

Auticiel est une jeune entreprise française fabricant, à destination des élèves avec troubles du spectre autistique, des applications tablettes tactiles pertinentes fonctionnant aussi bien sous ios que sous Android.










Depuis le printemps 2017, Auticiel a changé de modèle économique et ne commercialise plus ces applications de manière indépendante. L'entreprise propose désormais des abonnements à ses packs d'applications sous le nom d'Amikeo.

Auticiel propose également une solution comprenant :

Une tablette tactile de marque Samsung

Le pack de ses applications : une coque de protection de la tablette

Voici les applications disponibles dans le pack Amikeo :

	« Social Handy », devenir autonome et interagir avec les autres
	« Autimo », apprendre les émotions
	« Logiral », ralentir les vidéos
	« Puzzle Animaux », découvrir le puzzle avec les animaux
	« ClassIt », apprendre à classer et généraliser
	« Time In », se repérer dans le temps
	« iFeel », exprimer un besoin, un ressenti, une douleur
	« Voice », communiquer avec des pictogrammes, des photos et des images
	« Séquences », réaliser des tâches étape par étape. Agenda, planifier avec simplicité son emploi du temps.

Ci-dessous un bref rappel des différentes applications incluse dans le pack Amikeo d'après les données de l'éditeur.

Toutes ces applications font l'objet d'une fiche Orna détaillée.



Social Handy

« Social Handy » permet de créer facilement et rapidement des quizz afin donner à l'élève des outils pour mieux appréhender les situations de la vie quotidienne. Grâce aux images et aux consignes sonores, il découvre par lui-même comment prendre le métro, ou comment bien se tenir à table, comment se comporter avec autrui.

L'application offre par défaut plus de 25 situations proposées par des professionnels du milieu médico-social. Une fois le jeu lancé, des situations illustrées et des consignes écrites et orales sont proposées pour que l'élève puisse jouer en autonomie.



On peut adapter la difficulté et le nombre de réponses possibles et un espace est réservé à l'accompagnant afin de pouvoir créer, supprimer ou modifier des situations en utilisant ses propres textes, images et voix. On peut également consulter le score et le temps passé sur l'application et sur chacun des niveaux. [Lien vers la fiche Orna Social Handy](#)



Autimo

« Autimo » a été conçue pour aider les personnes avec autisme à apprendre à reconnaître les émotions et les expressions du visage au travers de jeux d'identification (jeux des paires, jeux d'intrus, jeux de devinettes).



Un large panel de photos et d'illustration est déjà intégré mais les contenus sont complètement personnalisables, et permettent d'ajouter des photos des parents et/ou des proches et de personnaliser les renforçateurs.

Cette application est adaptée aux élèves de tout âge atteints de troubles du développement grâce à une conception réalisée avec des psychologues, orthophonistes et éducateurs spécialisés.

On peut également consulter le score et le temps passé sur l'application et sur chacun des niveaux. [Lien vers la fiche Orna Autimo](#)



Après plusieurs années de recherche expérimentale montrant que « le monde va trop vite » pour certaines personnes ayant des troubles du spectre de l'autisme, et de quelques années de recherche appliquée montrant le bénéfice du ralentissement des signaux audio-visuels de l'environnement sur leurs capacités (reconnaissance des émotions, imitation, compréhension verbale, poursuite oculaire, fixation du regard), Carole Tardif et Bruno Gepner, de l'université d'Aix-Marseille, avec la société Auticiel, et grâce au soutien du Ministère de l'Éducation Nationale, ont développé « Logiral ».



Grâce à « Logiral », il est possible de ralentir tous les films, dessins animés, ou séquences vidéo et de les lire sur la tablette à des vitesses différentes.

Des études ont prouvé que le ralentissement audio-visuel permet aux personnes de regarder davantage les scènes présentées à l'écran, de stabiliser leur regard sur les zones du visage, de la bouche et des yeux. L'utilisation de « Logiral » au quotidien comme en orthophonie permet d'améliorer l'imitation faciale, verbale, gestuelle, le décodage des expressions faciales et la résonance émotionnelle, la lecture labiale, la synchronisation audio-visuelle et la compréhension du langage. [Lien vers la fiche Orna Logiral](#)

Ressource subventionnée par la Direction du numérique pour l'Éducation du ministère de l'Éducation nationale (Commission multimédia)



« Puzzle Animaux » est une application ludique conçue pour accompagner la première découverte du jeu du puzzle et pour apprendre, pas à pas, à jouer aux puzzles. Elle possède plus de 20 images d'animaux à disposition et permet de créer des puzzles de 2, 4, 6 et 9 pièces, d'aller de la forme la plus simple en carré à des formes plus complexes en gruyère. 18 niveaux sont présents.

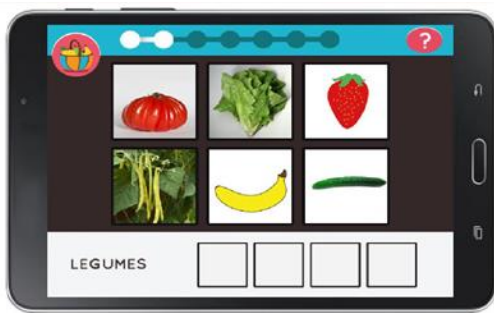


Conçue en collaboration avec des enseignants, éducateurs spécialisés, orthophonistes et psychologues, l'application « Puzzle Animaux » permet de développer la reconnaissance des formes et des animaux au travers d'une interface épurée et intuitive adaptée aux débutants. Son système ludique de progression permet ainsi de travailler le raisonnement logique, la concentration, la motricité et la coordination oculo-manuelle. [Lien vers la fiche Orna puzzle Animaux](#)



Conçue en collaboration avec des enseignants, éducateurs spécialisés, orthophonistes et psychologues, l'application « ClassIt » permet de développer la reconnaissance des formes et des animaux au travers d'une interface épurée et intuitive adaptée aux débutants

« ClassIt » est une bonne application pour accompagner la première découverte des familles en utilisant les animaux, les véhicules, les vêtements, les couleurs... Son système ludique de progression permet ainsi de travailler le raisonnement logique, la concentration, la motricité et la coordination oculo-manuelle.



Avec plus de 250 photos et illustrations et 34 niveaux pour progresser, « ClassIt » propose des exercices et des supports afin de développer cette capacité à conceptualiser. [Lien vers la fiche Orna Classit](#)



« Time In » permet de représenter le temps qui passe sans avoir besoin de lire l'heure.

Particulièrement adaptée aux élèves ayant des difficultés à appréhender la notion de temps, « Time In » donne une forme et un sens à l'activité en cours pour ceux qui ne maîtrisent pas bien cet apprentissage.

L'application propose un choix de « timers » qui sont des minuteurs colorés que l'on peut personnaliser à l'infini : ajouter des images, inclure des animations, choisir une forme de représentation du temps...

Le disque, la barre ou le zigzag se remplissent d'une couleur et montrent combien de temps s'est écoulé, et combien de temps il reste.

Pendant que le temps s'écoule, il est possible d'écouter une musique permettant de « patienter ».



A la fin du temps imparti, une animation visuelle et/ ou sonore paramétrable se déclenche. [Lien vers la fiche Orna Time In](#)



« iFeel » est une application qui permet d'exprimer un besoin, une émotion ou un ressenti grâce à des pictogrammes et à la voix enregistrée sur la tablette. Conçue pour les élèves rencontrant des difficultés à communiquer, l'application permet de :

- Choisir une émotion, un ressenti, un besoin (ex : « j'ai envie d'aller aux toilettes »)
- Sélectionner une intensité sur une échelle de trois indicateurs (faible, moyen, fort).



L'accent est mis sur l'expression de la douleur avec la possibilité de localiser une douleur sur un schéma corporel.

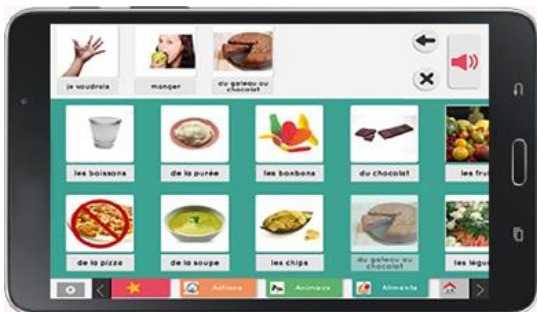
De nombreux paramétrages sont en effet possibles (choix de la mascotte, vitesse d'élocution, couleurs de l'interface...). [Lien vers la fiche Orna IFeel](#)



VOICE

« Voice » est une application de Communication Alternative Augmentée (CAA) personnalisable, intuitive et pratique, « Voice » permet de créer et prononcer des bandes-photos à partir de pictogrammes, photos ou images.

Textes, voix, images, cadres, couleurs de cadres, catégories... tout est configurable pour s'adapter complètement aux besoins de l'élève, ainsi qu'à la méthode de communication choisie.



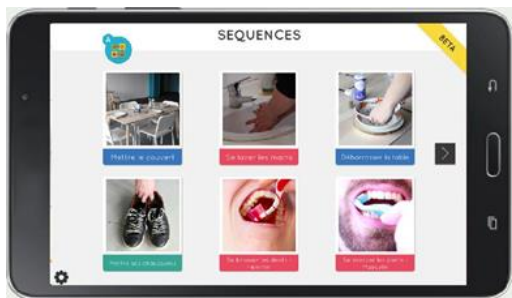
L'application propose un grand nombre d'images et de photos par défaut, que l'enseignant peut ensuite réutiliser ou supprimer pour ajouter ses propres contenus (depuis un ordinateur, internet ou en prenant directement une photo avec l'appareil photo de la tablette). Ces éléments permettent une prise en main rapide de l'application. L'utilisateur peut instaurer une communication oralisée grâce aux pictogrammes et à la voix de synthèse. [Lien vers la fiche Orna Voice](#)



SÉQUENCES

« Séquences » constitue une aide à la réalisation de tâches qui favorise la compréhension et la réalisation.

Chaque consigne est illustrée par une image, un texte et un message sonore permettant à l'utilisateur d'entendre la consigne. Ainsi « Séquences » aide à réaliser différentes tâches du quotidien comme s'habiller, se brosser les dents, réaliser une recette de cuisine, mettre la table...



Son but est de découper une tâche complexe en différentes étapes illustrées et accompagnées d'un message sonore pour faciliter la compréhension. [Lien vers la fiche Orna Séquences](#)



AGENDA

« Agenda » permet à l'élève d'avoir son emploi du temps personnalisé sur sa tablette. Les jeunes en manque de repères temporels ont besoin de se représenter le déroulement des activités de leur journée. « Agenda » présente les activités d'une journée ou d'une semaine de façon visuelle (pictogrammes ou photos).



Après chaque activité, l'élève peut notifier qu'il l'a réalisée et ainsi se rendre compte des activités restantes pour la journée. « Agenda » s'emporte partout et permet ainsi de rassurer son utilisateur. On peut créer des séquences avec un contenu adapté aux besoins et aux capacités de chacun. [Lien vers la fiche Orna Agenda](#)

Pour connaître les caractéristiques de chaque application, il convient de se reporter à la fiche Orna correspondante.

La particularité du pack Amikeo est qu'il peut être livré avec une tablette Android dont l'interface peut, à la demande être limitée et ne proposer à l'élève que les applications du pack ou une sélection de celles-ci. On peut, en outre, ajouter à l'interface des liens vers d'autres applications de son choix et faire varier les applications « disponibles » au gré de l'intérêt ou des progrès de l'élève.

Pour faciliter la navigation et la compréhension, une attention particulière a été portée sur l'ergonomie de l'interface avec des icônes grossies et des contrastes forts

L'équipe Auticiel a également fait tout un travail d'adaptation de la tablette pour permettre un usage en autonomie et distinguer clairement l'usage de l'élève accompagnée de celui de l'enseignant. Sur chaque tablette Amikeo, deux

interfaces différentes sont disponibles : son système de double-interface permet à l'enseignant de paramétrer une interface simple et sécurisée pour l'élève, et ainsi sécuriser l'accès aux paramètres et à internet.

► **Cycles ou classes concerné(s)**

Toutes classes de l'école primaire

► **Objectifs et/ou compétences visés**

Selon les applications :

Compréhension du discours, des émotions, des mimiques faciales, attention visuelle, compréhension, communication, exprimer une émotion, une humeur, un ressenti, une douleur, communiquer, faire des phrases, apprendre à faire un puzzle en tenant compte des détails l'image à reconstituer et de la forme des pièces, être capable de catégoriser, d'associer, de différencier, se repérer dans le temps, reconnaître et discerner quelle attitude adopter dans une situation sociale donnée, reconnaître et discerner les émotions.