



Magik Eduk

SYNTHESE PRESSE

**Contact presse : Sandrine Grégoire 06 78 73 91 00
hello@magikeduk.fr - www.magikeduk.fr**

Septembre 2019

Magik Eduk a créé Graphonémo

Savoir lire, cela veut dire maîtriser le **code alphabétique** : 26 lettres de l'alphabet, 34 phonèmes et jusqu'à 190 graphèmes !

Un jeu d'enfant pour certains, un parcours du combattant pour d'autres...

Graphonémo est un **serious-game** conçu pour accompagner les lecteurs débutants dans leur découverte de la langue écrite. Il s'adresse à **l'intelligence de l'enfant**, en préservant sa curiosité et son plaisir d'apprendre.

Une méthode active et originale

Elaboré par deux enseignantes spécialisées, Sandrine Grégoire et Sylvie Meunier, le logiciel propose aux enfants des activités ludiques qui les conduisent à la compréhension du **principe alphabétique**.

A partir du mot écrit, grâce à un va-et-vient entre le vu et l'entendu, l'apprenti-lecteur va découvrir la relation graphème/phonème (ce que l'on appelle la **grapho-phonologie**), puis automatiser la syllabe écrite pour devenir capable d'identifier des mots.

Intelligence artificielle et amélioration continue

Grâce à **l'intelligence artificielle**, l'application apprend elle aussi de l'enfant qui joue. Avec cette technologie, la collecte des données du jeu permet la création de nombreux indicateurs précis.

L'analyse automatique de ces indicateurs permet d'alerter les enseignants ou les parents sur des **difficultés d'apprentissage**.

L'application s'adapte à l'enfant. Elle s'enrichit de sa façon d'utiliser le jeu, de ses difficultés, de ses réussites, pour lui proposer un **parcours** totalement **adapté** à sa façon de progresser.

Soutenue par la recherche...

De janvier à juin 2019, le laboratoire de recherche **UPEC-Chart Paris Créteil** a mené une étude comparative auprès de **150 élèves de CP** qui ont utilisé le logiciel régulièrement.

Les résultats de cette étude comparative sont sans équivoque : l'utilisation de Graphonémo a eu un impact significatif de sur l'apprentissage

L'application est déjà disponible dans l'**AppStore** et sur **GooglePlay**.
Les 3 premiers couples son/lettre sont **gratuits**, puis le jeu est accessible par abonnement au tarif de **9,90 €/mois**.

de la lecture, notamment pour les élèves les plus faibles. Ce sera l'objet d'une thèse menée par le laboratoire de 2019 à 2022.

... et l'Education Nationale

Près de **1000 élèves de CP** en France ont utilisé l'application dans le cadre de leur scolarité. 1/3 de ces élèves, de 6 à 9 ans présentaient des **difficultés d'apprentissage**.

Ces tests à grande échelle, encouragés par l'**Education Nationale**, ont permis de valider l'apport de l'application en accompagnement aux différentes pratiques pédagogiques utilisées en classe par les enseignants.



A l'école comme à la maison

Conforme aux **directives ministérielles**, Graphonémo est parfaitement compatible avec toutes les méthodes de lecture.

L'application peut être utilisée par les enseignants en classe entière comme en ateliers. Elle a été conçue et pensée pour permettre aux élèves d'être **autonomes** dans leur apprentissage sur un temps donné.

Les élèves ont la possibilité de recourir à l'aide d'un simple clic, mais ils peuvent également s'auto-corriger grâce aux différentes propositions de correction en cas d'erreur.

Graphonémo est un outil d'apprentissage de la lecture **nomade et ludique**, il s'adapte à toutes les conditions d'apprentissage. L'enfant peut l'emporter partout avec lui et apprendre en jouant.

De l'école à la maison, avec une simple tablette numérique ou le smartphone des parents, le jeune lecteur peut **progresser à son rythme, sereinement et avec régularité**.



- 2008-2018 : conception de la méthode et expérimentation de Graphonémo papier
- 2018 : création de Magik Eduk
- janvier 2019 : Graphonémo numérique est testé dans plus de 40 classes de CP
- mai 2019 : premiers résultats de la recherche pilote
- septembre 2019 : Graphonémo numérique est disponible dans l'AppStore et sur GooglePlay
- automne 2019 : lancement de Graphonémo papier-crayon

Motivés, engagés et professionnels

Pour réaliser leur projet, d'enseignantes spécialisées, Sandrine et Sylvie sont devenues des entrepreneuses **EdTech**.

La start-up Magik Éduk est née en 2018 pour concevoir et éditer le logiciel Graphonémo.

Aux côtés des fondatrices, l'équipe est constituée de **professionnels engagés** qui ont tous côtoyé, de près ou de loin, des personnes aux prises avec des difficultés d'apprentissage.

Des projets au service de la lutte contre l'illettrisme

De nombreuses déclinaisons de l'application sont déjà en projet.

Enfants à besoins spécifiques

Les troubles de l'apprentissage sont multiples et la conception de Graphonémo a d'ores et déjà anticipé ces besoins.

Écriture

L'étape suivante est la maîtrise de l'écriture. Cette nouvelle version comprendra des activités d'écriture de mots réguliers.

Graphonémo papier-crayon

Disponible à l'automne 2019, il est utilisable en classe avec un simple crayon. Il donne aux enseignants un accès direct aux différentes stratégies mises en place par leurs élèves.

Graphonémo adultes

L'illettrisme concerne près de 10% de la population adulte en France, La version adulte visera la remédiation des défauts d'apprentissage.

Graphonémo langues

Des versions en italien, portugais et allemand sont déjà à l'étude.