

Bienvenue dans l'application Lecto

Description de l'application

Cette application, créée par une orthophoniste, s'adresse aux professionnels travaillant auprès des jeunes qui éprouvent des difficultés dans leur apprentissage de la lecture.

Elle permet de travailler la lecture de mots et de non-mots selon différentes caractéristiques, soit :

- des mots irréguliers
- des graphies complexes
- des correspondances graphème-phonème contextuelles
- des confusions fréquentes
- des structures syllabiques de difficultés croissantes
- d'autres graphies (gn, y, x)

Les listes sont subdivisées en différents niveaux de difficulté (sauf pour les structures syllabiques dont le niveau de difficulté est inhérent à la structure), soit :

- 4 niveaux pour les mots
- 6 niveaux pour les non-mots

Il est également possible pour l'utilisateur de créer facilement ses propres listes de mots ou d'utiliser les listes prédéfinies pour bâtir des listes adaptées à ses besoins.

Utilisation

Cette application a été conçue de façon à pouvoir être utilisée rapidement, tout en étant facilement paramétrable pour s'ajuster aux besoins spécifiques de chaque jeune.

Pour utiliser les listes prédéfinies  

- Sélectionnez « mots » ou « non-mots » dans la page d'accueil.
- Sélectionnez l'objectif que vous désirez travailler.
- Choisissez le ou les niveaux désirés, puis appuyez sur « jouer ».
- Dans la section « Graphies complexes », sélectionnez une ou plusieurs graphies puis appuyez sur le bouton qui vous sourit.
- La loupe permet de visualiser les mots de chaque liste. Vous pouvez également choisir vos stimuli à partir de l'écran de visualisation et jouer directement avec les mots choisis. Cette option ne permet pas la combinaison des graphies complexes.

Pour créer vos propres listes    

- Sélectionnez « Mes listes » dans la page d'accueil.
- Appuyez sur + pour ajouter une liste et sur le crayon pour l'éditer.
- Une fois dans l'édition, appuyez sur + pour ajouter tous les mots que vous désirez, ou sur le crayon pour modifier un mot.
- Vous pouvez également sélectionner « mots » ou « non-mots » afin de choisir des mots à travers les listes prédéfinies.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le ✓ pour enregistrer.
- Sélectionnez la liste désirée, puis appuyez sur le bouton qui vous sourit!

Modifier les paramètres en cours de jeu

Pendant le jeu, il est possible de modifier les paramètres et de revenir au jeu.

Jeu de renforcement

Lorsque la lecture des mots est terminée, un nouveau bouton apparaît au bas de l'écran. Sélectionnez-le pour accéder au jeu de renforcement.

N'oubliez pas de vérifier vos paramètres, en bas à gauche

Police	Choisissez votre police et la taille des caractères.
Limite de mots affichés	Si ce paramètre est activé, vous pouvez indiquer le nombre maximum de mots qui seront présentés. Si ce paramètre est désactivé, le nombre de mots présentés correspondra au nombre de mots dans la liste choisie.
Jeu de renforcement	Après la lecture des mots, un petit jeu de renforcement sera présenté au jeune si ce paramètre est activé. Vous pouvez en choisir la durée.
Indicateur de progression standard	Lorsque ce paramètre est activé, un indicateur de progression au bas de l'écran vous permettra de visualiser le nombre de mots lus et à lire.
Indicateur de progression ludique	Lorsque ce paramètre est activé, le jeune pourra choisir une image interactive qui servira d'indicateur de progression.
Échec-réussite Échec-révision-réussite Aucune notation	• Lorsque vous choisissez l'indicateur de progression ludique, utilisez ce paramètre pour déterminer si vous désirez deux niveaux de réussite (réussite/échec) ou trois niveaux de réussite (réussite/réussite après révision ou avec aide/échec). Vous devrez sélectionner après chaque mot le degré de réussite pour passer au mot suivant. • Lorsque vous choisissez l'indicateur de progression standard, utilisez ce paramètre pour déterminer si vous désirez une notation sur deux niveaux de réussite (réussite/échec) ou aucune notation.
Son	Permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.
Ordre aléatoire	Lorsque ce paramètre est activé, les mots seront présentés dans un ordre aléatoire et pourront se répéter plusieurs fois. S'il n'est pas activé, les mots seront présentés dans l'ordre de la liste.
Afficher le titre	Lorsque ce paramètre est activé, le titre de la liste apparaîtra en haut de l'écran.
Choix des niveaux	Lorsque ce paramètre est activé, un choix de niveaux vous sera toujours présenté lorsque vous débutez le jeu à partir des listes prédéfinies. S'il n'est pas activé, les niveaux utilisés correspondront au dernier choix que vous aurez effectué.
Aide contextuelle	Vous trouverez sur certains boutons une aide contextuelle. Une fois que vous connaissez l'utilité de ces boutons, vous pouvez désactiver l'aide contextuelle afin qu'elle ne s'affiche plus.
Les boutons sont à droite ou à gauche	Selon votre position par rapport au jeune, vous pourriez désirer que les boutons de défilement des mots soient à droite ou à gauche de l'écran. Ce paramètre vous permet de choisir la position des boutons.

Bouton spécial de la section « NON-MOTS - GRAPHIES COMPLEXES »

Uniquement dans cette section, vous trouverez un bouton « Combinaison de graphies complexes ».

La combinaison est active

De nouveaux non-mots seront créés* et pourront contenir plusieurs des graphies complexes que vous aurez sélectionnées.

*Notez que seuls les digrammes seront utilisés pour créer de nouveaux non-mots.

**Notez aussi qu'il n'y a pas de combinaison possible pour les niveaux qui ne contiennent que des non-mots monosyllabiques (niveaux 1 et 3).

La combinaison est inactive

Chaque « non-mot » ne contient qu'une seule graphie complexe.

Exemples

Combinaison active : « au », « an » et « eau » sélectionnés

Non-mots possibles : lautan*, baleau, tanlau*, litan, lautau

*non-mots créés

Combinaison inactive : « au », « an » et « eau » sélectionnés

Non-mots possibles : latan, baleau, talau, litan, lautau

Boutons spéciaux de la section « MES LISTES »

Envoi par courriel

Il est possible d'envoyer vos listes de mots par courriel, la liste sera reçue en format texte. La personne qui les reçoit pourra alors les « copier-coller » dans son application Lecto ou Lecto Flash, ou les utiliser à sa guise.

Nouvelles fonctionnalités (Version 2.0)

- Retour en arrière disponible
- Affichage du pourcentage de réussite en fin de lecture

Nouvelles fonctionnalités (Version 3.0)

Gestion des joueurs et statistiques

Sélectionnez le bouton  pour accéder à l'écran de gestion des joueurs

Dans cet écran, vous pouvez :

Ajouter un joueur 

Sélectionner un joueur en touchant le nom du joueur désiré

Éditer les informations liées à un joueur 

Supprimer un joueur 

Accéder aux sessions liées au joueur 

- Un résumé des statistiques est présenté
- Touchez une session pour en visualiser les détails

Lorsqu'un joueur est sélectionné, le bouton  devient 

Crédits

Conception : Estelle Baillargeon, M.O.A. orthophoniste

Programmation : Domino Apps Inc.

Illustrations et graphisme : Eric Potron

Effets sonores et musiques : artlessmusic, www.artlessmusic.com

Pour plus d'informations sur **Domino Apps** et pour découvrir nos produits, consultez notre site web : www.domino-apps.com

Politique de confidentialité : www.domino-apps.com/fr/confidentialite

Pour nous joindre : contact@domino-apps.com

Retrouvez nos applications



Si vous rencontrez des problèmes de fonctionnement ou des erreurs typographiques malgré l'attention particulière que nous avons portée à la qualité de notre produit, merci de nous en aviser afin que nous puissions y remédier rapidement.

© Domino Apps Inc., 2019. Tous droits réservés.