

**Description de l'activité :** Les élèves, individuellement, vont réaliser les exercices proposés par l'application choisie par l'enseignant(e) dont le but est de suivre un tracé imposé. Dans le descriptif ci-dessous, nous avons indiqué l'usage d'une application comme étant un « atelier ». On peut choisir de faire utiliser la même application à tous les élèves ou de les répartir en atelier, chacun avec une application différente.

**Disciplines :** Pointage, discrimination visuelle, coordination oculo-manuelle, tracé de lignes et de boucles

**Objectif(s) poursuivi(s) :**

- Dessiner le tracé d'un chemin prédéfini

**Public (nombre, année) :** Élèves autistes (ici : Type 2 – Maturité 2) – Pour l'apprentissage (1<sup>ère</sup> fois), un adulte par enfant est nécessaire. Nous leur faisons donc découvrir en individuel. Pour le développement/l'amélioration des compétences, les enfants travaillent en autonomie. Deux adultes pour 6-7 enfants maximum.



**Durée de l'activité :** En autonomie : 20 minutes maximum.

**Matériel utilisé (technologique et didactique) :**

- Une tablette par élève (ici iPad),
- Application BeePath© (1,99€),
- Application Labyrinthe des animaux© (4 niveaux gratuits, autres niveaux : achats intégrés 2,99€),
- Abc lettres cursives© (2,99€),
- ABC chiffres (0,99€),
- Un stylet par élève

### Compétences visées

| Spécifiques à la discipline  | Spécifiques aux TIC  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pointage</li> <li>- Discrimination visuelle</li> <li>- Coordination oculo-manuelle</li> <li>- Pré-graphisme et graphisme</li> </ul> | <p><i>Aucune compétence spécifique aux TIC n'est visée. Cependant, la réalisation des activités nécessite la capacité d'ouvrir la tablette, l'application et d'utiliser l'aspect tactile de la tablette.</i></p> |

| Déroutement de l'activité   | Matériel nécessaire   | Commentaires   |
|---|---|--|
| <p><b>« Atelier 1 » : Utilisation de l'application BeePath©</b></p> <p><b>Description</b> Chaque élève, sur sa tablette, réalise les exercices proposés par l'application BeePath©.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consigne</b> : Ouvrez l'application avec l'abeille. Commencez au premier niveau.</li> <li>• <b>Tâche de l'enseignant(e)</b> : L'enseignant(e) passe près de chaque élève pour lui montrer le fonctionnement de l'application et l'aider si besoin.</li> <li>• <b>Tâche de l'élève</b> : L'enfant doit suivre le tracé imposé afin de faire progresser une petite abeille depuis une fleur jusqu'à sa ruche.</li> </ul>                                      | <p>Un iPad par élève avec l'application BeePath©</p>  <p>Un stylet par tablette pour chaque élève</p>                  | <p>Avec ses 50 niveaux de difficulté croissante, l'application est progressive.</p> <p>La possibilité de créer plusieurs profils permet de sauvegarder sa propre progression.</p> <p>Lorsque l'enfant cogne la petite abeille sur un mur du chemin, un effet sonore et un effet visuel se manifestent comme message d'erreur. L'enfant est alors invité à reprendre depuis le départ. L'application demande donc un certain niveau de précision.</p> <p>Il est toutefois possible de passer au module suivant via un petit volet de l'application.</p> |
| <p><b>« Atelier 2 » : Utilisation de Labyrinthe des animaux©</b></p> <p><b>Description</b> Chaque élève, sur sa tablette, réalise les exercices proposés par l'application Labyrinthe des animaux©.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consigne</b> : Ouvrez l'application avec le cheval. Commencez au premier niveau.</li> <li>• <b>Tâche de l'enseignant(e)</b> : L'enseignant(e) passe près de chaque élève pour lui montrer le fonctionnement de l'application et l'aider si besoin.</li> <li>• <b>Tâche de l'élève</b> : L'enfant doit choisir le bon chemin qui permet de relier les deux parties de l'animal, il doit tracer avec le stylet le chemin à suivre.</li> </ul> | <p>Un iPad par élève avec l'application Labyrinthe des animaux©</p>  <p>Un stylet par tablette pour chaque élève</p> | <p>L'application comporte 16 niveaux de difficulté croissante.</p> <p>Tant que l'enfant ne suit pas correctement le chemin, il est bloqué. Il ne peut reprendre que dans la bonne direction.</p> <p>Lorsque le niveau a été réussi, l'enfant reçoit un « renforçateur » → ballons colorés à éclater.</p>   |

### « Atelier 3 » : Utilisation de Abc lettres cursives©

**Description :** Chaque élève, sur sa tablette, réalise les exercices proposés par l'application Abc lettres cursives©.

- **Consigne :** Ouvrez l'application avec la lettre « a ». Sélectionnez une lettre.
- **Tâche de l'enseignant(e) :** L'enseignant(e) passe près de chaque élève pour lui montrer le fonctionnement de l'application et l'aider si besoin.
- **Tâche de l'élève :** L'enfant doit suivre le tracé des lettres de l'alphabet afin de les écrire dans un mouvement fluide et en cursif.

Un iPad par élève avec l'application Abc lettres cursives©



Un stylet par tablette pour chaque élève

L'application permet d'apprendre à tracer les lettres de l'alphabet (minuscules et majuscules) en écriture cursive.

Chaque lettre est associée à un mot de référence (ex : « a » → abeille).

L'application permet la création de plusieurs profils afin de suivre les progrès des élèves.



L'application est adaptée aux élèves gauchers et droitiers : il suffit de retourner l'écran pour que le modèle et la zone de travail s'inversent.

L'épaisseur du tracé peut également être modifiée (3 possibilités).

Pour tracer les lettres, l'enfant progresse par étapes, clairement indiquées à l'écran (modèle).

Le degré de précision toléré peut être modifié (tout le chemin ou points de départ et d'arrivée).

Un message sonore de réussite est délivré après chaque lettre.

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>« Atelier 4 » : Utilisation de Abc chiffres©</b></p> <p><b>Description :</b> Chaque élève, sur sa tablette, réalise les exercices proposés par l'application Abc chiffres©.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consigne :</b> Ouvrez l'application avec le chiffre « 1 ». Sélectionnez un chiffre.</li> <li>• <b>Tâche de l'enseignant(e) :</b> L'enseignant(e) passe près de chaque élève pour lui montrer le fonctionnement de l'application et l'aider si besoin.</li> <li>• <b>Tâche de l'élève :</b> L'enfant doit suivre le tracé des lettres de l'alphabet afin de les écrire dans un mouvement fluide et en cursif.</li> </ul> | <p>Un iPad par élève avec l'application Abc lettres cursives©</p>  <p>Un stylet par tablette pour chaque élève</p> | <p>L'application permet d'apprendre à tracer les chiffres arabes. Chaque chiffre est associé à la position des mains (schèmes digitaux).</p> <p>L'application est adaptée aux élèves gauchers et droitiers : il suffit de retourner l'écran pour que le modèle et la zone de travail s'inversent. L'épaisseur du tracé peut également être modifiée (3 possibilités).</p> <p>Pour tracer les chiffres, l'enfant progresse par étapes, clairement indiquées à l'écran (modèle). L'enfant est également aidé par un modèle animé. Un message sonore de réussite est délivré après chaque chiffre.</p> |
| <p><b>« Atelier 5 » : Utilisation de Comme moi©</b></p> <p><b>Description :</b> Chaque élève, sur sa tablette, réalise les exercices proposés par l'application Comme moi©.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consigne :</b> Ouvrez l'application avec la lettre D. Sélectionnez un modèle.</li> <li>• <b>Tâche de l'enseignant(e) :</b> L'enseignant(e) passe près de chaque élève pour lui montrer le fonctionnement de l'application et l'aider si besoin.</li> <li>• <b>Tâche de l'élève :</b> L'enfant doit reproduire un modèle écrit (ex : son prénom), préalablement construit par l'enseignant.</li> </ul>                         | <p>Un iPad par élève avec l'application Comme moi©</p>  <p>Un stylet par tablette pour chaque élève</p>           | <p>C'est une application ouverte, permettant la création de multiples modèles.</p> <p>L'application permet la création de plusieurs profils afin de suivre les progrès des élèves. L'épaisseur du tracé peut également être modifiée (3 possibilités).</p> <p>Le degré de précision toléré peut être modifié (tout le chemin ou points de départ et d'arrivée).</p> <p>Les points de départ et d'arrivée de chaque mouvement sont apparents afin de progresser étape par étape. Un message visuel de réussite (médaille) est délivré à l'enfant lorsqu'il a terminé un modèle.</p>                  |

### Évaluation :

Observations lors de chaque activité sur la tablette → attribution d'une appréciation : R = réussite (seul), Em = en voie d'acquisition, APP = besoin d'une aide physique partielle, APT = besoin d'une aide physique totale. Les appréciations sont complétées par des commentaires qui précisent la nature exacte de l'aide ou les difficultés résiduelles.

### Analyse réflexive et suggestions

Après avoir testé cette activité, quels ont été/quelle a été

- **Les points forts/ les passages importants ?**

La motivation des élèves face à l'outil.

L'augmentation de l'autonomie de l'élève dans l'usage de la tablette et la réalisation des activités.

- **Les points à améliorer/ les passages délicats ?**

Le passage du tracé avec le doigt sur l'écran au tracé avec le stylet.

Le transfert sur feuille ou sur un autre support que l'écran.

Les arrêts de l'activité ou le passage d'une application à une autre → **frustration**

- **La plus-value des outils technologiques utilisés ?**

La motivation face à l'outil !

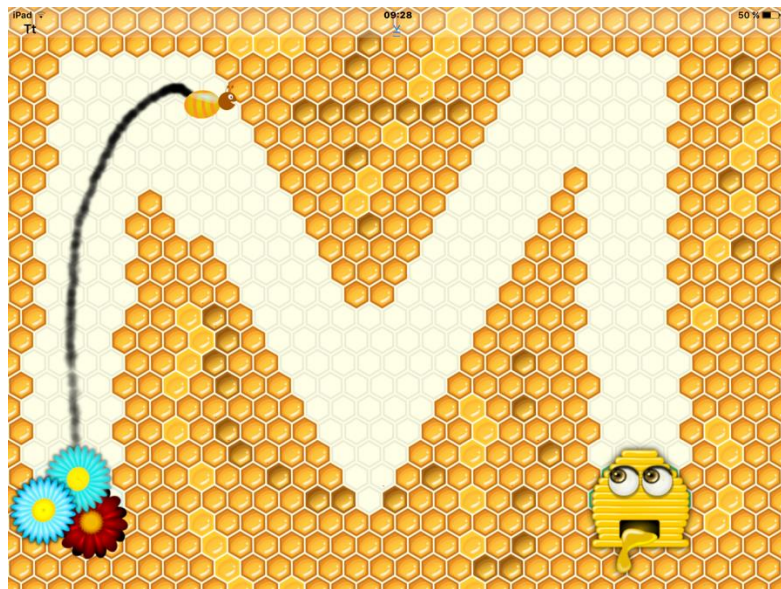
Les applications sur la tablette fournissent des feedbacks immédiats aux élèves. Ils voient, chacun individuellement, si ce qui est fait est correct ou non et cela leur permet de continuer sur la bonne voie. Les élèves peuvent ainsi, petit à petit, acquérir de l'autonomie dans la réalisation des activités d'apprentissage.

- **Les conseils pour une mise en pratique future de cette activité ?**

- Utiliser l'index de la main dominante dans un premier temps puis un stylet afin de préparer l'emploi d'un outil scripteur « réel ».
- Possibilité de bloquer l'élève sur une application (éviter les changements intempestifs) mais également de configurer l'accès guidé afin de délimiter une zone de l'écran uniquement accessible avec le code.

Personne(s) de contact : Élodie Schins - [elodie.schins@live.be](mailto:elodie.schins@live.be)

## Illustrations de l'activité



Capture d'écran BeePath©



Capture d'écran Abc lettres cursives©



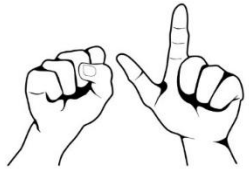
ABC Chiffres



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2

2



Capture d'écran Abc chiffres©

LUCAS

Capture d'écran Comme moi©