

Mode d'emploi

Brume Canopé



DESCRIPTIF

Âge	4 - 11 ans
Niveaux	Cycles 1, 2 et 3
Contexte	<p>Brume a été développée initialement au sein du projet Dysapp, mené par l'université de Poitiers en partenariat avec l'académie de Poitiers, le CNAM, Tralalere, et la participation et le soutien de plusieurs autres partenaires et institutions.</p> <p>Cette collaboration a eu comme objectif central de proposer un jeu inclusif, qui soit utile pour tous les enfants tout en étant conçu pour être accessible aux enfants présentant un trouble de la coordination (dyspraxie). Pour les enfants présentant ce trouble, le geste de l'écriture manuscrite présente souvent une difficulté particulière.</p>
Résumé du jeu	<p>Dans Brume, le joueur sillonne un monde féérique et espiègle, où la nature semble renfermer bien des secrets. Le joueur vogue de paysages en paysages, observant tour à tour caméléon farceur, kangourou musicien, et géants des montagnes. Ces créatures bienveillantes invitent l'enfant à faire des parties de cache-cache, à suivre le rythme ou encore à parcourir des collines enchantées, pour jouer et renforcer des compétences cognitives clés liées à la maîtrise du geste d'écriture.</p>
Objectifs pédagogiques	<p>Les courtes activités de <i>Brume</i> sont pensées pour les troubles Dys et adaptées pour tous les enfants, afin d'entraîner le geste d'écriture en s'amusant. Le jeu mêle stratégie, dextérité et rythme pour entraîner les compétences motrices et cognitives utiles pour la maîtrise du geste d'écriture : planification visuo-spatiale, motricité fine, et rythme.</p>
Nombres d'activités	<p>Brume permet de travailler 3 compétences cognitives corrélées à une meilleure maîtrise du geste d'écriture, notamment grâce à des travaux de recherche de l'université de Poitiers : la planification visuo-spatiale, la motricité fine et le rythme.</p> <p>L'enfant entraîne chaque compétence grâce à deux types d'activités. Le jeu Brume s'adapte en temps réel à tous les profils d'élèves, en fonction des succès ou des difficultés qu'ils rencontrent.</p>
Modalités pédagogiques et pratiques	<p><u>Durée de la séance</u> : de 5 à 30 minutes suivant la capacité de concentration</p> <p><u>Matériel nécessaire</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- une ou plusieurs tablettes- l'application Brume <p>(pas de nécessité de connexion internet permanente)</p> <p><u>Contextes d'utilisation</u> :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Individuel</p>

DESCRIPTIFS DES ACTIVITÉS

1 La motricité

Activité Trace

Dans cette activité de motricité fine, le joueur doit suivre un tracé.

L'activité présente au joueur un tracé, représenté en bleu et avec les poils ébouriffés, ici la queue d'un lémurien.

La queue du lémurien s'ébouriffe et devient bleue au fur et à mesure que le joueur la trace. Il y a donc un retour visuel immédiat sur la performance du joueur.

Une fois le tracé fini, le lémurien félicite le joueur en étant joyeux.



Activité Pincer

Dans cette activité de motricité fine, le joueur doit réaliser un mouvement de pince pouce-index, puis un mouvement de translation en maintenant cette pince.

Un perroquet a une feuille coincée dans ses plumes que le joueur doit enlever.

Pour ce faire, le joueur doit pincer la feuille, puis la glisser hors du plumage du perroquet.

Le perroquet s'anime pour exprimer sa joie au joueur une fois la feuille retirée.



2 La planification

Activité Arrow

Dans cette activité de planification visuo-spatiale, le joueur doit estimer une trajectoire.

Ici, un écureuil essaie de lancer une noisette dans sa réserve.

Le joueur doit tendre et orienter une fronde, avec une partie de la trajectoire visible, afin d'envoyer la noisette dans la réserve de l'écureuil.

Une fois la noisette arrivée à bon port, l'écureuil exprime sa joie.

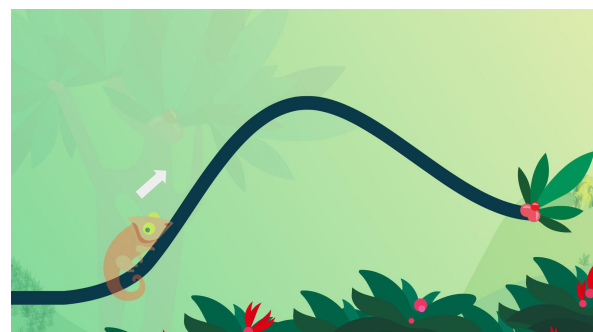


Activité Hide & Seek

Dans cette activité de planification visuo-spatiale, le joueur doit estimer un déplacement en fonction du temps.

Ensuite, le caméléon disparaît tout en continuant audiblement à marcher.

Quand la marche du caméléon s'arrête, le joueur doit toucher l'endroit où il se trouve. Le caméléon s'anime pour féliciter le joueur.



DESCRIPTIFS DES ACTIVITÉS

3 Le rythme

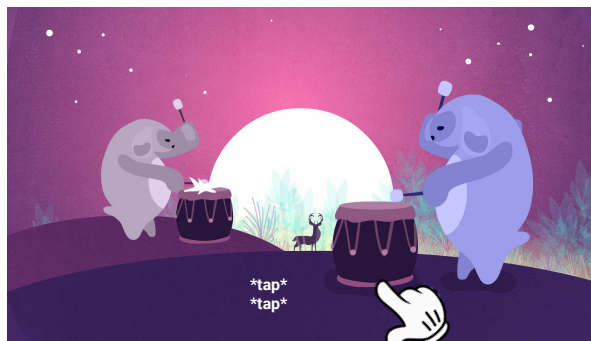
Activité Follow

Cette activité de rythme est centrée sur la reproduction synchrone d'un rythme.

Le personnage à gauche commence à jouer le rythme, de manière autonome. Le joueur, à droite, écoute quelques secondes.

Après l'écoute, le joueur est invité à toucher en rythme l'écran. Un retour sonore lui permet de bien percevoir si son rythme est synchronisé avec celui qui est joué.

Quand le rythme en duo se termine, le joueur est récompensé par une pluie de fleurs et une animation de fin.



Activité Repeat

Dans cette activité de rythme, le joueur doit répéter un rythme après l'avoir écouté et mémorisé.

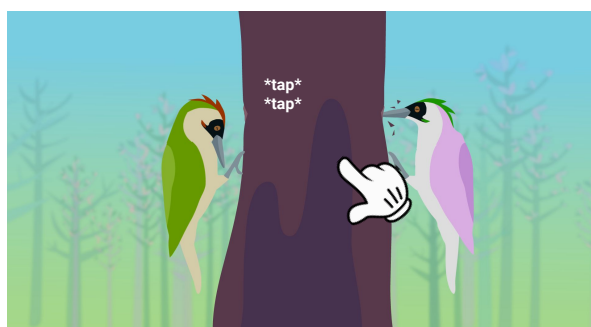
Au démarrage, deux oiseaux se reposent sur un tronc.

L'oiseau non-joueur, à gauche, se réveille et martèle un rythme court (4 percussions), puis s'arrête.

Le joueur doit ensuite reproduire au mieux le rythme entendu, en touchant l'écran pour produire un rythme.

Les deux oiseaux jouent ensuite ensemble, afin de permettre au joueur de comparer le rythme produit avec le rythme demandé.

Une animation de fin vient gratifier le joueur.



4 Installer et jouer à Brume

OÙ EST DISPONIBLE BRUME ?

Brume est proposée sous un format application.

Pour installer Brume, vous devrez en tant qu'enseignant rechercher l'application "Brume Canopé - compatible GAR" sur le Google Play Store afin de pouvoir installer cette application sur les tablettes Android que vous utilisez en classe.

Sur terminaux Apple, seule l'application Brume grand public, non conforme GAR, est disponible, mais pas la version de l'application Brume compatible GAR.