

Observatoire des ressources numériques adaptées

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

TITRE DE LA FICHE

Apprendre avec les outils numériques pour un élève ayant des troubles importants des fonctions cognitives (TIFC)

DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Mise à jour mai 2014

MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

Troubles des fonctions cognitives, TICE, fiche introductive

DESCRIPTIF GENERAL

TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

- Fiche générique (intermédiaire)

ACCROCHE :

Aide constituée par les outils numériques pour un élève ayant des troubles importants des fonctions cognitives (TIFC)

DESCRIPTIF DETAILLE :

Pour des élèves connaissant des troubles importants des fonctions cognitives, l'apport des outils informatiques ne se situe pas dans le même registre que pour des élèves ayant des troubles moteurs ou sensoriels de type visuel. Pour ces derniers, la dimension supplétive est importante et va favoriser l'accès à des ressources, des documents, va permettre d'écrire, de commander un ordinateur, de lire les informations à l'écran... la réponse technique est (toutes proportions gardées) relativement aisée et souvent rapidement efficace.

Par contre, les outils numériques actuellement ne réparent, ni ne compensent assurément un fonctionnement cognitif moins efficient et le développement des acquis scolaires reste pour ces élèves souvent plus modeste. Cependant, en ce qui concerne les élèves ayant des troubles des fonctions cognitives, ces outils présentent plusieurs atouts qui auront une influence bénéfique sur les apprentissages ainsi que la relation de l'enfant à ceux-ci :

- attractivité, intérêt et motivation liée à un ressenti ludique
- stimulation, aide à la concentration, développement de la confiance (qui permet d'oser) et de l'estime de soi
- interactivité, réponse et évaluation potentiellement immédiates

- qualité formelle des productions de l'élève

Par leur découpage, la mise en page des écrans, des logiciels de type exerciceur ou des applications dédiées à des réalisations sur mesure (logiciel auteur) vont être choisis pour proposer une structuration claire de l'activité, un découpage de l'apprentissage scolaire en étapes plus simples et accessibles, une graduation dosée de l'effort demandé. Selon l'expression et le type de trouble, certains canaux sensoriels peuvent être peu efficaces, notamment le canal auditif (difficulté de discrimination) ; cela implique qu'il est important de pouvoir proposer des informations sous des formes variées, sonores, textuelles (quand elles peuvent être comprises) et visuelles (dessins, photo, vidéo). Il s'agit aussi souvent de pouvoir proposer, sans risquer de lasser, des reprises de notions concernant des acquis souvent friables qu'il s'agit de maintenir et de conforter.

L'enseignant pourra s'appuyer sur des logiciels pédagogiques tout venant ou dédiés que leurs caractéristiques (sobriété, simplicité, clarté, lisibilité, attractivité) rendent adéquats ou encore créer soi-même des activités et supports pédagogiques numériques à partir de logiciels outils (par exemple Didapages, Genex, Jcllic) voire même de logiciels bureautiques (Word, PowerPoint ou leurs équivalents libres avec la suite Open Office).

Enfin, les tablettes numériques, par leur facilité d'appropriation, la simplicité de leur interface sont des outils qui présentent de ce fait bien des atouts pour des populations qui peuvent se trouver en difficulté avec la complexité de l'ordinateur, surtout quand celui-ci n'a pas été configuré à ce public (logiciels et interface adaptés). Leur apparition relativement récente et leurs relatives limitations (stockage, impression, connexion de périphériques) font qu'on ne peut encore les penser comme substitut, mais comme complément de l'ordinateur, notamment dans les applications où elles permettent de faire autrement et plus spontanément, plus simplement (par exemple, du bout des doigts, dessiner, apprendre le contour des lettres, parcourir et lire-écouter un album, produire des sons musicaux et-ou rythmiques, désigner ou déplacer des objets virtuels pour repérer, ordonner, classer, etc.).

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

Tous niveaux