



GRAPHOGAME



A QUI EST-ELLE DESTINÉE

?

Cette application n'est pas spécifique aux élèves allophones. Elle est utile pour tous les élèves.

Cycle 2 & 3

Un jeu conçu à des fins éducatives GraphoGame, un logiciel d'aide à l'apprentissage à la lecture sur tablette graphique tactile et mobile, vient en renfort d'un enseignement de la lecture au sein de la classe.

Dans le cadre de la différenciation, en particulier pour un élève allophone, ce logiciel permet de travailler ses capacités de décodage.

Cette application gratuite peut s'utiliser au sein de la classe (*mode linéaire*) mais également au domicile de l'enfant (*mode aventure*), quand celui-ci est équipé d'une tablette ou d'un ordinateur.

Ce « jeu sérieux » repose sur une technologie intelligente, l'application introduit les nouvelles activités en fonction des compétences des élèves, et est construite de manière progressive. Ainsi, la frustration de l'élève est limitée.

AXES DE TRAVAIL

MODE DE FONCTIONNEMENT

Les apprentissages au sein de cette application sont structurés, d'abord en niveaux. L'application est divisée en 3 niveaux « scolaires » associés au niveau de maîtrise de la lecture : Débutant (GS-CP) ; Intermédiaire (CE1-CE2) ; Confirmé (CM1-CM2). Ce qui permet de situer le niveau de l'élève allophone sans avoir comme seul repère le niveau attendu dans la classe correspondant à son âge. Ainsi, un élève de 8 ans apprenant le français en langue seconde et rentrant seulement dans la lecture, pourra commencer par le niveau « débutant » sans rester attaché au niveau CE2 correspondant à son âge.

Tout comme l'apprentissage de la lecture en classe, GraphoGame respecte certaines étapes, c'est pour cela que cette application est divisée en séquences d'apprentissages. Elles se déverrouillent lorsque l'élève termine la séquence précédente.

Cette structuration de l'application permet la mise en autonomie de l'élève, tout en s'assurant d'une construction logique des apprentissages.

GraphoGame respecte également la nécessité de varier les modalités d'exercices dans les apprentissages en proposant quatre formes différentes d'exercices :

- l'enfant entend un phonème, exemple : /a/, et doit choisir l'une des options proposées,
- l'enfant entend une syllabe, exemple : /fi/, et doit choisir l'une des options proposées,
- l'enfant entend un mot, exemple : « bronche », et doit choisir parmi trois options : « branche », « bronche » et « broche »,
- l'enfant entend un mot, exemple « mince », et doit remettre les lettres dans le bon ordre : m/in/c/e

Tout comme l'enseignant le fait au sein de la classe, les consignes sont données à l'oral, de manière simple, et il est possible de les faire répéter.

MODE DE
FONCTIONNEMENT
(SUITE)

AVANTAGES

Elle tient compte de la régularité des correspondances graphèmes-phonèmes.

C'est une application ludique qui favorise la motivation des élèves.

INCONVÉNIENTS

Cette application nécessite une certaine maîtrise de la langue française, la présence d'un adulte reste toujours nécessaire afin d'accompagner l'élève en cas de difficulté. De plus la prise en main de cette application par l'élève nécessite une séance d'explication avec l'enseignant.

De plus, pour un mode au sein de la classe l'utilisation de ce jeu nécessite un casque audio.