

## **Observatoire des ressources numériques adaptées (ORNA)**

INS HEA : Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés

58-60 avenue des Landes

92150 Suresnes

<mailto:orna@inshea.fr>

### **TITRE DE LA FICHE : BITSBOARD**

#### **DESCRIPTIF GÉNÉRAL**

##### **ACCROCHE**

Bitsboard est un imagier entièrement paramétrable qui associe une image à un texte et à un son. Cette application est initialement en anglais mais on peut facilement et rapidement changer le texte et le son associé à l'image afin de le "franciser".

On peut également utiliser ses propres images et télécharger des images mises en français par d'autres utilisateurs. L'application intègre en outre 25 jeux créés à partir de cet imagier.

##### **VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE**



##### **DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE**

Décembre 2015

##### **MOTS -CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)**

Image, autisme, troubles du spectre autistique, lecture, vocabulaire langage

## TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Application tablette

## DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

### CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Tout cycle et toute classe de la maternelle au collège

### OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

#### IMAGIER

Il s'agit dans un premier temps de constituer l'imagier convenant aux élèves.

On peut pour cela :

- Utiliser un des imagiers thématiques (vêtements, jouets, véhicules...) gratuitement téléchargeable sur le site Bitsboard et modifier le texte et le son de chaque image. Il faut compter 10 secondes par image.



- Importer depuis la communauté Bitsboard des imagiers déjà "francisés" par des collègues.



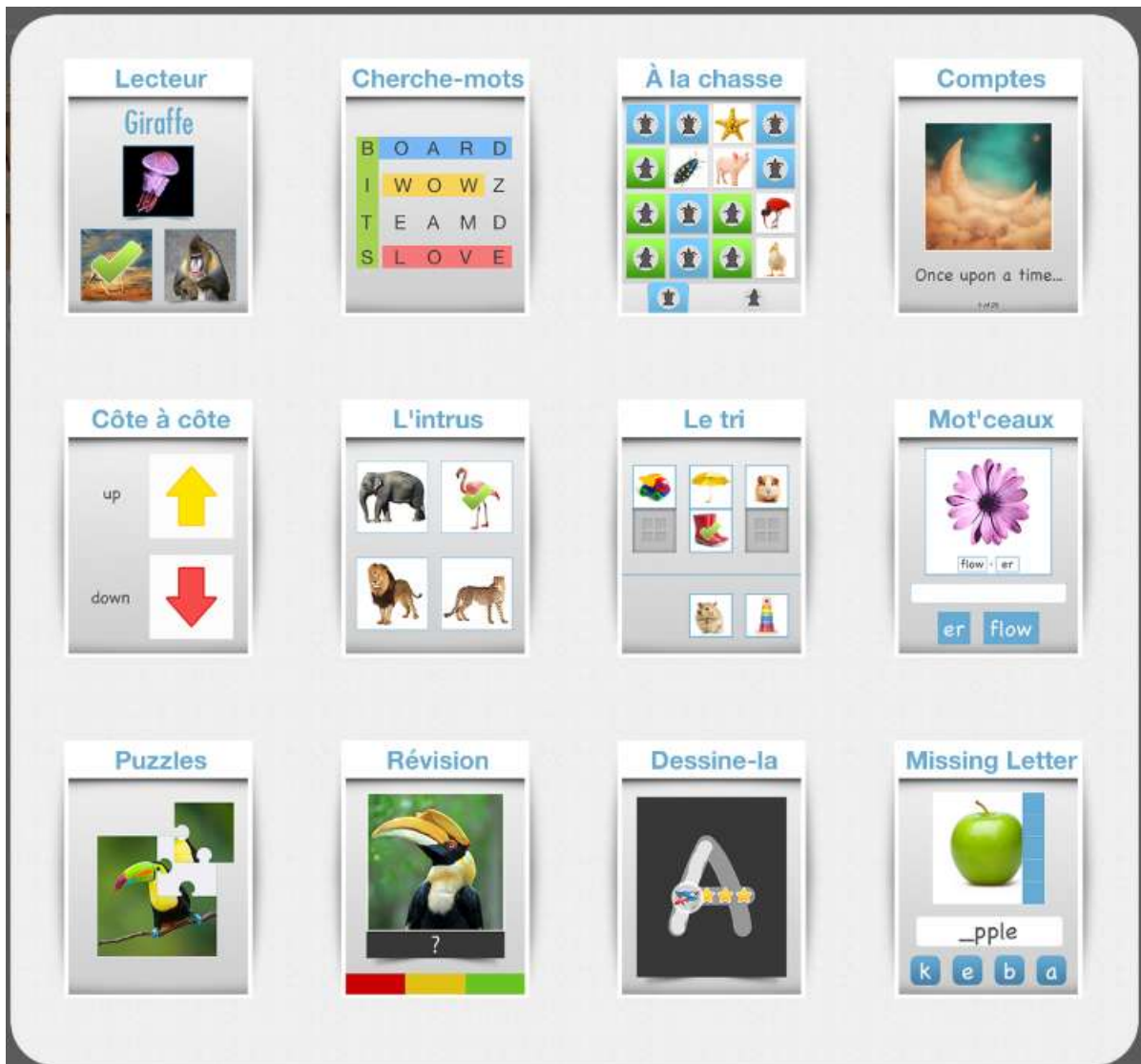
- Travailler à partir de ses propres images stockées sur la tablette.

## ACTIVITES

Une fois l'imagier (board) choisi, l'application génère 25 jeux entièrement paramétrables :



1. **Flashcards** : permet simplement de visualiser les images de l'imagier pour se les approprier.
2. **Exploration** : permet également de s'approprier les images
3. **Photo Touch** : permet de pointer une image (parmi trois ou plus) en fonction d'un son entendu.
4. **Vrai ou Faux** : permet d'indiquer si l'association texte / image proposée est correcte ou pas.
5. **Mélanger** : permet de mélanger à volonté tous les autres jeux.
6. **Mémoire** : jeu de memory avec un nombre de cartes paramétrable.
7. **Pop Quiz** : génère des quiz paramétrables à partir d'une image donnée et de proposition de textes correspondants.
8. **Jumeler** : permet de générer des jeux d'appariement paramétrables.
9. **Construmots** : permet de remettre dans l'ordre les lettres correspondant à un mot.
10. **Épeler** : permet d'écrire au clavier le mot représenté par l'image.
11. **Bingo** : permet de rechercher dans un tableau les images dont le nom est énoncé.
12. **Déchiffrer** : permet de remettre dans l'ordre les lettres du texte correspondant à une image, avec des lettres parasites.



13. **Lecteur** : pour rechercher, parmi plusieurs, l'image correspondant au texte écrit.
14. **Cherche-mots** : jeu de mots cachés dans une grille de lettres.
15. **A La chasse** : même principe que le bingo mais à plusieurs joueurs.
16. **Contes** : pour raconter une histoire avec des images (intéressant seulement si on a sélectionné des images séquentielles).
17. **Côte à côte** : juxtapose des images par deux (intéressant seulement si on a sélectionné des images "opposées" (haut /bas) ou si on a des mots à l'orthographe proche ou des homonymes).
18. **L'intrus** : comme son nom l'indique
19. **Le tri** : Jeu d'appariement.
20. **Mot'ceaux** : reconstituer des mots à partir de syllabes ou de fractions de mots.
21. **Puzzle** : comme son nom l'indique.
22. **Révision** : comme son nom l'indique.
23. **Dessine-là** : permet de tracer les lettres "au doigt" (avec un accompagnement visuel)
24. **Lettre manquante** : comme son nom l'indique, dans un texte illustrant une image.



25. **Séquences** : pour remettre en ordre chronologique des images (intéressant seulement si on a sélectionné des images séquentielles).

## DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

### COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

#### IMAGIER

Cette application est très puissante dans la mesure où à partir d'un imagier donné, elle sait générer automatiquement 25 exercices de vocabulaire / lecture / compréhension d'images.

Les imagiers sont entièrement paramétrables et l'on peut facilement modifier le texte et le son associés à chaque image. De plus on peut utiliser ses propres images (par exemple, les photos des autres élèves de la classe) et aussi partager les imagiers qu'on a pu fabriquer.

L'intérêt de pouvoir travailler avec ses propres documents iconographiques est indéniable, notamment pour des élèves avec troubles du spectre autistique qui ont beaucoup de mal à catégoriser.

Les orthophonistes sont également des utilisateurs enthousiastes de Bitsboard.

L'imagier est accessible à chaque élève car, pour chaque exercice, il est possible de régler le niveau de difficulté et/ou d'autres paramètres.

De même, dans une collection donnée, on peut décider pour commencer de ne travailler qu'avec certaines images de la collection puis d'étendre le nombre d'images ultérieurement.

Seule la version Pro permet de multiplier les utilisateurs et "d'attribuer" à chacun telles ou telles collections d'images.

#### ACTIVITES

L'intérêt de Bitsboard est de pouvoir faire des jeux avec l'imagier choisi et, même plus finement, avec les images sélectionnées de l'imagier choisi.

L'intérêt des activités proposées est cependant inégal. On peut considérer qu'on a tout de même une bonne douzaine de jeux vraiment adaptés aux élèves avec TSA ou aux élèves avec des difficultés importantes de communication.

Certains jeux d'appariement ou des jeux associant écriture du mot, image et son nous semblent très intéressants.

D'autres requièrent de travailler avec des collections d'images séquentielles ou des collections d'images "opposées" et sont donc moins "universels".

Il y a également des "doublons" : certains jeux travaillent les mêmes notions sous des formes différentes mais ce n'est, au final, pas très gênant.  
La possibilité de partager son travail avec la communauté Bitsboard et de pouvoir bénéficier des imagiers des collègues est un point fort de l'application.

**De notre point de vue la version lite et gratuite est tout à fait suffisante pour un usage en classe.**  
**On attend avec impatience la version entièrement française de cette application.**

## **DÉMONSTRATION, PAS À PAS ...**

Voir l'excellent site de Lydie Batilly :

<http://www.ortho-n-co.fr/2014/01/utiliser-lapplication-bitsboard-pour-generer-des-exercices/>

Tutoriel de l'Académie de Caen

[https://www.ac-caen.fr/ia61/ress/tice/IMG/pdf/tutoriel\\_pour\\_creeer\\_des\\_collections\\_sur\\_bitsboard.pdf](https://www.ac-caen.fr/ia61/ress/tice/IMG/pdf/tutoriel_pour_creeer_des_collections_sur_bitsboard.pdf)

## **DESCRIPTIF TECHNIQUE**

### **TITRE DE L'OUTIL**

Bitsboard

### **VERSION**

Version Lite : 25.0

Version Pro : 25.0

Version "PreSchool" (maternelle) :19.0

### **ÉDITEUR/FABRICANT**

Grasshopper apps.

### **TYPE DE LICENCE**

Gratuite (version lite et PreSchool) et payante (version pro)

### **PRIX INDICATIF (EN EUROS)**

Version Lite gratuite

Version Pro à 20 €

### **VERSION DE DÉMONSTRATION**

Version Lite gratuite

## RESSOURCES ASSOCIÉES

En anglais : <http://bitsboard.com/getting-started/1-introduction>

## ALTERNATIVES :

Pas d'alternative gratuite aussi complète

## CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Nécessite iOS 8.0 ou une version ultérieure

## LOCALISATION DE LA RESSOURCE

App Store

Version Lite :

<https://itunes.apple.com/us/app/bitsboard-education-games/id516842210?mt=8>

Version Pro :

<https://itunes.apple.com/fr/app/id646240375?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

Version "PreSchool" (maternelle) :

<https://itunes.apple.com/fr/app/bitsboard-preschool-endless/id860285828?mt=8>