


Activité principale

Titre : Développement des capacités de compréhension et d'expression avec l'application « Bonne nuit ! HD »

Public(s) : Classe des élèves polyhandicapés (Mme BELCHE) - T2 M1

Discipline(s) : Attention et discrimination visuelle et auditive, langage oral et/ou signé COHAMO (en compréhension et en expression)

Date : 17/12/2015

Description	Matériel	Produit(s)	Commentaires réflexifs
<p>Activité de groupe :</p> <p>Les élèves doivent suivre ce qui se passe sur l'écran de projection.</p> <p>Une scène comportant plusieurs animaux leur est présentée.</p> <p>Nous procédons de deux manières :</p> <ul style="list-style-type: none">- Soit un élève choisit un animal présent (langage oral ou geste COGHAMO ou désignation en fonction de leurs capacités),- Soit l'enseignante choisit un animal et l'élève désigné doit venir le toucher sur l'écran de projection.	<p>iPad du projet EN3</p> <p>Projecteur du projet EN3</p> <p>Application « Bonne nuit ! HD » (2,99 € pour la version de base ; 1,99 € pour des lots d'animaux supplémentaires)</p> 	<p>Exercices de compréhension et d'expression soit :</p> <ul style="list-style-type: none">- l'élève appuie sur l'écran du projecteur en fonction de la demande de l'adulte- l'élève regarde ce que l'adulte fait et produit les gestes adéquats <p>(voir pages suivantes)</p>	<p>La présence de l'adulte qui anime verbalement et gestuellement est primordiale.</p> <p>L'application présente de très beaux graphismes et sons qui passionnent les élèves. Ils sont plus actifs et signent ce qui se passe à l'écran.</p> <p>L'utilisation du projecteur et des haut-parleurs apporte un réel plus pour les élèves dont l'acuité visuelle et/ou auditive est peu performante.</p> <p>Après plusieurs utilisations de l'application, certains élèves ont pu transférer le fait d'éteindre la lumière grâce à un interrupteur dans la vie quotidienne ; ils ont fait le lien entre le bouton qu'ils touchent et la lampe qui s'éteint.</p>

Recommandations et bonnes pratiques pour la mise en place de cette activité :

- Etant donné que le projecteur n'est pas interactif actuellement, il est nécessaire de travailler avec au moins deux adultes : un pour signer en

COGHAMO, l'autre pour appuyer sur l'iPad couplé au projecteur en même temps que l'enfant afin de simuler l'interactivité.

Personne de contact : SCHINS Elodie



Photo floutée grâce à « Photo Blur »

