

# Outils numériques et pédagogiques pour accompagner le handicap

Richard LE TERRIER (LSI) - Maxime MOREL (LSI) - HAMED KARAMOKO (LSI)

“ Alors que les nouvelles technologies sont omniprésentes et accessibles à tous, notamment depuis l'arrivée des **tablettes tactiles**, la société EZOOTY répond aux besoins identifiés par des professionnels issus du monde du handicap et de leurs **patients**, pour proposer des solutions **d'aide à l'autonomie**. ” [www.ezooty.com](http://www.ezooty.com)

## Objectifs :

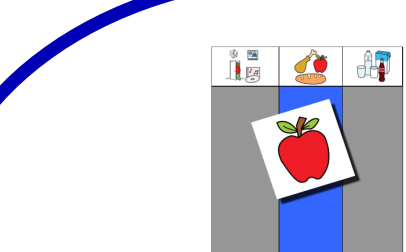
- ★ Développer trois applications pédagogiques sur tablette tactile
- ★ Rester conforme aux méthodes pédagogiques utilisées par les éducateurs afin de faire progresser l'utilisateur.

? L'avantage du numérique sur le format papier est que la tablette tactile offre plus de fonctionnalités et de possibilités comme d'ajouter des informations sonores en complément des éléments visuels.

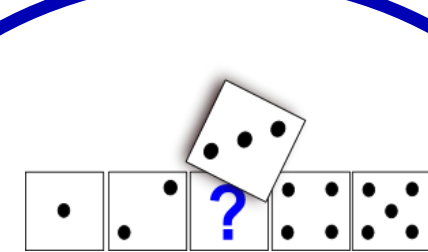


## Méthodologie :

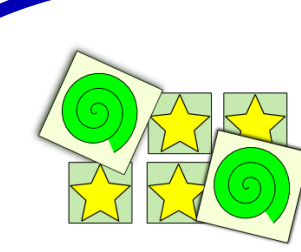
### Choisir l'application



Catégorisation



Séquencement



Mémorisation

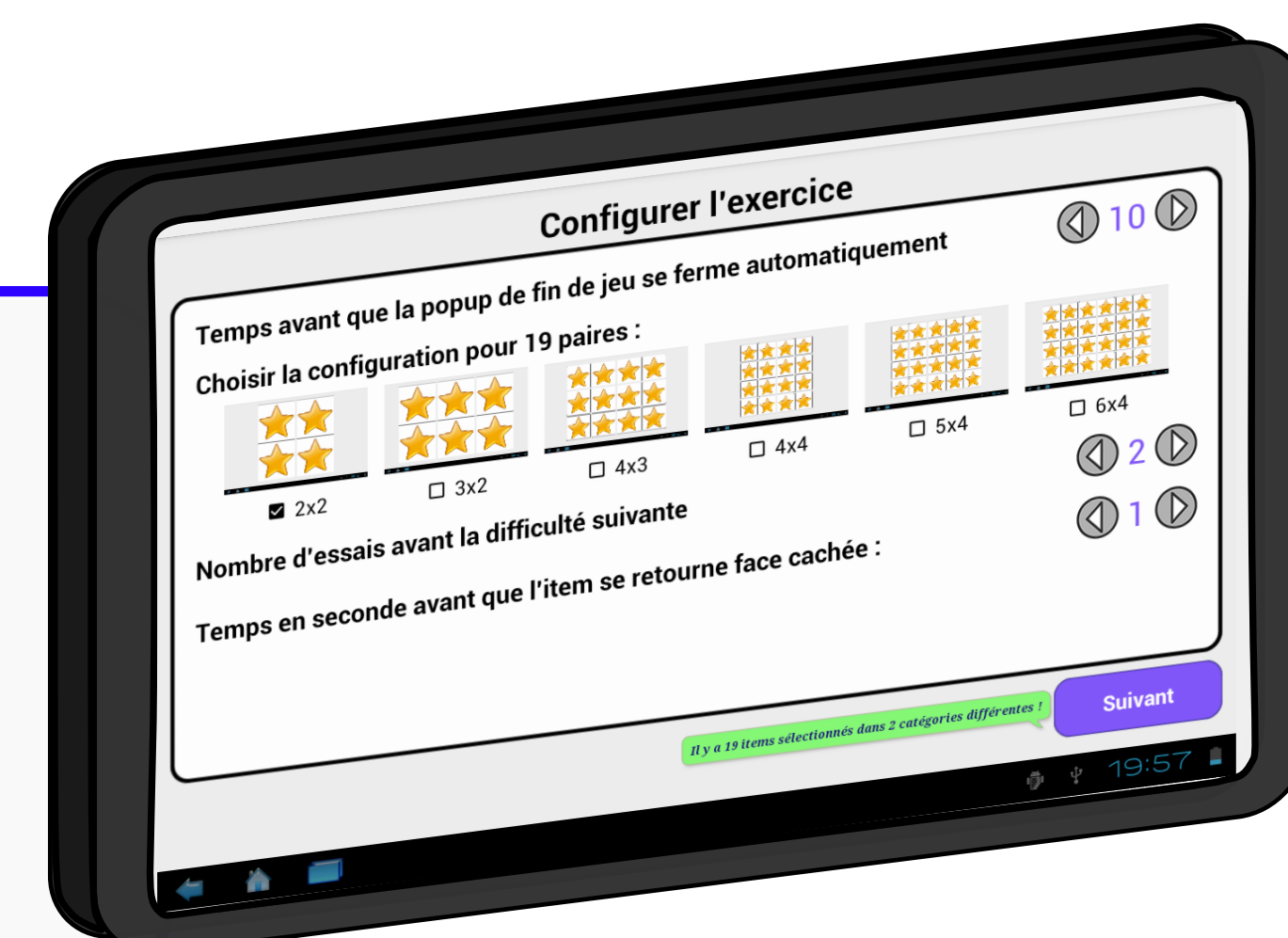


### Sélection des Items

A partir d'une bibliothèque chargée préalablement par l'éducateur. Celui-ci sélectionne les pictogrammes pertinents et spécifiques pour l'exercice choisi.

### Configurer l'exercice

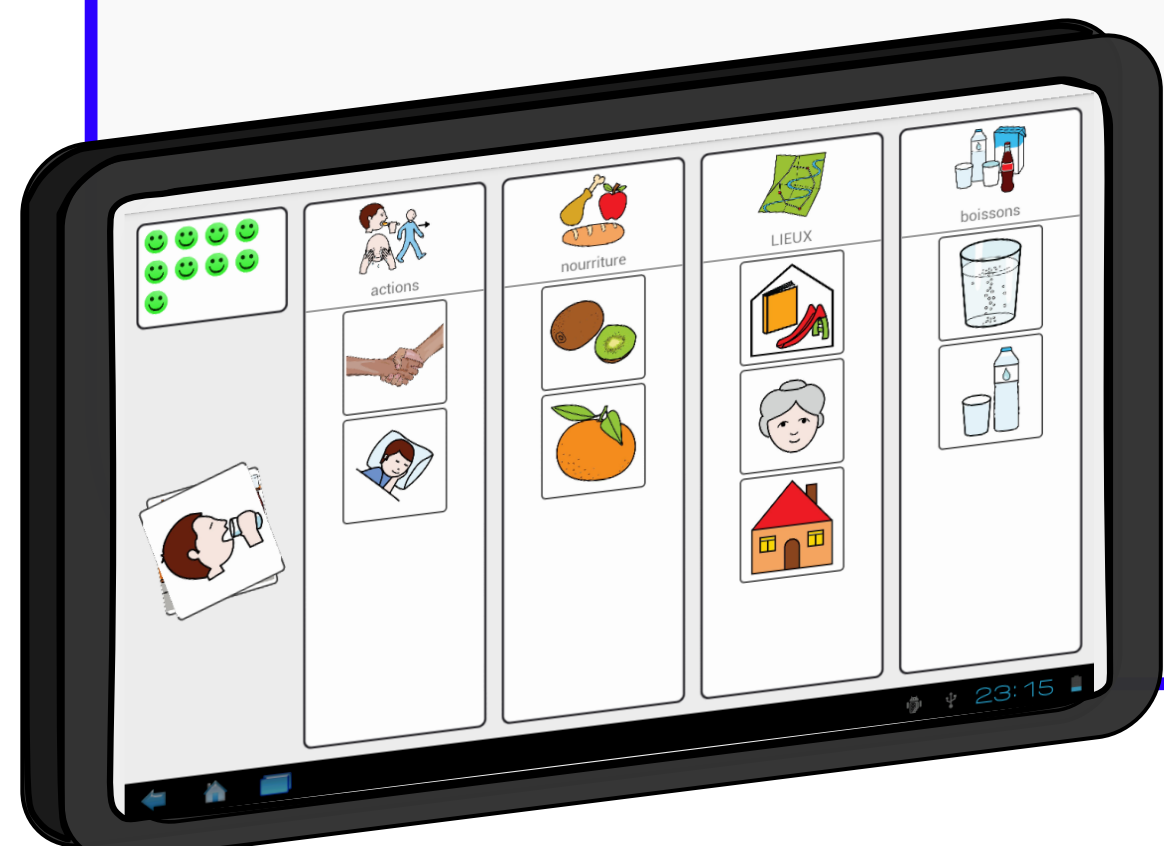
En fonction de l'exercice et des items sélectionnés, l'éducateur initialise les paramètres qui vont configurer le déroulement de l'exercice. Certains paramètres sont globaux aux 3 applications et d'autres plus spécifiques.



### Début de l'exercice

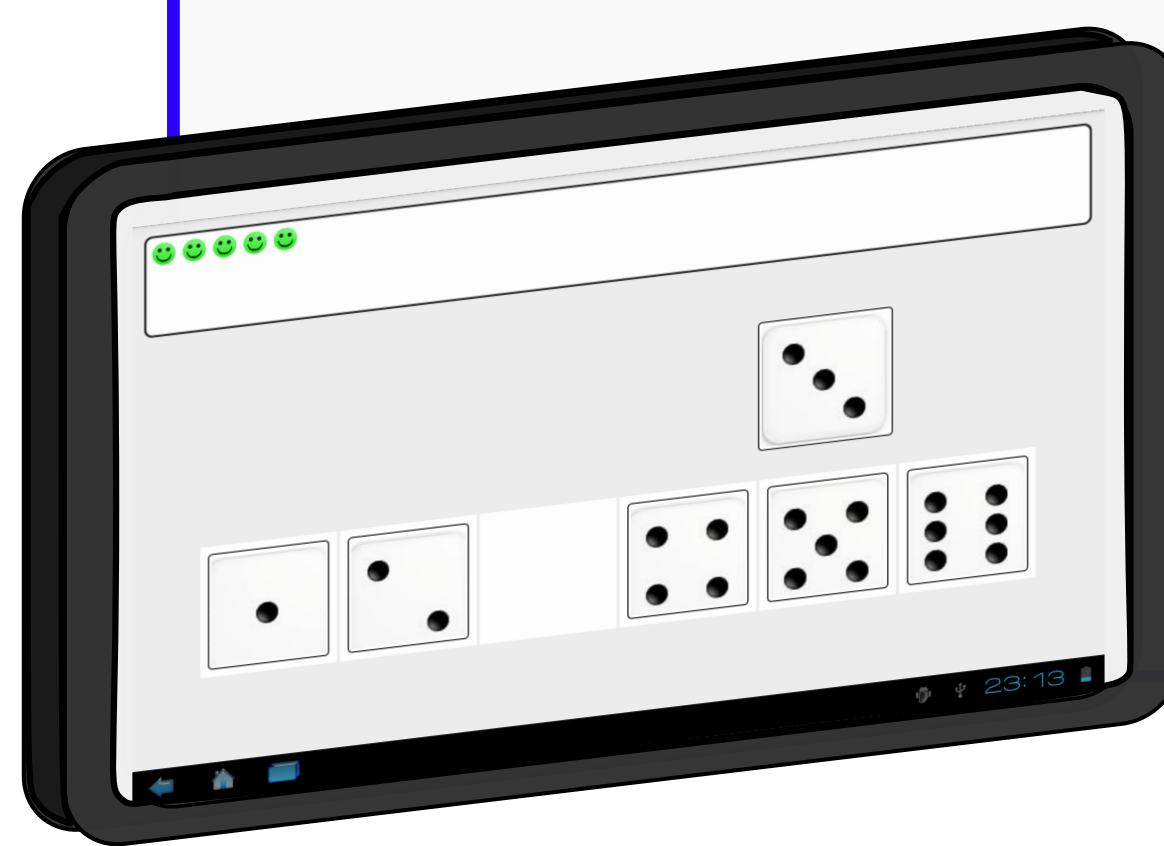
#### Catégorisation

Cet exercice entraine l'utilisateur dans une interface où il doit trouver à quelle catégorie correspond un pictogramme d'après ses caractéristiques et critères communs. Il travaille ainsi l'association entre les éléments.



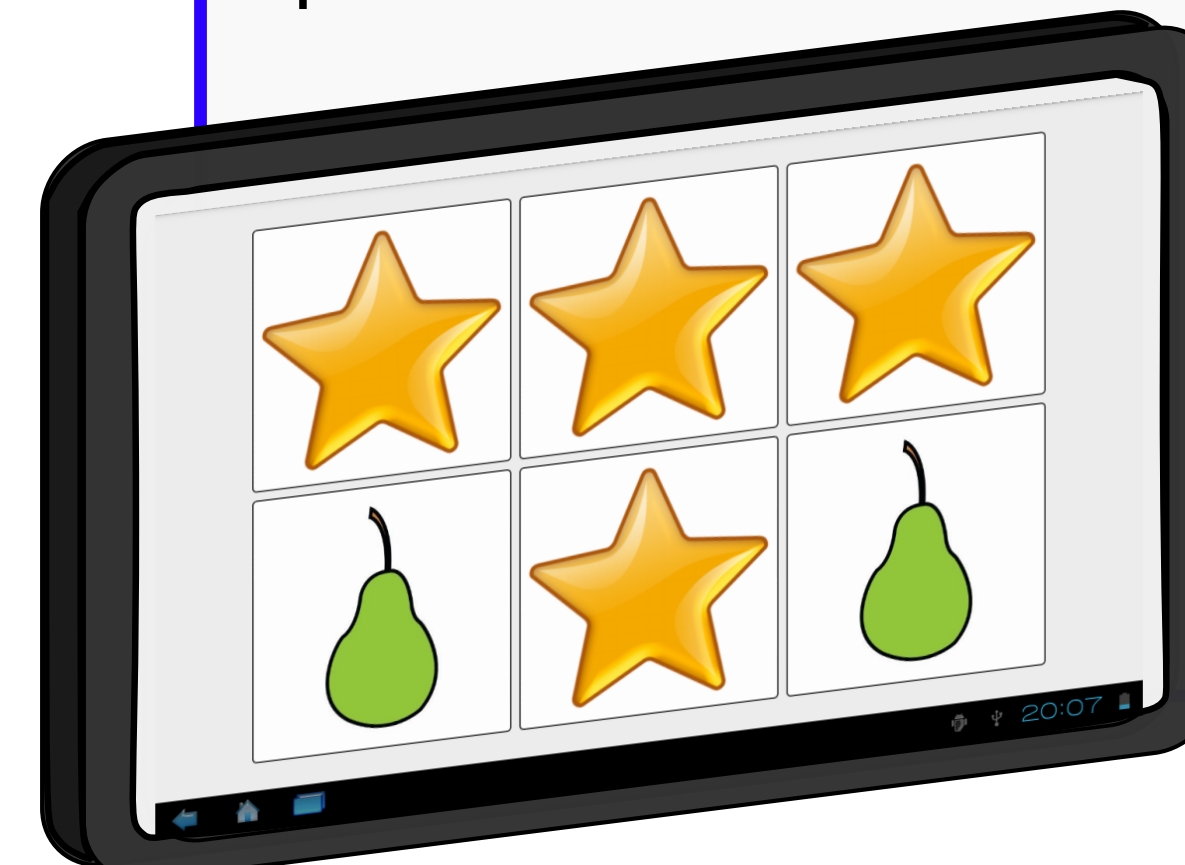
#### Séquencement

Dans cet exercice, l'utilisateur doit placer dans le bon ordre l'ensemble des pictogrammes préalablement mélangés. Le but est de travailler sur 2 concepts centraux : l'enchaînement et la mise en ordre d'éléments ordonnés et/ou enchaînés.



#### Mémorisation

Le but de cet exercice est de retrouver les différentes paires de pictogrammes parmi d'autres faces cachées. Cet exercice permet d'appréhender et travailler les capacités de mémorisation spatiales du joueur et de le tester sur plusieurs niveaux.



**Bilan :**

- ★ Conception d'une base commune de code permettant à Ezooty de développer d'autres exercices.
- ★ Premier retour encourageant des psychologues et éducateurs.