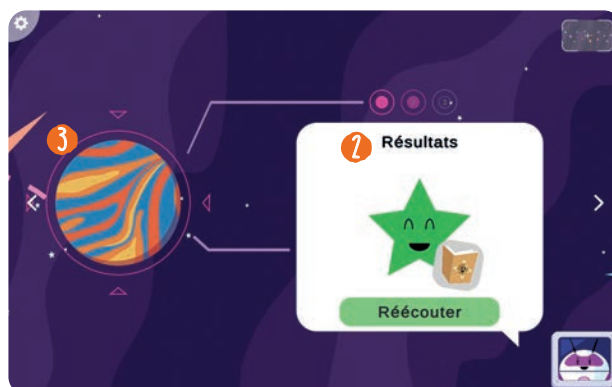
1 Il peut accéder à sa progression dans le jeu et réécouter ses enregistrements en cliquant dans la carte depuis l'écran d'accueil.



2 Il accède alors aux missions réalisées avec le badge correspondant et le smiley obtenu pour la mission.

3 Il peut regarder sa progression planète par planète

ou son avancée globale dans la galaxie



La trentième séance marque la fin du jeu. Il n'y a pas d'évaluation à cette séance, mais une animation de fin.

Gestion automatique de la difficulté

Dans FLUIDILI, la difficulté évolue automatiquement en fonction des évaluations reçues et du mode de lecture.

	Cas 1		Cas 2	Cas 3	
les évaluations reçues par l'élève	Note de 1/5 ou 2/5 à 6 missions consécutives 		Autres cas	Note de 4/5 ou 5/5 à 6 missions consécutives 	
le mode de lecture de l'élève	Mode de lecture 1 	Mode de lecture 2, 3, 4 	Mode de lecture 1, 2, 3, 4 	Mode de lecture 1, 2, 3 	Mode de lecture 4 
Adaptation de la difficulté dans son parcours	➡ L'élève reste sur ce mode de lecture. L'application lui propose un texte plus facile.	➡ L'élève revient au mode de lecture précédent. L'application lui propose de continuer dans la progression des textes.	➡ L'élève conserve son mode de lecture. L'application lui propose de continuer dans la progression des textes.	➡ L'élève avance au mode de lecture supérieur. L'application lui propose de continuer dans la progression des textes.	➡ L'élève passe directement à la planète suivante. L'application lui propose un texte plus difficile. Cet élève aura donc plus de planètes.