

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 : NIKI WORDS

DESCRIPTIF GÉNÉRAL

ACCROCHE

Niki words est une application tablette développée à partir de la méthode Montessori, permettant de travailler le vocabulaire et l'écriture. Elle utilise les illustrations de la collection québécoise « Les Pictogrammes » (<http://www.lespictogrammes.com/>) comme les autres applications de la série Niki.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Décembre 2015

MOTS-CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Lecture, écriture, troubles du spectre autistique

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Application tablette

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

Niki words est une application tablette développée à partir de la méthode Montessori, permettant de travailler le vocabulaire et l'écriture.

L'application utilise plus de 350 mots d'usage courant pour enrichir le vocabulaire et reconnaître le son des lettres (phonétique).

Niki words propose trois activités principales :

- Jouer avec les mots
- Mots croisés
- Ardoise magique

- **Jouer avec les mots**

Ce jeu propose 18 groupes de mots (animaux, corps, jouets, vêtements, nourriture, maison, école, émotions, mots courts...). L'élève choisit donc un thème avant que des exercices concernant les mots de ce groupe lui soient proposés.

Dans cette activité " Jouer avec les mots ", l'élève doit reconstituer le mot correspondant à l'image affichée en utilisant les lettres qui lui sont proposées. Le mot à écrire est prononcé à chaque fois que l'enfant touche l'image.

En touchant chacune des lettres, c'est le son de la lettre qui est entendu. Ceci pose un problème car dans "vache" le son du c est le [j] de chat mais c'est le [k] de kiwi qui est énoncé par l'application

Lorsque l'élève a réussi, le son de chaque lettre est de nouveau entendu puis le mot est prononcé en entier.

Cette activité possède de nombreux réglages et paramétrages :

- *Aide concernant les lettres à compléter:*

On peut faire varier le niveau de difficulté, en rendant ou non visibles les espaces noirs suggérant la forme des lettres à encastrer. On peut également mettre juste des tirets pour indiquer combien de lettres il reste à compléter.



- *paramétrage concernant les lettres à utiliser:*

On peut choisir le type de police utilisé :



Il est également possible de modifier la couleur des lettres :

		
multicolore	alternance rouge/bleu pour voyelles et consonnes	blanc

On peut également faire varier les lettres proposées pour reconstituer le mot :

- seulement les lettres contenues dans le mot
- les lettres contenues dans le mot et quelques lettres différentes
- l'alphabet entier

Si toutes les lettres sont montrées, on peut également choisir l'ordre des lettres à disposition (ordre alphabétique, Azerty ou Qwerty).

- *Paramétrage du son des lettres utilisées*

On peut activer ou pas la fonction « phonétique ». Si elle est activée, l'élève entend le son de la lettre et non son nom.

- **Mots croisés**

Ce jeu propose à l'élève de résoudre les mots croisés. La définition du mot à trouver est donnée par son pictogramme ; le son de chacune des lettres est prononcé au toucher. Lorsque l'élève a réussi, le son de chaque lettre est de nouveau entendu puis le mot est prononcé en entier.



On peut faire varier le niveau de difficulté, en rendant ou non visibles les espaces noirs suggérant la forme des lettres à encastrier

Les paramètres concernant :

- les polices (majuscule / minuscule / cursive)
- les couleurs (multicolore / alternance rouge-bleu / blanc)
- les lettres disponibles (nombre / disposition)
- le son des lettres (activé / non activé)

sont également disponibles pour ce jeu.

- **Ardoise magique**

Ce jeu est, en fait, un support pour une activité libre ou une activité de travail réunissant l'enseignant et l'élève. On peut alors travailler sur le son des lettres et des mots qu'elles produisent.

Pour effacer une lettre, on peut opérer un appui long sur celle-ci. Il ya aussi la possibilité d'utiliser une gomme ou de secouer l'appareil pour effacer le tableau...



Les paramètres concernant :

- les polices (majuscule / minuscule / cursive)
 - les couleurs (multicolore / alternance rouge-bleu / blanc)
- sont également disponibles pour ce jeu.

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Cycles 2 et 3 de l'école élémentaire

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Lire, écrire

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Cette application présente trois activités distinctes sur le thème de l'écriture de mots courants. Elle peut s'adresser particulièrement aux élèves avec troubles du spectre autistique car elle utilise les illustrations de la collection québécoise « Les Pictogrammes » (<http://www.lespictogrammes.com/>) comme les autres applications de la série Niki.

- **Jouer avec les mots**

La première activité « Jouer avec les Mots » s'inspire de la dictée Montessori. Les pictogrammes sont rangés en différents thèmes, ce qui permet de travailler sur des séries de mots se rapportant à une même catégorie (catégorisation). Le grand nombre de paramètres possibles (détaillés dans le descriptif) est un atout indéniable pour rendre ce jeu accessible à tous les élèves en fonction de leurs difficultés particulières. On peut donc facilement modifier les variables didactiques (polices, couleurs, nombre de lettres...) ce qui constitue un atout pédagogique évident pour la différenciation.

- **Mots croisés**

La seconde activité « Mots croisés » permet d'aborder l'activité de construction de mots de manière ludique. Au cas où l'image possède plusieurs interprétations (anorak / manteau) le nombre de lettres sera un indice pertinent pour choisir le mot correct à écrire. C'est donc une excellente proposition d'entrée dans l'activité de mots croisés.

- **Ardoise magique.**

Cette troisième activité (« ardoise magique ») est pédagogiquement très ouverte. Elle met à la disposition de l'enseignant et de l'élève un tableau noir et des lettres dont on peut entendre, au choix, le nom ou le son.

On peut donc par exemple :

- Juxtaposer des lettres en écoutant leur son et écouter le mot produit
- Demander à l'élève de recopier un mot écrit par l'enseignant en annonçant la lettre qu'il va placer (l'application répétera alors le nom de la lettre)
- etc...

On peut également changer la langue de l'application pour utiliser l'anglais, l'italien ou le suédois et ainsi travailler le vocabulaire d'une langue étrangère.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Niki Word

VERSION

1.2.0

ÉDITEUR/FABRICANT

Auteur : Alessandro La Rocca

Illustrations : Anne-Marie Le Gouill (<http://www.lespictogrammes.com/>)

TYPE DE LICENCE

Payante

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

4,99 €

VERSION DE DÉMONSTRATION

non

RESSOURCES ASSOCIÉES

Vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=MqTFSd6zOqk&feature=youtu.be>

Toute la série des applications Niki et notamment Niki Talk + tweet

Et aussi : Niki agenda, Niki diary...

ALTERNATIVES :

- Le Son des Lettres Montessori par Les Trois Elles Interactive (application iOS)

- Dictée Montessori - Apprends l'orthographe avec un alphabet mobile amusant (application iOS)
- Domino des Mots - jeux de lettres pour les petits et les grands (lecture, vocabulaire) par Nicolas Lehovetzki (application iOS)
- Bloups! par Lussier Annie (application iOS)

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Nécessite iOS 6.0 ou une version ultérieure

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Apple Store : <https://itunes.apple.com/fr/app/niki-words/id743777884?mt=8>