1. Le numérique au service de l'encodage et du décodage

L'intervention du numérique ne se limite pas à sa seule présence dans les moments d'entrainements. Il convient de l'intégrer de façon transparente et fluide dans les temps de recherche et d'institutionnalisation.
Il semble essentiel d'utiliser le numérique au service d'un apprentissage plus attractif, plus personnalisé, plus collaboratif dans des contextes aussi variés que possible.

- Vidéprojection : pour lire, cacher, montrer, visualisation de graphèmes, recueillir (les indices, hypothèses, justifications, …)
- Lecteur audio pour enregistrer une lecture modélisante, dictée, lecture de pair à pair,…
- Ordinateur ou tablette : s'entrainer, chercher, restituer, collaborer…

Pour l'encodage on pensera à l'utilisation de *la souris et du claver sans fil* pour toutes les activités qui vont du mot vers la phrase. ***bateau → Les beaux bateaux rouges avancent dans le port.***

Egalement pour encoder à partir d'une image ou d'une suite d'images (activité d'encodage journalière) on pensera à utiliser le *vidéoprojecteur* pour montrer en grand, revenir sur les productions précédentes ….

Exemple de support vidéo pour encoder (mais également travailler le langage) au jour le jour
https://www.youtube.com/watch?v=Kgi-RCEjOLw
Les images sont issues du livre « **Zoom** » de Istvan Banyai et se succèdent dans une chronologie de dézoomage.

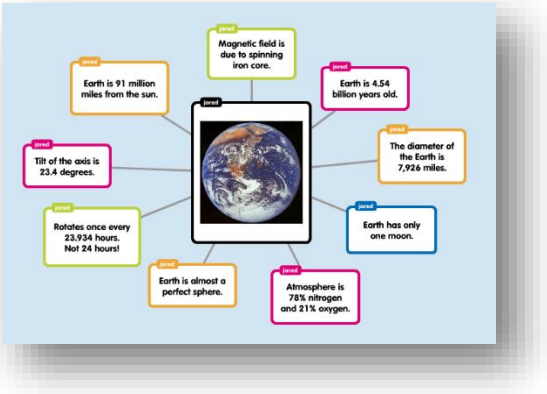
2. Les logiciels au service de l'encodage et du décodage

CP
CE1
CE2

a. Les éléments de programme

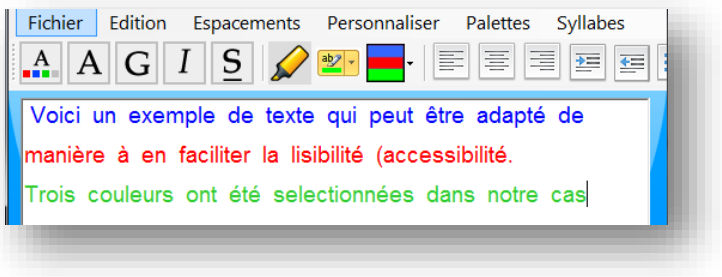
Les manipulations sur la syllabe
Connaitre-reconnaitre les lettres
Développer la conscience phonémique
Construire les correspondances entre phonèmes et graphèmes
Les mots se reconnaissent à la succession des lettres
Prendre en compte la morphologie pour identifier des mots de manière plus aisée

b. Popplet



Popplet vous permettra de créer vos affichages ou projections de phonèmes attacher aux images de votre choix. (Créer un compte pour obtenir davantage de possibilités)

c. Syllabe et compagnie



Installation et explications: https://pilatcode.weebly.com/syllabes-et-compagnie.html

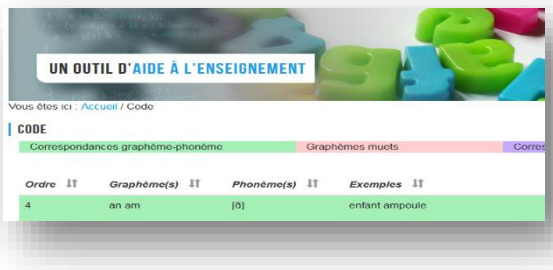
Syllabe et compagnie est un traitement de texte très léger qui peut apporter des adaptations sur le texte. Il y a très peu d'icônes ce qui rend le logiciel très adapté aux élèves. Le texte peut être lu par une voix de synthèse.
L'enseignant (ou l'enfant) peut :
Colorier les graphèmes dans un texte et/ou les lettres muettes (selon un choix)
Mettre en évidence une lettre, un son simple, un son complexe.
Découper un texte en syllabes : les syllabes sont colorées alternativement avec deux couleurs différentes. Les mots outils sont laissés en noir, les lettres muettes sont colorées en gris. On peut compléter la liste des mots outils au fur et à mesure de l'apprentissage.

d. Grapho Learn
http://grapholearn.fr/

Une aide pour apprendre à lire sous forme de jeu sérieux.
La progression dans GraphoLearn a été construite autour de plusieurs critères. D'une part, sur la fréquence des mots écrits que rencontrent les enfants. D'autre part, sur la fréquence et la régularité des correspondances graphèmes-phonèmes.

e. Anagraph

La plateforme Anagraph a été conçue par Jérôme Riou afin d'aider les professeurs à planifier l'enseignement de la lecture.
Anagraph calcule automatiquement la part déchiffrable d'un texte donné aux élèves de CP en fonction des graphèmes étudiés en classe.
(S'inscrire en ligne pour utiliser la plateforme)



f. Chewing Word

Chewing Word est un logiciel innovant et ludique d'aide à la saisie et à la communication verbale. On pourra recopier un texte du tableau ou composer un texte très rapidement en ne saisissant qu'une partie du mot. Ci-dessous une vidéo de démonstration :
https://www.youtube.com/watch?v=Jwu8WsXUuSk

g. ABRACADABRA

Le centre de transfert pour la réussite éducative du Québec (CTREQ) propose une ressource en ligne, interactive et gratuite pour consolider les premiers apprentissages de la lecture. Ce service a fait l'objet d'une réflexion partagée avec la recherche et de nombreux organismes éducatifs.
Cette ressource, adaptée au cycle 2, permet de s'entrainer de manière ludique à travers la lecture d'histoires et des activités phonologiques associées à différents niveaux de maîtrise.
Il permet de développer : la conscience phonémique, la compréhension du principe alphabétique, l'identification de mots écrits, la fluidité, la compréhension en lecture, incluant le vocabulaire, de même que la production de mots écrits (orthographe lexicale)

h. Plusieurs sites sélectionnés sur Pragmaticehttp://pragmatice.net/lesite/spip.php?article285 et notamment Clicou Web :

i. Logiciel éducatif.fr

>>https://www.logicieleducatif.fr/index_lecture_sons.php
Logiciels portant sur la combinatoire, ou pour les élèves plutôt en début d'apprentissage de la lecture.

j. Pepti.be

Des exerciseurs sur des compétences très précises allant de la maternelle jusqu'au collège.