



DOSSIER DE PRESSE 2021

GRAPHONÉMO

L'application innovante qui aide les enfants à apprendre à lire

Sommaire

03 Édito

Un serious game hybride, inclusif et évolutif

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

06 L'application qui booste l'acquisition de la lecture

07 Les forces de Graphonémo

08 Témoignages d'utilisateurs de Graphonémo

Des salles de classe à l'intelligence artificielle : le formidable parcours de la méthode Graphonémo

10 Aux origines de l'application Graphonémo

11 Naissance de Magik Eduk

12 Portraits des fondatrices de Magik Eduk

13 En savoir plus

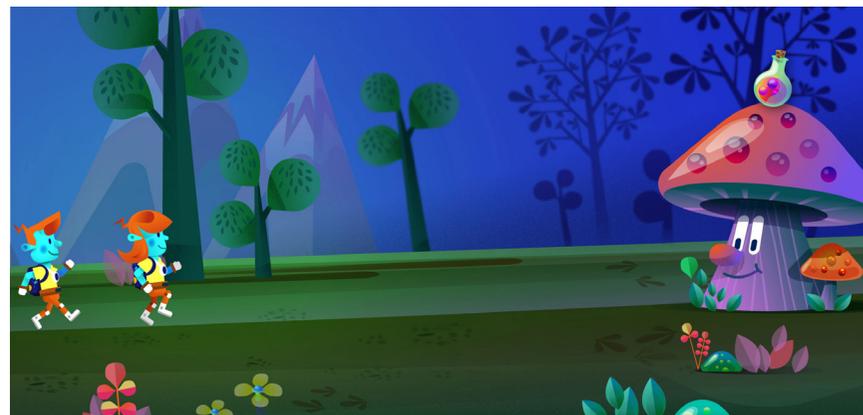
Édito

Pendant le premier confinement, les outils numériques éducatifs sont sortis de l'ombre. Ils se sont révélés une ressource précieuse pour les enseignants, forcés à exercer leur travail derrière un écran d'ordinateur, et pour les parents, inquiets de l'arrêt brutal de la scolarité de leurs enfants.

Le problème, c'est que, dans la masse d'applications et de logiciels disponibles, il est difficile de s'y retrouver. Quelles sont les offres les plus adaptées ? Et adaptées à quoi ? à qui ? Comment établir la pertinence pédagogique d'une ressource par rapport à une autre ?

Chez Magik Eduk, nous nous sommes posées toutes ces questions avant de lancer Graphonémo, notre application d'aide d'apprentissage à la lecture, sur le marché. Nous sommes allés plus loin en réalisant une étude pilote en collaboration avec l'Académie de Poitiers et le laboratoire de sciences cognitives CHArt (Cognitions Humaine et Artificielle) - Université Paris-Est Créteil, pour vérifier son impact. Nous avons ainsi remarqué qu'utiliser Graphonémo quatre fois par semaine, pendant six semaines, permet de faire progresser tous les élèves et notamment ceux les plus en difficulté.

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.



Alors que les enfants ont repris le chemin de l'école, mais que le défi sanitaire reste bien présent, le temps est au bilan pour les outils numériques. Quelle leçon garderons-nous de ces confinements ? Quelle place devrait-on accorder désormais au numérique éducatif, et pourquoi ? Et, enfin, en quoi l'expertise métier d'un enseignant va-t-elle évoluer par l'usage de nouvelles technologies comme la data et l'intelligence artificielle ?

Basée sur l'expérience de deux enseignantes spécialisées dans les troubles d'apprentissage et construite avec des technologies avancées, l'application Graphonémo apporte des éléments de réponse. Elle 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.

Chaque année, 830 000 enfants ont 6 ans. L'apprentissage de la langue écrite est déterminant. Pour chacun d'eux, la maîtrise de la lecture conditionne non seulement la poursuite de la scolarité mais aussi l'avenir, la vie professionnelle, le développement personnel. Grâce à Graphonémo l'apprentissage de la lecture n'est plus un parcours du combattant mais devient une belle aventure, ludique, motivante et réussie.

Sylvie Meunier et Sandrine Grégoire, fondatrices



1

Un serious game hybride, inclusif et évolutif

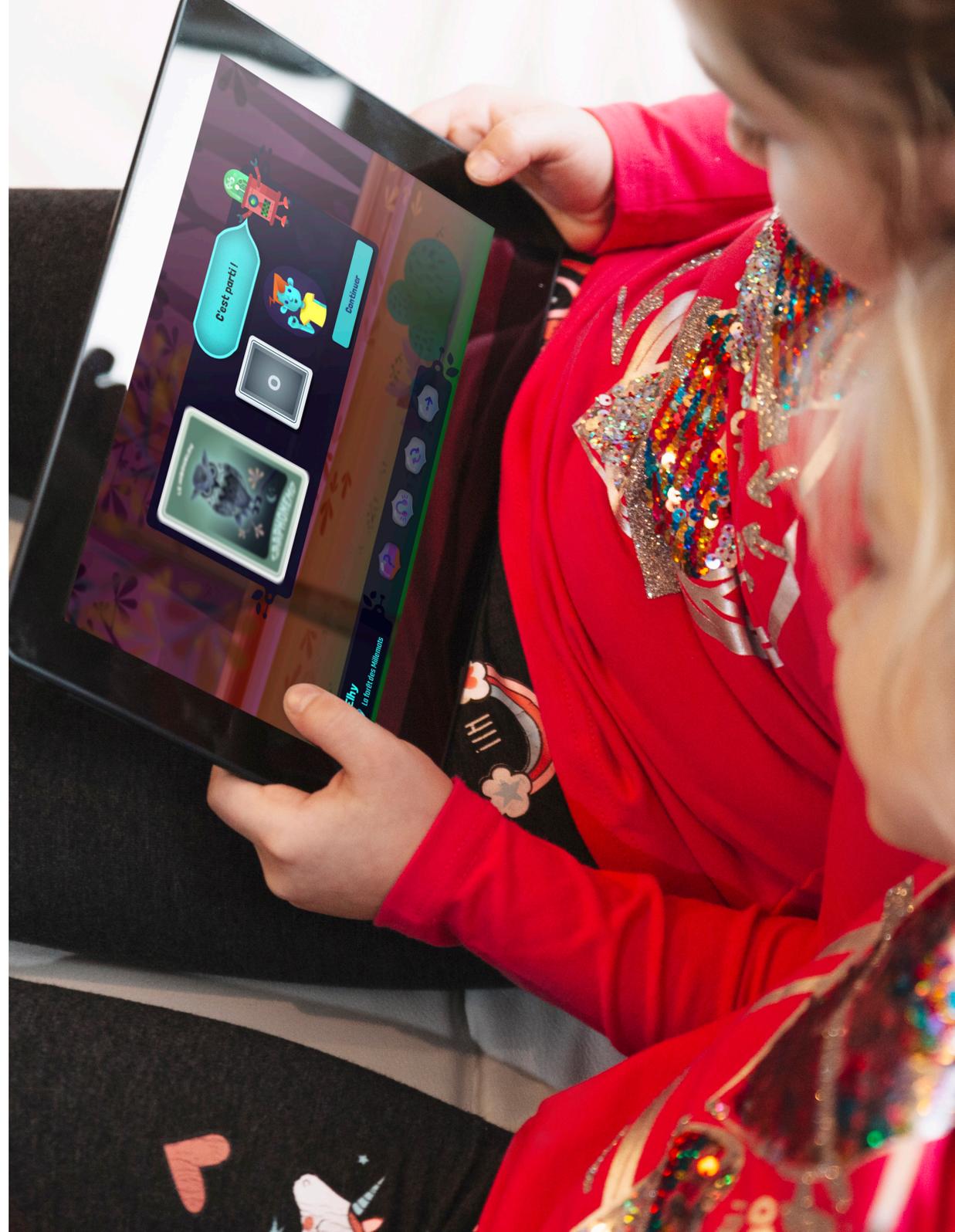
Une application conçue pour répondre aux besoins des 5 à 7 ans

La méthode Graphonémo a été conçue par Sylvie Meunier pour aider les élèves à apprendre le code alphabétique. Elle est le fruit de ses quinze années de pratique auprès d'enfants en difficulté scolaire. Cette méthode papier-crayon est ensuite devenue, grâce à la rencontre de Sylvie avec Sandrine Grégoire, une application numérique qui a pris la forme d'un serious game.

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 !

Grâce à Graphonémo, les enfants apprennent partout : à l'école, à la maison, ou encore dans les structures d'accompagnement pour les devoirs. Les deux solutions Graphonémo, logiciel et papier-crayon, s'adressent donc tout aussi bien aux professionnels de l'école et aux dispositifs d'aide qu'aux parents et grands-parents.

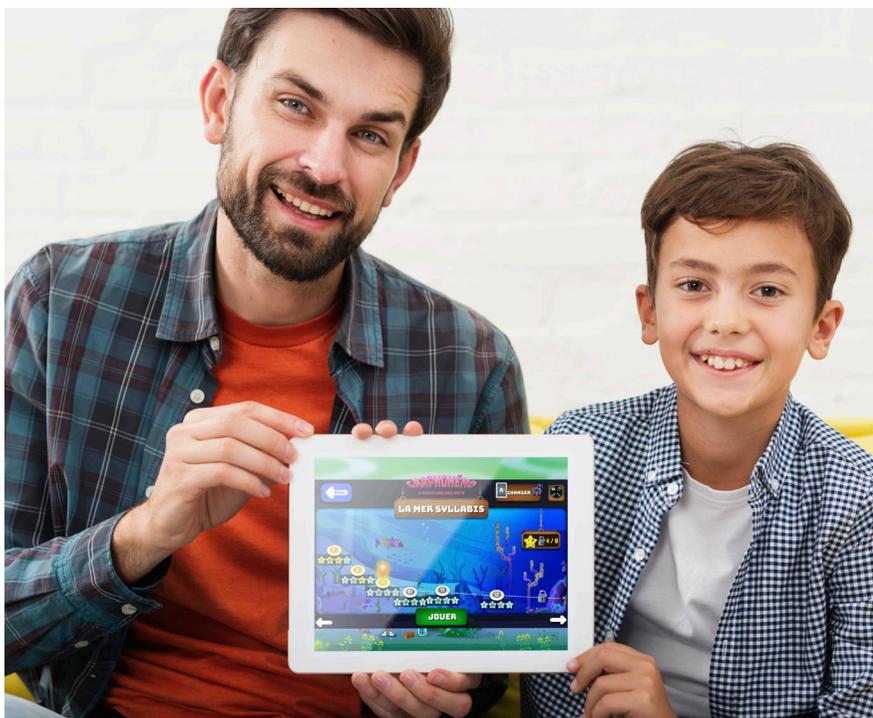
Graphonémo est compatible avec toutes les méthodes de lecture, respecte la liberté pédagogique des enseignants et s'intègre parfaitement dans les classes lors de séances en ateliers. À la maison, les parents peuvent suivre et encourager les progrès de leur enfant tout en ayant l'assurance d'utiliser une méthode conforme aux recommandations de l'Éducation nationale référencée au catalogue [Eduscol](#). Les solutions Graphonémo peuvent également être utilisées par les lecteurs en herbe souffrant de dyslexie et de troubles autistiques.



L'application qui booste l'acquisition de la lecture

Graphonémo est une application ludique qui éveille la curiosité de l'enfant, le met dans une position active et maintient son intérêt tout au long de son apprentissage de la lecture. Elle propose quatre 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.

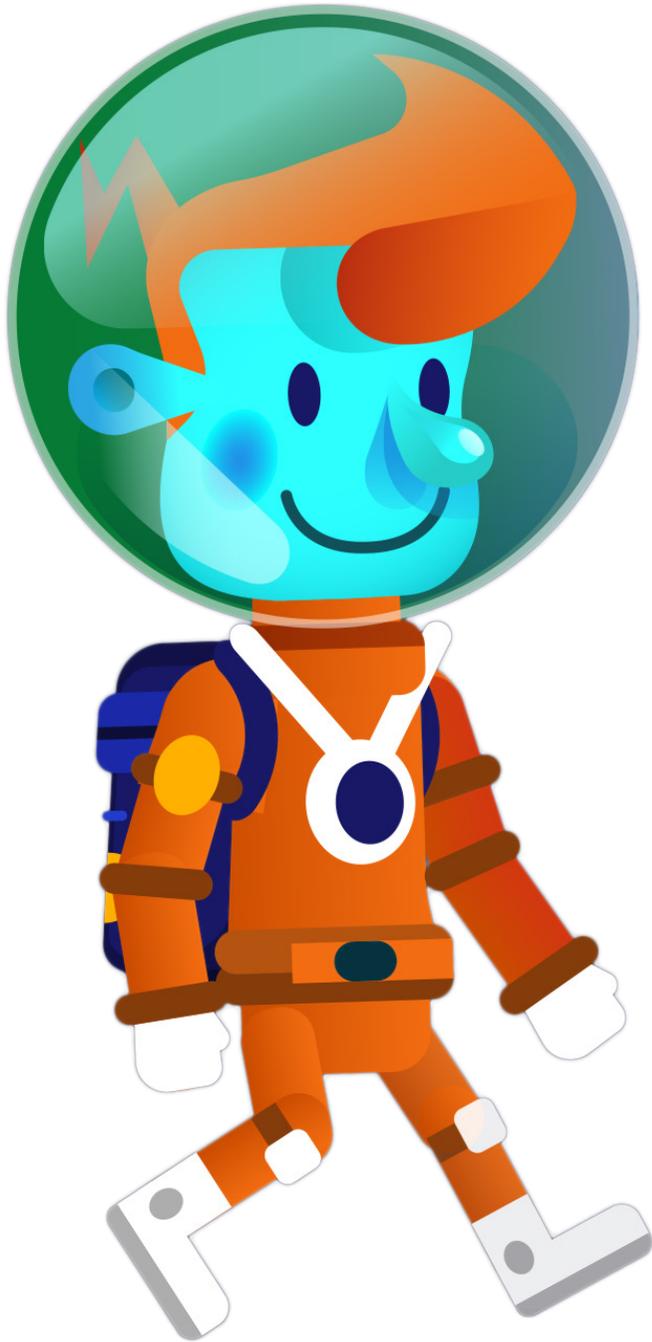


Ces activités poussent l'enfant à s'interroger sur la langue écrite et à observer son fonctionnement. En vingt minutes de travail, il réalise une « mission ». Il bénéficie d'une aide à la demande, ainsi que d'un feedback immédiat. L'autocorrection est valorisée. Un tableau de bord précis permet de voir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

L'implémentation de l'intelligence artificielle permet de créer des parcours personnalisés, qui prennent en compte les réussites et les erreurs, mais aussi ses stratégies.

Graphonémo propose trois offres :

- A la maison, le premier monde de Graphonémo est et restera gratuit.
- Quatre offres possibles ensuite, allant de 7 jours à 1an et de 3,49€ à 39,99€.
- A 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.



Les forces de Graphonémo

L'application Graphonémo innove sur plusieurs points :

- **Une application qui éveille la curiosité.** C'est la seule application qui met l'enfant en situation de recherche, en sollicitant sa curiosité et son ingéniosité pour trouver des solutions aux problèmes qu'il rencontre.
- **Une solution efficace et intelligence.** Elle permet aux enfants de dépasser un manque de conscience phonologique. Pour ce faire, Graphonémo part du graphème pour comprendre le phonème : l'enfant part du vrai mot écrit avec ses régularités mais aussi ses irrégularités pour comprendre la plus petite unité sonore de la langue. L'application propose également une évaluation des acquis de la lecture permettant de détecter précocement des troubles spécifiques tels que la dyslexie.
- **Une attitude constructive face à l'erreur.** Elle est la seule application à ne pas sanctionner l'erreur. C'est essentiel, car la confiance en soi est nécessaire pour se risquer à apprendre. Les créatrices de l'application ont choisi de montrer aux enfants leurs erreurs et de leur permettre de pouvoir les corriger immédiatement. S'ils y parviennent, leurs autocorrections sont valorisées. Sinon, ils poursuivent leur « quête » quoi qu'il arrive.
- **Une application hybride.** C'est la seule solution hybride du marché. Elle propose en effet deux supports : le support papier-crayon, qui comprend notamment des jeux de loto et des étiquettes de pseudo-mots à lire et à écrire, et le support numérique. Graphonémo Papier-Crayon et Graphonémo L'aventure des mots peuvent être utilisés indépendamment ou de façon complémentaire.
- **Un outil évolutif.** C'est la seule solution réellement évolutive, selon les observations du laboratoire CHArt-UPEC. Graphonémo collabore avec les chercheurs pour mesurer son impact et pour créer de nouvelles fonctionnalités et l'élargissement de situations d'apprentissage.

Témoignages d'utilisateurs de Graphonémo

« On peut utiliser Graphonémo en complément de sa méthode de lecture ou de manière autonome pour l'apprentissage du code alphabétique pour découvrir des sons et des mots. »

Laure

Enseignante au CP

« Étant directrice de l'école, les remplaçants qui prennent ma classe de CP lorsque je suis occupée utilisent avec facilité cette méthode de lecture qui est très facile à mettre en place ! »

Anne

Directrice d'école

« J'ai trouvé l'application assez ludique, très simple. Et surtout, ce qui m'a agréablement surprise, c'est le fait qu'ils puissent avoir l'autorisation de se tromper, qu'ils puissent recommencer, et qu'ils puissent avancer dans le jeu en étant sereins. »

Laëtitia

Maman testeuse

« C'est comme un cahier de vacances pour apprendre à lire, mais sur une tablette »

Abel

Papa testeur

« C'est plus dur quand il faut éclater les ballons et trouver les syllabes. Moi je préfère quand on doit trouver la fole pour lire »

Pauline

Enfant testeuse

« Nous avons conduit une étude pilote, en collaboration avec l'Académie de Poitiers. Nous nous sommes intéressés au décodage [...]. On a mesuré l'habileté, au pré-test et au post-test, l'habileté en décodage, c'est-à-dire la capacité à reconnaître et lire correctement six pseudo-mots [...]. Les résultats sont très encourageants. Lorsque nous avons utilisé le logiciel Graphonémo de Magik Eduk, le score de reconnaissance des pseudo-mots, au post-test, est significativement supérieur à celui des enfants qui n'ont pas été entraînés avec Graphonémo. »

Denis Alamargot

Professeur des Universités en psychologie cognitive et développementale (CHART-UPEC)





2

Des salles de classe à l'intelligence artificielle :
le formidable parcours de la méthode Graphonémo



Aux origines de l'application Graphonémo

Sylvie Meunier et Sandrine Grégoire, les cofondatrices de l'application Graphonémo, sont toutes deux spécialisées dans l'apprentissage auprès d'élèves en difficulté. Cela leur a permis de prendre conscience du fait que, pour enseigner efficacement aux élèves à besoins éducatifs particuliers, le choix des médias pédagogiques est particulièrement important.

Comme il existe peu d'outils pédagogiques adaptés aux enfants en difficulté, Sylvie a décidé de créer sa propre méthode d'apprentissage du code alphabétique, méthode qu'elle a bien évidemment utilisée avec les enfants qui lui étaient confiés. Pendant une année, Sandrine bénéficie de son expertise professionnelle et découvre sa méthode, qui la séduit immédiatement.

Persuadée de l'efficacité de cet outil pour l'apprentissage de la lecture et encouragée par les directives ministérielles, Sandrine décide alors de faire entrer cette approche pédagogique dans les classes. Dans le cadre de sa mission de personne ressource, elle accompagne ainsi des collègues de CP dans leurs projets d'évolution de pratique via le travail en ateliers.

C'est ainsi qu'elle se rend compte des limites inhérentes à la pratique pédagogique en ateliers. L'idée d'un outil numérique s'est alors imposée pour, au départ, prendre en compte les besoins de ses collègues enseignants.

Sandrine se lance alors dans une belle aventure : celle de créer un support numérique à partir de la méthode papier-crayon de Sylvie, mise au point sur le terrain... le tout sans aucune compétence informatique.

Pour réaliser un prototype numérique, elle fait appel à ses amis, et, en septembre 2017, elle propose dans les quatre classes de CP de son secteur d'intervention un prototype numérique de l'application qui deviendra un an plus tard « Graphonémo ».

Naissance de Magik Eduk

En mars 2018, Sandrine participe au Start-up week-end de Cobalt, à Poitiers. C'est un succès : l'application remporte le troisième prix, et l'enseignante présente son projet à Dominique Quéré, le Délégué Académique au Numérique Éducatif.

Cet évènement décide Sandrine et Sylvie à passer à la vitesse supérieure, et elles créent l'entreprise Magik Éduk. Elles embarquent dans l'aventure Arthur Meunier, sound designer de formation, et Laurent Délas, leur « sleeping partner ». Tous les quatre investissent leurs deniers personnels et allient leurs forces pour faire grandir le projet. Pour que le serious game voie le jour, ils recrutent un développeur en intelligence artificielle, un développeur de jeu, et un graphiste.

Parallèlement, l'équipe doit construire un véritable projet d'entreprise avec business plan, model canvas et prévisionnel, puis suivre le parcours de toute jeune pousse. Sandrine effectue des démarches auprès d'un établissement bancaire pour obtenir un prêt et se lance dans la course aux subventions pour financer le coût du développement.



Magik Eduk se rapproche du ministère de l'Éducation nationale, obtenant la subvention Edu'Up, qui soutient la création de nouvelles ressources. La société participe aussi à des concours, avec plus ou moins de succès, afin de rechercher des fonds et faire connaître son initiative.

En 2019, Magik Eduk remporte le prix de la création d'entreprise au concours Créavienne, mais échoue à celui de la MGEN. La startup est sélectionnée dans le programme Start linnov Studio, un accélérateur de projet, et pour les quarts de finale des Start Up Battle de la Nouvelle Aquitaine. Elle obtient la prestation tremplin innovation, qui l'aide à mettre en place de l'intelligence artificielle. Elle réussit par ailleurs à décrocher la Bourse French Tech et le Pass Startup.

Pour franchir chacune de ses étapes, Sandrine, la chef d'orchestre de Magik Eduk, doit apprendre à conduire une entreprise et à coordonner un travail d'équipe dont le domaine de compétences est très éloigné de sa pratique quotidienne de professeur des écoles. Pour réussir cette mission, elle suit des journées de formation juridique et comptable, prend part aux workshops de Start Innov et assiste à de nombreuses conférences.

En 2020, la nouvelle version de Graphonémo est lancée. D'une simple application sur l'apprentissage du code alphabétique, elle est devenue une application embarquant des technologies avancées comme la collecte de data, l'intelligence artificielle, et les parcours auto-adaptatifs.

Aujourd'hui l'entreprise s'est enrichie de son premier salarié (assistance technique, tests, vidéos et sound design) et d'un CTO (responsable technique des produits numériques de l'entreprise). Magik Éduk a également pu accueillir son premier stagiaire BTS. L'Éducation bienveillante, le partage des savoirs et la transmission des compétences sont bien les valeurs de l'entreprise.

Dans l'avenir, Magik Eduk souhaite diversifier son offre en développant d'autres services dédiés à l'apprentissage de l'orthographe et des mathématiques. La société envisage également de décliner une version de Graphonémo pour un public adulte en situation d'illettrisme, et une autre à destination des allophones.

Portrait des fondatrices de Magik Eduk

Sylvie Meunier

Sylvie Meunier a obtenu son Certificat d'Aptitude Professionnelle à l'Enseignement en 1980. Jusqu'en 1999, elle a enseigné majoritairement en cycle 2, se passionnant pour l'apprentissage de la lecture.

En 2000, elle complète sa formation pour devenir enseignante spécialisée auprès des élèves en difficulté, décrochant un Certificat d'Aptitude Professionnelle à la scolarité spécialisée pour l'adaptation et l'intégration scolaire. Elle exerce alors en RASED (Réseau d'Aides Spécialisées pour l'Aide aux élèves en difficulté) et, parallèlement, au CRTLA (Centre Référent des Troubles du Langage et des Apprentissages) à l'hôpital Laborit de Poitiers. Sa pratique tourne toujours autour des difficultés ou des handicaps langagiers et de l'aide à apporter à ces enfants.

En 2015, Sylvie obtient un Master 2 « Intégration de la personne handicapée ou en difficulté », rédigeant un mémoire sur les difficultés d'apprentissage de la langue écrite associées aux difficultés d'écriture manuscrite. C'est à cette occasion qu'elle crée une méthode d'apprentissage de la lecture dont les fondamentaux seront repris lors de la création du concept « Graphonémo ». En 2018, elle s'associe avec Sandrine Grégoire, Arthur Meunier et Laurent Délas pour créer la société Magik Eduk.



Sandrine Grégoire

Après des études de Lettres Modernes, Sandrine obtient son Certificat d'Aptitude Professionnelle à l'Enseignement en 2006. Elle exerce immédiatement auprès d'élèves souffrant de troubles des fonctions cognitives en IME et obtient son Certificat d'Aptitude Professionnelle pour les aides spécialisées, les enseignements adaptés et la scolarisation des élèves en situation de handicap.

Passionnée par l'aide aux apprentissages, Sandrine aime transmettre des savoirs à tous les enfants, et ressent une grande satisfaction à voir les difficultés d'un élève céder la place à la joie de l'apprentissage. Elle décide donc de se tourner vers les élèves en difficulté. Elle décroche la qualification d'enseignante spécialisée pour l'aide à dominante pédagogique en 2016 et enseigne en RASED.

C'est là que Sandrine rencontre Sylvie et qu'elle découvre avec enthousiasme son approche d'apprentissage de la langue écrite. Elle décide d'adapter la méthode sur support numérique, et devient alors associée et chef de projet de la SAS Magik Eduk.

Pour en savoir plus

Sites web : www.graphonemo.fr

www.magikeduk.fr

Contact presse

Sandrine Grégoire

Email : hello@magikeduk.fr

Tel : 06 78 73 91 00

