

Plume, l'application qui donne aux enfants le goût de la lecture

Suite à vos votes, Plume a été élue application de la semaine. Son principe ? Donner aux enfants le goût de la lecture en leur permettant d'écrire leurs propres histoires.

Temps de lecture : minute

2 octobre 2018

Si toutes les familles n'ont pas de livres dans leur foyer, elles ont presque toutes un accès à internet et à un support numérique, comme en atteste la baromètre du numérique. Après plusieurs mois de tests, Plume, une plateforme d'écriture créative, s'est lancée. Grâce à cette interface facilement accessible, les enseignants peuvent offrir aux élèves de leur classe la possibilité d'écrire des histoires : leur histoire. Ces dernières prennent place dans un univers adapté au goût personnel de chaque enfant afin de capter immédiatement son attention.

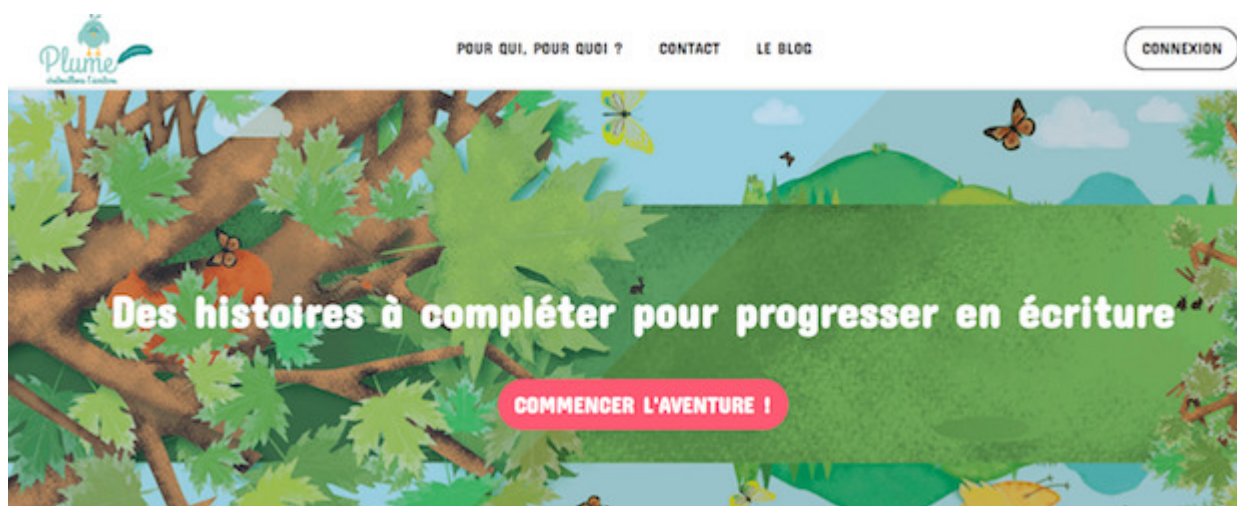
L'interface lui offre la possibilité de choisir un début d'histoire avant de l'inviter, à un moment clé du récit, à en rédiger une partie afin de pouvoir en débloquent la suite. Ses écrits sont ensuite corrigés par des professeurs et l'enfant peut visualiser ses progrès. Ce mode de fonctionnement, qui reprend les codes du gaming (mission réussie, gratifications et progression dans le jeu), est censé captiver les enfants, qui y sont très sensibles.

"Parce que je suis une lectrice passionnée et férue d'écriture, il m'est venu l'idée de proposer aux élèves des histoires trépidantes, inspirantes, drôles

ou intrigantes avant de les inviter à travailler sur des récits à trous qu'ils pouvaient compléter eux-mêmes."

Aude Gueneau, fondatrice de Plume

Résultat ? L'application a été adoptée par des centaines d'enfants en quelques mois, et une dizaine d'histoires ont été déjà créées par des auteurs de littérature jeunesse, motivés par l'idée de donner aux enfants le goût de la lecture - voire de susciter des vocations et ayant souhaité rejoindre Plume spontanément.



Plus de 200 parents et une cinquantaine de professionnels - professeurs et orthophonistes, ont également choisi l'application pour aider les enfants à pratiquer l'écriture avec plaisir. Le plus : il leur est même possible d'éditer leur roman illustré à la fin.

"J'avais pris conscience de la puissance du numérique et sa sous-exploitation dans nos stratégies éducatives, détaille Aude Gueneau. J'avais passé des années à enseigner à des enfants fragilisés par leur

situation sociale et je savais combien laisser libre cours à leur créativité est fondamental. Il m'est apparu que leur donner les moyens d'être autonomes et valoriser leur créations les plaçait en mesure de progresser. Pour moi, c'est le point de départ de l'aventure Plume." Avec un budget compris entre 200 et 500 euros par an et par classe, Plume entend donc proposer un outil innovant pour faire écrire tous les enfants.

Article écrit par Maëlle Lafond