

## GESTION DES ADAPTATIONS

### ADAPTIVE AND INCLUSIVE LEARNING ENVIRONMENT

[www.haikara.fr](http://www.haikara.fr)  
**haikara**



## •1.1. Description de l'adaptation «Police»

Placer une police par défaut pour tout le support, en mettant un bouton permettant de choisir parmi 5 polices (ou 3 ?) : Arial / Verdana / Comic MS Sans / Calibri / Open Dyslexie

Lorsque la police est modifiée, il serait pertinent que la régulation de la taille des lettres face à l'écran se fasse de manière automatique.

Comme pour la taille du texte, délimitation de la zone d'affichage, : maintien d'une marge de 2 cm avec les bords latéraux et readaptation du texte en fonction de la taille que prend la police.

## •1.2. Illustration (Verdana – 14 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •1.2. Illustration (Verdana - 20 )

AILE 



Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •1.2. Illustration (Verdana - 24)

AILE 



Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •1.2. Illustration (Comic MS Sans – 14 )

AILE 

Quel est cet animal 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •1.2. Illustration (Comic MS Sans – 20 )

AILE 

Quel est cet animal 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé



## •1.2. Illustration (Comic MS Sans – 24 )

AILE 

Quel est cet animal 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérissos

Validé

## •1.2. Illustration (Calibri – 14 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •1.2. Illustration (Calibri – 20 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •1.2. Illustration (Calibri – 24 )

AILE 



Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •2.1. Description de l'adaptation « Taille des lettres »

Placer une taille standard pour tout le support, en mettant un bouton permettant d'adapter la taille du texte sur 5 niveaux (12, 14, 16, 20, 24).

Lorsque la taille du texte est modifiée, il serait pertinent que la régulation de la taille des lettres face à l'écran se fasse de manière automatique. Ainsi, l'utilisateur va simplement scroller davantage.

Delimitation de la zone d'affichage, : maintien d'une marge de 2 cm avec les bords latéraux et readaptation du texte en fonction de la taille.

## •2.2. Illustration (mode taille par défaut – 14 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •2.2 Illustration (mode taille 12 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •2.2 Illustration (mode taille 16 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé



## •2.2 Illustration (mode taille 20 )

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •2.2 Illustration (mode taille 24)

AILE 



Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

Les 5 tailles de police choisies ne provoquent pas de changements d'architecture majeurs.

Les changements dépendent également de la résolution de l'écran sur lequel est l'enfant.

La programmation des marges latérales est essentielle

Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.

L'organisation de l'espace choisie (2 colonnes de 2 propositions) semble être la plus judicieuse pour limiter les modifications.

### •3.1. Description de l'adaptation « Espacement » et interlignage

L'utilisateur aura la possibilité de modifier l'espacement entre les caractères à partir d'un choix de 3 niveaux différents (rapproché / normal / espacé)

L'utilisateur aura la possibilité de modifier l'espacement entre les mots à partir d'un choix de 3 niveaux différents

L'utilisateur aura la possibilité de modifier l'interlignage à partir d'un choix de 3 niveaux différents (1,0 / 1,5 / 2,0).

Delimitation de la zone d'affichage et readaptation du texte en fonction des espacements.

### •3.2. Illustration espacement caractères (mode par défaut – espacement normal)

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément


Un éléphant


Un hérisson

Validé

### •3.2. Illustration espacement caractères (mode par défaut – caractères rapprochés)

AILE 

Que est cet animal? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

### •3.2. Illustration espacement caractères (mode par défaut – caractères espacés)

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

### •3.2. Illustration interligne (mode par défaut – 1,0)

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé



### •3.2. Illustration interligne (mode par défaut – 1,5)

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion


Un élément


Un éléphant


Un hérisson

Validé

### •3.2. Illustration interligne (mode par défaut – 2,0)

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

La variation de l'espacement entre les caractères ne provoquent pas de problèmes d'architecture. Néanmoins, l'espacement rapproché paraît peu lisible.

Pour l'interlignage, cela a peu d'influence sur la lecture de l'exercice. Ainsi, la variation de l'interlignage pourrait être proposée seulement pour les « leçons » (car cela peut être utile dès lors qu'il y a un texte de plusieurs lignes) et non les activités interactives.

- **4.1. Description des adaptations**
  - surlignage mot
  - couleur syllabe
  - **Griser les lettres muettes**
  - **Couleur des lignes**
  - **Colorisation des sons complexes**
  - **Colorisation de la ponctuation**

En cliquant sur le bouton correspondant, l'enfant enclenche le surlignage des mots qu'il devra lire. Utilisation des commandes clavier pour passer au mot suivant à lire.

En cliquant sur le bouton correspondant, l'enfant enclenche la coloration de la syllabe qu'il devra lire.

Pour des questions de lisibilité, le choix des couleurs sera prédéfini. Le bleu et le rouge pour la coloration des syllabes. Pour le surlignage, choix entre 3 nuances claires (jaune, rose, orange).

Les adaptations ne se cumulent pas

Pour les sons complexes : un code couleur doit être établi (par exemple : le son (in) peut s'écrire in/im/ain/ein/un il faut donc utiliser une seule couleur pour ces graphèmes codant pour un phonème)

Pour la ponctuation, les symboles seront grossis et changeront de couleur

## •4.2. Illustration – Surlignage des mots

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •4.2. Illustration Coloration des syllabes

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •4.2. Illustration – Grisage des lettres muettes

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •2. Illustration - Coloration des lignes

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé



## •4.2. Illustration – Mise en évidence ponctuation

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •4.2. Illustration – coloration des sons complexes (code couleur en note)

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérsson

Valid 

Pas la possibilité de surligner ou colorer mot par mot ou syllabe par syllabe sur power point... Donc le surlignage s'est fait proposition par proposition et la coloration des syllabes n'est pas animée.

Trop de couleur et de surlignage peut amener l'apprenants à se perdre, il faut des codes simples et facilement appréhendables.

L'utilité de certains éléments est à tester peut être (comme la coloration de la ponctuation...)


- **5.1. Description des adaptations**
  - **Utilisation de pictogrammes**
  - **Utilisation de la correspondance audio**
  - **Affichage scroll auto/manuel**



L'affichage de pictogrammes pourrait faciliter la compréhension pour les apprenants. Toutefois, on ne peut pas l'utiliser pour toutes les activités

Concernant la correspondance texte/audio, il serait judicieux que le texte soit surligné au fur et à mesure du déroulement de l'audio. Une fois le mode audio actif, il faut cliquer sur le mot pour qu'il soit lu.

Si l'on choisit d'activer le mode scroll automatique, l'écran défilera selon le rythme choisi sinon, c'est à l'utilisateur de baisser la page et de contrôler le système.

## •5.2. Illustration – mode pictogramme activé

**AILE** 

### Le Mammouth

À l'époque où vivait le mammouth, il y a des dizaines de milliers d'années, la France était recouverte de neige et de glace une bonne partie de l'année.

L'hiver était terrible. Mais le mammouth était adapté à ce climat : son corps était recouvert de poils très longs et épais. Le pelage des vieux mâles descendaient jusqu'au sol. Sa fourrure couvrait même ses oreilles !

L'utilisation des pictogrammes , bien que non applicable à toute la plateforme pourrait être un bon feedback pour les exercices proposer aux enfants.

Cela peut également être le cas de l'audio (je n'ai pas réussi à ajouter les audios ici de la manière dont je le souhaitais).

Je n'ai pas réussi non plus à modéliser le scroll automatique et manuel sur l'écran power point. Néanmoins, j'éprouve des réserves sur le mode scroll automatique, est ce que cela ne créerait pas une « pression » chez le lecteur d'être au rythme du système ?

- **6.1. Description de l'adaptation**
  - **Simplification de l'interface**
  - **Suppression de l'environnement graphique**
  - **Couleur de fond**
  - **Spot lumineux**
  - **Guide visuel**

Simplification de l'interface : cela permet à l'apprenant de conserver seulement l'essentiel sur son écran. La suppression de l'environnement graphique sous entend également la même chose.


Les utilisateurs peuvent choisir de modifier la couleur du fond de l'écran. Nous pouvons leur laisser le choix entre 5 possibilités de couleurs dans des nuances claires pour une meilleure lisibilité (bleu, vert, rose, jaune et blanc).


Spot lumineux : lorsque ce mode est activé, le texte devant être lu est mis en avant par des effets lumineux. Ce guidage attentionnel est à utiliser avec parcimonie pour conserver l'effet captivant.

Guide visuel : à l'aide d'un point au début et d'une ligne verte. À la fin du texte, ajout d'une ligne rouge (ici ce sont de flèches).

## •6.2. Illustration – Sans le mode suppression de l'environnement graphique et simplification de l'interface

**AILE** 

Quel est cet animal ? 



Barre de recherche (activités, cours...)

Barre d'outils (activation des différents modes et réglages)

Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

Informations sur le site



## •6.2. Illustration – Avec le mode suppression de l'environnement graphique et simplification de l'interface

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •6.2. Illustration – Changement de couleur - Vert

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •6.2. Illustration – Changement de couleur - Rose

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •6.2. Illustration – Changement de couleur - Jaune

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •6.2. Illustration – Changement de couleur - Blanc

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •6.2. Illustration – Spot lumineux

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion


Un élément


Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •6.2. Illustration – mode guide visuel

AILE 

I 

### Le Mammouth

↓

- À l'époque où vivait le mammouth, il y a des dizaines de milliers d'années, la France était recouverte de neige et de glace une bonne partie de l'année. L'hiver était terrible. Mais le mammouth était adapté à ce climat : son corps était recouvert de poils très longs et épais. Le pelage des vieux mâles descendaient jusqu'au sol. Sa fourrure couvrait même ses oreilles !

↑

La différence entre les adaptations « simplification de l'interface » et « suppression de l'environnement graphique » est mince. En effet, l'une entraîne l'autre et vice versa. Sinon, il serait nécessaire de préciser d'avantage ce que ces aménagements induisent pour comprendre la nuance. Ce mode est intéressant car il permet de réduire les distractions éventuels à l'écran. Par contre, il est nécessaire de faciliter le retour à l'écran habituel pour que les utilisateurs ne se sentent pas « bloquer » dans ce mode. Pour le changement de couleur, le mode par défaut pourrait être le blanc ou le bleu. Il est à préciser que le changement de couleurs peut causer des changements au niveau dur surlignage des mots (adaptations textes, les couleurs doivent être adaptées à toutes les possibilités de changement de couleurs à l'écran. Le spot lumineux ressemble aux adaptations de surlignage. Peut être qu'il faudrait redéfinir la différence entre les 2 adaptations et leur utilité. Nous avons eu du mal à comprendre l'adaptation guide visuel. Peut être que les indices utilisés ne sont pas les plus pertinents et peuvent perdre les utilisateurs. Peut être qu'utiliser des pictogrammes signifiants le début et la fin du texte serait plus intéressant.





## •7.1. Description de l'adaptation « Choix de la voix »


Placer une voix par défaut pour tout le support, en mettant un bouton permettant de laisser la possibilité de changer à une voix masculine.

Lorsque le choix de la voix est modifiée, il serait pertinent que la modification s'applique pour tout le reste de l'activité.

## •7.2. Illustration (mode voix par défaut – féminine)

AILE 

Quel est cet animal ? 



En cliquant sur l'audio, le mode de voix par défaut s'activera.

Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •7.2. Illustration (mode voix par défaut –

Le mode par défaut permet une utilisation intuitive des options d'affichage

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •7.2. Illustration (mode voix – masculine)

En faisant clic droit sur l'audio, nous pourrions choisir si l'on veut passer d'une voix féminine à masculine ou enfant, et inversement.

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## •7.2. Illustration (mode voix

Le clic droit sur l'audio permet à l'apprenant de choisir ses modalités de préférences

AILE 

Quel est cet animal ? 



Un lion

Un élément

Un éléphant

Un hérisson

Validé

## ● Conclusion des aménagements

Les 3 types de voix n'impliquent pas de changements majeurs.

Les possibilités de changements peuvent être compris par un léger tutoriel en amont de l'activité ou bien par simple exploration libre de l'interface.

La programmation des trois voix (masculine, féminine et enfant) est essentielle.

Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.

## •8. Description des adaptations motrices

Validation par clic long

Validation par double clic

## •9.1. Description de l'adaptation « Ecriture prédictive »

L'activation de l'écriture prédictive propose des mots à l'enfant à partir des premières lettres pour lui faciliter l'écriture.

Ex: élép ... on propose « éléphant ». C'est une autocomplétion avec correction d'orthographe

Permet à l'apprenant que ces mots soient prédéterminé par le logiciel. Se base sur le nombre de fois où un mot est présent en base, pour pondéré les propositions de complétion.



## •9.2. Illustration

AILE 

Quel est cet animal ? 



Éléphant

Validé

Le début d'écriture du mot est affiché en noir, la partie grise est la proposition de complétion par l'écriture prédictive.

## ● Conclusion des aménagements

L'écriture prédictive n'implique pas de changements majeurs dans l'utilisation de l'interface.

La compréhension par l'utilisateur de la mise en place de l'écriture prédictive peut être comprise par un léger tutoriel en amont de l'activité ou bien par simple exploration libre de l'interface.

La qualité de la prédétermination du mot dépendra de la base de données créée à force d'utiliser ce mot par l'apprenant.

Néanmoins, dans l'apprentissage d'un mot, l'écriture prédictive n'est pas forcément ce qu'il y a de plus cohérent. Surtout si cette dernière se base sur la répétition des mots utilisés de l'utilisateur. Ce serait contre productif qu'il apprenne ses erreurs ou simplement qu'il ne les voit pas. L'écriture productive ne permettrait pas à l'apprenant de se tester sur son orthographe.

## •10.1. Description de l'adaptation « Speech to Text »

Placer une commande de reconnaissance vocale qui permet de transformer un discours oral en texte de manière automatisée.

Donner la possibilité à l'apprenant de s'exprimer sur le sujet de manière orale tout en transcrivant l'oral en textuel.

## •10.2. Illustration

AILE 

Quel est cet animal ? 





Validé

Le bouton pour Speech to Text permet d'enclencher la reconnaissance vocale de l'utilisateur. Le mot s'écrit sur la zone de texte prévue à cette effet.

## ● Conclusion des aménagements

Speech to Text n'implique pas de changements majeurs dans l'utilisation de l'interface.

Les possibilités de changements peuvent être compris par un léger tutoriel en amont de l'activité ou bien par simple exploration libre de l'interface.

La qualité du Speech To Text dépendra de la qualité d'entrée audio du support de l'utilisateur. La voix de l'apprenant doit être claire et non saturé pour permettre une bonne reconnaissance vocale.

Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.

## •11.1 Description de l'adaptation « Possibilité de s'enregistrer »

L'activation de l'enregistreur permet aux enfants de s'enregistrer puis de s'écouter.

Permet à l'apprenant d'entendre sa prononciation

Permet un apprentissage complémentaire en ajoutant de l'auditif au support visuel.

## •11.2. Illustration

AILE 



 **Appuie sur la commande vocale et décris à voix haute ce que tu vois sur l'image :**



Valider

En cliquant sur l'enregistreur vocal, l'enfant n'aura plus qu'à expliquer ce qu'il voit. Une fois fini, il n'aura qu'à valider.

## •11.2. Illustration

AILE 



 Appuie sur la commande vocale et décris à voix haute près du micro ce que tu vois :



Une fois validé, il pourra écouter ce qu'il a décrit de l'image.


Valider



## •11.2. Illustration

AILE 

 Appuie sur la commande vocale et décris à voix haute près du micro ce que tu vois :

 Exemple : Un éléphant se promène dans un jardin. Il y a de nombreux arbres et une petite marre près de lui.

Valider

Après s'être écouté, un exemple de ce qui peut être décrit de l'image lui sera présenté. Il pourra également actionner l'écoute audio du texte.

## ● Conclusion des aménagements

La possibilité de s'enregistrer n'implique pas de changements majeurs dans l'utilisation de l'interface.

L'enregistrement et son écoute peut être compris par un léger tutoriel en amont de l'activité ou bien par simple exploration libre de l'interface.

Cela permet la stimulation vocale et auditif de l'apprenant. La qualité dépendra de la qualité d'entrée audio du support de l'utilisateur. La voix de l'apprenant doit être clair et non saturé pour permettre un bon enregistrement.


Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.



- **12.1 Description de l'adaptation « Lecture du texte à l'écran »**

Donne la possibilité de lire le texte à l'écran.


Demande une reconnaissance vocale comme Speech to Text, besoin du micro pour détecter la lecture du texte.

## •12.2. Illustration

**AILE** 

🔊) Appuie sur la commande vocale et lis à voix haute le texte présenté :



Bouton de reconnaissance vocale pour lire le texte au fur et à mesure. Le mot en bleu se déplace en fonction de la reconnaissance des prochains mots lus.

**Le Mammouth :**

À l'époque où vivait le **mammouth**, il y a des dizaines de milliers d'années, la France était recouverte de neige et de glace une bonne partie de l'année. L'hiver était terrible. Mais le mammouth était adapté à ce climat : son corps était recouvert de poils très longs et épais. Le pelage des vieux mâles descendaient jusqu'au sol. Sa fourrure couvrait même ses oreilles !

**Valider**

## ● Conclusion des aménagements

La lecture du texte à l'écran n'implique pas de changements majeurs dans l'utilisation de l'interface.

L'option de lecture du texte permet l'entraînement de l'acquisition de la lecture.

Cela permet la stimulation vocale et auditif de l'apprenant. La qualité dépendra de la qualité d'entrée audio du support de l'utilisateur. La voix de l'apprenant doit être clair et non saturé pour permettre un bonne reconnaissance vocale des mots.

Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.

## •13.1 Description de l'adaptation « Utilisation jetons »

Un bouton permet d'activer l'utilisation de jetons pour aider à compter le nombre de mots dans une phrase.

Actionne la possibilité à l'apprenant de compter de façon plus ludique.

## •13.2. Illustration

**AILE** 

**Le Mammouth :**

 À l'époque où vivait le mammouth...

**Un picto étoile par mot pour compter le nombre de mot dans une phrase, ici avec un début de phrase, nous avons 6 picto étoile**

**Valider**

## ● Conclusion des aménagements

Utilisation jetons implique des changements assez encombrants et gênants dans l'utilisation de l'interface.

L'utilisation des jetons est réalisable sur de courtes phrases. Tandis qu'avec de longue phrase, cela peut être plus contre productif et entraîner une surcharge dans la présentation du support.

L'utilité des jetons ici demande plus d'explicitation.

Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.



- **14.1 Description de l'adaptation « Utilisation d'image sémantique »**

Faire accéder à une banque d'images et de liaisons mots-images.

Pour Enseignant/Accompagnant

## •14.2. Illustration

AILE 

### Le Mammouth :

À l'époque où vivait le mammouth, il y a des dizaines de milliers d'années, la France était recouverte de neige et de glace une bonne partie de l'année. L'hiver était terrible. Mais le mammouth était adapté à ce climat : son corps était recouvert de poils très longs et épais. Le pelage des vieux mâles descendaient jusqu'au sol. Sa fourrure couvrait même ses oreilles !

Valider

Dans les paramètres de la page (bouton rouge) l'enseignant pourrait accéder à une commande lui donnant une banque d'images pour associer mot-image.

## •14.2. Illustration

AILE 

### Le Mammouth :

À l'époque où vivait le mammouth, il y a des dizaines de milliers d'années, la France était recouverte de neige et de glace une bonne partie de l'année. L'hiver était terrible. Mais le mammouth était adapté à ce climat : son corps était recouvert de poils très longs et épais. Le pelage des vieux mâles descendaient jusqu'au sol. Sa fourrure couvrait même ses oreilles !

Valider

Banque d'images :



## ● Conclusion des aménagements

L'utilisation d'images sémantiques permettrait à l'enseignant de montrer pendant sa présentation, des images en adéquations avec ce qui est raconté. En fonction des mots-clés du texte, certaines images pourront être facilement trouvées.

L'utilisation d'une banque d'images permet d'augmenter l'intérêt des enfants pour ce qui leur est présenté. Cela améliore également la représentation mentale qu'ils sont en train d'effectuer et ainsi améliorer leur compréhension sans créer de surcharge.

Privilégiez les images statiques aux images animées lorsqu'il ne s'agit pas de montrer un processus dynamique.

Il faut aussi prévoir l'espace pour les barres de recherche.

## •15.1 Description de l'adaptation liée à la mémoire visuelle

Affichage des consignes sous forme de cartes mentales (avec décomposition des étapes)


Donner la possibilité à l'apprenant de mieux se représenter mentalement ce qui lui est demandé.

## •15.2. Illustration – Cartes mentales

**AILE** 

 **Décris l'image avec ces propositions de mots**



Jardin

Eléphant

Marre


Arbres


(Ecrire ici)

**Valider**

## •15.2. Illustration – Cartes mentales

**AILE** 

 **Décris l'image avec ces propositions de mots**



Jardin

Eléphant

Marre

Arbres

 Exemple : Un éléphant se promène dans un jardin. Il y a de nombreux arbres et une petite marre près de lui.

Valider

Après avoir décrit l'image avec les proposition de mots, un exemple de ce qui peut être décrit de l'image lui sera présenté. Il pourra également actionner l'écoute audio du texte.

## •16.1 Description des propositions d'adaptations liées à la CUA

Jeu interactif ciblé selon la compétence à développer (peut prendre la forme de Serious game). Mise en situation

vidéo complémentaire

Proposer à l'enfant de réaliser sa propre carte mentale en synthèse du cours

Activité type kahoot / pollev réadapter aux enfants (permet de créer de l'engagement et de solliciter l'attention).



- 16.2. Illustration – activité type Kahoot/pollev permettant de faire des quiz en interactivité à plusieurs

