

Mediagraphie

Autimo Auticiel



Cette application a été conçue pour apprendre à reconnaître les émotions et les expressions du visage au travers de jeux d'identification (jeux de paires, jeux d'intrus, jeux de devinettes) et d'un support d'images animées.

Français. Gratuit

Grid Player *Sensory Software International*



Grid player est une application de communication destinée aux personnes ne pouvant parler ou ne parlant pas, et qui les aide à communiquer. Les phrases ainsi créées sont énoncées à haute voix.

Français. Gratuit

Mon tableau noir+ *Akrio*



L'ardoise la plus réaliste sur iPad.

Français. Gratuit

çATED *SII Nantes*



çATED est une application conçue et dédiée aux personnes souffrant d'autisme ou de TED mais aussi pour les parents ou les professionnels.

çATED permet un affichage simplifié de la journée sous forme d'emploi du temps visuel.

Français. Gratuit

Alphabet Tracing *Oncilla Technologies Inc*



Apprenez à écrire l'alphabet. Des trains et camions fantaisie ainsi que des animations se mettent en mouvement pour les enfants tout en leur montrant la bonne façon d'écrire les lettres et les nombres. Tracez avec le doigt, essayez la palette de couleurs et les textures.

Français, Anglais. Gratuit

Find Me *Interface 3*



Find Me est une application développée pour aider les enfants avec autisme dans l'apprentissage des compétences sociales.

Anglais. Gratuit

Manti Kacke

bus stop

Magnétique
alphabet

Matrix
Match

Tableau
noir

AutismXpress *StudioEmotion Pty Ltd*



Cette application a été conçue pour encourager les personnes atteintes d'autisme à reconnaître et à exprimer leurs émotions, l'interface est amusante et facile à utiliser.

Anglais. Gratuit.

BASICS by *LearnEnjoy (pratiques éducatives pour tous -Niv 1)*



BASICS vous propose un contenu éducatif adapté, pour enseigner aux enfants avec autisme les compétences de base de la communication (réceptif, expressif), de compréhension et de logique, d'autonomie et d'amorcer les activités pré-scolaires.

Français. Gratuit



Journées de sensibilisation sur l'autisme 3 et 4 décembre 2012



Contenu de la mallette Ressources Autisme



Jouons avec les émotions
Midi Trente Editions
Cartes



Rouge Jaune Vert : Je maîtrise ma colère
Midi Trente Editions
Affiches



Incroyable Moi maîtrise son anxiété
Midi Trente Editions
Livre



L'apprentissage de la lecture pour les enfants autistes
Hop Toys
Cartes



Jojo l'ourson : Une journée pleine d'émotions
Midi Trente Editions
Livre



ORION
Ortho Editions
Jeu de société



E-Motions
Hop Toys
Cartes



Jeux de sons et de lecture
Retz
Livre-Fiches



Les pictogrammes Tome 1
Hop Toys
Fichier + CD-Rom



Une journée avec Flo
Schubi
Cartes séquentielles

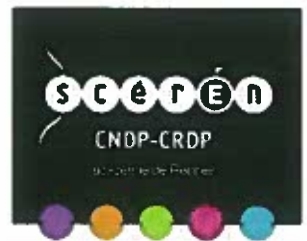
Le CRDP de l'Académie de Rennes a constitué quatre mallettes de ressources pour l'accueil des enfants autistes en classe.

Les établissements et associations abonnés dans les CDDP peuvent emprunter ces mallettes, contenant une vingtaine d'ouvrages théoriques, de fichiers pratiques et de jeux.

Cette sélection de documents sera enrichie en fonction des besoins et des retours des équipes éducatives.



Contenu de la mallette Ressources Autisme



Des jeux pour se repérer dans le temps
Retz
Livre-Fiches



Matériel pour enfants autistes
Passe Temps
Cartes



Les troubles du comportement
Chenelière
Livre



Attitudes positives : Tolérance et coopération
AFD
Cartes



100 idées pour accompagner un enfant avec autisme
Tom Pousse
Livre



Code Couleur
Smart Games
Jeu de société



Résolution de conflits : A l'école
AFD
Cartes



Jour et nuit
Smart Games
Jeu individuel



S.O.S Ouistiti
Mattel
Jeu de société



Elefun
Hasbro
Jeu de coopération



Camelot Junior
Smart Games
Jeu individuel



Journées de sensibilisation sur l'autisme 3 et 4 décembre 2012



Mediagraphie

Cette mediagraphie vous présente quelques références d'ouvrages, de sites internet et d'applications pour les tablettes tactiles afin de vous aider pour l'inclusion des élèves présentant un trouble autistique dans vos classes.



LENFANT, Anne-Yvonne LEROY, Catherine.
Autisme : l'accès aux apprentissages : Pour une pédagogie du lien. Collection Enfances. Dunod. 2011. 192 p. ISBN 978-2100558087

WILLIS, Clarissa. **Les jeunes enfants autistes à la garderie et à l'école.** Chenelière/Didactique. Chenelière Education. 2008. 232 p. ISBN 978-2765022770



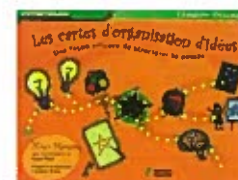
PRY, René. **100 idées pour accompagner un enfant avec autisme dans un cadre scolaire.** Tom Pousse. 2012. 196 p. ISBN 978-2353450664

GAGNE, Pierre-Paul, LEBLANC, Normand, ROUSSEAU, André. **Apprendre ... une question de stratégies : Développer les habiletés liées aux fonctions exécutives.** Chenelière/Didactique. Chenelière education. 2008. 208 p. ISBN 978-2765024156



DUBE, Sylvie. **La gestion des comportements en classe.** Chenelière Education. 2009. 216p. ISBN 978-2765025238

MARGULIES, Nancy. **Les cartes d'organisation d'idées : Une façon efficace de structurer sa pensée.** Chenelière Didactique. Chenelière/Didactique. Chenelière Education. 2005. 128 p. ISBN 978-2765103196



Scéren - CNDP, Ministère de l'Éducation Nationale : **Scolariser les élèves autistes ou présentant des troubles envahissants du développement.** CNDP, 2009.

<http://eduscol.education.fr/cid48512/guides-pour-les-enseignants.html>

Ministère de l'Éducation Nationale : **l'École pour tous.**

<http://ecolepourtous.education.fr>

INS HEA (Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés)

<http://autisme.inshea.fr>

Académie de Caen: **Scolariser un élève avec un TED - Fiches pratiques**

http://ash14.pedagogie.ac-caen.fr/IMG/pdf_Scolariser_un_eleve_avec_TED_-_fiches_pratiques_-_fevrier_2009.pdf

Inspection académique de la Loire, CRA Rhône-Alpes : **Scolariser les élèves atteints d'autisme : comprendre pour mieux accompagner.** 2009

http://www.cra-rhone-alpes.org/IMG/pdf_Comprendre-pour-mieux-accompagner-Juin-2009.pdf



<h1>Camelot Junior</h1>	
 à partir de 4 ans  variable  1 joueur	<p>Editeur : Smart Games</p> <p>Prix constaté : 27 €</p>

Règle du jeu	<p>But du jeu : Faire se rejoindre les deux personnages sur un parcours sans obstacle. Ce jeu permet de développer le raisonnement logique de manière progressive. Il s'agit pour l'élève de résoudre des défis de plus en plus en complexes en s'appuyant sur les 48 niveaux de difficulté (de débutant à expert, puis maître). Si les défis paraissent trop difficiles, on peut laisser l'élève réaliser quelques défis à partir des solutions présentées dans le livret.</p>																								
Niveau	Cycles 1 et 2																								
Compétences / Domaines / Items	<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;">Compétences Paliers</th> <th style="text-align: center;">Maîtrise de la langue Française (1)</th> <th style="text-align: center;">Mathématiques (3)</th> <th style="text-align: center;">Compétences sociales et civiques (6)</th> <th style="text-align: center;">Autonomie et initiative (7)</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Cycle 1 (PS-MS-GS)</td> <td><i>Dire :</i> Comprendre un message et agir de façon pertinente.</td> <td><i>Géométrie :</i> Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.</td> <td><i>Devenir élève :</i> Exécuter en autonomie des tâches simples.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Palier 1 (CP-CE1)</td> <td><i>Lire :</i> Lire seul et comprendre une consigne simple.</td> <td><i>Géométrie :</i> Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position, décrire son déplacement.</td> <td><i>Avoir un comportement responsable :</i> Respecter les autres et les règles de la vie collective.</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Palier 2 (CE2-CM1-CM2)</td> <td><i>Lire :</i> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.</td> <td><i>Géométrie :</i> Résoudre des problèmes de reproduction, de construction.</td> <td><i>Avoir un comportement responsable :</i> Respecter les règles de la vie collective.</td> <td><i>S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome :</i> Respecter des consignes simples en autonomie. Etre persévérant dans toutes les activités.</td> </tr> </table>	Compétences Paliers	Maîtrise de la langue Française (1)	Mathématiques (3)	Compétences sociales et civiques (6)	Autonomie et initiative (7)	Cycle 1 (PS-MS-GS)	<i>Dire :</i> Comprendre un message et agir de façon pertinente.	<i>Géométrie :</i> Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.	<i>Devenir élève :</i> Exécuter en autonomie des tâches simples.		Palier 1 (CP-CE1)	<i>Lire :</i> Lire seul et comprendre une consigne simple.	<i>Géométrie :</i> Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position, décrire son déplacement.	<i>Avoir un comportement responsable :</i> Respecter les autres et les règles de la vie collective.		Palier 2 (CE2-CM1-CM2)	<i>Lire :</i> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	<i>Géométrie :</i> Résoudre des problèmes de reproduction, de construction.	<i>Avoir un comportement responsable :</i> Respecter les règles de la vie collective.	<i>S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome :</i> Respecter des consignes simples en autonomie. Etre persévérant dans toutes les activités.				
Compétences Paliers	Maîtrise de la langue Française (1)	Mathématiques (3)	Compétences sociales et civiques (6)	Autonomie et initiative (7)																					
Cycle 1 (PS-MS-GS)	<i>Dire :</i> Comprendre un message et agir de façon pertinente.	<i>Géométrie :</i> Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.	<i>Devenir élève :</i> Exécuter en autonomie des tâches simples.																						
Palier 1 (CP-CE1)	<i>Lire :</i> Lire seul et comprendre une consigne simple.	<i>Géométrie :</i> Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position, décrire son déplacement.	<i>Avoir un comportement responsable :</i> Respecter les autres et les règles de la vie collective.																						
Palier 2 (CE2-CM1-CM2)	<i>Lire :</i> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.	<i>Géométrie :</i> Résoudre des problèmes de reproduction, de construction.	<i>Avoir un comportement responsable :</i> Respecter les règles de la vie collective.	<i>S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome :</i> Respecter des consignes simples en autonomie. Etre persévérant dans toutes les activités.																					
D'autres jeux sur les mêmes compétences	Castle Logikville Logix	Rush Hour Chat et Souris																							
Liens	Retour d'utilisation de ce jeu par la maman d'un enfant autiste : http://blogaugustin.canalblog.com/archives/2008/08/28/10378738.html																								



BON DE COMMANDE

CDDP d'Ille-et-Vilaine
 Délégué Pédagogique : Jean-Charles BOUGAULT
 Pôle ressources du CDDP 35
 1 quai Dujardin 35000 Rennes
 06.82.17.74.89 crdp.librairie@ac-rennes.fr

!

Nom :		Prénom :		
Mél :				
Adresse :				
CP / VILLE :				
CODE	TITRE	Prix	QTE	Total
Ouvrages en commande				
755A2861	Scolariser les élèves handicapés	8.00€		
755A3054	Scolariser les élèves autistes ou présentant des troubles envahissants du développement	10.00€		
630AI001	Auxiliaire de vie scolaire, accompagner l'élève handicapé	18.00€		
590AI011	Scolariser les élèves handicapés mentaux et psychiques	20.00€		
210B5219	Handicap au quotidien	17.00€		
210B5221	Evaluations initiales au quotidien	12.00€		
210B5300	Des projets au quotidien	12.00€		
210B3450	L'élève intellectuellement précoce	15.00€		
800B5335	Accueillir les élèves en situation de handicap	19.00€		
00023464	100 Idées pour accompagner un enfant avec autisme	14.20€		
00015250	Les enfants autistes... (dvd)	15.00€		
00026875	Laisse-moi t'expliquer l'autisme	19.00€		
00025517	Stratégies et astuces pour parents et éducateurs d'enfants autistes	32.00€		
00018292	Intervenir auprès de groupes d'enfants autistes	42.00€		
Frais d'envoi	France Métropolitaine (4,50 €) U.E. (8 €) Outre-mer et reste du monde (frais réels)			
	Montant Total :			

Règlement joint à la commande pour les particuliers, chèque à l'ordre de l'Agent comptable du CRDP de Rennes

Règlement à réception d'une facture pour les collectivités et institutions (bon de commande validé par l'ordonnateur)