

NOTICE TECHNIQUE

1. Présentation de l'application

« *JE LIS AVEC LÉON* » s'insère dans n'importe quelle méthode d'apprentissage de la lecture choisie par l'enseignant.

« *JE LIS AVEC LÉON* » a été conçu pour :

- ▶ une utilisation par l'élève en autonomie sur 1 ordinateur Mac ou PC en ligne ;
- ▶ pour une utilisation en classe sur un TBI.

Le contenu de l'application

Les 250 exercices proposés correspondant chacun à un niveau croissant de difficulté relèvent des 5 compétences de bases recensées par les programmes de l'Ecole :

- ▶ La compréhension,
- ▶ la conscience graphophonologique,
- ▶ la correspondance oral / écrit,
- ▶ le vocabulaire,
- ▶ le fonctionnement de la langue.

« *JE LIS AVEC LÉON* » propose des séries d'exercices qui répondent plus particulièrement à la nécessaire maîtrise du sens et des codes de la langue française qui permettent d'apprendre à lire.

Les aides, consignes et explications sont sonorisées, interactives et animées. Les exercices couvrent les compétences nécessaires à l'apprentissage de la lecture.

« *JE LIS AVEC LÉON* » a été créé autour de deux fonctions précises :

- ▶ l'apprentissage de la lecture en CP, la consolidation de cet apprentissage en CE1 ;
- ▶ la possibilité de poursuivre l'apprentissage de la lecture pour les enfants rencontrant des difficultés, du CE1 jusqu'à la fin du CE2 (dans le cadre du soutien scolaire).

Le fonctionnement de l'application

« *JE LIS AVEC LÉON* » propose à chaque enfant d'avancer selon son rythme propre dans l'acquisition progressive des compétences de lecture.

A travers une approche « intuitive » et interactive, « *JE LIS AVEC LÉON* » motive les élèves, leur donne l'envie d'apprendre, de corriger et de comprendre leurs erreurs.

Chaque correction devient un outil pour apprendre. Les exercices sont interactifs et prennent des formes variées ne se limitant pas à des questionnaires à choix multiple ou des questions auxquelles il suffirait de répondre par oui ou par non.

« *JE LIS AVEC LÉON* » s'appuie sur des graphismes colorés et ludiques adaptés à un jeune public.

Ce jeu a été développé dans un style « dessin animé » pour créer un univers accueillant et amusant.

Pour donner vie aux personnages, l'animation a été réalisée image par image.



2. Inscription

L'inscription est possible dès le 15 novembre 2010 pour les enseignants volontaires qui doivent d'abord sélectionner les élèves qu'ils veulent voir profiter de cette application, et en informer les parents.

Comment s'inscrire ?

Sur le site www.soutienlecture.fr, cliquez sur « Inscription ».

Étape 1

- ▶ Remplir le formulaire en entier car il y a des champs obligatoires.
- * L'adresse email inscrite servira à la livraison de vos codes pour accéder à l'« **Espace Professeur** » .

Comment se connecter ?

Une fois les formulaires remplis et envoyés en validant par le bouton « OK », un email vous parviendra (à l'adresse inscrite sur le formulaire) avec :

- ▶ Votre identifiant et mot de passe ainsi que ceux des élèves inscrits.
- ▶ Un lien direct vers www.jelisavecleon.com afin de télécharger la ressource dès le 15 Novembre 2010.
- ▶ Un lien direct pour vous connecter sur votre espace enseignant dédié.

Comment connecter les élèves ?

Dès le 15 Novembre 2010, vous pourrez télécharger l'application d'entraînement à la lecture sur le site www.jelisavecleon.com sur les ordinateurs de votre école prévus à cet effet.

- ▶ Ce téléchargement peut prendre quelques minutes. L'application créera un raccourci directement accessible à partir du bureau de l'ordinateur.
- ▶ **Vous pourrez alors créer vous même les codes des élèves sur votre** depuis : www.jelisavecleon.com onglet : « **Espace Professeur** » puis ensuite : « **Inscrire des élèves** » puis choisir une nouvelle classe ainsi que le nombre d'accès souhaités.
- ▶ Une liste s'affichera avec des **Identifiants** et **Mots de passe** pour chaque élève.
- ▶ **Le manuel de l'enseignant** sera lui aussi accessible sur www.soutienlecture.fr

Deux types d'usages seront disponibles :

- ▶ une utilisation par l'élève en autonomie sur 1 ordinateur Mac ou PC sur Internet
- ▶ une utilisation en classe pour l'enseignant par exemple sur TBI (le tableau blanc interactif)

