



Dossier de Presse

"Quand apprendre à lire devient un jeu d'enfant"

L'Histoire d'une rencontre

Entre 2 enseignantes spécialisées



Sylvie Meunier s'est passionnée pour l'apprentissage de la lecture tout au long de sa carrière. Après avoir enseigné plusieurs années en cycle 2, elle a choisi de se consacrer, en 2000, aux élèves en difficulté puis à ceux présentant des troubles du langage et de l'apprentissage. C'est au contact d'enfants dysphasiques et dyslexiques qu'elle révolutionne sa manière d'enseigner la lecture.



Sandrine Grégoire, dès le début de sa formation d'enseignante, a voulu accompagner les enfants en situation d'handicap. En 2015, elle se spécialise sur l'aide à dominante pédagogique. Convaincue des capacités de chacun de ses élèves, Sandrine a toujours cherché des solutions innovantes pour les aider individuellement.

Sylvie et Sandrine sont animées par la même conviction : celle que tous les enfants ont la possibilité d'apprendre. Il suffit d'avoir une approche adaptée.

Pour lutter contre l'illettrisme, elles proposent au grand public le serious game Graphonémo issu d'une pratique construite aux côtés d'enfants en difficultés.

CONTACT PRESSE

Sandrine Grégoire
06 78 73 91 00
hello@magikeduk.fr



Une méthode innovante

Elaborée pour tous les apprentis lecteurs y compris ceux souffrant d'un trouble, Graphonémo va permettre aux enfants de comprendre la relation lettre/son. Pour chacune de ces correspondances, 3 situations d'apprentissage redondantes sont proposées : la discrimination, la suppression et le découpage syllabique. Ces exercices reposent sur les dernières découvertes en neurosciences et en psycholinguistique.

Graphonémo s'adresse à l'intelligence de l'enfant, en préservant sa curiosité naturelle et son plaisir d'apprendre. En véritable petit explorateur, il comprend par lui même le fonctionnement de la langue écrite. Pour apprendre et conserver sa motivation il doit garder une bonne image de lui. Graphonémo le place donc en situation de recherche sans jamais le mettre en échec : l'erreur n'est pas sanctionnée.

L'innovation de la ressource repose sur 3 facteurs :



Mesure des acquis
en lecture



Véritables situations
d'apprentissage



Individualisation du
parcours

Les premiers pas dans l'application permettent de mesurer les connaissances du lecteur. Les séances d'apprentissage de 20 minutes peuvent ensuite débuter. A terme, les parcours d'apprentissage seront individualisés afin de permettre à chacun d'évoluer à son rythme.



Un partenaire de confiance

Le laboratoire de l'Université de Paris-Est Créteil apporte son expertise au projet. Une application d'apprentissage inspirée de la recherche se devait de prendre en compte les avancées et découvertes en sciences cognitives et neurosciences. Ce partenariat s'inscrit dans la continuité des valeurs de Magik Eduk.

Grophonémo se co-construit avec des acteurs du monde de l'éducation.

L'Académie de Poitiers et plusieurs villes de la Vienne permettent à de jeunes lecteurs de tester en avant première le serious game à travers un bêta testing. Le soutien et l'engagement sur le terrain d'enseignants attentifs nous ont déjà permis d'améliorer la ressource pour répondre aux besoins imposés par la classe.

Un jeu éducatif

Magik Eduk propose aux lecteurs en herbe de faire leurs premiers pas dans l'univers de Graphonémo !

- **Leur mission ?** Sauver les animaux capturés par l'affreux Maléfico en déjouant ses pièges.
- **Comment ?** En retrouvant des fioles magiques cachées dans différents univers : 3 fioles découvertes = 1 animal libéré.
- **Les épreuves ?** Face à chacune d'entre elles, ils devront être de plus en plus malins et observateurs pour appréhender la relation lettre/son qui les guidera vers la lecture.



Les dates à retenir

2008-2018 : Expérimentation de la version papier

Juillet 2018 : Création de Magik Eduk

Janvier 2019 : Lancement des premiers Bêta Testing dans 40 classes

En quelques mots

Les fondateurs : Sylvie Meunier et Sandrine Grégoire - enseignantes spécialisées, Arthur Meunier - sound designer et Laurent Delas - éducateur sportif

Le projet : Graphonémo, un serious game pour apprendre à lire en s'amusant quelques soient les difficultés rencontrées

Où : A l'école comme à la maison, partout en France

Pourquoi ? : Parce que tous les enfants ont la capacité d'apprendre à lire. Il suffit de bien les accompagner.

Nos dernières parutions

Ludomag.com

Centre Presse

La nouvelle République

CONTACT PRESSE

Sandrine Grégoire

06 78 73 91 00

hello@magikeduk.fr

