

Imagemo est un logiciel gratuit d'aide à l'apprentissage de la lecture pour les enfants de 4 à 7 ans (de la maternelle au CP), basé sur la mise en relation d'images, de mots et de sons et sur une pratique résolument ludique des activités proposées. Vous pouvez même personnaliser les thèmes, images et sons !

Imagemo
> " http://imagemo.free.fr/ "

Imagemo n'est certainement pas un logiciel d'apprentissage de la lecture, mais un logiciel d'aide ou de soutien ludique à cet apprentissage. Il ne peut pas se substituer aux méthodes d'apprentissages classiques ; il a plutôt vocation à donner aux enfants l'envie de mettre en pratique agréablement les connaissances qu'ils sont en train d'acquérir.

Cette réserve faite, c'est-à-dire en ayant conscience de ce qu'on peut attendre d'un tel outil, on doit saluer le travail remarquable de mise en pages des quatre activités qui forment la trame du logiciel :

- Associer : il s'agit d'associer des étiquettes (des mots) à des images, avec ou sans son.
- Classer : trouver des mots commençant par une lettre donnée.
- Écrire : reconstituer des mots (en minuscules ou majuscules, au choix) à partir d'un modèle ou, plus difficile, sans modèle.
- Jouer : éliminer des images, des mots ou des images et des mots en reconstituant des paires identiques.

Le logiciel dispose par défaut de 6 thèmes comportant au total 170 images et 170 sons associées, mais on peut très simplement créer ses propres thèmes avec ses propres images et sons. Cette personnalisation ouvre tout un champ de possibilités en autorisant un filtrage des thèmes sur les centres d'intérêt des enfants concernés.

Ajoutons enfin qu'un aperçu significatif du jeu peut être fourni par la version « en ligne » qui ne dispose pas de toutes les fonctionnalités, mais permet de se faire une idée du produit sans télécharger d'emblée les 19 Mo nécessaires (mais gratuits !).

En résumé : un outil intelligemment conçu, ouvert et pourvu d'une interface très agréable.