

Graphogame



Pour **automatiser le décodage** des élèves de fin de GS et CP, voici une **application** d'entraînement : Graphogame

Objectif du jeu

- L'objectif du jeu est d'automatiser le décodage. Décoder est une étape indispensable pour l'acquisition de la lecture.
- Le jeu introduit progressivement les graphèmes, les syllabes, les mots puis les phrases. Grâce aux répétitions des correspondances graphophonologiques, l'enfant va acquérir des réflexes qui amélioreront son processus de décodage.

Le jeu

- Le contenu du logiciel repose sur la fréquence et la régularité des correspondances graphophonologiques.
- Chaque niveau est un peu plus difficile que le précédent. Les correspondances graphophonologiques fréquentes et régulières (ex : 'a' 'é' 'f' 'j') laissent progressivement la place aux plus rares.

Les types d'exercices



1. « Classique » :
retrouver la syllabe
entendue parmi 2 à 4
syllabes.

2. « Multi-instance » :
retrouver le mot entendu, ce
mot étant présenté 3 fois sur
l'écran (utilisé pour les mots
fréquents irréguliers ou avec
des CGP*1 non étudiées).



Les types d'exercices



3. « Formation de mots » :
reconstruire le mot ou une partie
du mot entendu à partir de ses
composants, les graphèmes

Dans les niveaux plus difficiles, un
graphème supplémentaire
incorrect peut être présent.

4. « Formation de phrases » :
reconstruire la phrase entendue
à partir de ses composants, les
mots. Parfois des mots proches
ou des homophones viennent
accroître la difficulté.



La progression des exercices

Une progression en 28 séquences

Séquence 1.1	Voyelle (a-i-o-u-é-eu-ou-e) Consonne (j-f-l-r)
Séquence 1.2	Répétition de la séquence 1
Séquence 1.3	Ajout de 's' en début de mot
Séquence 1.4	Répétition de la séquence 1.3
Séquence 1.5	Mots Voyelle-Consonne (il) et Consonne-Voyelle-Consonne (sur, seul)
Séquence 1.6	Lettre finale muette (lit) et mots fréquents (et, elle)
Séquence 2.1	Consonnes (p-m-d-v)
Séquence 2.2	Consonnes (b-n-t-ch)
Séquence 2.3	Séquence 2.3 Répétition des séquences 2.1 et 2.2
Séquence 2.4	Mots Consonne-Consonne-Voyelle (tri, trou ...)
Séquence 2.5	Répétition de la séquence 2.4
Séquence 2.6	Bilan de la séquence 2
Séquence 3.1	Discriminations visuelles (u-n, ...)
Séquence 3.2	Discriminations phonémiques (t-d, ...)
Séquence 3.3	Discriminations mixtes (p-b, ...)

La progression des exercices

Séquences de 4 à 9

Séquence 4.1	Voyelles nasales (an-on)
Séquence 4.1	Voyelles nasales (in-un)
Séquence 5.1	Bilan du module 1 - (partie 1)
Séquence 5.2	Bilan du module 1 - (partie 2)
Séquence 6.1	Voyelle (oi) et Voyelle nasale (oin)
Séquence 6.2	Voyelle (ui)
Séquence 6.3	Voyelle (ai)
Séquence 6.4	Voyelle (ei)
Séquence 6.5	Voyelles (au-eau)
Séquence 6.6	Consonne muette (h)
Séquence 6.7	Voyelles (é-è-ê)
Séquence 7.1	Discriminations visuelles (u-n, ...)
Séquence 7.2	Discriminations phonémiques (t-d, ...)
Séquence 7.3	Discriminations mixtes (p-b, ...)
Séquence 8	Consonnes (qu-k)
Séquence 9.1	Consonne contextuelle (c - son : /k/)
Séquence 9.2	Consonne contextuelle (c - son : /s/)

La progression des exercices

Séquences de 10 à 18

Séquence 10.1	Consonne (z)
Séquence 10.2	Consonne contextuelle (s - son : /z/)
Séquence 10.3	Consonne contextuelle (s, ss - son : /s/)
Séquence 11	Voyelles (es-ez-er-et)
Séquence 12.1	Consonne contextuelle (g - son : /g/)
Séquence 12.2	Consonne contextuelle (g - son : /Z/)
Séquence 13	Consonne (gn)
Séquence 14.1	Voyelles nasales (ant-and-ent)
Séquence 14.2	Voyelles nasales (om-im-am-em)
Séquence 14.3	Voyelles nasales (ain-ein-aim)
Séquence 15.1	Voyelle (e) devant Doubles Consonnes (ell-ett-err-eff-ess)
Séquence 15.2	Voyelle (e) en milieu de mot (ec-es-er)
Séquence 16	Consonne (ph)
Séquence 17.1	Voyelle (i) devant une Voyelle (son : /j/)
Séquence 17.2	Voyelle (i) devant un ou deux «l» (il - ill - son : /j/ - exemple : paille)
Séquence 18.1	Voyelle (y) entre deux Consonnes (son : /i/)
Séquence 18.2	Voyelle (y) devant une Voyelle

La progression des exercices

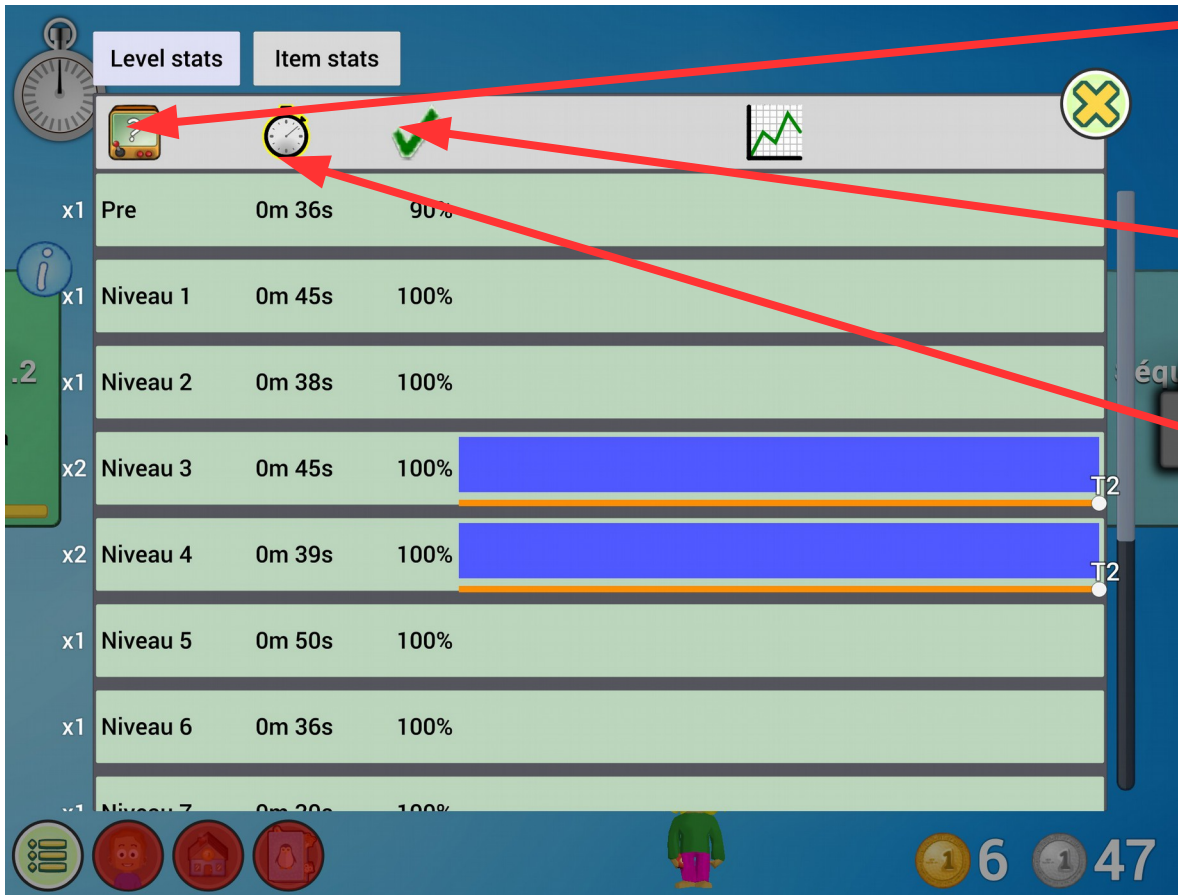
Séquence 19	<i>Exceptions (ill - son /il/ - exemple : ville)</i>
Séquence 20.1	Lettre muette support de dérivation (exemple : grand-grande)
Séquence 20.2	Consonne (s) finale, marque du pluriel
Séquence 21	Consonne (x)
Séquence 22.1	Consonnes (ç, sc)
Séquence 22.2	Consonne (t - son : /s/)
Séquence 23.1	Exceptions : consonne (t) prononcée en fin de mot
Séquence 23.2	Exceptions : consonnes (s et c) prononcées en fin de mot
Séquence 24	Consonne (ch - son /k/)
Séquence 25	Voyelle (oeu)
Séquence 26	Exceptions (puzzle, femme ...)
Séquence 27.1	Présent des verbes du premier groupe (je chante, tu joues,...)
Séquence 27.2	Présent des verbes du premier groupe (phrases)
Séquence 27.3	Présent du verbe être
Séquence 27.4	Pronom personnel sujet et verbe être
Séquence 27.5	Présent du verbe avoir
Séquence 27.6	Pronom personnel sujet et verbe avoir
Séquence 28	Bilan : genre, nombre et verbe

Graphogame ou Grapholearn

Il existe deux versions du jeu :

- GraphoGame (GG) : version publique testée en 2016/2017, disponible sur GooglePlay et Apple Store.
- GraphoLearn (GL) : version expérimentale, en test dans les écoles en 2018/2019, non disponible au grand public.

Statistiques des élèves



Exercice

% de réussite

Durée de jeu

Statistiques des élèves



Repérage des syllabes erronées

Graphogame

Avantages :

- * plateforme de jeu claire favorisant l'autonomie des élèves
- * lors de la validation de chaque exercice, s'il y a erreur, la correction s'affiche
- * accès aux statistiques de chaque élève

- suivi des séquences et niveau atteint

- erreurs enregistrées

- * application qui prend en compte les données de la recherche

* la possibilité pour chaque élève de travailler à son rythme et de réécouter les propositions enregistrées autant que de besoin

Inconvénients :

- * matériel nécessaire : 1 tablette ; Wifi ou réseau 3G/4G ; 1 casque audio

- * pas de paramétrage du parcours des élèves

* la voix enregistrée qui peut gêner certains élèves car un peu "métallique". Par ailleurs, il n'y a pas d'accentuation particulière des phonèmes comme pourrait le faire un enseignant ("feu" prononcé "ffffffeu" pour bien différencier de "veu" prononcé "vvvvveu") d'où la nécessité parfois d'un accompagnement humain supplémentaire pour prononcer distinctement les syllabes/mots et étayer avec d'autres outils comme Borel-Maisonny par exemple.

Présentation rapide de Graphogame

Deux vidéos de présentation du jeu



Pour aller plus loin

- le site de grapholearn : <http://grapholearn.fr/>
- pour télécharger l'application :
<http://grapholearn.fr/telecharger-le-jeu/>
- on en parle sur Prim'abord :
<https://primabord.eduscol.education.fr/apprentissage-de-la-lecture-et-troubles-des-apprentissages>