

Observatoire des ressources numériques adaptées

INS HEA – 58-60 avenue des Landes
92150 Suresnes
orna@inshea.fr

TITRE DE LA FICHE

Puzzle animaux

DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Octobre 2014

MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

Troubles de l'attention, troubles du spectre autistique, raisonnement logique, concentration, motricité, coordination oculo-manuelle

DESCRIPTIF GENERAL

TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

- Application tablette

ACCROCHE :

Il existe de nombreux jeux de puzzles et d'encastresments disponibles pour tablettes numériques.

La plupart d'entre eux partent du principe que l'élève a compris le mécanisme de résolution des puzzles et différents modèles lui sont alors proposés.

La démarche de la société Auticiel qui s'est spécialisée dans les applications destinées à des élèves avec Trouble du Spectre Autistique (TSA) (Autimo / Time In / Social Handy / Logiral) est différente. Cette application n'a pas pour but de « faire » des puzzles mais bien d'apprendre à en faire et ce, avec une réelle progressivité des apprentissages

DESCRIPTIF DETAILLE :

Le principe de l'application est très simple et très progressif.

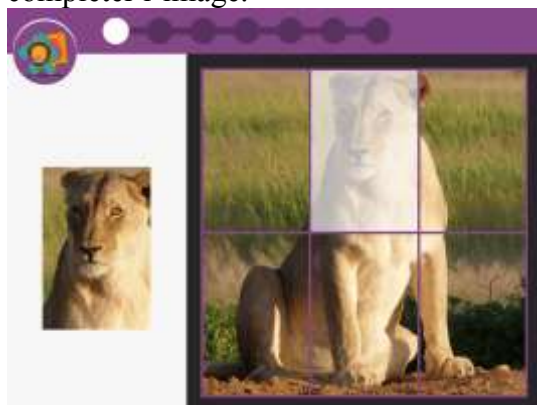
L'application dispose d'une vingtaine d'animaux différents servant de base au travail d'apprentissage.

Il existe quatre niveaux de difficulté :

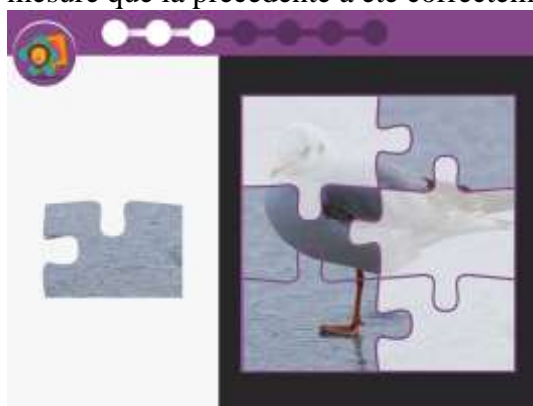
- Débuter
- Facile
- Moyen
- Difficile

Dans le niveau « débuter », les puzzles sont constitués de zones carrées et utilisent de 2 à 9 pièces. C'est donc l'image seule qui est en jeu et non pas encore la forme de la pièce. L'image

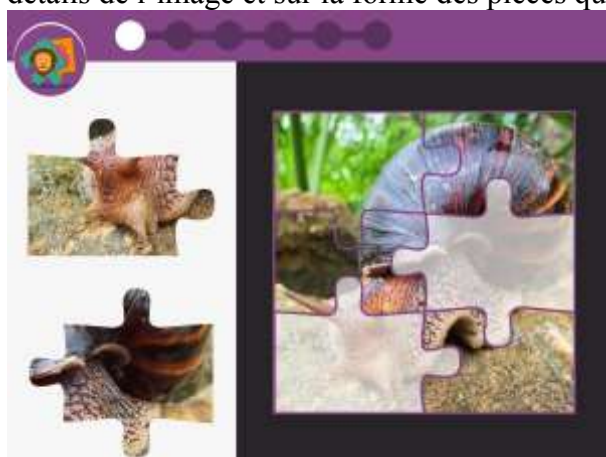
à compléter apparaît en filigrane afin que l'élève puisse comprendre le principe de l'activité et déplacer la pièce rectangulaire « en clair » sur la pièce identique en filigrane afin de pouvoir compléter l'image.



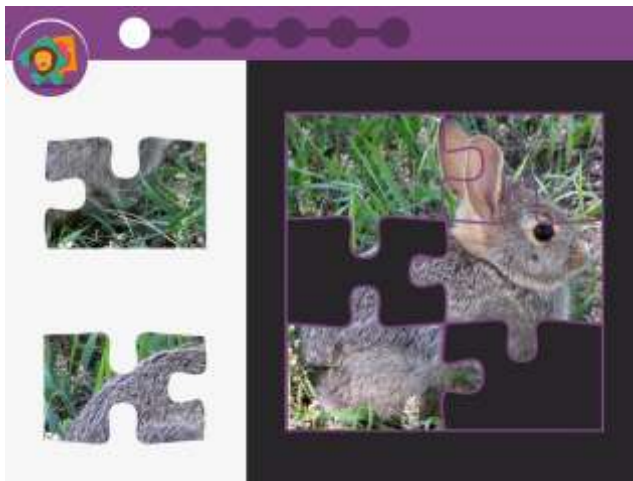
Dans le niveau « facile », les puzzles sont constitués de pièces traditionnelles et utilisent de 2 à 9 pièces. Ici, c'est l'image ET la forme de la pièce qui interviennent. La partie de l'image à compléter apparaît en filigrane. Les pièces manquantes apparaissent une à une au fur et à mesure que la précédente a été correctement placée.



Dans le niveau « moyen », les puzzles sont constitués de pièces traditionnelles et utilisent de 4 à 9 pièces. Ici, c'est encore l'image ET la forme de la pièce qui interviennent. La partie de l'image à compléter apparaît en filigrane mais cette fois si les pièces disponibles apparaissent toutes ensemble et non plus une par une. On est donc amené à prendre plus appui sur des détails de l'image et sur la forme des pièces qu'auparavant.



Dans le niveau « difficile », les puzzles sont constitués de pièces traditionnelles et utilisent de 4 à 9 pièces. Ici, c'est toujours l'image ET la forme de la pièce qui interviennent. La partie de l'image à compléter apparaît en noir et non plus en filigrane. Les pièces disponibles apparaissent toutes ensemble. On est donc amené à prendre plus appui et sur la forme des pièces et sur l'idée qu'on se fait de l'image complétée.



Une des particularités de l'application est qu'elle possède **un niveau « mode libre »** entièrement paramétrable.

Celui-ci permet de définir :

- Le nombre de pièces du puzzle (de 2 à 9)
- Le choix de l'image (bibliothèque / galerie / appareil photo)
- La forme des pièces (rectangulaire (simple) / classique (complexe))
- Le nombre de pièces à placer (une/toutes)
- La présence ou l'absence du modèle en filigrane)



En résumer, l'application contient :

- 18 niveaux de difficulté
- des moteurs de puzzle de 2, 4, 6 et 9 pièces
- 2 formes de pièces de puzzle différentes
- des animations pour motiver
- un menu de gestion du contenu de l'application pour ajouter / supprimer les images de l'application

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

Cycle 1 et 2

OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

Apprendre à faire un puzzle en tenant compte des détails l'image à reconstituer et de la forme des pièces.

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

Cette application permet d'apprendre progressivement à faire des puzzles. Conçue en collaboration avec des enseignants, des éducateurs spécialisés, des orthophonistes et des psychologues, l'application Puzzle-Animaux permet de développer la reconnaissance des formes et des images en jouant sur la progressivité des variables didactiques.

Les principales **variables didactiques** de cette situation sont :

- L'image utilisée (bibliothèque / galerie / appareil photo)
- Le nombre de pièces du puzzle (de 2 à 9)
- La forme des pièces (rectangulaire / classique)
- Le nombre de pièces à placer montré
- La présence du filigrane sur la partie à compléter (filigrane / noir)

Le point fort de l'application est la **progressivité des apprentissages** permise par la diversité des variables didactiques ci-dessus.

Rappelons que le but de l'application n'est pas de faire des puzzles mais d'apprendre progressivement les stratégies pour en faire.

Le fait que l'application soit **entièrement paramétrable**, qu'on puisse travailler sur des **images de son environnement proche** (photo du frère, de la salle de classe, du copain...) ou sur des **images sans distracteur** (fond blanc) sont autant d'atouts pour réussir cet apprentissage.

Cette application conviendra également particulièrement à tout élève ayant des difficultés de concentration et/ou d'observation.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Puzzle Animaux

VERSION

Android 1.1.1

IOS 1.1.2

VISUEL/VIGNETTE DE LA RESSOURCE



EDITEUR/FABRICANT

Auticiel

<http://www.auticiel.com/>

TYPE DE LICENCE

Version de démo gratuite et version complète payante

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Android : version de démonstration gratuite et 5,99 € pour la version complète

IOS : version de démonstration gratuite et 5,99 € pour la version complète

VERSION DE DEMONSTRATION

oui

RESSOURCES ASSOCIEES

Les applications de la gamme Auticiel

ALTERNATIVES :

Nombreuses applications de puzzle gratuites (Super Puzzle, Kids puzzle, Savane...) mais pas aussi progressives et pas prévues pour « apprendre à faire » des puzzles

CONFIGURATION RECOMMANDEE

Androïd : 2.3.3 ou version ultérieure

IOS : 5.0 ou version ultérieure

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.puzzle>

<https://itunes.apple.com/tc/app/puzzle-animaux-jeu-educatif/id874919456?mt=8>