

Description de l'activité : Dans ces deux ateliers courts (mais qui seront répétés plusieurs fois par mois), les enfants doivent reconnaître un mot (ici : nom d'animal) signé par l'enseignant(e) en langage COGHAMO¹, le reproduire et trouver l'animal auquel il correspond sur l'application ou observer un animal et dire duquel il s'agit en langage COGHAMO. S'il ne s'est pas trompé, il pourra, dans le premier atelier, regarder une vidéo présentant l'animal dans son milieu naturel et, dans le deuxième, toucher virtuellement l'animal, le faire bouger et fermer la lumière pour qu'il « s'endorme ».

Discipline : Langage oral et signé COGHAMO (compréhension + expression), discrimination visuelle, pointage, attention conjointe

Objectif(s) poursuivi(s) :

- Associer un dessin d'animal au signe (voire au son) correspondant

Public (nombre, année) : élèves polyhandicapés (T2 – M1) - maximum 6 élèves

Durée de l'activité : 20 minutes (maximum)


Matériel utilisé (technologique et didactique) :

- Une tablette iPad,
- L'application Vidéo Touch – Animaux© (2,99€),
- L'application Bonne nuit ! HD© (2,99 €),
- Un écran de projection
- Un projecteur (connexion sans fil avec l'iPad)

¹ « Le Coghomo est un langage gestuel qui a tiré ses racines du **français signé**, ainsi que des **gestes de la vie courante**. Il s'agit d'un langage simplifié au point de vue moteur, car principalement destiné aux personnes avec un handicap moteur. Le Coghomo est un langage gestuel S.O.S. possédant un **vocabulaire réduit** de 107 gestes polysémiques permettant d'exprimer les besoins essentiels. » (<http://www.coghamo.be>)

Compétences visées

Spécifiques à la discipline	Spécifiques aux TIC
<ul style="list-style-type: none">- Langage (verbal et/ou signé COGHAMO) : compréhension et expression<ul style="list-style-type: none">→ L'élève sera capable de comprendre et/ou de signer les noms des animaux domestiques et de la ferme en langage Coghamo. - Balayage visuel<ul style="list-style-type: none">→ L'élève sera capable de repérer un animal parmi un ensemble d'autres animaux. - Précision du pointage/toucher (coordination œil/main)<ul style="list-style-type: none">→ L'élève sera capable de cibler l'animal qu'il veut montrer et de le toucher sur l'écran de projection.	<ul style="list-style-type: none">- Interactivité<ul style="list-style-type: none">→ L'élève sera capable d'appuyer au bon endroit de la tablette pour créer une réaction sur l'appareil (ex. l'animal qui bouge).

Déroulement de l'activité	Matériel nécessaire	Commentaires
<p>Atelier 1 : À la recherche des animaux</p> <p>Description L'enfant doit repérer sur l'application l'animal qui a été demandé par l'enseignant en langage verbal et COGHAMO, produire lui-même le nom de l'animal dans ce langage et regarder la séquence vidéo présentant l'animal dans son milieu naturel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <ul style="list-style-type: none"> - <i>Montre-moi le chat (langage verbal + COGHAMO) (ou autre).</i> - <i>Quel est cet animal ? Dis-le-moi dans notre langage.</i> - <i>Regarde la vidéo qui montre l'animal dans son milieu naturel.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignant(e) choisit un animal, le dit oralement et en langage COGHAMO et vérifie que l'enfant est capable de le trouver. Si l'enfant se trompe d'animal, l'enseignant(e) lui indiquera que c'est faux et lui donnera d'autres chances. Lorsque l'élève regarde la vidéo de l'animal, l'enseignant(e) peut demander la même chose à un autre enfant. • Tâche de l'élève : L'enfant écoute l'enseignant(e), cherche l'animal correspondant et le montre sur l'écran. S'il a trouvé le bon animal, il doit le nommer (voire le dire oralement quand cela est possible). Ensuite, il peut regarder la vidéo qui présente l'animal. 	<p>Un iPad pour le groupe avec l'application Video Touch – Animaux©</p>  <p>Un projecteur et un écran</p>	<p>L'enfant arrive progressivement à associer le dessin au mot et/ou au signe COGHAMO qui lui correspond.</p> <p>L'enfant est motivé par les vidéos très réalistes des animaux, les sons qu'il entend.</p> <p>Cette application ne fournit pas de feedback correctif, il faut donc que l'adulte vérifie si l'animal demandé est bien reconnu. L'enseignant(e) doit donc systématiquement apporter un message pour signifier à l'enfant qu'il a correctement répondu ou l'encourager à chercher à nouveau.</p> <p>En secouant l'iPad, les animaux changent de position : cela est très appréciable pour éviter que l'enfant se base sur la position figée des animaux sur l'écran.</p>

Atelier 2 : utilisation de l'application Bonne nuit ! HD©

Description Un paysage présentant une ferme apparaît à l'écran. L'enfant doit repérer les fenêtres allumées et les toucher. Il entre alors dans une pièce où se trouve un animal éveillé. Il peut le toucher pour interagir avec lui. Il doit ensuite localiser l'interrupteur et éteindre la lumière. L'animal s'endort.

- **Consignes :**

- *Touche la fenêtre (langage verbal + COGHAMO)*
- *Quel est cet animal ? Dis-le-moi (langage verbal et/ou COHAMO)*
- *Touche le canard (langage verbal + COGHAMO)*
- *Eteins la lumière (langage verbal + COGHAMO)*

- **Tâche de l'enseignant(e) :** L'enseignant(e) guide (verbalement/COGHAMO) l'enfant vers l'une des fenêtres allumées. Il questionne l'élève sur l'animal se trouvant dans la pièce et vérifie sa réponse. S'il se trompe d'animal, il lui indiquera que ce n'est pas correct et lui donnera d'autres chances et/ou le modèle correct. L'enseignant(e) invite l'enfant à toucher l'animal pour le faire bouger et à donner son nom. Ensuite, l'enfant est invité à éteindre la lumière. Il peut s'agir de 2 ou 3 enfants différents pour les 3 étapes (en fonction de leurs capacités attentionnelles).

- **Tâche de l'élève :** L'enfant écoute l'enseignant(e), touche une fenêtre, touche l'animal, dit son nom et éteint la lumière.

Un iPad pour le groupe avec l'application Bonne nuit ! HD©



Un projecteur et un écran

L'enfant apprend à associer le dessin de l'animal à son nom/signe COGHAMO.

Il apprend aussi à associer l'interrupteur à la lumière qui s'éteint.

L'enfant est stimulé par les graphismes agréables et les bruits que produisent les animaux lorsqu'on les touche.

Évaluation

L'enseignant est idéalement accompagné afin de pouvoir observer et noter les progrès de chaque élève.

L'enseignant peut attribuer une appréciation à l'élève afin de constater ses progrès : 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

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

- L'utilisation de dessins réalistes, de photos et de vidéos
- La possibilité de toucher les animaux sur l'écran « géant » de projection avec toute la main ; cela permet aux élèves présentant des difficultés de motricité de participer pleinement à l'activité. Actuellement, l'enseignant « simule » l'interactivité : lorsque l'élève touche l'image sur l'écran géant, l'enseignante appuie simultanément sur la tablette. Cela donne l'impression à l'élève d'avoir déclenché lui-même la vidéo. Ce n'est pas l'idéal, mais c'est la meilleure solution que nous ayons trouvée pour le moment. L'objectif est de trouver, par la suite, une façon de rendre le tableau réellement interactif.

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

- Le passage de l'écran de projection à l'écran de l'iPad peut être difficile pour certains élèves.
- Il faut prendre le temps pour que l'application soit maîtrisée sur l'écran géant avant de passer à l'iPad individuel (avec soutien de l'adulte).

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

- Le visionnage des vidéos associées aux animaux permet aux élèves d'assurer une mise en contexte de l'animal et le lien entre dessin/photo/vidéo.
- L'agrandissement du matériel
- Les interactions directes (action-réaction)

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

- Dans l'idéal, les mots travaillés auront été abordés en classe au préalable. Si possible, en relation avec une activité extérieure à laquelle les enfants ont pris part (ex. visite à la ferme).

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

Illustration de l'activité

