

EVEIL ET REEDUCATION DES FONCTIONS COGNITIVES

L'ordinateur est un outil pédagogique et ludique particulièrement intéressant pour les enfants ou les adultes dont le niveau cognitif se situe entre 1 et 5 ans environ.

Il aidera, pour les premiers apprentissages à développer les fixations et les poursuites visuelles, à maîtriser les relations de cause à effet complexes, à stimuler les stratégies de recherche d'objets cachés.

Puis il participera au développement des capacités d'attention, d'observation et de mémorisation. Il sera un auxiliaire précieux dans la compréhension de l'espace, et particulièrement de l'espace représenté, celui de l'écran étant riche et complexe à cause de sa disposition verticale et de la fugacité de ses images.

Enfin, il préparera aux apprentissages de la lecture, de l'écriture, de la compréhension d'une image, de la structuration du récit et du raisonnement logique.

Pour être efficace, ces apprentissages devront être abordés de façon descriptive tout en présentant une profonde cohérence méthodologique. Les exercices qui vous sont présentés répondent aux critères de la Méthode Opératoire.



NIVEAU 1 : SENSORI-MOTEUR

- ❖ la consolidation des réflexes,
- ❖ la relation cause à effet,
- ❖ la discrimination,
- ❖ les fixations et poursuites visuelles...
- ❖ la permanence de l'objet,
- ❖ la spatialisation,
- ❖ le début du coloriage,



NIVEAU 2 : FONCTION SEMIOTIQUE

- ❖ la maîtrise du coloriage,
- ❖ les pré-requis à la lecture,
- ❖ la reconnaissance de l'image,
- ❖ la maîtrise de l'espace.
- ❖ la compréhension des consignes
- ❖ la maîtrise des symboles,
- ❖ la mémorisation,



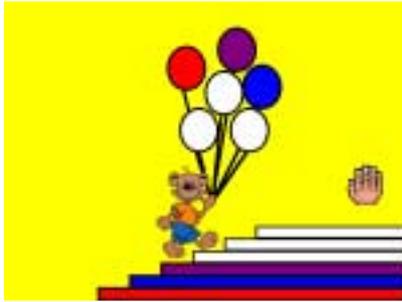
NIVEAU 3 : PRE-OPERATOIRE

- ❖ le développement de l'observation, de l'imagination,
- ❖ la recherche de moyens nouveaux par différenciation de schémas connus,
- ❖ la consolidation des connaissances,
- ❖ le développement logique, pré-requis au calcul,
- ❖ la compréhension du sens global,
- ❖ la recherche de lien entre les éléments,
- ❖ le développement de la réflexion,
- ❖ l'incitation et l'anticipation,
- ❖ l'apprentissage des quantités, des nombres.

SENSORI 1



EVEIL Niveau 1
+ de 1 an



RELATION DE CAUSE A EFFET

18 exercices de relations de cause à effet avec formes géométriques simples, images, sons et bruitages destinés à l'éveil d'enfants à partir d'un an ou de personnes polyhandicapées.

Cercles 1 et 2	Disques 1-2-3- 4
Bonhomme	Emboîtements
Fenêtres	Collections
Maman et Papa	Balle
Lune	Rectangles 1-2
Disques et Carrés	Escalier



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES

Un simple appui sur une touche quelconque du clavier, un clic de la souris ou un appui sur un contacteur adapté pour les handicapés déclenche une action :

- apparition de cercles, de disques multicolores, de formes, de confettis...
- apparition d'éléments composant le visage d'une femme, d'un homme, d'un bonhomme...
- déplacement d'une boule sur l'écran, de la lune, d'un nounours dans un escalier...

Un nouvel appui interrompt l'action. Il s'agit donc d'une relation de cause à effet passant par un intermédiaire plus ou moins sophistiqué, suivant le type de contacteur utilisé. L'action est renforcée par un bruitage.

L'éducateur peut utiliser cet exercice d'une manière différente et plus interactive en incitant le sujet à lancer l'action à l'écran... et en l'interrompant au bout de quelques secondes. Ainsi le sujet doit relancer le cycle et un jeu interactif peut se développer entre l'utilisateur et l'éducateur.



Dans les différents exercices de SENSORI, vous rencontrerez des variantes. La personne polyhandicapée et le jeune enfant ont besoin, comme les adultes, de variétés. Ils s'ennuient si les exercices proposés sont toujours les mêmes. Il faut remarquer également que tout le monde n'apprend pas de la même façon : plus les chemins d'accès sont variés pour arriver à la connaissance, plus on a de chance de trouver ce qui convient aux personnes ayant de grandes difficultés d'apprentissage. Cette variété permet d'éviter le simple conditionnement, elle est le reflet (bien modeste) de la vie. D'autre part, certains apprenants refusent de s'adapter à de nouveaux apprentissages si on les a cantonnés pendant trop longtemps dans des tâches très simplifiées. Il semble donc préférable d'introduire de la diversité dès le début des apprentissages.

SENSORI 2



EVEIL Niveau 1
+ de 1 an



RELATIONS DE CAUSE A EFFET et DISCRIMINATION

8 exercices de relations de cause à effet s'appuyant sur des situations simples utilisables en mode souris, en mode contacteur manuel ou contacteur automatique.

3 exercices de Relations de cause à effet :

Pupuce le chien va chercher son os. Pupuce regagne sa niche.

1 exercice sur la Permanence de l'objet :

Futfut le lapin disparaît dans son terrier, puis réapparaît de l'autre côté du terrier.



1 exercice de Poursuites visuelles simultanées :

2 lapins viennent manger des carottes.

1 exercice d'Attention : Un cheval fait le tour d'un bosquet, on l'aperçoit brièvement quand il traverse l'allée centrale.

2 exercices de Préparation aux déplacements dans les 4 directions :

Matique le robot se déplace sur l'écran. Il disparaît parfois presque complètement. Matique monte dans sa fusée.



SENSORI 3



EVEIL Niveau 1

+ de 1 an



RELATIONS DE CAUSE A EFFET et DISCRIMINATION

3 exercices de relations de cause à effet plus complexes que ceux proposés dans SENSORI 1.

POMME : Jeu de discrimination dans lequel la pomme est toujours placée au même endroit sur l'écran mais dans des contextes qui varient. Il faut cliquer sur la pomme elle-même pour donner la réponse.

OTARIE : Exercice de relation de cause à effet où deux otaries jouent au ballon. Quand on clique sur l'écran, la première otarie envoie le ballon à la seconde. Pour que les deux otaries s'envoient le ballon sans interruption, il faut cliquer avant que le ballon ne touche le nez d'une d'entre elles. Cette relation de cause à effet est plus complexe que dans SENSORI 1 surtout si l'on veut encourager l'utilisateur à faire jouer les 2 otaries sans interruption.

NOUNOURS S'HABILLE :

Exercice séquentiel simple (dans ce cas composé de deux séquences) dans lequel l'utilisateur doit choisir entre deux éléments pour habiller Nounours. L'ordre du choix est impératif : par exemple : Slip puis Pantalon, Chaussette puis Chaussure... Il est plus difficile pour un enfant de réussir à mettre les habits dans l'ordre sur une image (**niveau des représentations imagées**) que sur une poupée (**niveau des jeux de transposition**) et que sur lui-même (**niveau concret direct**).



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. SENSORI 1 : 58 €

Tarif T.T.C. SENSORI 2 : 58 €

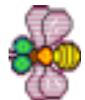
Tarif T.T.C. SENSORI 3 : 49 €

MOUCHE



EVEIL Niveau 1

+ de 1 an



RELATIONS DE CAUSE A EFFET

Une mouche se déplace sur l'écran quand on bouge la souris (ou le trackball) et vient agacer un éléphant, un chien, un garçon, des clowns, des canards...

UTILISATIONS PEDAGOGIQUES

L'une des premières utilisations que l'on peut faire de l'ordinateur avec des personnes polyhandicapées, ou des jeunes enfants, est la relation de cause à effet. Sur l'ordinateur, elle présente déjà un certain caractère de complexité puisqu'il faut déplacer la souris ou faire rouler la grosse bille du trackball pour provoquer une action. Celle-ci est indirecte, elle ne se produit pas à l'endroit où l'on agit mais sur l'écran.

La maîtrise de cette relation de cause à effet est accessible avec un peu d'accompagnement de la part de l'éducateur ou du parent pour la plupart des polyhandicapés. Dans la vie courante, beaucoup d'enfants n'apprennent-ils pas très tôt à appuyer sur le bouton du téléviseur ou sur un interrupteur électrique ? Il s'agit là aussi de cause à effet complexe.

Dans cet exercice, deux paramétrages sont possibles :

Relation de cause à effet simple : quel que soit le mouvement de la souris, ou du tracker ball, un effet est produit.

Relation de cause à effet complexe : la mouche doit être située sur l'animal ou sur les personnages pour produire un effet.



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Windows

Tarif T.T.C. : 46 €

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

CLIC MOI



EVEIL Niveau 1



EXERCICE de POURSUITE VISUELLE Et d'APPRENTISSAGE de la SOURIS

Une forme saute de place en place sur l'écran et devient de plus en plus petite au fur et à mesure que l'on clique sur elle. 10 formes simples sont proposées.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES

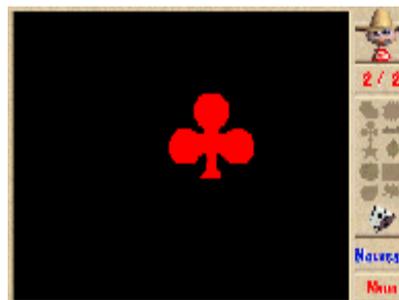
Ce logiciel permet l'apprentissage de la souris et c'est un excellent exercice de poursuite visuelle.



Plusieurs paramétrages sont possibles :

- On peut choisir une forme ou un mélange de formes :
- On peut sélectionner pour les différentes formes, une taille constante ou non,
- Une évaluation de la réussite est prévue.

Pour passer à l'image suivante, l'utilisateur doit remplir la totalité des zones ;
Ce qui l'amène à observer d'autant plus attentivement qu'il se rapproche de la fin du coloriage de l'image.



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Windows

Tarif T.T.C. : **47 €**

PINCEAU



EVEIL Niveau 1

+ de 1 an



LOGICIEL DE COLORIAGE ASSISTE

Formes et couleurs sont prédéfinies

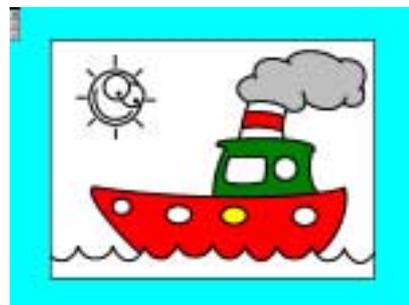
Il faut remplir les formes en cliquant sur les zones de l'image avec un pinceau. Une musique de fond accompagne le dessin ainsi qu'un bruit de remplissage quand on clique avec le pinceau. Quand le dessin est terminé, on passe automatiquement à la page suivante.

Comme dans tout travail de dessin ou de peinture, le premier plaisir est celui de laisser sa trace, le pouvoir de créer quelque chose de nouveau, même si les possibilités sont limitées.

Le programme **PINCEAU** permet des apprentissages de discrimination, d'identification de l'objet sur un fond (au départ, le dessin est entièrement en noir/blanc ou avec quelques plages de couleurs seulement). On peut associer un bruit caractéristique à une image ou, tout simplement le nom de l'image, ce qui contribue à l'apprentissage du vocabulaire. Il contribue également au développement des capacités d'observation.

Pour passer à l'image suivante, l'utilisateur doit remplir la totalité des zones ; ce qui l'amène à observer d'autant plus attentivement qu'il se rapproche de la fin du coloriage de l'image.

PINCEAU vous permet de créer vos propres exercices ou de modifier ceux existant, et ce très facilement.



Utilisation

avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Création possible



Windows

Tarif T.T.C. : **76 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

FENETRES



EVEIL Niveau 1



+ de 18 mois



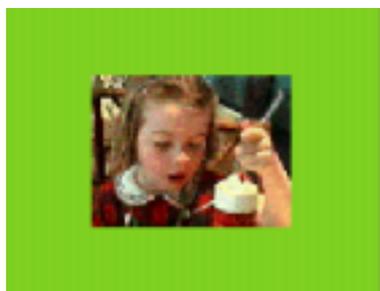
RECONNAISSANCE D'IMAGES

A chaque appui sur une touche du clavier, l'un des boutons de la souris, un joystick ou un contacteur adapté, l'utilisateur ouvre une «fenêtre» à travers laquelle un morceau d'image ou de photographie apparaît. Il s'agit pour lui de la reconnaître avec le moins d'appuis possibles.



FENETRE ALEATOIRE est un exercice qui participe à la reconnaissance des images à travers leurs indices pertinents. Il peut se pratiquer à plusieurs.

Ce logiciel peut être utilisé pour apprendre les pictogrammes de communication qui seraient utilisés par la suite dans le programme INTERPRETE MULTICODES 2000.

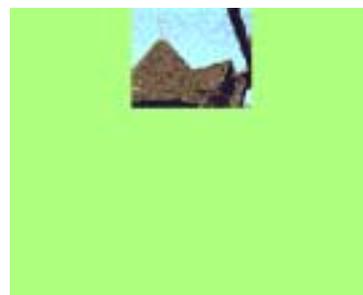


A chaque appui sur la touche «espace», sur une flèche quelconque du clavier, l'un des boutons de la souris, un joystick ou un contacteur adapté, l'utilisateur ouvre une «fenêtre» de plus en plus grande sur une photographie ou sur une image. Il s'agit pour lui de reconnaître l'image avec le moins d'indices possibles.

FENETRE CENTRALE est un exercice très simple qui contribue à l'accès au monde des symboles imagés et verbaux. Il peut être utilisé seul mais la présence d'un accompagnateur est nécessaire pour exploiter complètement les ressources pédagogiques du programme.



L'objectif de ce logiciel est de deviner le contenu d'une image ou d'une photo alors que l'on n'en aperçoit qu'un petit morceau à travers une «fenêtre». L'utilisateur peut déplacer cette «fenêtre» dans les 4 directions, sur la totalité de l'écran. La taille de la fenêtre est variable et un déplacement par un appui sur une seule commande est prévu.



Cet exercice consiste à reconstituer une image mentale à partir d'indices pertinents. L'élève est amené à identifier, à nommer ce qu'il voit et à créer des liens, par le vocabulaire et/ou par la permanence d'une image mentale, entre les différentes parties pour reconstituer le tout.

Un deuxième type d'exercice est possible : les dessins sont disposés dans une grille dont l'élève ne perçoit qu'une case à chaque fois. Il doit reconstituer la même grille sur papier avec les éléments au préalable tirés sur imprimante et découpés.

FENETRE CENTRALE associée à **FENETRE VISEUR** et **FENETRE ALEATOIRE** incite à la lecture d'une image, à la recherche des indices pertinents qui permettent d'en comprendre le sens alors même qu'on ne la voit pas dans sa totalité.



Ces 3 logiciels vous permettent de créer vos propres exercices en y intégrant vos images ou photos, de les paramétrer en fonction de l'utilisateur (bruitages, musique...).

Utilisation
avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

FENETRE ALEATOIRE : 76 €
FENETRE CENTRALE : 76 €
FENETRE VISEUR : 76 €

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

IMAGIER



EVEIL Niveau 1

+ de 18 mois



APPRENTISSAGE de DENOMINATION

IMAGIER est un logiciel qui permet d'afficher une photo ou un dessin sur la totalité ou une partie de l'écran et de l'associer à un commentaire «parlé», à une vidéo ou à une musique synthétique. Un premier appui sur le bouton de la souris (du clavier ou du contacteur) déclenche le son, la musique ou la vidéo associés à l'image, un deuxième appui provoque le passage à la page suivante.

IMAGIER a été conçu spécifiquement pour les apprentissages de DENOMINATION avec des enfants présentant des difficultés intellectuelles.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Dans la première phase de dénomination, les bébés qui découvrent un mot, l'appliquent à tout ce qui lui ressemble. Par exemple "gâteau" ou "ato" signifie une demande pour quelque chose de sucré, bon à manger. Les bébés ont compris approximativement, le lien entre un signifiant et une catégorie de signifié. Il leur faudra progressivement (et grâce aux procédures correctives des parents) rendre plus précis le signifié. Les autistes ainsi que certains déficients intellectuels ne passent pas par cette étape. Le mot s'applique à une seule réalité vécue et n'en sort pas. Or les mots, évidemment ne désignent pas qu'un objet unique et personnalisé, mais toute une classe ayant des caractéristiques communes! Une banane peut être jaune, tigrée verte, épluchée ou à demi épluchée,... c'est, pour nous, toujours une banane!

Comment aider ces jeunes à découvrir la valeur conceptuelle des mots courants, le concept désignant l'ensemble des exemplaires d'une même catégorie, sans la déborder (comme lors des premières dénominations du bébé) mais sans la restreindre exagérément (comme pour les autistes)?

Dans la conception classique on suppose que le concept comporte des propriétés générales et spécifiques (par exemple, une chaise, sert à s'asseoir, elle a 4 pieds, un plateau, un dossier). La psychologie cognitive actuelle, montre que les concepts se construisent autour de 3 éléments :

Niveau de base : On dénomme l'objet par son niveau le plus large. On dit par exemple "je mange une pomme" et non pas "je mange une Idared" ou "je mange une Granny-Smith". Evoquer le niveau supérieur serait vécu comme un effet de snobisme.

Prototype : Certains exemplaires sont plus représentatifs que d'autres (par exemple, pour les pommes, la pomme rouge et jaune plutôt que la verte, pour les poires, la jaune plutôt que la verte, etc...).

Typicalité : Pour savoir si un objet appartient ou non à la catégorie on ne raisonne pas en conditions nécessaires et suffisantes, mais on compare l'objet à l'exemplaire typique de sa catégorie (le prototype) et s'il n'en est pas trop éloigné, on l'intègre dans la catégorie.



Il y a donc bien besoin d'un apprentissage. On le pratique habituellement, pour les dénominations, dans la vie naturelle et avec des imagiers. Mais les imagiers destinés aux enfants non handicapés sont inadéquats. Ils supposent déjà beaucoup d'acquisitions et sont, dans beaucoup de cas, un aboutissement pour les jeunes qui présentent une déficience intellectuelle ou des problèmes d'autisme. Ces derniers ont dépassé l'âge où les autres enfants ont appris, d'une façon naturelle, à nommer les choses de leur environnement.

Il a fallu des dizaines ou des centaines de présentations des mots, à l'occasion de situations motivantes, pour que les bébés s'approprient le vocabulaire. Reprendre cet apprentissage à un âge où cela n'est plus naturel, suppose un dispositif pédagogique particulier. Le programme **IMAGIER** que nous proposons, fait partie de ce dispositif.

Nous présentons l'objet dans sa forme typique (prototype) mais aussi dans des présentations contextuelles moins connues des jeunes déficients. Les variantes grammaticales sont également présentées : mot sans article, mot avec article, mot au singulier, mot au pluriel. Le dessin de l'objet, en taille réduite et dans un style pictographique est également présenté, afin de préparer l'utilisation des carnets de communication, de plus en plus utilisés par les enfants autistes et dont nous encourageons l'usage auprès de certains déficients intellectuels non verbaux. Le vocabulaire abordé, concerne bien évidemment les noms d'objets mais également les noms correspondants aux principales émotions et aux sentiments.

Utilisation
avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Création possible



Windows

Tarif T.T.C. : 150 €

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

SCRIPT



EVEIL Niveau 1
+ de 2 ans



APPRENTISSAGE de SEQUENCES

SCRIPT permet de faire défiler, par un simple appui sur le bouton de la souris, la touche espace, un contacteur adapté, les flèches du clavier, les pages d'une mini-séquence associant images, paroles, musique et vidéos. Si l'accompagnateur (éducateur, rééducateur, parent...) place le curseur sur les flèches droite ou gauche qui apparaissent à l'écran, les images défilent sans être sonorisées. On peut alors demander à l'élève un travail de recherche sur telle ou telle partie de la séquence.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Quand l'enfant a suffisamment appris à nommer le monde qui l'entoure, il commence à être mûr pour mémoriser les enchaînements d'actions de la vie quotidienne.

Ces enchaînements, représentant des mini-séquences, sont appelés **SCRIPTS** (ou SCENARIOS). Ils consistent en l'identification et la mise en ordre des éléments prévisibles d'une situation connue. A 2 ou 3 ans, un enfant est capable de décrire des événements qui ont eu lieu dans sa vie ou dont il a entendu parler (dans un conte...)

Grâce à ces scénarios, les enfants apprennent à raconter et à comprendre une histoire. Ils apprennent aussi à exprimer ce qui leur arrive dans leur propre vie et commence à conceptualiser.

Ces scripts servent aussi de **MODELE** et de **REFERENCE** à l'enfant car, grâce à eux, il organise son monde. Quand il y a des éléments nouveaux, il les compare à ces modèles : «sont-ils conformes ou non ?...» (C'est pour cela que lorsqu'on lui raconte une histoire, il tient à ce que l'on ne change aucun détail !). Les scripts jouent également le rôle d'**ORGANISATEURS** du REEL en permettant de trier dans la réalité ce qui est important pour l'enfant et ce qui la lui rend intelligible.

Une fois acquis, ils sont extrêmement tenaces et résistent à l'âge et aux lésions cérébrales.

Mais les enfants handicapés ont passé l'âge naturel (2 à 4 ans) ou les autres enfants non handicapés font l'essentiel de ces apprentissages de scripts. C'est pour cela qu'il est nécessaire de les apprendre d'une façon systématique, à la fois dans la vie quotidienne (en les accompagnant de verbalisations appropriées, brèves et explicites) et sur un support symbolique comme l'ordinateur ou le livre d'images.

L'ordinateur se prête bien à ce travail symbolique car il investit le jeune, non lecteur, d'un pouvoir sur le déroulement de la séquence. Les images sont grandes et captivantes (comme sur la télé) accompagnées d'effets sonores et de paroles et l'utilisateur peut en contrôler le déroulement (contrairement à la télé). Il est extrêmement important de les associer, par la suite, à un support fixe, comme le livre, que le jeune pourra emporter chez lui. Si le livre n'existe pas, on peut en créer un en imprimant les page-écrans.

SCRIPT est livré avec les applications suivantes :

- Nounours se lève...
- Il fait beau...
- Il pleut...
- Il fait froid, il neige...
- Nounours va aux toilettes

D'autres applications sur différents thèmes seront prochainement disponibles.

Elles seront diffusées séparément par module complémentaire, et vous pourrez donc compléter en fonction de vos intérêts votre logiciel **SCRIPT**. Chaque séquence comporte un début et une fin marqués par un TITRE et un panneau FIN



VOUS POUVEZ AVEC SCRIPT CREER VOS PROPRES APPLICATIONS.

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : **60 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX



02.51.11.17.17 -



02.51.11.17.18 -



contact@logicomfrance.com

CONTE MM



EVEIL Niveau 2
+ de 18 mois



SEQUENCES

CONTE MULTIMEDIA permet d'afficher une photo ou un dessin sur la totalité ou une partie de l'écran et de l'associer à un commentaire « parlé », à une vidéo ou à une musique synthétique. Un premier appui sur le bouton de la souris (du clavier ou du contacteur) déclenche le son, la musique ou la vidéo associés à l'image, un deuxième appui provoque le passage à la page suivante

CONTE MULTIMEDIA est particulièrement indiqué quand il s'agit de raconter une histoire ou de faire défiler une séquence pédagogique avec des personnes ayant de grandes difficultés et pour lesquelles la recherche active de « bouton » sur l'écran s'avère trop complexe.

Un seul commentaire est associé à l'image.

Ce logiciel est livré avec les applications suivantes : BUBU et BUBULLE, PROSPER et MOLO, NOUNOURS A LA PLAGE, CADOR A LA PLAGE, MA FAMILLE, PROMENADES MUSICALES (repas, gâteaux, fleurs et animaux).



AVEC CONTE MM, VOUS POUVEZ CREER VOS PROPRES HISTOIRES.

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : **99 €**

BETACLIC



EVEIL Niveau 2
+ de 3 ans



EXERCICE de POURSUITE VISUELLE

Le but du logiciel BETACLIC est de cliquer le plus rapidement possible sur une grenouille, un poisson, ou un papillon qui se sauvent dès que l'on clique sur eux. Pour cliquer, on doit attendre qu'ils soient posés. On dispose de 20 essais et le temps pour chaque essai, ainsi que le temps moyen, sont indiqués en fin d'exercice.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES

Pour réussir parfaitement cet exercice, sont nécessaires :

- les poursuites visuelles,
- la précision dans l'utilisation de la souris (il faut toucher précisément l'animal),
- la rapidité.

On peut faciliter l'apprentissage en supprimant le fond de l'écran qui complique la discrimination.

Plusieurs paramétrages sont disponibles :

- choix de l'animal,
- utilisation d'un joystick,
- taille du curseur...
- son,
- fond d'écran,



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Windows

Tarif T.T.C. : **47 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

MEMORA



EVEIL Niveau 2

+ de 3 ans



EXERCICE DE MEMOIRE

MEMORA est un exercice de mémoire qui consiste à désigner sur demande orale de l'ordinateur (carte sonore nécessaire) un objet dans une série de 5. L'utilisateur doit cliquer sur les objets dans l'ordre demandé.

MEMORA 1 : Transports, Formes, Animaux, Appareils, Aliments, Divers...

MEMORA 2 : Repas, Animaux, Toilette, Fruits, Couleurs, Vêtements

MEMORA 3 : Corps, Outils, Météo, Lieux Publics, Commerces, Outils

UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Les exercices **MEMORA** peuvent être utilisés pour deux usages distincts :

- dans le mode **1 objet demandé** : pour l'apprentissage des noms d'objets avec les jeunes enfants.
- le mode **2, 3, 4 et 5 objets demandés** : comme outil de développement de l'attention et de la mémoire immédiate (l'élève doit donner les objets dans l'ordre).

Dans le NIVEAU 1, les objets restent apparents pendant l'énoncé de la consigne, alors que dans le NIVEAU 2, ils disparaissent.

Plusieurs paramètres sont accessibles : Choix de la série d'objets, choix du nombre d'objets, choix du niveau. Un compteur s'incrémente d'un point pour chaque bonne réponse donnée du 1er coup et il est possible de faire répéter la consigne dans les exercices en cliquant sur un haut-parleur.



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Windows

Tarif T.T.C. MEMORA 1 : 47 €

Tarif T.T.C. MEMORA 2 : 47 €

Tarif T.T.C. MEMORA 3 : 47 €

DECOUVRE MOI



EVEIL Niveau 2

+ de 18 mois



RECHERCHE D'INDICES et SPATIALISATION

Une photographie est recouverte d'une couleur uniforme qui la masque entièrement. Le joueur enlève cette couche de «peinture» en faisant avancer une coccinelle, un glouton, une grenouille ou un enfant assis sur un tapis volant. L'image se «découvre» ainsi peu à peu. Le joueur essaie de la reconnaître avec le moins d'indices possibles.

UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

- Recherche des indices pertinents dans une image,
- Maîtrise des 4 directions,
- Anticipation des déplacements invisibles (mode écran non limité). Ce mode d'utilisation n'est possible qu'à partir d'un niveau cognitif de 4 ans environ.
- Lorsque l'image est entièrement découverte, un commentaire parlé peut-être prononcé.

Ce logiciel est paramétrable :

- choix et création de listes d'images,
- mode écran (permettant de dépasser les bords droit et bas de l'écran et autorisant les déplacements invisibles),
- vitesse et mode de déplacement du curseur en continu ou en validant à chaque fois pour avancer,
- type de sprites...



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Création possible



Windows

Tarif T.T.C. : 150 €

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

CHOISIR



EVEIL Niveau 2-3
Pré-Lecture



APPRENTISSAGE VOCABULAIRE

CHOISIR est destiné à l'apprentissage du vocabulaire de base. Il est composé de 81 pages de 4 dessins ou photos, présentées en 7 séries. Suivant les modules, l'élève a 3 tâches à réaliser :

- Explorer,
- Désigner,
- Ecrire.

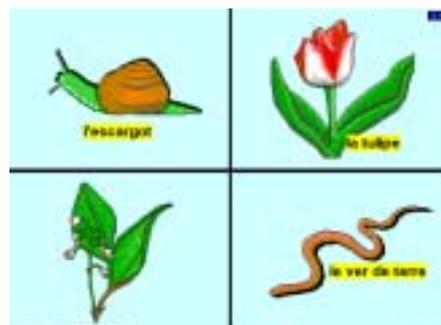


UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Module 1 : L'élève explore librement l'image. Quand il « clique » sur un objet, le nom de celui-ci est alors prononcé et écrit.

Module 2 : L'élève doit désigner sur demande tel ou tel objet. En cas d'erreur, un cadre clignotant vert, entoure la bonne réponse.

Module 3 : L'élève doit remettre en place les étiquettes portant le nom de chacun des objets. Au lieu de déplacer les étiquettes, on peut aussi lui demander de taper le mot au clavier.



Les modules 1 et 2 sont destinés à développer le vocabulaire en COMPREHENSION du jeune.

- **Dans le module 1**, il découvre le vocabulaire mais il découvre également l'importance d'explorer la totalité de l'image.

- **Dans le module 2**, il doit désigner l'objet sur demande, ce qui suppose un effort important d'attention et de compréhension.

Des aides paramétrables (bouton CONFIGURER) permettent de faire de ce programme un véritable outil d'apprentissage et non pas seulement d'évaluation. En particulier, signalons que, en cas d'erreur, l'élève peut recevoir un feed-back sur le choix qu'il a fait et que, au bout de 3 erreurs, une suggestion peut lui être présentée.

Le module 3, s'adresse à un niveau de compétence plus élevé car il oblige l'élève à manipuler les étiquettes des mots pour les placer sur les objets qu'elles représentent. « CHOISIR » devient alors un outil de PRODUCTION d'écrit.



Listes des exercices **CHOISIR** :

CHOISIR 1 4 dessins par page, regroupés par thèmes
Pris dans le vocabulaire des 1 800 premiers mots.

CHOISIR 2 4 dessins par page, certains regroupés par thèmes, d'autres par oppositions, distracteurs, etc....
Vocabulaire des 1 000 premiers mots.

CHOISIR 3 4 dessins par page. 7 séries sur les noms d'objets, 2 sur les couleurs, 2 sur les verbes d'action.

CHOISIR 4-5 4 dessins par page, regroupés par thèmes dans chaque page.
Pris dans le vocabulaire des 1 800 premiers mots.

CHOISIR 6 Idem CHOISIR 4-5. 2 séries portent sur le vocabulaire du corps.

CHOISIR 7 Thèmes sur les fruits et légumes, les animaux...

CHOISIR 8 4 dessins ou photos par page sur le thème des animaux. Les 4 premières sont simples (chat, chien...), les 4 suivantes sont plus complexes (hirondelles, zèbres...).

Utilisation
avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Création possible



Windows

Tarif T.T.C. : **154 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com



DISCRIMINATION et MEMOIRE

2 possibilités d'utilisation

DISCRIMINATION : C'est un entraînement à la discrimination d'objets présentant des niveaux de difficultés variés.

MEMOIRE : C'est un entraînement de la mémoire avec comme visée principale de développer des stratégies lexicales s'appuyant sur l'observation, la discrimination fine et la dénomination.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

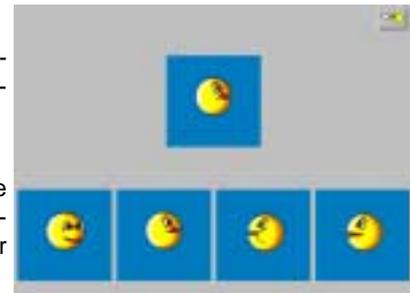
PAREIL 1 comporte 175 exercices présentés en 10 listes. Ces listes sont elles-mêmes subdivisées en plusieurs blocs comportant un nombre plus limité d'exercices.

Beaucoup de personnes en difficulté d'apprentissage, en particulier les déficients intellectuels, ont du mal à organiser spontanément leur environnement et à mémoriser d'une façon adéquate. Ils ont tendance à répéter indéfiniment une expérience qui a bien marché au lieu d'explorer.

Plusieurs facteurs, certains affectifs (nous les avons évoqués dans la MOP sous le nom de **DEPRESSION COGNITIVE**) et d'autres cognitifs, se conjuguent pour expliquer ce déficit exploratoire :

- le manque lexical ou la valeur sémantique faible du lexique existant, ce qui entrave le repérage des éléments significatifs de l'environnement ou de la situation problème.
- l'absence ou la faiblesse des repères et des concepts de base qui permettraient de discriminer les orientations, les contraires, etc...

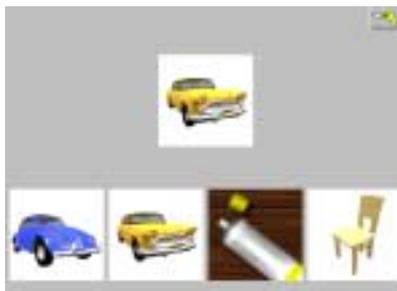
PAREIL 1 ne cherche pas à traiter tous ces problèmes à la fois. Il se concentre sur les discriminations entre objets comportant des différences importantes, moyennes ou faibles entre eux.



On peut l'utiliser pour un entraînement des stratégies de mémoire (voir le mode **MEMOIRE** dans le tableau de configuration). Si l'on provoque la disparition du modèle (après un temps paramétrable) on peut aussi jouer sur le temps avant affichage des objets à choisir.

Vous avez accès à partir de la page de présentation de **PAREIL 1** au panneau de configuration qui vous permet :

- de choisir le mode de contrôle de l'exercice : souris, clavier, contacteur...
- de choisir le mode d'utilisation du logiciel : Mémoire ou Discrimination,
- de paramétrer les sons et animations,
- de modifier le temps d'affichage du modèle dans les exercices en mode mémoire...



Listes des exercices livrés avec **PAREIL 1** :

CHIFFRES Nombres de 1 à 10, de 10 à 20, de 10 à 100.

PAREIL 1 Dessins de fruits, légumes, objets faciles à dénommer et à distinguer les uns des autres.

PAREIL 2 Dessins d'objets plus élaborés que les précédents et plus difficiles à distinguer, mais le niveau reste simple.

PAREIL 3 Ronds, carrés, triangles, losanges de couleurs différentes.

PAREIL 4 Une fillette ou un garçon à distinguer parmi d'autres qui leur ressemblent beaucoup (différences de couleurs, de symétries...)

PAREIL 5 Un glouton avec diverses expressions et orientations

PAREIL 6 La tête d'un petit personnage : expressions, couleurs des cheveux, de la peau... changent.

PAREIL 7 Un nounours. Positions et habits changent.

PAREIL 8 La tête d'un personnage. Expressions et positions changent.

PAREIL 9 Des formes dans 3 tailles différentes mais de même couleur sauf une.

A la fin de chaque liste, le **tableau des résultats** s'affiche et peut-être imprimé.

Utilisation
avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Création possible



Windows

Tarif T.T.C. : **86 €**



APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DU CORPS

Séries d'exercices sur les thèmes du CORPS, des HABITS et de la TOILETTE.

Suivant les modules, l'élève a 3 tâches à réaliser :

- Explorer,
- Désigner,
- Ecrire.



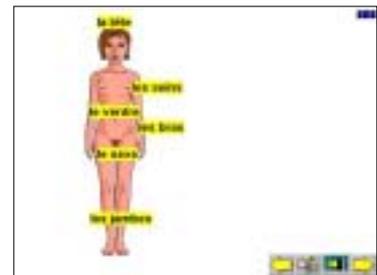
UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Le vocabulaire du corps n'est pas facile à maîtriser car il se réfère au schéma corporel qui n'est pas toujours bien acquis, notamment à cause des symétries qu'il comporte.

Distinguer la droite de la gauche est une étape fondamentale mais insuffisante. Je dois encore savoir reconnaître la gauche et la droite qui se tient face à moi et sur l'image qui présente les mêmes caractéristiques : « la main droite se trouve sur le côté gauche de l'image quand le personnage me fait face, et inversement... ».

De nombreux exercices sont proposés dans ce programme, portant sur les parties du corps et sur les symétries des membres ou de la face grâce à des dessins complétés en apposition ou en projection.

La délimitation des parties du corps pose souvent un problème. C'est pour cela que les exercices sont repris avec des personnages variés et même avec des animaux. Lorsque l'élève a réussi, les limites précises de la partie du corps apparaissent colorisées par une plage de couleur verte qui clignote plusieurs fois.



Module 1 : L'élève explore librement l'image. Quand il « clique » sur un objet, le nom de celui-ci est alors prononcé et écrit.

Module 2 : L'élève doit désigner sur demande tel ou tel objet. En cas d'erreur, un cadre clignotant vert, entoure la bonne réponse.

Module 3 : L'élève doit remettre en place les étiquettes portant le nom de chacun des objets. Au lieu de déplacer les étiquettes, on peut aussi lui demander de taper le mot au clavier.

Les modules 1 et 2 sont destinés à développer le vocabulaire en COMPREHENSION du jeune.

Dans le module 1, il découvre le vocabulaire et les limites précises de chaque élément.

Dans le module 2, il doit désigner chaque élément sur demande, ce qui suppose un effort important d'attention et de compréhension.

Des aides paramétrables (bouton CONFIGURER) permettent de faire de ce programme un véritable outil d'apprentissage et non pas seulement d'évaluation. En particulier, signalons que, en cas d'erreur, l'élève peut recevoir un feed-back sur le choix qu'il a fait et que, au bout de 3 erreurs, une suggestion peut lui être présentée.

Le module 3, s'adresse à un niveau de compétence plus élevé car il oblige l'élève à manipuler les étiquettes des mots pour les placer sur les objets qu'elles représentent. « CORPS ET HABITS » devient alors un outil de PRODUCTION d'écrit.



CORPS cheveux, yeux, oreilles, nez, bouche, front, sourcils, menton, dents, joues, lèvres, gorge, langue, pupilles, iris, cils, fille et garçons vus de face et de dos, tête, seins, ventre, bras, sexe, jambes, poitrine, coudes, mains, bras, pieds, genoux, doigts...

HABITS Habits de femmes, d'hommes, d'enfants, les parties d'un pantalon, les chaussures...

TOILETTE Miroir, robinet, lavabo, porte-serviette, serviette, dentifrice, brosse à dents, verre, gant de toilette, savonnette, peigne, shampoing, chasse d'eau, WC, papier hygiénique, poubelle...

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : **63 €**

DEVINE



EVEIL Niveau 2
+ de 18 mois



RECONSTITUTION D'IMAGES

Une image ou un dessin à peine esquissé, ou figuré seulement par l'un de ses éléments, est soumis à l'élève qui doit deviner ce qu'elle représente avec le moins d'indices possibles.

Ce logiciel s'adresse aussi bien à des enfants qu'à des adultes car il utilise des dessins et des photos.

Avec DEVINE, vous pouvez créer vos propres exercices.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

L'esprit humain cherche toujours à donner du sens aux formes, afin de mieux les cerner, les mémoriser, les comprendre. Il ramène, par exemple, la profusion et la confusion des étoiles à quelques grandes constellations qui ont des noms familiers : «taureau», «grande ourse», etc. et de la même façon, il donne des noms aux sommets des montagnes : «le râteau», «l'aiguille du midi», etc.

Pour cela, il fait appel à la force de son imagination et à sa mémoire.

- imagination créatrice, puisqu'il faut inventer, créer du sens à partir de formes sybillines ;
- mémorisation, puisqu'il faut puiser dans le stock des souvenirs pour comparer, superposer, confronter, éliminer.

Le programme **DEVINE** a été élaboré en référence à ces principes. Il se présente comme un exercice de reconstitution d'images ou de dessins. Il fait donc appel à des processus de structuration perceptive sur les données visuelles, et à la mémorisation.

Les 2 premiers exercices de **DEVINE** sont constitués de dessins et utilisent la parole. Ils s'adressent plus particulièrement à des enfants.

Les exercices suivants sont composés de photos et ne comportent pas de musique, ni de parole. Ils s'adressent plus particulièrement à des adultes et peuvent être utilisés par des jeunes en médiation appropriée (Méthode Opérateur Pédagogique).



DEVINE est utilisé pour inciter le jeune à reconnaître et rechercher les indices pertinents sur une image, il s'inspire du TEST DE COMPLEMENT D'IMAGES qui consiste à présenter au sujet des dessins d'objets courants et à lui demander de les dénommer. On lui présente de nouveau les images quelques minutes, quelques heures ou quelques jours après.

Si l'élève ne peut pas parler, on peut lui demander de désigner sa réponse en choisissant parmi les pages-écrans que l'on a préalablement imprimées. On peut aussi dessiner les éléments en réduction dans le style des pictogrammes de communication ou utiliser directement ces derniers.



VOUS POUVEZ AVEC DEVINE CREER VOS PROPRES APPLICATIONS.

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : **60 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

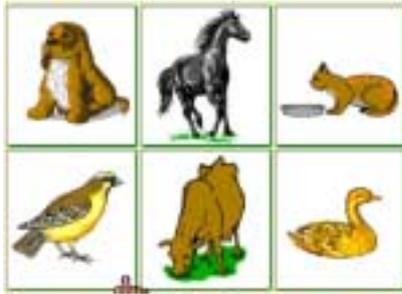
☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

ASSOCIATIONS



EVEIL Niveau 2

+ de 18 mois



Exercices d'ASSOCIATIONS

4 séries d'exercices à partir desquelles l'utilisateur apprend à associer des noms, des images et des sons. Les thèmes abordés sont :

- les transports (associer le nom d'un véhicule à son image et à son bruit)
- la musique (apprendre à reconnaître des instruments de musique),
- les animaux (associer un nom d'animal à son image et à son cri),
- les sentiments.

Il existe 4 modes d'utilisation du logiciel :

ENCHAINEMENTS : Un simple clic permet de faire défiler les images et d'entendre les sons associés.

EXPLORATION : 6 images sont présentées à l'écran. Lorsqu'on clique sur l'une d'entre elles, celle-ci apparaît en plein écran et l'on entend le bruit associé.

DESIGNATION 1 : L'utilisateur va entendre un son ou un bruit, il faudra lui associer une image.

DESIGNATION 2 : L'ordinateur va nommer un objet ou une expression et l'utilisateur devra cliquer sur l'image correspondant à ce qu'il vient d'entendre.

MIMIQUES : Cet exercice permet de découvrir les 6 mimiques fondamentales auxquelles sont associées leurs expressions verbales. Ces expressions font partie de celles les mieux reconnues par presque tous les êtres humains quelle que soit leur culture. Elles sont également reconnues par les bébés d'une façon très précoce. Dans cet exercice nous nous appuyons sur 3 canaux de communication : le visuel (l'image), l'auditif paraverbal (la façon de dire, l'expression de la voix), l'auditif sémantique (la dénomination).

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : **112 €**

MEMOCHIF



EVEIL Niveau 2

+ de 3 ans



EXERCICE DE MEMOIRE Et APPRENTISSAGE DES NOMBRES

Dans cet exercice, l'utilisateur doit désigner sur demande orale de l'ordinateur un nombre dans une série de 5. Les nombres vont par 5 jusqu'à 30. L'utilisateur doit cliquer sur les nombres dans l'ordre demandé.

Plusieurs paramètres sont accessibles :

- choix de la série : 1 à 5, 6 à 10, ... 26 à 30,
- choix du nombre de chiffres : de 1 à 5,
- choix du niveau.

MEMOCHIF peut être utilisé pour deux usages différents :

- dans le mode **1 chiffre demandé** : pour l'apprentissage des nombres avec les jeunes enfants.
- dans le mode **2, 3, 4 et 5 chiffres demandés** : comme outil de développement de l'attention et de la mémoire immédiate (l'élève doit donner les objets dans l'ordre).

Dans le niveau 1, les chiffres restent apparents pendant l'énoncé de la consigne alors que dans le niveau 2, ils disparaissent pendant l'énoncé de la consigne.

Un compteur s'incrémente d'un point pour chaque bonne réponse donnée du 1er coup et il est possible de faire répéter la consigne dans les exercices en cliquant sur un haut-parleur.



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Windows

Tarif T.T.C. : **47 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

MEMOLET



EVEIL Niveau 3
+ de 3 ans

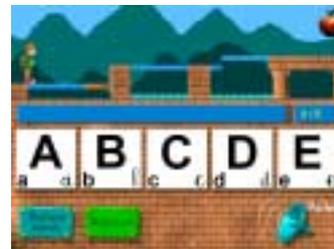


EXERCICE DE MEMOIRE et APPRENTISSAGE DES LETTRES

L'utilisateur doit désigner sur demande orale de l'ordinateur une lettre ou un signe de ponctuation dans une série de 5.
L'utilisateur doit cliquer sur les lettres dans l'ordre demandé.

Plusieurs paramètres sont accessibles :

- choix de la série de lettres,
- choix du nombre de lettres : de 1 à 5,
- choix du niveau.



MEMOLET peut être utilisé pour deux usages différents :

- dans le mode **1 lettre demandée** : pour l'apprentissage des lettres avec les jeunes enfants.
- dans le mode **2, 3, 4 et 5 lettres demandées** : comme outil de développement de l'attention et de la mémoire immédiate (l'élève doit donner les objets dans l'ordre).

Dans le niveau 1, les lettres restent apparentes pendant l'énoncé de la consigne alors que dans le niveau 2, les lettres disparaissent pendant l'énoncé de la consigne.

MEMOLET fonctionne de la même manière que MEMOLET et MEMORA

Utilisation avec :



Tarif T.T.C. : **47 €**

PAREIL 2



EVEIL Niveau 3
+ de 3 ans



DISCRIMINATION et MEMOIRE

DISCRIMINATION : C'est un entraînement à la discrimination d'objets présentant des niveaux de difficultés variés.

MEMOIRE : C'est un entraînement de la mémoire avec comme visée principale de développer des stratégies lexicales s'appuyant sur l'observation, la discrimination fine et la dénomination.

PAREIL 2 fonctionne de la même manière que PAREIL 1 mais les exercices sont d'un niveau plus élevé (Cf présentation PAREIL 2).



En ce qui concerne le mode MEMOIRE, **PAREIL 2 est particulièrement intéressant pour les traumatisés crâniens ou les personnes en rééducation suite à un accident vasculaire cérébral.**

Listes des exercices livrés avec **PAREIL 2** :

- MONNAIE** : Pièces et billets.
- NOMBRE 1** : Nombres à 2 chiffres.
- NOMBRE 2** : Nombres à 3 chiffres.
- PANNEAUX** : Panneaux du code de la route.
- PAREIL 1** : Figures géométriques simples.
- PAREIL 2** : Photos et dessins d'objets différenciés.
- PAREIL 3** : Disques divisés en 4 couleurs.
- PAREIL 4** : Carrés divisés en 4 couleurs.
- PAREIL 5** : Photos et dessins présentés en rotation.
- PAREIL 6** : 2 objets par case.
- PAREIL 7** : Objets présentés avec diverses rotations.

A la fin de chaque liste, le **tableau des résultats** s'affiche et peut-être imprimé.

Utilisation avec :



Tarif T.T.C. : **103 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

DESIGNE



EVEIL Niveau 3

+ de 1 an



APPRENTISSAGE VOCABULAIRE

DESIGNE; comme le programme CHOISIR, est destiné à conforter l'apprentissage du vocabulaire de base.

Contenu des exercices :

- Transports,
- Animaux,
- Nombres jusqu'à 10,
- Nombres jusqu'à 20,
- Nombres à 2 et 3 chiffres,
- Outils
- Aliments,
- Divers.



UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Module 1 : L'élève explore librement l'image. Quand il « clique » sur un objet, le nom de celui-ci est alors prononcé et écrit.

Module 2 : L'élève doit désigner sur demande tel ou tel objet. En cas d'erreur, un cadre clignotant vert, entoure la bonne réponse.

Module 3 : L'élève doit remettre en place les étiquettes portant le nom de chacun des objets. Au lieu de déplacer les étiquettes, on peut aussi lui demander de taper le mot au clavier.

Les modules 1 et 2 sont destinés à développer le vocabulaire en COMPREHENSION du jeune.

- Dans le module 1, il découvre le vocabulaire mais il découvre également l'importance d'explorer la totalité de l'image.
- Dans le module 2, il doit désigner l'objet sur demande, ce qui suppose un effort important d'attention et de compréhension.

Des aides paramétrables (bouton CONFIGURER) permettent de faire de ce programme un véritable outil d'apprentissage et non pas seulement d'évaluation. En particulier, signalons que, en cas d'erreur, l'élève peut recevoir un feed-back sur le choix qu'il a fait et que, au bout de 3 erreurs, une suggestion peut lui être présentée.

Le module 3, s'adresse à un niveau de compétence plus élevé car il oblige l'élève à manipuler les étiquettes des mots pour les placer sur les objets qu'elles représentent. « DESIGNE » devient alors un outil de PRODUCTION d'écrit.

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : 47 €

FAMILLE et REPAS



EVEIL Niveau 3

Pré-Lecture



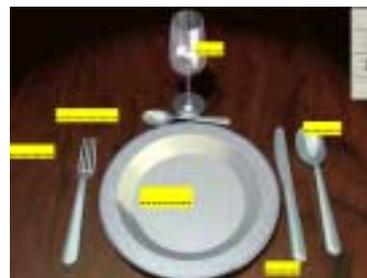
APPRENTISSAGE VOCABULAIRE

Le vocabulaire de la famille présente le double avantage de faire référence à un domaine chargé d'affectivité et à des relations structurées d'une façon logique.

Même fonctionnement que DESIGNE (présentation ci-dessus).

16 planches interactives abordent dans ce logiciel tous les aspects de la FAMILLE y compris ceux des familles animales.

Une autre série d'exercices est groupée avec FAMILLE, il s'agit de REPAS qui concerne le vocabulaire du couvert et de quelques aliments.



Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : 47 €

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

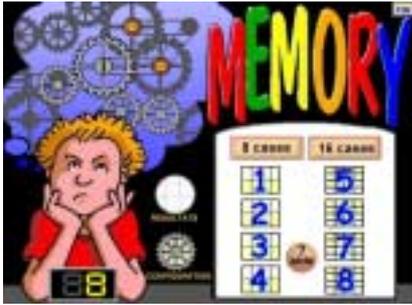
☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com

MEMORY



EVEIL Niveau 3

+ de 3 ans



ATTENTION et MEMOIRE

L'élève doit rechercher les paires d'objets en cliquant sur les cases. Si les deux objets sont identiques, ils restent affichés. Dans le cas contraire, ils disparaissent tous les deux.

MEMORY est volontairement limité à 4 séries de 8 cases et à 4 séries de 16 cases... Ce qui convient bien aux personnes en difficulté.

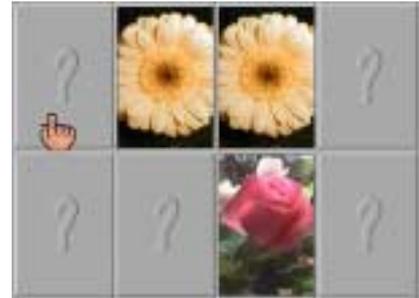


UTILISATIONS PEDAGOGIQUES :

Les Mémoire peuvent être :

- à thème (ce qui peut compliquer la recherche quand les objets sont très ressemblants)
- avec des objets très nettement différents (ce qui facilite en général la recherche).

D'une façon générale, la recherche est d'autant plus aisée que les objets sont facilement identifiables et dénommables. C'est pour cette raison qu'il est souvent judicieux d'inciter le sujet à nommer les images quand elles apparaissent. Cette stratégie n'est pas spontanée et elle doit être encouragée en particulier chez les déficients intellectuels.



Les MEMORY font appel aux capacités d'attention et à la mémoire de travail plutôt qu'à la mémoire visuelle seule. En effet on ne garde la trace visuelle d'une image en mémoire que $\frac{1}{4}$ de seconde seulement. La mémoire de travail a une durée plus importante et c'est elle qui est sollicitée dans ce genre d'exercice. Pour en renforcer l'effet on peut s'appuyer sur la mémoire lexicale en incitant l'élève à nommer l'objet représenté.

Plusieurs paramétrages sont possibles :

- Choix entre 8 ou 16 cases,
- Activation ou désactivation de l'animation et des messages en cas de réussite ou d'erreur,
- Utilisation de contacteurs adaptés ou d'un joystick
- Les résultats s'affichent une fois l'exercice terminé et la totalité des résultats est accessible et imprimable à partir du menu.

- MEMORY 1 : Animaux, bord de mer, arbres, fruits et légumes, fruits, divers, repas...
MEMORY 2 : Cyclisme, fleurs, enfants, expressions, alimentation, vêtements...
MEMORY 3 : Personnages, objets de la maison, divers, animaux, mosaïques...
MEMORY 4 : Couleurs basiques, couleurs élaborées, 2 couleurs par case, formes rondes et variées...
MEMORY 5 : Transports, animaux, divers...
MEMORY 6 : Chiffres de 1 à 4, chiffres de 2 à 5, chiffres de 3 à 6, Chiffres de 1 à 8, Chiffres de 3 à 10...
MEMORY 7 : Pièces euros, centimes, billets euros, billets de 5 à 50 € Chiffres...
MEMORY 8 : Transports, feux bicolores, bicyclette, panneaux, voiture, motos, éléments de voiture...
MEMORY 9 : Cartes à jouer, animaux de zoo, pommes de 1 à 5, symboles, objets et animaux dessinés...
MEMORY 10 : Sigles et logos, doigts et nombres, doigts et clés, doigts et points, monnaie et valeur.

Utilisation avec :



Souris



Carte Son



Clavier



Contacteurs



Windows

Tarif T.T.C. : **164 €**

LOGICOM Diffusion - 15 avenue Louise Michel - BP 72 - 44402 REZE CEDEX

☎ 02.51.11.17.17 - 📠 02.51.11.17.18 - ✉ contact@logicomfrance.com



EVEIL Niveau 1

(sessions DOS)

Nous avons conservé dans notre gamme de logiciels certains exercices fonctionnant en session DOS. Ils peuvent encore être installés sur vos micro-ordinateurs PENTIUM I, PENTIUM MMX, PENTIUM II... fonctionnant sous des environnements WINDOWS 9x.

Leurs qualités pédagogiques et leur facilité d'utilisation complètent parfaitement la gamme Windows présentée dans les pages précédentes.



ANIMAGE

33 € TTC

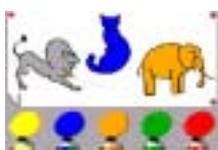
Des objets animés traversent l'écran. L'enfant peut agir sur le déplacement de l'objet en le faisant aller vers le haut, vers le bas et changer de sens. Les objets évoluent dans un décor aléatoire comprenant le ciel, la terre et la mer.



CACHE COCO

68 € TTC

Exercice permettant de développer les capacités de discrimination, de mémorisation, et de consolidation de la permanence de l'objet. Une coccinelle se déplace dans un champ parsemé d'objets divers sous lesquels elle peut se cacher.



ELASTIQUE

58 € TTC

L'utilisateur choisit une couleur parmi 5 tubes de couleur : jaune, bleu, orange, vert et rouge. Un élastique relie constamment le pinceau au tube de couleur. L'élève doit déposer la couleur sur les formes qui lui sont proposées. Il doit faire attention à ne pas cliquer en dehors de la forme ni dans les trous.



ANIMA

30 € TTC

Exercices de cause à effet avec des animations visuelles et sonores fonctionnant avec une seule commande. Il s'agit de guider des animaux ou des objets qui se déplacent sur l'écran.



EVEIL Niveau 2

(sessions DOS)

AGNEAU

68 € TTC

Récit interactif destiné à stimuler l'esprit de recherche de l'enfant, sa logique et sa persévérance. Tout au long du récit, les animaux répondent à l'utilisateur en fonction de l'état du dialogue.



COLORIMAGE

50 € TTC

Exercice de coloriage assisté par ordinateur. Les zones blanches des images peuvent être remplies à l'aide d'un pot de peinture. 15 couleurs sont proposées.



IMAGES A TROUS

76 € TTC

Cet exercice est basé sur des découpes rectangulaires réalisées dans une image donnée. Les morceaux sont à côté de l'image et peuvent être accompagnés de distracteurs ou leurres. Exercice moins complexe que le puzzle traditionnel.





MOLO la tortue

68 €TTC

Exercice de spatialisation, de mémorisation et de compréhension de consignes. La tortue doit dévorer un maximum de fruits et légumes selon un certain ordre et en suivant un parcours élaboré auparavant.



COCO et les pucerons

68 €TTC

Exercice de spatialisation et d'élaboration de stratégie dans laquelle l'observation et la réflexion sont sollicitées. La coccinelle est gardienne d'un jardin dans lequel une invasion de pucerons dévorent les fleurs. Coco doit chasser ces pucerons.



7 ERREURS

68 €TTC

Exercice de discrimination, d'attention et d'analyse. Ce programme reprend le principe du jeu des erreurs et le transpose sur ordinateur. L'interactivité propre à l'ordinateur rend ainsi ce jeu accessible à des jeunes qui n'y auraient pas accès sur papier du fait de leurs difficultés intellectuelles.

MINI PUZZLE

25 €TTC

Exercices de puzzle pour jeunes enfants : activité de discrimination, de désignation, d'anticipation. Pour reconstruire l'image, l'élève doit rechercher les indices de formes, de couleurs, de signification qui permettent d'associer 2 morceaux ensemble.



CATEGORIES

33 €TTC

4 images appartiennent à une même catégorie d'objets. Elles sont dispersées dans un lot de 8. L'élève doit les désigner. Elles s'affichent alors dans des cases en bas de l'écran.



FOUILLIS

68 €TTC

Exercice de discrimination, l'élève est amené à explorer systématiquement l'écran (24 cases) pour rechercher les images correspondant au modèle. Après une première recherche intuitive, il apprend à utiliser une stratégie et à comparer les éléments fins de chaque image (en faisant appel à un codage lexical si nécessaire).



SUPERPUZZ

76 €TTC

IMAGES MORCELEES
POINT ET ALGORITHMES
SEQUENCES

