

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 : OBJECTIF MOBILITE

DESCRIPTIF GENERAL

ACCROCHE

« Objectif Mobilité » est un kit ludo-éducatif permettant d'enseigner à des jeunes présentant une déficience intellectuelle, les bons comportements à adopter lorsqu'on se déplace à pied, en vélo, en bus et en voiture.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Mars 2016

MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

Déficience mentale, Troubles du spectre autistiques, vivre ensemble, déplacements urbains

TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

Logiciel PC

DESCRIPTIF DETAILLE :

Le kit pédagogique « Objectif Mobilité » propose 3 types d'activités :

- des jeux
- des ateliers
- un journal de bord

LES JEUX

Les jeux se déroulent directement dans le logiciel et permettent d'acquérir les connaissances nécessaires à un bon comportement dans différents modes de déplacements.

Les thèmes abordés

Pour chaque mode de déplacement, 2 à 3 jeux sont proposés

Dans la section « Déplacement piéton », l'élève apprend :

- à éviter les obstacles
- à traverser au bon endroit
- à traverser quand le petit bonhomme est vert

Dans la section, « Déplacement cycliste », l'élève apprend :

- à s'équiper correctement
- à rouler à la bonne place

Dans la section, « Déplacement en bus », l'élève apprend :

- à prendre le bus
- à se comporter correctement lors des déplacements en bus

Dans la section, « Déplacement en voiture », l'élève apprend :

- à mettre sa ceinture
- à se comporter correctement lors des déplacements en voiture
- à monter et descendre du bon côté

Fonctionnement des jeux

Chaque jeu se décompose en 2 parties :

- Une partie « **J'apprends** »
 - o Cette partie propose une série d'images présentant successivement les bons et mauvais comportements. Il est possible d'arrêter le défilement pour commenter les images.

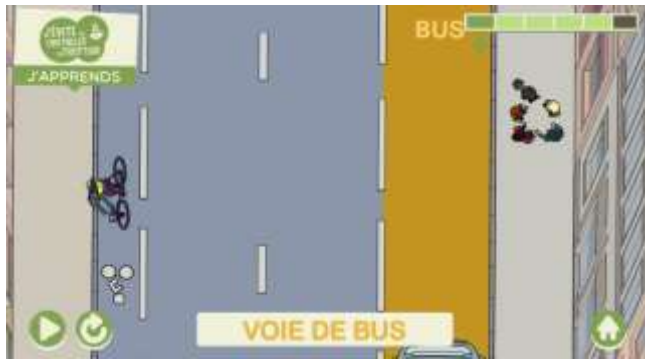


Figure 1 Partie "J'apprends" d'un jeu dans lequel es différentes voies sont présentés à l'élève.

- Une partie « **Je joue** »
 - o Cette partie reprend les connaissances présentées dans la partie « J'apprends et propose deux type de jeux : soit l'élève doit indiquer si la situation proposée relève du bon ou du mauvais comportement, soit il doit choisir/maintenir une trajectoire.



Figure 2 Partie "je joue" d'un jeu dans lequel l'élève doit indiquer si oui ou non le personnage descend du bon coté de la voiture

En cas de **mauvaise réponse**, une fenêtre « Dommage » apparaît et une animation permet d'expliquer pourquoi la réponse est mauvaise.

En cas de **bonne réponse**, une fenêtre « Bravo » apparaît

A la fin du jeu, une fenêtre récapitule le temps mis à répondre aux questions, le pourcentage de bonnes réponses et le score.

LES ATELIERS

Un livret pédagogique propose 17 activités à réaliser dans la vie réelle afin de concrétiser les situations vues dans le jeu. Il peut s'agir par exemple :

- de choisir dans un lot d'objets ceux qui permettent d'équiper correctement un cycliste
- de réaliser un parcours à plusieurs en maintenant une distance de sécurité entre chacun
- de réaliser un jeu de rôle dans lequel les élèves imitent un bon ou un mauvais conducteur
- etc.

Exercice 1 : La distance de sécurité

- Placer un élève au niveau de chaque plot et leur demander de démarrer au signal. Les élèves doivent respecter et maintenir une distance de sécurité telle que lorsque l'élève 1 arrive au plot B, l'élève 2 soit au plot C, et ainsi de suite.
- Faire faire quatre tours aux élèves dans un sens, puis quatre tours dans l'autre sens.

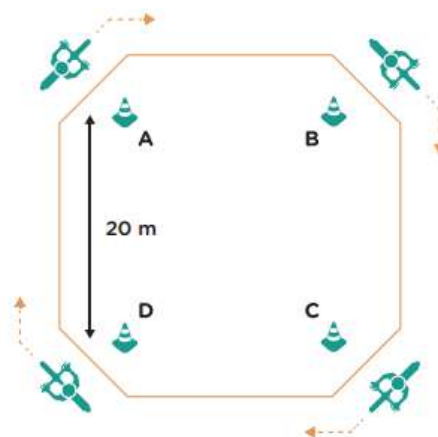


Figure 3 Un exemple d'exercice proposé pendant une activité visant à apprendre aux élèves à maintenir une distance de sécurité

Pour chaque activité, il est précisé le lieu de réalisation, les objectifs pédagogiques, le matériel et de le déroulement de l'activité.

Il faut prévoir de faire des photos pendant les activités afin de remplir ultérieurement le journal de bord

LE JOURNAL DE BORD

Le journal de bord permet de mettre en correspondance les situations vues dans les jeux avec celles vécues en atelier.

Dans l'interface « journal de bord », il est donc proposé à l'utilisateur (l'élève ou bien l'élève accompagné d'un adulte), de télécharger une photo prise en atelier puis de récupérer dans une banque d'images deux captures d'écran du jeu : une qui représente la situation correspondante à la photo et l'autre qui représente le comportement à mettre en œuvre.



Figure 4 Interface du journal de bord

Un PDF est ensuite automatiquement généré avec ses 3 images.

Photos prises par les élèves	Situations	Actions liées
Personne bien installée avec la ceinture bien placée sur l'épaule et le haut des jambes		

Figure 5 Exemple de ce que l'on attend du journal de bord

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

De la maternelle jusqu'au cycle 2

OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

Adopter le bon comportement lorsqu'on se déplace à pied, en vélo, en bus et en voiture.

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

Le kit pédagogique a été réalisé grâce aux conseils de plusieurs personnes travaillant en IEM et propose un ensemble d'outils pédagogiques très intéressants pour passer de la théorie à la pratique.

PLACE DE L'EDUCATEUR/ENSEIGNANT

Le kit pédagogique est conçu pour un travail avec l'adulte :

- les jeux sur l'ordinateur peuvent être réalisés en autonomie ou être le point de départ d'autres activités qui seront elles organisées par l'adultes.
- Le jeu ne propose aucunes informations sonores et les animations peuvent être interrompues à tous moments : l'adulte présent au coté de l'élève peut donc lui tenir un discours adapté à ses capacités de compréhension.
- Les ateliers sont à préparer par l'adulte (éducateur, enseignant...).
- Le journal de bord a été conçu pour permettre de ré-évoquer en classe les bons et mauvais comportements à adopter lorsqu'on se déplace. En outre, sa création demande à l'utilisateur de choisir des images pertinentes pour illustrer des connaissances en cours d'acquisition et nécessite donc la présence d'un adulte.

L'adulte formateur pourra se référer à un livre pédagogique qui donne des informations détaillées sur l'ensemble du kit pédagogique.

UTILISATEURS POTENTIELS

Cette ressource est destinée aux élèves présentant une déficience mentale et, qui, notamment :

- **n'utilisent pas la communication verbale**
 - o les supports sont très visuels et peuvent être compris sans autres explications
- **ne savent ou ne peuvent pas se servir du clavier**
 - o l'interface se contrôle soit avec la souris, soit avec la barre « espace »
 - A part dans le journal de bord, toutes les zones cliquables sont présélectionnées successivement et l'élève appuie sur la barre d'espace » pour cliquer où il le souhaite).
- **sont déjà grands`**
 - o l'univers graphique et les supports ne sont pas infantilisant

« Objectif Mobilité » peut aussi être utilisé avec des élèves **présentant une dysphasie**. En effet, les explications données via le canal visuel se suffisent à elle même et sont donc accessibles à ceux qui ont du mal à comprendre des consignes orales.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

- Les scores au jeu ne sont pas conservés
- Il n'y a pas de possibilités de créer des profils afin que chaque élèves aient un compte
- Les fenêtres « Bravo » sont relativement discrètes et ressemblent beaucoup aux fenêtres qui apparaissent en cas de mauvaises réponse : elles ne pourront peut être pas constituer un « renforçateur » pour les élèves qui en auraient besoin comme ceux présentant un trouble du spectre autistique

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Objectif Mobilité

VERSION

Une seule version

ÉDITEUR/FABRICANT

Ce logiciel est le fruit d'une collaboration entre la **Fondation PSA Peugeot-Citroen** et l'agence de production d'outils pédagogique **NeoDigital**

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Gratuit

VERSION DE DEMONSTRATION

NON

RESSOURCES ASSOCIEES

Vidéo de présentation du logiciel utilisé par des élèves présentant une déficience mentale et scolarisés au sein d'un IME.

<https://www.youtube.com/watch?v=zV7ByLIVKtw>

ALTERNATIVES :

Aucun

CONFIGURATION RECOMMANDEE

Windows

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

<http://www.preventionroutiere.asso.fr/Enseignants/En-IME-et-etablissements-specialises/Objectif-Mobilite>