

**CES LOGICIELS SONT DESTINES A UN TRAVAIL SCOLAIRE
UNIQUEMENT ET UTILISES PAR DES ENSEIGNANTS.**

Public : enfants déficients intellectuels avec ou sans handicap physique.

Idées logiciels
Classe spécialisée

● Langue écrite

- Il y a plusieurs lettres sur l'écran, la voix en prononce une, l'enfant doit cliquer sur la bonne pour la mettre dans un sac par exemple.
- Une voix prononce une lettre puis plusieurs lettres défilent sur l'écran et l'enfant doit cliquer sur la bonne lettre dès qu'il l'aperçoit.
- Un mot est écrit, il manque une ou deux lettres (notamment la première ou la dernière ou les deux), l'enfant doit cliquer sur la bonne lettre puis la mettre au bon endroit.
- Il y a un mot écrit en haut de l'écran, l'enfant doit retrouver ce mot dans des graphies différentes parmi plusieurs autres mots répartis sur tout l'écran.
- Il y a plusieurs petits mots (le,la,les,de,du,des,dans,un,une,et,est...), une voix en prononce un et l'enfant doit cliquer sur le bon mot qu'il choisit parmi plusieurs autres.
- Il y a des lettres (qui permettent d'écrire un mot) répartis dans un coin de l'écran, l'enfant doit les assembler dans le bon ordre pour écrire un mot (qui est dit par la voix ou pas) (il pourrait y avoir un tiret par exemple pour marquer l'emplacement de chaque lettre afin que l'enfant visualise au fur et à mesure l'apparence du mot).

- Plusieurs syllabes sont dans un coin de l'écran, l'enfant doit les assembler correctement pour former un mot, qui est prononcé à plusieurs reprises par la voix.
- A gauche sont placées des voyelles, à droite des consonnes par exemple, l'enfant doit les assembler (donc aller chercher la bonne consonne puis la bonne voyelle) pour constituer une syllabe prononcée (à plusieurs reprises) par la voix.
- Il a plusieurs prénoms sur l'écran dont celui de l'enfant (qu'on peut peut être rentrer préalablement) écrit plusieurs fois. En haut il y a le modèle (c'est-à-dire le prénom de l'enfant concerné), l'enfant doit cliquer sur son prénom à chaque fois qu'il le reconnaît.
- Il y a plusieurs syllabes, l'enfant doit les assembler convenablement pour écrire son prénom.
- Même exercice avec des lettres.

● Mathématiques

- Plusieurs collections d'objets sont disposés dans un coin de l'écran, de l'autre des nombres ou constellations de dés ou constellations de dés (différents niveaux) et l'enfant doit relier la collection avec le nombre ou la constellation correspondante.
- Un personnage, par exemple, veut acheter un nombre X de bonbons, l'enfant doit cliquer sur chaque bonbon et les mettre dans un sac par exemple.
- Un personnage par exemple, doit acheter un nombre X de bonbons mais il en a déjà dans son sachet, combien lui en manque t-il ? L'enfant doit cliquer sur chaque bonbon pour les mettre dans le sac.
- Plusieurs personnages sont dans un coin de l'écran, de un autre plusieurs bonbons par exemple, l'enfant doit distribuer le même nombre de bonbons à chaque personnage.
- Une voix dit un nombre et l'enfant doit chercher le nombre correspondant parmi plusieurs autres et cliquer dessus.
- Il y a par exemple plusieurs fruits et légumes dans un coin de l'écran et plusieurs sacs (boîtes, rectangles...). Pour chaque sac il est noté un nombre,

l'enfant doit remplir chaque sac avec le nombre correspondant de fruits ou légumes.

- Même exercice mais cette fois-ci il y a déjà quelques fruits et légumes dans les sacs. L'enfant doit ici, compléter les sacs pour qu'ils contiennent le nombre de fruits et légumes demandés.
-

● Structuration dans l'espace

- Il y a par exemple un personnage ou un animal dans un coin de l'écran. Au centre une table. L'enfant doit placer l'animal ou le personnage sur, devant ou derrière, dessus ou dessous, loin ou près de la table. Ou encore dans ou à l'extérieur d'un cerceau ou panier.
- Il y a plusieurs images sur l'écran, une voix décrit une situation et l'enfant doit cliquer sur l'image correspondante.
- Il y a plusieurs chemins permettant de conduire un personnage à un endroit par exemple, l'enfant doit aider le personnage à trouver son chemin.
- Il y a deux quadrillages à l'écran. Dans l'un d'eux il y a des objets placés, l'enfant doit replacer à l'identique dans le second quadrillage, vierge.

● Structuration dans le temps

- Ranger dans l'ordre chronologique des images illustrant une histoire qui est préalablement racontée.
- Ranger dans l'ordre chronologique des images illustrant une histoire, qui une fois le rangement effectué, est racontée par une voix (l'histoire est racontée en fonction du rangement des images donc mauvais rangement = mauvaise histoire).
- Il y a plusieurs images dans un coin de l'écran, il y a un tableau à deux colonnes avec d'un côté la colonne du jour (représenté par un soleil) et de l'autre celle de la nuit (une lune), l'enfant doit placer les images dans la bonne

colonne (les images représentent des situations du jour et de la nuit : un enfant qui dort, une personne qui fait du vélo.....)

- Il y a des images illustrant le déroulement d'une journée (réveil, toilette, habillage, trois repas, goûter, jeux, coucher...), l'enfant doit les ranger dans l'ordre chronologique.
- Il y a les jours de la semaine écrit dans un coin de l'écran, l'enfant doit les ranger verticalement dans l'ordre de la semaine (il serait bien d'avoir des pointillées représentant chaque jour pour que l'enfant visualise la semaine).
- Au centre de l'écran il y a un semainier où il manque un ou deux ou trois jours, dans un autre coin les jours de la semaine rangés en vrac. L'enfant doit chercher les jours manquants et les mettre au bon endroit.
- Même exercice avec les mois.
- Dans un coin de l'écran, plusieurs images illustrant des décors de saisons (neige, soleil, arbre dont les feuilles tombent, enfant avec un anorak, des gants et un bonnet.....). la voix prononce une saison et l'enfant doit cliquer sur les bonnes images.
- Il y a un tableau avec quatre colonnes qui représentent les quatre saisons. Dans un coin de l'écran diverses images illustrant des décors de saisons, l'enfant doit placer les bonnes images dans les colonnes correspondantes.

● Les formes et les grandeurs

- Il y a un tas d'objets représentant des formes, la voix dit de colorier ou sélectionner par exemple tous les triangles (ou rond ou rectangle ou carré) et l'enfant doit cliquer sur les objets de la forme demandée.
- Il y a un tas d'objets dans un coin de l'écran, des sacs dans un autre, l'enfant doit trier les objets en fonction de leur forme.
- Il y a des maisons dont l'entrée est constituée par une forme (rond, carré, triangle et rectangle), l'enfant doit ranger les formes dans leur maison. Pour cela il doit superposer l'objet choisit sur la forme constituant l'entrée de la maison pour voir si l'objet rentre et se rendre compte s'il s'agit de la même forme ou pas.

- Ranger des personnages d'une famille par exemple, du plus petit ou plus grand ou inversement.
- Il y a par exemple, plusieurs animaux de taille différentes dans un coin de l'écran et de l'autre des aliments de tailles diverses, l'enfant doit attribuer à chaque animal leur bol ou carotte ou salade... en fonction de leur taille.
- Même exercice avec des personnages et des vêtements ou chaussures, accessoires...
- Réaliser des puzzles de trois à 10 pièces à partir d'éléments qui sont dans un coin de l'écran.

● Le monde du vivant

- Il y a les différentes parties du corps humains dans un coin de l'écran, l'enfant doit les assembler pour former le corps humain.
- Il y a un personnage au milieu de l'écran, la voix prononce une partie du corps et l'enfant doit cliquer sur la bonne.
- Il y a des animaux dans un coin de l'écran et de l'autre les petits. L'enfant doit associer chaque animal à son petit.
- Il y a plusieurs animaux sur l'écran, on entend un cri d'animal, l'enfant doit cliquer sur l'animal correspondant au cri entendu.
- Il y a plusieurs animaux, la voix prononce le nom d'un animal, l'enfant doit cliquer sur l'animal correspondant.

● Association, logique.

- Parmi plusieurs objets, l'enfant doit trouver soit :
 - des objets de la même famille que deux objets donnés
 - un objet identique à un objet donné
 - des objets de même couleur qu'un objet donné

- Il y a un tas d'objets ou de formes dans un coin de l'écran, au centre une ligne où est commencé un algorithme, l'enfant doit le continuer en allant chercher le bon objet et en le plaçant au bon endroit.
- Petits exercices permettant de travailler le vocabulaire en situation :
 - un personnage doit s'habiller, la voix désigne ce qu'il faut lui mettre (un pull, un bonnet...ou autre niveau : un pull blanc, un bonnet bleu, un pantalon noir...), l'enfant doit cliquer sur le bon vêtement, parmi plusieurs, pour habiller le personnage ;
 - un personnage est dans un self service, la voix désigne ce qu'il faut mettre dans son assiette (une carotte, des pâtes, du poisson...), l'enfant doit cliquer sur les ingrédients demandés ;
 - un personnage doit prendre un moyen de transport, la voix en prononce un (train, voiture, avion, bateau...) l'enfant doit cliquer sur le bon.

Isabelle COLAS
Responsable Pôle Enseignement
Psychologue
Neuropsychologue
Psychopédagogue