



# Graphonémo, le serious game hybride qui aide les enfants à apprendre à lire

lundi 26 avril 2021, par [lpe](#)

Graphonémo a été lancée par Magik Eduk (basée à Senillé Saint Sauveur dans la Vienne) pour les 5-7 ans dans un contexte d'apprentissages bouleversés par les différents épisodes de confinement.

À l'école ou à la maison, Graphonémo accompagne les enfants, qu'ils aient un rythme d'apprentissage classique, qu'ils rencontrent des difficultés, ou qu'ils souffrent de retard, de dyslexie ou d'autres troubles. Basée sur l'expérience de deux enseignantes spécialisées dans les troubles d'apprentissage et construite avec des technologies avancées, l'application Graphonémo montre que le numérique, combiné au support papier, permet de faire face aux défis classiques de l'**apprentissage de la lecture**, et aux enjeux nouveaux du monde de l'enseignement, confronté à une situation sanitaire inédite.

## Une application conçue pour répondre aux besoins des 5 à 7 ans

Graphonémo répond aux besoins des enfants de 5 à 7 ans et leur permet d'apprendre à lire facilement tout en s'amusant. L'application s'adresse ainsi à la curiosité, à l'intelligence et au plaisir de résoudre des problèmes de l'enfant. L'application place l'enfant en situation de recherche, et provoque la satisfaction que l'on éprouve à comprendre. Et quand on comprend, on retient plus facilement !

Graphonémo est compatible avec toutes les méthodes de lecture, respecte la liberté pédagogique des enseignants et s'intègre parfaitement dans les classes lors de séances en ateliers. À la maison, les parents peuvent suivre les progrès de leur enfant tout en ayant l'assurance d'utiliser une méthode conforme aux recommandations de l'Éducation nationale référencée au catalogue Eduscol.

Graphonémo propose 4 tâches pour chacune des 39 correspondances grapho-phonémiques :

- La discrimination, qui permet de percevoir le lien entre la lettre et le son.
- La suppression syllabique, pour retrouver le son correspondant à une syllabe.
- La segmentation, pour appréhender les mots dans leur globalité en les identifiant syllabe par syllabe.
- L'écriture de mots pour susciter les interactions entre le lire et l'écrire.

Ces activités poussent l'enfant à s'interroger sur la langue écrite et à observer son fonctionnement. **En vingt minutes de travail, il réalise une « mission »**. Il bénéficie d'une aide à la demande, ainsi que d'un feedback immédiat. L'autocorrection est valorisée. Un tableau de bord précis permet de voir ce que l'enfant a fait, et les erreurs qu'il a commises.

Graphonémo propose **trois offres** :

- À la maison, le premier monde de Graphonémo est et restera gratuit.
- 4 offres possibles ensuite, allant de 7 jours à 1an et de 3,49€ à 39,99€.
- À l'école, 5,50 € par enfant et par an. Pour 1 € de plus, les enfants ont accès à la ressource à l'école comme à la maison.

Pour en savoir plus : [www.graphonemo.fr](http://www.graphonemo.fr)