



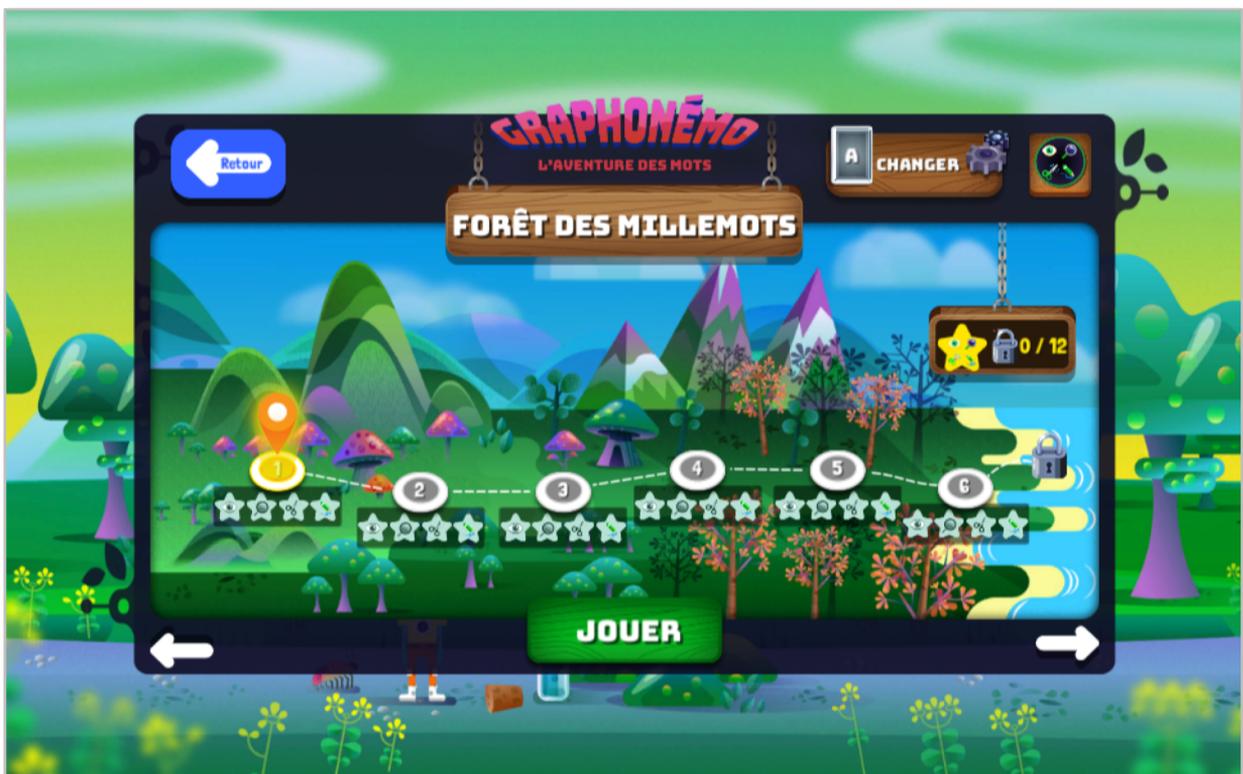
Qu'est-ce que c'est ?

Un jeu vidéo d'apprentissage du code grapho-phonologique basé sur l'intelligence artificielle.

Les activités permettent d'explorer des univers, de relever des défis et de débloquer des niveaux supérieurs. Le jeu s'appuie sur 4 activités ritualisées :

- la discrimination lettre/son,
- la suppression syllabique,
- la segmentation des syllabes,
- l'écriture de mots.

Le jeu est conçu pour être utilisé avec n'importe quelle méthode de lecture en choisissant l'entrée graphémique travaillée.



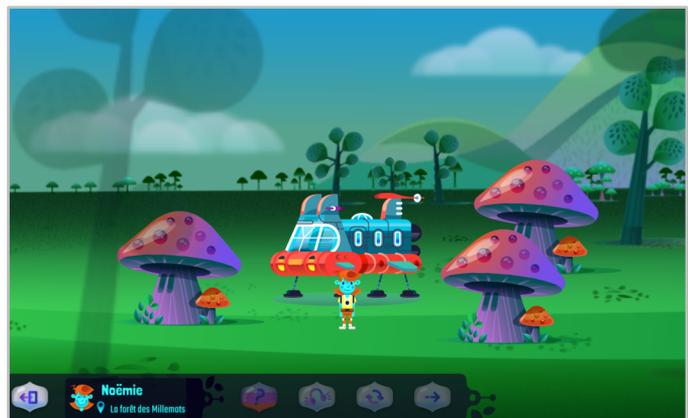
Les **37 graphèmes** de Graphonémo sont répartis sur 37 niveaux dans **6 mondes** différents.



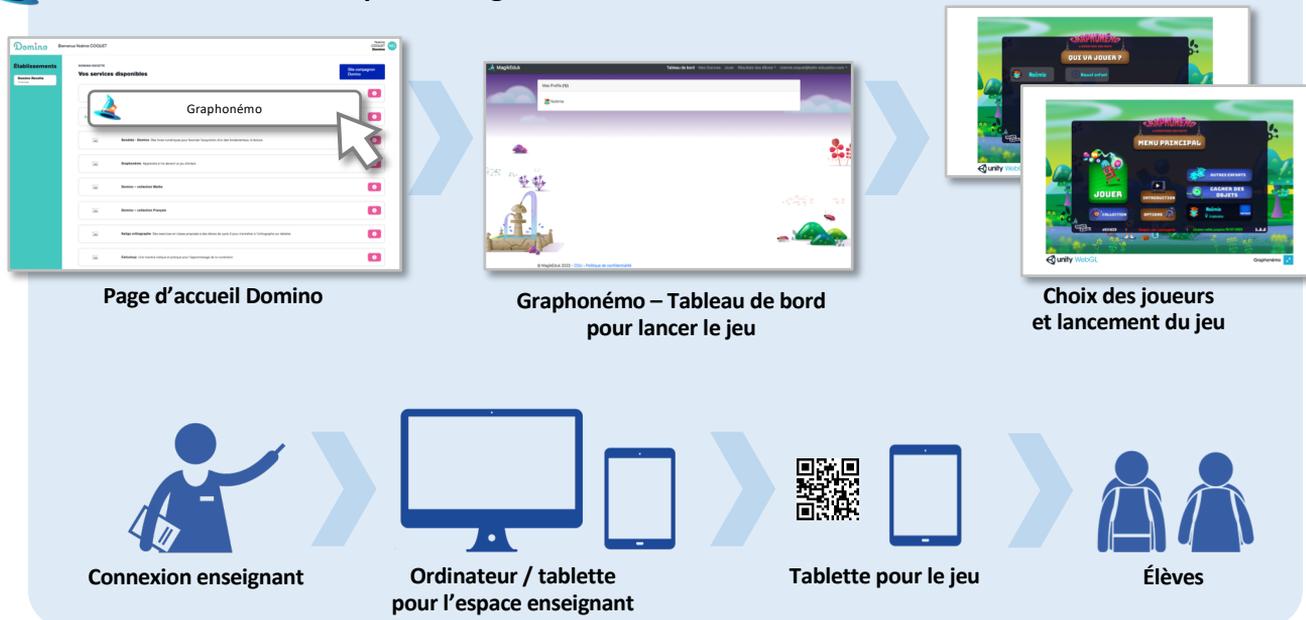
Pour passer au niveau suivant, l'élève doit obtenir au moins **12 étoiles**.



Pour obtenir une étoile, l'élève doit donner **75% de bonnes réponses**.



Connexion avec le compte enseignant



Graphonémo n'est accessible que par un compte existant ENT/ÉduGAR

L'enseignant utilise son compte sur les supports de la classe. Pour ajouter un élève à la liste des joueurs, il suffit de se connecter une seule fois avec le compte ENT/ÉduGAR de l'élève pour qu'il s'affiche ensuite dans les profils disponibles pour l'enseignant.

L'enseignant a accès à un tableau de bord permettant le suivi individualisé de chaque élève, avec le détail de chacune de ses réponses.

Pour une expérience optimale de jeu, l'usage d'une tablette est recommandé.

L'enseignant peut transférer facilement son compte depuis la webapp sur ordinateur aux tablettes de la classe via un QR-code, après avoir téléchargé l'application sur les tablettes.

