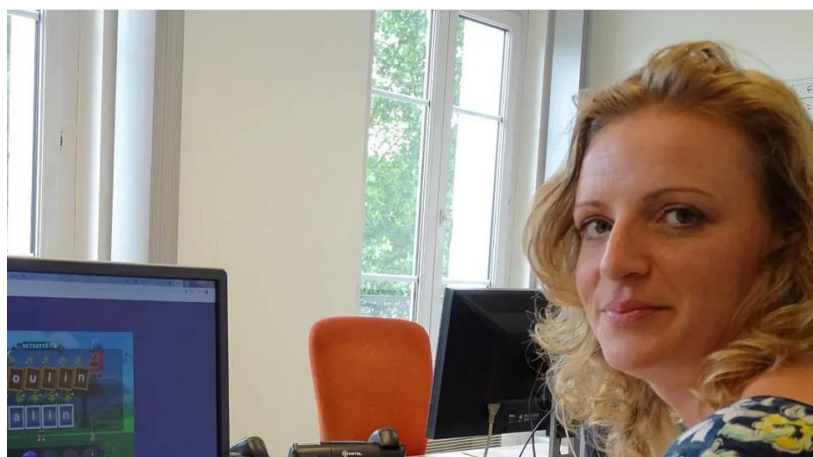


Châtelleraut : elle a imaginé un jeu vidéo pour apprendre à lire

Publié le 22/06/2019 à 04:56 | Mis à jour le 22/06/2019 à 04:56



Pour l'instant, une démo est disponible en ligne et accessible librement. © Photo NR

Deux enseignantes d'Ozon ont développé une méthode d'apprentissage et un jeu éducatif, primés par le concours CréaVienne. Elles vont le commercialiser.

Dans quel mot entends-tu le son " ou " ? Rage ? Rouge ? Ce pourrait n'être qu'un quelconque exercice scolaire, dans une salle de classe. Mais cette fois, la question a du sens : il s'agit de retrouver des fioles déposées pour capturer tous les animaux.

Ce scénario est celui du jeu Graphonémo, imaginé par deux enseignantes de Châtelleraut. Un jeu pédagogique, pour apprendre aux plus petits à lire - et notamment ceux qui ont des difficultés.

Une nouvelle méthode associée à un jeu « *Il y a plusieurs univers, pour apprendre les 36 sons de la langue française* », décrit Sandrine Grégoire, à l'initiative de ce jeu vidéo. Aucune sanction quand l'enfant ne réussit pas l'une des épreuves, mais de nouvelles tentatives ou une aide. « *Ces activités pourraient être ennuyantes, mais l'habillage ludique aide à rester concentré* », poursuit-elle.

À l'origine de cette initiative, il y a une rencontre. « *J'enseignais à Ozon en réseau d'aide spécialisée aux élèves en difficulté* », raconte Sandrine Grégoire. En 2015, une de ses collègues, Sylvie Meunier, lui présente une nouvelle méthode d'apprentissage accompagnée d'un jeu en papier. « *Cela faisait sept ans que je travaillais auprès d'enfants en déficience intellectuelle, si j'avais eu cette méthode, j'aurais été plus efficace* », s'exclame l'enseignante.

Alors que sa collègue part à la retraite, elle en reprend le principe et, avec un ami informaticien, l'adapte en jeu vidéo. En 2017, les deux enseignantes présentent le premier prototype à la chambre de commerce et d'industrie (CCI), pour le protéger. « *On voulait partager au plus grand nombre, sans être dépossédées* », explique Sandrine Grégoire. La CCI leur suggère de créer leur propre société. Dans un premier temps, elles refusent. Finalement, elles créent ensemble Magik Eduk.

L'entreprise créée, elles veulent éprouver leur jeu. Un chercheur poitevin en sciences cognitives à l'université de Paris-Créteil mène une étude sur cette méthode pédagogique : « *Il nous a dit qu'il avait un impact significatif, notamment pour ceux qui ont des difficultés* », sourit Sandrine Grégoire.

Commercialisé dès le mois de juillet Le jeu est aussi testé auprès d'enseignants et parents volontaires : 650 enfants, en grande majorité du Châtelleraudais, tentent de libérer les animaux captifs à travers ces exercices.

Désormais, les deux nouvelles entrepreneuses regardent vers la prochaine étape : à partir du 15 juillet, le jeu sera commercialisé, à hauteur de 9,90 €/mois. Pas question pour autant de lâcher l'enseignement pour l'entreprise : « *C'est important pour nous de rester à côté des enfants, parce que ce sont eux qui nous inspirent* ».

Une inspiration qui devrait servir à développer encore de nouvelle version : une intégrant désormais l'apprentissage de l'orthographe, et une deuxième destiné aux adultes illettrés.