



Projet ELAN pour la lecture

publié le 26/06/2017 - mis à jour le 13/02/2019

Apprentissage de la lecture soutenu par une application tablette.
L'équipe dresse un premier bilan et remercie les parents.

Descriptif :

Apprentissage de la lecture soutenu par une application tablette. L'équipe dresse un premier bilan et remercie les parents.

ELAN pour la Lecture (Environnement Ludique d'Apprentissage basé sur les Neurosciences)

42 classes de l'académie, dont 9 classes témoins ont participé au projet ELAN pour la lecture.

ELAN est une [application pour tablettes](#) développé par le laboratoire INSERM du Pr Stanislas Dehaene et la société [Manzalab](#), qui permet aux élèves de travailler des compétences nécessaires à l'apprentissage de la lecture.



Elle met en application la théorie des Quatre Piliers de l'Apprentissage de Stanislas Dehaene : attention, engagement actif, retour d'informations et répétition.

C'est un jeu d'exploration où l'élève parcourt un pays imaginaire fait d'îles à découvrir, accompagné de son ami Savant, le Toucan. Chaque île propose des mini-jeux et leçons, qui permettent d'embellir l'île.



L'objectif principal du projet d'étude était de mesurer les progrès du groupe qui a joué à ELAN pour la lecture.

3 sessions de tests d'évaluation ont été assurées par les équipes de conseillers pédagogiques et référents numériques.

Après une année d'utilisation de l'application les concepteurs de l'application et l'équipe de recherche souhaitaient adresser un message de [remerciement aux parents](#) qui ont accepté la participation de leur enfant au projet d'étude.

Les enseignants de l'académie de Poitiers ont pu assister à la présentation des résultats lors d'une conférence menée par Stanislas Dehaene : [voir le support de présentation](#).

