

L'outil numérique au service de la mobilisation du langage à l'école maternelle

Avertissement

Les enfants ne doivent pas utiliser la commande vocale pour faire des recherches directement sur Internet, sauf si le système bénéficie d'une protection efficace contre l'accès aux sites indésirables.

Avant de proposer une telle recherche par commande vocale, il est préférable de charger des imagiers, des dictionnaires pour enfants ou toutes autres sources d'informations dans la tablette tactile.

1. [Jeux préparatoires à la production orale](#)
2. [Jeux préparatoires à la production écrite](#)
3. [Jeux préparatoires à l'écriture](#)

1. Jeux préparatoires à la production orale

Explorations vocales

« La compréhension et la production du langage exigent que les connexions neuronales et les muscles de l'appareil buccophonatoire, dont le larynx et la bouche, soient en bon état de fonctionner, d'où les liens avec les dimensions neurologiques et psychomotrices. »¹

Par ailleurs, « le rythme est l'une des dimensions de notre participation au mouvement de notre environnement. Ainsi, nous avons tous pris conscience, à un moment ou à un autre, de notre capacité à nous synchroniser avec le tempo d'une musique ou celui des applaudissements à la fin d'une représentation, avec celui d'un ou une artiste ou encore avec celui de la personne avec laquelle nous marchons, nous discutons, nous mangeons, etc. »².

Dans le cadre de ce domaine, les jeux d'exploration vocale vont contribuer à l'atteinte des objectifs de production orale, en agissant sur quatre dimensions :

1. Dimension psychoaffective des expériences personnelles : polarité positive liée au jeu.
2. Dimension musculaire pour produire des sons articulés : mobilisation de la dynamique des neurones miroirs face à un modèle observé (empathie visuelle).
3. Dimension liée à la synchronisation rythmique.
4. Dimension vocale en sollicitant la chaîne phonatoire (appareil respiratoire, larynx, conduit vocal et résonateurs).

Le caractère volatil de l'oral le rend peu propice à des jeux individuels libres ; cependant, les ressources numériques ouvrent des possibilités pour le mémoriser et l'écouter en différé. Tout comme le miroir lui permet de jouer avec les muscles de son visage et ses expressions, l'enfant va pouvoir jouer avec son organe phonatoire, ses vocalisations et leur rythme de production en écoutant sa propre voix tout en lisant les mimiques de son visage. Les tablettes tactiles et les ordinateurs portables peuvent offrir les fonctionnalités suivantes, à partir desquelles peuvent être entrepris des jeux d'exploration et d'exercice préparatoires au langage oral ou écrit :

- Dispositif générateur d'écho qui permet aux enfants de s'entendre parler après un bref délai, de se réjouir des effets obtenus et d'ajuster leur élocution ; des effets spéciaux peuvent modifier la voix, et accroître le plaisir de dire encore et encore.
- Dispositif d'enregistrement vidéo ou audio, qui permet aux enfants de se voir, de s'entendre et d'opérer les ajustements pour que le message enregistré soit clair et valorisant.
- Dispositif de reconnaissance vocale qui oblige les enfants à bien articuler pour que la tablette délivre en réponse, l'image, la musique ou le message attendus.
- Dispositif de synthèse vocale qui lit automatiquement le texte saisi au clavier par un enfant, après en avoir épilé chaque lettre au fil de la saisie ; les mots lus s'affichent simultanément en surbrillance

Le tableau 1 propose un panorama de dispositifs de jeux qui présentent la particularité d'opérer au service de l'exploration et de l'exercice préparatoires à l'expression orale. Tous ces dispositifs sont libres et gratuits, et s'installent sur ordinateurs, tablettes ou smartphones. Chaque production vocale de l'enfant entraîne une rétroaction à partir de laquelle il tire les informations propres à ajuster son action, en mode direct ou en mode différé. L'erreur formatrice s'inscrit comme un passage naturel dans le cours d'un apprentissage dynamique. Chacun des jeux d'exploration élaborés à partir de ce tableau, anticipe ou prolonge une séance guidée par l'adulte.

1 C. Bouchard, page 359 « Le développement global de l'enfant de 0 à 5 ans en contextes éducatifs » Editions PUQ

2 Denis Cerlet, « Marcel Jousse : à la croisée de l'anthropologie et des neurosciences, le rythme des corps », Parcours anthropologiques, 2014, URL : <http://pa.revues.org/310>

Tableau 1.
Panorama d'activités avec dispositifs numériques associés pour la pratique de jeux au service de l'oral³

Feedback → Activation	En temps réel	Avec un bref retard	En différé
musculaire	L'enfant s'observe parler ou émettre des sons, face à un miroir ou une webcam. Exemple : l'enfant joue à observer ses mimiques et expressions.	Exploration par la photo ou la vidéo. Exemple : l'enfant s'enregistre, s'observe et recommence immédiatement.	Exploration par la photo ou la vidéo. Exemple : l'enfant fait, et observe plus tard, seul ou avec des pairs, dans la perspective de recommencer.
phonatoire	Micro avec diffusion directe dans des hauts-parleurs ou un casque (voix naturelle ou traitée au moyen d'effets spéciaux). Exemple : l'enfant s'entend parler ou émettre des sons avec une « voix de canard ».	Écho ajustable de 0,5 à plusieurs secondes. Exemple : l'enfant parle ou émet des sons, s'entend, ajuste son élocution et réécoute l'écho de sa voix (voix naturelle ou traitée).	Enregistrement par l'enfant ou l'adulte en vue d'une présentation. Exemple : l'enfant émet des sons ou parle (mots, phrases, messages), s'écoute et recommence l'enregistrement pour perfectionner sa production.
Intelligente (articuler avec rigueur pour se faire comprendre ; comprendre la réponse obtenue)	L'enfant utilise la commande vocale d'une tablette ou d'un smartphone pour obtenir des documents audio, photos, vidéo et informations. Exemple : « Montre-moi une photo de lapin. » La tablette propose alors les photos demandées.	Les résultats des recherches effectuées en interrogeant la tablette sont mémorisés au fil des demandes pour constituer des collections en vue d'exploitations ultérieures. Exemple : voitures collectées par demandes orales.	L'exploration se prolonge par des « jeux à règles » (recherche) ou des réalisations de projets (catalogue, imagier, livre sonore, etc.).
Variantes et exemples			
Avec modèle inducteur (reproduire le modèle ou identifier ce qui a servi de modèle)	Les activités sont proposées accompagnées d'un modèle induisant un désir d'imitation : - modèle photo ou vidéo (muette ou sonore) pour les expressions du visage et les sons qu'elles permettent de produire ; - modèle audiovisuel pour les vocalises et les sons à imiter, enregistrer, faire entendre, associer à des photos ou vidéos muettes. Exemple : associer l'enregistrement du mot « chocolat » à la vidéo muette correspondante ; - modèle audiovisuel à mémoriser pour redire et enregistrer avec sa propre voix, en français et autres langues (comptines, expressions, extraits de livres, etc.) ; - tempo rythmique avec métronome ou vidéo pour moduler et produire les sons ou les mimiques des productions orales.		
Avec un ou des pairs	Un enfant se propose en modèle, un pair l'imité : modèle ou/et imitation proposé en direct, par une photo, un clip audio ou vidéo Un enfant imite un modèle et le fait deviner à un pair, en direct, par une photo, un clip audio ou vidéo. Un enfant collecte des informations avec la reconnaissance vocale. Un pair doit retrouver les messages. Deux enfants communiquent à distance par l'intermédiaire de tablettes, en audio ou en visio (dialogues, prescriptions, etc.) Remarque : à ce stade, la frontière entre « jeux à règles » et « jeux d'exploration » devient ténue.		

Exemple 1

Le jeu de l'écho : jeu à règles

(exploration de l'organe phonatoire avec bref retard du « feedback »).

Objectifs : dire de mémoire et articuler distinctement des mots ou groupes de mots

Phase d'exploration en jeu libre : l'enseignant installe le dispositif générateur d'écho dans l'espace prévu à cet effet, en vue d'activités guidées menées avec un groupe ; les enfants s'amusent librement seuls ou avec un pair, avec ou sans modèle à imiter, selon les objectifs visés. Le délai d'écho est fixé entre 1 et 2 secondes.

Jeu structuré S1 par l'enseignant (jeu à règles collectif)

Jeu de l'écho

L'enseignant fait asseoir les enfants autour du tapis. Il prononce le groupe de mots qui fera de l'écho (titre d'album, petite phrase, structure répétitive, etc.). Le meneur de jeu dit le premier mot à voix très forte ; le voisin répète un peu moins fort après un délai donné, le suivant encore moins fort, etc. Lorsque le mot devient inaudible, le joueur suivant prononce le mot suivant à voix très forte et le jeu se poursuit ainsi jusqu'au dernier mot.

Les mots sont choisis explicitement selon des objectifs sémantiques ou phonologiques.

Prolongements de l'activité: les enfants s'adonnent librement au jeu de l'écho, seuls ou avec des pairs ; ils s'approprient les dimensions linguistiques et relationnelles de l'activité.

Rappels :

- Pour qu'un enfant soit en mesure d'agir en autonomie, il doit avoir au préalable bénéficié d'un guidage lui permettant de connaître le cadre spatial, matériel et comportemental dans lequel il dispose de la liberté d'agir.
- L'engagement et la motivation dans la réalisation d'actes en autonomie sont fortement favorisés par une perspective de communication sociale qui leur succèdera. A cet effet, un moment d'échange informel peut être envisagé après le jeu d'exploration et de manière plus formelle, dans le cours de la séance qui en assurera l'exploitation pédagogique.

Exemple 2

Le jeu du zoologiste : jeu à règles

(utilisation de la commande vocale d'une tablette ou d'un smartphone)

Objectifs : prononcer distinctement des noms d'animaux, en découvrir des photos dans leur milieu de vie

Phase d'exploration en jeu libre : l'enseignant met en place les tablettes dans l'espace consacré, effectue quelques démonstrations devant des enfants et les laisse explorer.

Jeu structuré S2 par l'enseignant (jeu à règles en 4 étapes⁴)

5 à 7 binômes chargés de collecter des photos d'animaux.

Tableau 2. Exemple de déroulement de la séance (structure M.A.R.T*)

Étapes	durée	action
Mise en situation	1 à 3 mn	« Vous allez pouvoir jouer aux zoologistes. Les zoologistes sont des personnes qui connaissent très bien les animaux. Des spécialistes... Vous vous mettez par deux, et vous ramènerez aujourd'hui, des photos de tous les animaux de la ferme pour mieux les connaître... »
Action : jeu ou phases de jeu	5 à 15 mn	Les enfants interrogent leurs tablettes et commencent leur collecte. Ils choisissent une photo par animal, et la stockent dans la bibliothèque de leur tablette. Point d'étape : où en êtes-vous ? ... Comment fais-tu ? ... Brefs échanges intergroupes... Reprise
Retour sur action	2 à 5 mn	Les tablettes sont connectées au tableau numérique pour la présentation des collectes. Les enfants présentent leurs « récoltes ». Chaque animal est identifié en association avec ses milieux de vie.
Trace	3 mn environ	« Que voulez-vous conserver comme souvenirs de votre recherche ? »... Cibler 5 animaux et leurs divers milieux de vie (ces derniers feront l'objet d'un questionnaire ultérieur). Très bien ! La prochaine fois, vous trouverez les cris qu'ils font entendre...

⁴ In « Séquences, séances et intégration numérique », POp Editions 2014

[RETOUR](#)

** Le jeu structuré peut se dérouler selon la forme canonique proposée dans le tableau ci-dessus. L'enchaînement « Mise en situation – Action – Retour sur action – Trace » répond à l'acronyme « M.A.R.T ».*

Rappel : une séance avec objectif d'apprentissage explicite est toujours précédée de séances de jeux d'exploration en jeu libre. Dans cet exemple, la découverte du dispositif nécessite dans un premier temps, une assistance de l'adulte en jeu libre L2 ou par une séance structurée S1 (apprentissages informels).

2. Jeux préparatoires à la production écrite

Comme pour l'exercice de l'oral, il peut sembler difficile d'envisager certains jeux d'exploration préparatoires à la pratique de l'écrit alors que les enfants ne sont pas encore en mesure de décoder ou de lire. Une fois encore, ces activités libres sont envisageables grâce aux outils numériques qui ouvrent des perspectives d'exploration en jeu libre dans les différents domaines de la mobilisation du langage définis par les programmes. Des jeux à règles stimulants pourront alors être proposés, qui permettront à certains enfants d'apprendre à lire en limitant les recours à des enseignements explicites.

Donner à tous une culture commune de l'écrit et de ses fonctions

Cette culture commune de l'écrit comporte

- la rencontre avec l'écrit, sous ses différents supports matériels, associés à des contextes et des besoins : types de livres, fiches, documents, emballages, journaux, etc.
- la rencontre avec l'écrit sur ses différents supports numériques : tablette, smartphone, ordinateur, vidéoprojecteur, etc.
- la mise en relation des formes matérielles et numériques pour assurer des transferts de savoirs

Une première démarche consiste à organiser dans la classe un espace « médiathèque » dans lequel les enfants peuvent accéder librement à des livres et écrits adaptés à leurs âges, voire quelques années de plus pour certains exemplaires. Dans un second temps, l'enseignant sélectionne les « écrits vedettes » de la période, c'est à dire ceux qui ont été contextualisés au cours d'activités avec l'adulte, ainsi que quelques autres susceptibles d'éveiller l'intérêt ou la curiosité. Ils bénéficient d'une place privilégiée sur un présentoir. Les autres livres sont exposés sur des étagères en veillant à ce que l'abondance ne nuise pas à la facilité de choix. Il est préférable de limiter la quantité d'ouvrages accessibles, pour opérer une rotation régulière des exemplaires exposés.

Lors des temps de « jeux libres », les enfants vont spontanément vers les ouvrages vers lesquels leur attention a été attirée. Ils ont aussi accès à des livres « parlants ». Certains existent déjà chez des éditeurs, mais il est relativement simple d'en réaliser à l'aide de logiciels gratuits (logiciels pour diaporamas sonores accessibles par une recherche sur le Net). L'enseignant enregistre sa lecture ; les enfants peuvent ensuite écouter et réécouter. L'absence d'illustrations à l'écran incite l'enfant à se munir de l'ouvrage « papier », ce qui lui permet d'adopter un comportement plus actif. Un lien est établi entre l'objet et sa déclinaison numérique.

Exemple 1

- Une pratique intéressante consiste, pour l'enseignant, à lire l'histoire affichée à l'écran de son ordinateur, tandis qu'il s'enregistre avec la webcam. Il présente le livre qu'il va lire face à sa caméra, de sorte que l'enfant puisse éventuellement le prendre dans l'espace médiathèque. Un signal doux retentit à chaque fois que la page est tournée. Les enseignants peuvent mutualiser leurs réalisations.

Un renforcement de la compréhension – et des capacités de production orale – est obtenu lorsque le visage du conteur reste visible pendant sa lecture. L'enfant conjugue la « lecture du visage » avec le message entendu, c'est pourquoi une théâtralisation de la lecture opère des effets très positifs.

Un second renforcement de la compréhension est obtenu en insérant dans le texte ou sur des illustrations, des liens vers des compléments d'informations ou d'explications. L'exploitation A du

tableau 2 ci-dessous en précise quelques éléments.

Il est important de bien différencier

- « lire une histoire » (la narration est fidèle à un texte)
- « raconter une histoire » (la narration varie selon le narrateur et n'est pas liée au texte)

Comprendre que les signes écrits valent du langage

Les ressources numériques ouvrent aux enfants, la possibilité d'exercer des jeux d'exploration en « manipulant » la fonction symbolique de l'écrit. Ils peuvent dorénavant visualiser instantanément sur un écran, la représentation écrite du mot qu'ils viennent de formuler, et opérer une association directe puis une relation de cause à effet. Ensuite, par une simple pression du doigt, le mot écrit devient audible, par un glissement, il se déplace et s'insère dans une chaîne d'autres mots déjà à l'écran pour être lu à nouveau.

Exemples

1. L'enfant prononce une commande dans le micro de sa tablette : « Montre-moi une photo de camion ». La tablette propose les photos correspondantes parmi lesquelles l'enfant peut choisir. La diversité de ces propositions favorise la construction de concepts (il existe de multiples formes de camions, mais ils partagent des caractéristiques identiques). Si la prononciation n'est pas correcte, la machine ne comprend pas ou ne propose pas les réponses attendues.
2. L'enfant prononce un mot dans le micro de sa tablette, le mot s'affiche instantanément (en respectant les choix de police, taille, couleur... opérés préalablement par l'enseignant). Cette expérience visuelle étonnante de la relation oral → écrit, offre à l'enseignant un large champ d'exploitations pédagogiques nouvelles, tant sur le plan sémantique que sur le plan de l'enseignement du code écrit.
3. L'enfant dicte un message à la machine, l'observe s'afficher simultanément, puis demande une relecture. La machine « lit » le message en affichant chaque mot lu en surbrillance. La relation oral → écrit est une fois encore directe, et soutenue par une bonne compréhension. Cette forme de « dictée à la machine » autorise un passage progressif vers la production écrite : à partir de la production de l'enfant, l'enseignant prévoit une séance guidée pour lui permettre de progresser vers le langage écrit.
4. L'enfant saisit une succession de lettres et demande à la machine de lire sa production. Il effectue de nouveaux essais jusqu'à obtention du message souhaité.
5. L'enfant s'essaie à saisir du texte pour le faire vocaliser immédiatement par la machine. Il peut donc opérer par succession d'essais-ajustements jusqu'à obtention du mot souhaité, comme pour tout autre jeu d'exploration effectué avec du matériel usuel.
6. L'enfant saisit au clavier, un mot ou groupe de mots mémorisés ou épelés par un message. Il exécute ensuite la fonction « lecture », qui lui permet d'écouter et de valider la saisie. Il effectue alors les ajustements nécessaires en utilisant le modèle, par essais successifs ou par la réflexion, seul ou avec un pair.

Ces différents dispositifs ouvrent la voie à de nombreux « jeux » au cours desquels les enfants renforceront et augmenteront leurs connaissances des relations entre l'oral et l'écrit..

7. Exemple de jeu : « Le mot secret »

Phase d'exploration

Avant la phase de jeu structuré, les enfants explorent librement et séparément, les fonctions « commande vocale » et « lecture automatique » des appareils. L'enseignant en fait une brève démonstration sur le ton de la confiance complice, et les laisse déployer leur imagination dans de multiples essais. Il est recommandé de procéder sur plusieurs séances.

Phase de jeu

1. Deux enfants du groupe A se mettent d'accord sur le mot secret du jour puisé dans un répertoire de la classe. Ils le disent à leur enseignant. L'un des deux le prononce ensuite distinctement devant le micro de l'ordinateur. Le mot prononcé s'affiche à l'écran.
2. Deux enfants du groupe B viennent « chercher » le mot. Dans cette version du jeu, ils doivent mémoriser ce qu'ils voient (pas de papier ni de crayon).
3. Les deux enfants du groupe B saisissent le mot sur le clavier de l'ordinateur de la classe, et appuient sur la touche « lecture » pour entendre ce qu'ils ont saisi.
4. Les enfants de la classe B reviennent dans la classe A pour dire le mot et le faire valider.

8. Exemple de jeu : « Les compositeurs »

Phase d'exploration : les enfants saisissent librement des suites de lettres de leur choix, et les font lire à l'ordinateur. La fonction « épeler la saisie » est activée pour qu'ils entendent le nom de chaque lettre saisie.

Phase de jeu

En s'aidant de l'ordinateur et de sa fonction « lecture automatique de la saisie », trois enfants sont chargés de la mission suivante.

1. Se fabriquer chacun une syllabe en utilisant deux lettres.
2. Mettre leurs trois syllabes bout à bout pour composer un pseudo-mot.
3. Présenter leur pseudo-mot au groupe et le mettre au défi de localiser la syllabe choisie par chaque membre du groupe.

Un prolongement peut consister à trouver toutes les combinaisons possibles de syllabes pour composer de nouveaux pseudo-mots.

Le tableau 3 ci-dessous, présente un récapitulatif non exhaustif de dispositifs numériques au service de la « mobilisation du langage dans toutes ses dimensions ». Ces dispositifs sont classés en quatre grandes catégories, A, B, C et D :

- A. L'enfant écoute
- B. L'enfant commande l'appareil par des messages oraux
- C. L'enfant dicte oralement un message à l'appareil
- D. L'enfant code (pseudo-mots, mots, messages...) en utilisant clavier de l'appareil

Ces activités permettent à l'enfant d'obtenir immédiatement des effets en retour de leurs actions. Ils sont ainsi en mesure de s'auto-évaluer et de procéder aux ajustements nécessaires. Ces jeux d'exploration lui permettent de progresser rapidement vers des jeux à règles.

Le tableau 3 présente une synthèse des exemples proposés ci-dessus, accompagnée

d'applications et de logiciels pour les mettre en œuvre.

Tableau 3. Exploitation pédagogique des ressources numériques au service de l'entrée dans l'écrit

	Dispositif → exploitations pédagogiques → exemples	Type d'application ou de logiciel pour ordinateur, tablette ou vidéoprojecteur.
A	Livres et autres écrits parlants, lus par un narrateur ou par la machine, avec mise en surbrillance simultanée des mots lus (cf. exemple 1). - avec insertion de la vidéo du narrateur - avec insertion de liens type « texte enrichi » (une information complémentaire audio ou/et visuelle s'affiche lorsque l'enfant touche un secteur de l'écran). Application : l'enfant écoute et se familiarise avec le langage écrit ; il se construit une première compréhension de l'écrit, tant sur le plan sémantique que sur celui du code	« Diaporama », « Présentation », autres supports numériques. Exemples de logiciels : Open Office Impress, VoxOoFox, Photostory...
B	Jeux de communication avec un appareil à commande vocale capable d'exécuter certaines consignes énoncées oralement (cf. exemple 2) : → correspondance oral / écrit → syntaxe et précision → correspondance oral / écrit → codage de l'oral Application : l'enfant perfectionne son expression et son élocution.	Reconnaissance vocale + interprétation et réponse au message prononcé. Exemples de logiciels : Siri, Chrome,
C	Dictée à « l'ordinateur » : mot à mot ou par groupes de mots → correspondance oral / écrit → segmentation de la chaîne orale en mots → codage de l'oral Application : l'enfant dicte à la machine qui valide ou non le message par une lecture fidèle ; il effectue les ajustements nécessaires (exemple 3).	Reconnaissance vocale + affichage simultané du mot prononcé. Remarque : si la prononciation est incorrecte le mot n'est pas reconnu Exemples de logiciels : Siri, Chrome,
D	Codage à faire lire à l'appareil (cf. exemples 4 et 5) Lecture automatique ou épellation des mots saisis ou du texte affiché : → texte existant ou saisi par l'adulte → texte saisi par l'enfant pour que l'ordinateur « sourd » délivre un message parlé -à lui ou à un tiers- Application : l'enfant valide le texte qu'il a lu ou saisi, en le faisant lire à la machine (exemples 5, 6 et 7)	- Synthèse vocale + vocalisation du mot sélectionné - Synthèse vocale + vocalisation automatique des mots affichés et mise en surbrillance au fil de la lecture Exemples de logiciels : VoxOoFox, Balabolka

3. Jeux préparatoires à l'écriture

Commencer à écrire tout seul (programmes page 8)

« L'écriture cursive nécessite quant à elle un entraînement pour apprendre à tracer chaque lettre et l'enchaînement de plusieurs lettres, en ne levant qu'à bon escient l'instrument d'écriture. Cet entraînement ne peut intervenir que si les enfants ont acquis une certaine maturité motrice : s'il peut avec certains être commencé en moyenne section, c'est en grande section qu'il a le plus naturellement sa place, et souvent en deuxième partie d'année. »

L'enseignement de l'écriture cursive et son entraînement, nécessitent attention et persévérance de la part de l'enseignante. Le tracé des lettres est souvent enseigné à partir de l'imitation de l'enseignant, puis à partir d'un modèle que l'enfant reproduit en se référant à des codes qui marquent l'origine et le sens du tracé.

Pour tracer une lettre ou un enchaînement de lettres, l'enfant doit mémoriser une séquence visuelle, éventuellement renforcée par du langage ou un bruitage. Une séquence vidéo présentant la main de la maîtresse traçant la lettre ou l'enchaînement de lettres répond efficacement à ce besoin. Elle est ensuite diffusée « en boucle » sur le tableau face aux pupitres ou sur un écran à un poste d'activités individuelles. La procédure peut se dérouler comme suit après des jeux d'entraînement ou d'exercices de maniement de crayon (jeux d'exercice).

1. « Vous avez choisi le mot « Noé » pour vous entraîner ce matin. Observez bien comment je l'écris. Noé, c'est aujourd'hui ton tour de filmer pendant que j'écris ». L'enseignant(e) trace le mot, dos aux élèves tandis que Noé filme le tracé. « Maintenant, observez bien le film. Il va passer plusieurs fois. Ensuite, j'éteindrai le projecteur et vous ferez ce que vous avez vu. »
2. L'enseignant(e) diffuse la séquence pendant trente secondes, demande aux enfants de fermer les yeux pour visualiser de mémoire, et diffuse à nouveau pendant trente secondes. « A votre tour, maintenant ! »
3. Les enfants tracent le mot. L'enseignant(e) vérifie postures, préhension, tracés. L'adulte ou un enfant relance la vidéo si nécessaire.
4. Par la suite, le dispositif est mis en libre accès et les enfants effectuent l'activité en autonomie.

Le tracé des enchaînements de lettres constitue une étape incontournable pour l'entraînement à un tracé fluide et bien « déroulé ». Il débute dès que l'enfant a appris à tracer les lettres qui composent l'enchaînement. Cette progression est harmonisée avec celle de l'apprentissage du code écrit.