



Les logiciels d'aide
à la rééducation orthophonique
pour compatibles PC

Site internet :

www.stefinel.fr

STEFINEL - BP 80002 - 46500 GRAMAT (France)

Tél. +33 (0)5.65.10.01.58 - Fax. +33 (0)5.65.10.01.59
E-mail : stefinel@wanadoo.fr

SOMMAIRE

- p. 3 TAM TAM RYTHME
- p. 5 ACHURNALOK ET SES AMIS
- p. 9 P.S.M.D.T.
(Programme de Stimulation de la Mémoire De Travail)
- p. 10 EPELLACLIC
- p. 12 SCAN & CLICK
- p. 13 AVOIR ou ETRE
- p. 15 LE MAGNORTHO
- p. 16 BALANCE
- p. 17 ICLIC
- p. 19 MA MAISON et LA SALLE DE JEUX
- p. 20 LA SALADE D'HOMOPHONES
- p. 21 VITELU
- p. 22 VISULEXI (Test)
- p. 23 TISSEMOT
- p. 24 MEMOMOT
- p. 25 JEUX DE CHE
- p. 27 MIXIFORM
- p. 28 REPERAGE 1
- p. 30 L.D.E. (Logiciel de Dénomination Ecrite)
- p. 31 EDITLU
- p. 33 VALSE SONS
- p. 34 TANGO DES SONS
- p. 35 TEMPOREL
- p. 38 MADITSYL

Configuration minimale requise

Compatible PC - PENTIUM - RAM 256 Mo - WINDOWS XP - WINDOWS VISTA
Pour TAM TAM RYTHME : ordinateur postérieur à 2004, minimum Pentium 1,7 Mhz XP ou VISTA
Lecteur de CD/DVD - Carte son 16 Bits compatible SOUND BLASTER - Carte graphique acceptant 256 couleurs
Haut-parleurs de qualité professionnelle - Microphone de qualité professionnelle pour Magnortho et Temporel

Espace disponible sur disque dur : 1,4 Go

Les logiciels s'installent tous sur le disque dur et la présence du CD/DVD dans le lecteur n'est plus nécessaire après l'installation

TAM TAM RYTHME

(Jeunes enfants - Adolescents - Adultes)

Tam Tam Rythme utilise des techniques de programmation "dynamiques" et nécessite un ordinateur suffisamment puissant, postérieur à 2004, minimum Pentium 1,7 Mhz XP ou VISTA

La majorité des apprentissages requiert une capacité d'attention et de concentration suffisante pour réussir, non seulement à capter les informations, mais aussi à les traiter efficacement.

Tam Tam Rythme a pour objectif d'amener l'utilisateur à mobiliser et maintenir son attention sur une période de plus en plus longue.

Dans Tam Tam Rythme, l'utilisateur doit **reproduire une séquence rythmique** proposée en modèle (combinaison de 2 sons différents), d'abord avec des aides visuelles pour lui permettre très vite de réussir, et finalement sans aucune aide, ce qui représente un véritable challenge.

L'objectif à atteindre est la reproduction de la séquence **en utilisant exclusivement l'information reçue par le canal auditif.**

Le logiciel permet d'atteindre l'objectif très progressivement en combinant un certain nombre de **paramètres** :

- Les aides visuelles affichées ou non :
 - les pavés qui sont la représentation visuelle des sons
 - l'index temps qui permet à l'utilisateur de suivre visuellement l'évolution de la séquence qu'il entend
 - le métronome, guide précieux pour conserver le bon tempo
- Le nombre de pavés (variable de 3 à 8) qui correspond à la longueur de la séquence à reproduire
- La tolérance de la réponse (variable de 1 à 4), qui est le degré de précision autorisé pour la réponse
- Le tempo (variable de 1 à 5) c'est-à-dire la vitesse de la pulsation

Le logiciel propose par ailleurs :

- De sélectionner son environnement en fonction de l'utilisateur : enfant, adolescent, adulte, ou simplement pour changer
- De choisir les 2 sons qui composeront la séquence à reproduire (son de l'utilisateur/son de l'ordinateur)
- La frappe de la pulsation à l'aide de la barre espace du clavier ou du joystick
- Le tutoiement ou le vouvoiement de l'utilisateur
- De créer ses couples de sons (utilisateur/ordinateur) à partir de la banque de sons du logiciel
- D'enregistrer des configurations sous forme de favoris pour les retrouver rapidement en relançant le logiciel

Un exemple de progression en 32 étapes est proposé pour rendre l'exercice de plus en plus complexe. Pour chacune des étapes, l'un ou l'autre des paramètres peut être modifié.

Tam Tam Rythme est un logiciel dans lequel **l'utilisateur est "actif"**. Il ne se contente pas de désigner la réponse, il "vit" le rythme puisqu'il est le partenaire de l'ordinateur pour le reproduire.

Tam Tam Rythme apportera une aide précieuse à des enfants mais aussi à des adolescents et des adultes qui présentent des difficultés telles que :

- la difficulté à mobiliser et maintenir l'attention pendant une tâche qui se prolonge
- une hyperactivité avec difficulté à se concentrer
- la difficulté à capter des informations par le canal auditif
- une mémoire à court terme défaillante
- des troubles de la coordination visuo-motrice
- des troubles de la prosodie
- des troubles du rythme d'élocution
- une dyspraxie
- un bégaiement
- un comportement inhibé
- un manque de spontanéité dans la prise de décision
- un oubli de la consigne initiale (pathologies neurologiques)

Travailler avec Tam Tam Rythme, c'est :

- stimuler la fonction auditive
- entraîner la mémoire auditive
- stimuler l'oreille directrice (travail au casque)
- affiner la discrimination auditive (choix de sons de plus en plus proches)
- pour les impatientes : respecter l'alternance de réponse utilisateur/ordinateur
- prendre conscience de la notion de "cadence"
- prendre la décision de...
- apprendre à réagir au bon moment
- apprendre à "s'approprier un rythme" pour le reproduire correctement

Et aussi...

- se valoriser par une réussite très rapide

Se surpasser pour atteindre l'objectif final :

**Reproduire une séquence rythmique
en utilisant exclusivement l'information reçue par le canal auditif.**

ACHURNALOK ET SES AMIS

(Maternelle dès 4/5 ans - Primaire - Adolescents - Adultes)

**Achurnalok et ses amis est un logiciel
destiné à développer
la discrimination auditive, la conscience phonologique et l'analyse séquentielle.**

A partir d'une banque de **1.517 logatomes (*) de 1 à 6 syllabes et 5 modules-exercices**, le patient entraînera et développera ses habiletés métaphonologiques. Quand il aura régulièrement utilisé le logiciel et ses divers modules, analyser la succession des consonnes dans les logatomes proposant des groupes complexes tels que sp, st, ps, rp, bl, gr... lui sera devenu familier et lui permettra d'analyser et écrire aisément des mots tels que sport, stade, gravure... Ce logiciel sera particulièrement recommandé pour pallier aux erreurs de type confusions, omissions, déplacements ou inversions de phonèmes, dans la parole ou à l'écrit. Il s'intégrera parfaitement à une préparation à la lecture en maternelle.

Ce logiciel s'adresse :

- à des enfants du CP au CM2 et plus si des difficultés d'ordre phonologique persistent dans leur parole ou leur langage écrit
- à des enfants d'âge préscolaire dans le cadre de l'installation ou de la consolidation des pré-requis nécessaires à l'apprentissage de la lecture (habiletés phonologiques)
- à des adultes dont la pathologie nécessite un travail sur la perception auditive ou une reconstruction phonétique du langage écrit

() Définition des logatomes - Dictionnaire d'orthophonie édité par Ortho édition*

Logatomes : mono ou polysyllabes sans signification, non-mot, pseudo-mot ; cette appellation étant parfois réservée, selon les auteurs, à des non-mots monosyllabiques

Objectifs que le patient doit atteindre dans ce logiciel :

- être capable de percevoir et discriminer les consonnes dans le logatome proposé
- être capable d'analyser la succession des consonnes dans un logatome
- être capable de repérer rapidement une consonne, quelle que soit sa position dans le logatome

Selon son âge et ses difficultés, il s'exercera sur des logatomes proposant 2 consonnes puis 3, et ce, jusqu'à 5/6 consonnes successives, apprenant à les percevoir, les différencier et les isoler même lorsqu'elles se situent dans des groupes complexes (pr, kr, fl, st, ps...).

Ce logiciel doit constituer une étape dans la (re)construction, la consolidation ou la "réparation" phonologique.

Il est important d'associer le travail réalisé avec "Achurnalok et ses amis" à un travail parallèle sur des éléments significatifs (mots) afin de mettre en place, dès que possible, pour les enfants déjà lecteurs, mêmes débutants, les règles positionnelles et l'orthographe d'usage (s/ss, g/gu, c/qu...c/ch/q/k, j/g ...).

Les consonnes et voyelles du logiciel

Les logatomes sont toujours proposés oralement. Le patient ne les verra jamais écrits de manière conventionnelle afin qu'il n'ait pas à gérer les règles positionnelles telles que la règle du son "s" entre 2 voyelles, la règle du "g" qui se prononce parfois "g", parfois "j", ou encore du "c" qui se prononce parfois "k", parfois "s"...

Bien que les consonnes soient les items de base du logiciel, les voyelles seront toujours matérialisées à leur emplacement dans le logatome, avec leur correspondant sonore.

"Achurnalok et ses amis" travaille exclusivement sur 17 phonèmes que nous appellerons pour simplifier : "les 17 consonnes" pour les différencier des 6 voyelles a, e, i, o, u, é, présentes dans les logatomes proposés.

Les 17 consonnes du logiciel : p, t, k, b, d, g (se prononce toujours "g"), f, s (se prononce toujours "s"), ch (se prononce toujours "ch"), v, z, j, m, n, gn, l, r.

5 représentations graphiques sont proposées pour l'affichage : les consonnes en police **arial**, les consonnes en police **ursive**, les consonnes en police arial avec affichage du **caractère sourd-sonore** de la consonne quand il existe, les consonnes en police **phonétique**, les consonnes en police **imaginée** (chaque consonne est associée à une petite image).

La police imaginée permet, avec les plus jeunes, de commencer l'apprentissage des phonèmes, leur discrimination, surtout s'il existe des troubles de la parole. Tout un travail de préparation à la lecture peut ainsi être amorcé.

Les 5 modules-exercices

Scander les syllabes

L'exercice consiste à scander les syllabes du logatome entendu en utilisant la barre ESPACE du clavier de l'ordinateur.

Découverte

Ce module permet de comprendre le mode d'affichage des logatomes. Il permet d'afficher et écouter la succession des consonnes et voyelles dans les logatomes, de jouer avec leurs diverses représentations graphiques et leur courbe vocale.

La première consonne ?

L'utilisateur doit désigner la première consonne entendue dans le logatome proposé.

La machurnalok

C'est "le module d'analyse du logatome". Il s'agit de sélectionner, dans l'ordre, les consonnes qui se succèdent dans le logatome entendu.

La consonne manquante

Ce module a pour objectif d'automatiser ce qui a été travaillé dans les autres modules.

Il impose volontairement un rythme à l'exercice afin d'amener l'utilisateur à analyser le logatome rapidement et percevoir très vite l'enchaînement des consonnes, afin de repérer celle qui n'est pas affichée.

Les plus

L'éditeur de fichiers de logatomes

Si vous avez besoin, pour un patient présentant une difficulté spécifique, d'un fichier de logatomes qui n'existe pas dans la base proposée, un éditeur en 4 étapes vous permet de le créer et de le conserver dans vos "séries personnelles". Ces fichiers seront créés à partir des logatomes présents dans la base.

L'accès au Magnortho

Si le patient éprouve des difficultés à répéter les logatomes (logatomes adaptés à son âge), nous conseillons à ceux qui possèdent le logiciel Magnortho de STEFINEL, de les travailler préalablement dans ce logiciel. Dès que le fichier de logatomes est sélectionné, il est automatiquement transféré dans le Magnortho pour un travail de répétition.

La fonction "Imprimer"

Elle permet d'imprimer les consonnes et voyelles qui interviennent dans le logiciel. Cet accessoire s'avèrera utile pour poursuivre le travail sur papier. Vous pourrez sélectionner n'importe quelle police présente sur votre ordinateur et obtenir immédiatement un aperçu avant l'impression.

L'historique

Il permet d'afficher l'ensemble du travail réalisé avec "Achurnalok et ses amis" pour chacun des patients qui aura été enregistré en quittant le logiciel.

Cet historique pourra être imprimé pour être conservé dans le dossier du patient.

Conclusion

“Achurnalok et ses amis” deviendra vite un logiciel incontournable pour pallier aux déficits d’analyse auditive et développer les habiletés de conscience phonologique chez des patients présentant des pathologies telles que **dyslexie et dysorthographe, dysphasie, retard de parole, trouble d’articulation**.

L'utilisation en cabinet d'orthophonie a montré qu'Achurnalok et ses amis apportait aussi une aide précieuse à la rééducation phonologique chez l'adolescent et l'adulte (**dyslexie, traumatisme crânien, aphasie**). Avec les adolescents, Achurnalok et ses amis permet de reprendre les bases phonologiques sans passer par une "méthode scolaire" d'apprentissage qui les a souvent maintenus en situation d'échec. Les animations finales peuvent être supprimées.

Le fait de travailler sur des items non significatifs, toute l'attention sera centrée sur l'analyse et l'identification des unités sonores ainsi que sur leur organisation dans le logatome.

Pour les plus jeunes patients d'âge préscolaire, ce logiciel constituera un excellent outil de **préparation à l'apprentissage de la lecture** puisque les habiletés de conscience phonologique font partie des préalables nécessaires à cet apprentissage. Un bon traitement phonologique est un facteur fondamental de réussite dans l'apprentissage de la lecture ; il est donc important de commencer très tôt un entraînement spécifique qui préviendra les erreurs d'ordre phonologique lors du passage à l'écrit.

LE P. S. M. D. T.

Programme de Stimulation de la Mémoire De Travail (enfants de 4 ans à 8 ans et plus s'ils présentent d'importantes difficultés)

Le P.S.M.D.T, destiné aux jeunes enfants,
est un Programme de Stimulation de la Mémoire De Travail,
mémoire à laquelle sont étroitement liés la réussite et l'échec dans les apprentissages,
et dont le rôle se précise au fil des recherches.

Le P.S.M.D.T. utilise le tableau à double entrée comme support
à l'entraînement de la mémoire de travail.

Principe :

Une image doit être placée dans la grille en respectant les critères proposés verticalement et horizontalement

Objectif que l'enfant doit atteindre dans ce logiciel :

Réussir à maintenir et traiter les informations reçues par voie visuelle, auditive ou écrite pendant qu'il les traite en tenant compte des critères de la grille de placement. La première étape consiste à percevoir les informations transmises. L'utilisateur doit mobiliser son attention au maximum pour trier les informations reçues et ne conserver que les plus pertinentes, ceci pendant un certain temps.

Pour rendre efficace la mémoire de travail, c'est-à-dire pour retenir délibérément les informations reçues afin d'en fabriquer un véritable souvenir et les restituer plus tard, l'utilisateur doit **apprendre à les encoder**. Il active pour cela des processus mentaux qui peuvent varier d'une personne à l'autre : associations d'idées, autorépétition subvocale, création d'images mentales...

Au fur et à mesure de l'avancement dans le logiciel, l'enfant se verra proposer des **consignes de plus en plus complexes et/ou de plus en plus longues** qui nécessiteront une mobilisation de plus en plus intense de son attention. Avec l'aide d'un adulte, il essaiera de mettre en place des stratégies pour encoder efficacement les informations reçues et les conserver en mémoire le temps qu'elles soient traitées pour être placées dans la grille.

Les 6 modules de travail l'aideront à développer sa perception des informations, qui seront transmises au choix :

- par le canal auditif :

... module J'écoute, je pose

... module J'écoute, je mémorise, je pose : au moment où l'enfant pose l'image dans la grille, il ne peut plus entendre la consigne.

- par le canal visuel :

... module Je regarde, je pose

... module Je regarde, je mémorise, je pose : au moment où l'enfant pose l'image dans la grille, il n'a plus accès à l'observation de l'image.

- par voie écrite :

... module Je lis, je pose

... module Je lis, je mémorise, je pose : au moment où l'enfant pose l'image dans la grille, il n'a plus accès à la consigne écrite.

Les exercices proposés sont classés en 3 niveaux de difficulté :

- 30 exercices de niveau 1
- 30 exercices de niveau 2
- 20 exercices de niveau 3

L'ensemble représente **80 exercices** pouvant chacun être réalisé avec les 6 modules, soit un total de **480 exercices**.

Quelques exemples de consignes :

le cercle rouge
la chemise verte
le petit lapin jaune
la maison est verte avec un toit blanc
le vélo bleu roule derrière la voiture
l'animal gris qui se dirige vers la droite
l'étoile jaune est au-dessus du nuage
le pot à rayures vertes avec le couvercle rouge
le domino bleu portant un point et une étoile
le chien qui court a un os jaune
le verre est à moitié rempli de jus de raisin
il ne reste presque plus de jus d'orange dans le verre
la fille aux cheveux blonds avec des couettes et des rubans
le garçon aux pieds jaunes se promène avec son chien
le garçon aux pieds jaunes se promène sans son chien
le garçon aux pieds jaunes se promène avec son chien et son copain
la calculatrice qui porte le numéro 3 a quelques touches jaunes

...

A la fin de chaque session, vous pouvez imprimer un **historique** des exercices qui viennent d'être réalisés par l'enfant, c'est-à-dire un récapitulatif des **résultats**, et/ou visualiser et imprimer, à n'importe quel moment par la suite, pour un enfant donné, le cumul des **historiques archivés** automatiquement à chaque session.

A qui s'adresse le P. S. M. D. T. ?

Ce logiciel s'adresse aux jeunes enfants qui présentent une mémoire de travail déficitaire, c'est-à-dire qui éprouvent des difficultés à retenir les informations qu'ils viennent d'écouter, de regarder ou de lire.

Retenir les informations qui sont stockées de manière temporaire, en même temps qu'elles doivent être traitées, fait intervenir des opérations cognitives complexes qui interviennent dans tous les apprentissages.

Lors de la lecture d'un texte par exemple, ces enfants, qui ne stockent pas les informations, ne parviennent pas à établir de liens entre les différents éléments du texte. Ils n'accèdent donc pas à la compréhension de ce texte. Il est aisé de supposer les obstacles qu'ils rencontrent lors de la résolution de problèmes mathématiques et dans tous les apprentissages en général. Ce sont des enfants qui sont systématiquement en échec, alors que leur potentiel intellectuel n'est pas mis en cause. Sur le plan du langage oral, ces enfants comprennent sans difficulté les phrases simples et courtes, mais dès que la phrase s'allonge et qu'il faut maintenir en mémoire un certain nombre d'informations, leurs performances sont catastrophiques.

Le P.S.M.D.T. trouvera donc sa place dans le suivi rééducatif d'enfants qui présentent une pathologie avec un versant réceptif déficitaire, une mémoire de travail perturbée : dyslexies, dysphasies, déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDH/H.), lésions cérébrales (traumatismes crâniens).

EPELLACLIC

(Enfants à partir du CP - Adolescents - Adultes)

Lorsque nous parlons d'**épellation orale**, nous pensons à :

- la dénomination de lettres qui consiste à proposer un énoncé oral qui sera décomposé en lettres

Exemple : chat : c-h-a-t

- la reconstitution d'un énoncé proposé sous la forme d'une succession de lettres émises oralement

Exemple : c-h-a-t : chat

Epellacllic propose de travailler sur le second aspect :

**à partir de l'information phonologique reçue,
le patient devra retrouver la forme écrite de l'énoncé proposé.**

Principe :

Le patient entend une succession d'éléments (lettres, chiffres...) dont la vitesse d'émission est paramétrable. Il doit mémoriser le plus rapidement possible les informations reçues en essayant de développer une stratégie efficace. Il désigne ensuite la représentation écrite du stimulus entendu parmi un ensemble de solutions proposées (nombre paramétrable).

Epellacllic a été complété depuis, par l'épellation en ordre inverse, avec possibilité de taper la réponse au clavier.

Le logiciel propose donc désormais **3 modes de travail** :

... **Epellation ordre direct :**

On entend " b u l " et on désigne la réponse "bul" parmi les solutions proposées

... **Epellation ordre inverse :**

On entend " b u l " et on désigne la réponse "lub" parmi les solutions proposées

... **Epellation ordre inverse avec saisie de la réponse au clavier :**

On entend " b u l " et on tape "lub" au clavier dans la zone réservée

Les stimuli proposés :

Les stimuli phonologiques proposés comprennent des *successions de consonnes ou de voyelles, des logatomes éloignés ou proches, des mots éloignés ou proches, ainsi que des nombres composés de 2, 3, 4, 5 ou 6 chiffres.*

Epellacllic est un logiciel OUVERT

Le logiciel est **ouvert**, c'est-à-dire que l'orthophoniste pourra créer ses listes de stimuli à l'aide d'un **éditeur très simple d'utilisation.**

A qui s'adresse Epellaclac ?

Epellaclac est destiné à aider les patients :

- qui ne parviennent pas à “réceptionner” de manière efficace un stimulus auditif
- qui ne parviennent pas à fixer les informations auditives en respectant l'ordre chronologique de leur réception (inversions en lisant et en écrivant)
- dont les capacités de mémorisation sont insuffisantes (quelle que soit la stratégie mise en oeuvre) avec un empan auditif très limité
- qui présentent un “oubli à mesure”
- qui ne parviennent pas ou difficilement à se créer une représentation mentale graphique du stimulus reçu
- qui utilisent une stratégie de lecture globale provoquant de nombreuses erreurs au niveau de mots morphologiquement proches, avec conséquences sur l'accès au sens.

SCAN & CLICK

Scan & click est le module "Quadrillage" extrait du logiciel **REPERAGE 1** entièrement revu de façon à accéder très rapidement aux principales configurations et au choix des items.

Scan & click est destiné à développer et affiner les capacités de perception et de discrimination visuelles, à mobiliser l'attention de l'utilisateur dans une tâche définie, et à entraîner sa mémoire à court terme.

Principe :

Un tableau de taille modulable (2x2, 3x3 ou 4x4) s'affiche, avec, au-dessous, un item-cible qu'il s'agit de retrouver le plus rapidement possible dans le quadrillage. Lorsque l'item est repéré, l'utilisateur clique dans la case où il se trouve et sa réponse est analysée par le programme.

L'utilisateur dispose de **7 banques d'items** afin de cibler le mieux possible les difficultés à surmonter :

- Lettres minuscules
- Lettres majuscules et items mathématiques
- Spatial 1
- Spatial 2
- Divers 1
- Divers 2
- Polices système

Les **paramètres de l'exercice** sont à définir à l'écran de configuration :

- Le nombre d'items à repérer
- Le temps d'affichage des items
- Le temps autorisé pour la réponse
- L'appel des items pour la réponse (automatique ou par clic souris)
- Le format du quadrillage
- Le format de l'écran de travail (normal ou maximisé)
- La possibilité de faire disparaître la cible après l'avoir mémorisée
- L'objectif à atteindre (nombre de réponses à donner)
- L'animation (oui ou non)
- La couleur des items (cible et quadrillage)
- La couleur du fond (fenêtre d'affichage des items)

La richesse de Scan & click, outre sa convivialité et le choix très important des items dans les diverses banques, réside dans la multiplicité des combinaisons du paramétrage, qui permet un travail extrêmement rigoureux sur des difficultés très ciblées.

Le fait de pouvoir personnaliser à volonté le choix des items, de combiner les paramètres de la configuration, permet de reproduire fréquemment un même type d'exercice en le rendant de plus en plus complexe, amenant ainsi l'utilisateur à **automatiser certaines procédures** qui l'aideront à surmonter ses difficultés.

A qui s'adresse Scan & click ?

Scan & click répondra de façon très précise à vos exigences en matière de prises en charge des Troubles Envahissants du Développement (T.E.D), des dyslexies, dysphasies, traumatismes crâniens, de certaines formes d'agnosies, d'aphasies, des troubles rencontrés dans la maladie d'Alzheimer et autres désordres d'origine neurologique. Une configuration spéciale "**troubles de l'autisme, désordres importants, troubles visuels**" y est intégrée (écran maximisé et très sobre afin de mobiliser toute l'attention de l'utilisateur).

AVOIR OU ETRE

(Enfants - Adolescents - Adultes)

AVOIR et ETRE, utilisés comme verbes ou comme auxiliaires, sont à l'origine de nombreuses erreurs à l'écrit, souvent parce que l'enfant se précipite pour écrire avant même de comprendre le sens de la phrase proposée.

Ce logiciel a pour but d'automatiser l'utilisation des verbes AVOIR et ETRE dans leurs diverses formes du PRESENT de l'indicatif : forme affirmative, forme interrogative et forme négative.

Pour y arriver, l'enfant franchira **diverses étapes** :

ETAPE 1 : le bon sens

C'est le module "Expressions" qui travaille la **compréhension orale** des deux notions "AVOIR" et "ETRE". Le patient pourra insérer à tour de rôle chacun de ces mots dans une expression affichée afin de décider celui qu'il conservera en fonction du sens à donner à l'expression. *Il ne peut y avoir accès à un écrit correct si les mots utilisés n'évoquent rien dans l'esprit de l'enfant.*

Après s'être familiarisé avec le sens de AVOIR et ETRE, l'enfant apprendra à **manipuler les diverses formes écrites** de ces deux verbes au travers d'exercices de type QCM (Questions à Choix Multiple) pour lesquels deux présentations sont proposées :

ETAPE 2 : essayer et décider

C'est le module "QCM-film" qui utilise la **stratégie essai-erreur** : l'enfant choisit sa réponse, la visualise, contrôle sa probabilité dans la phrase et seulement à ce stade la valide

ETAPE 3 : réfléchir et sélectionner

C'est le module "QCM-étiquettes" qui nécessite de la part de l'enfant un minimum d'**anticipation** puisqu'il devra mentalement "procéder aux divers essais" avant de sélectionner sa réponse.

Ces deux exercices entraînent par ailleurs l'enfant à **visualiser et mémoriser les formes graphiques** des deux verbes. A ce stade, il ne lui est pas encore demandé d'écrire.

La troisième phase sera la **phase de transposition à l'écrit** qui amènera l'enfant à **ECRIRE** le verbe AVOIR et le verbe ETRE au présent de l'indicatif. Deux présentations d'exercices lui sont proposées :

ETAPE 4 : préparation à l'écrit

C'est le jeu des indices : l'enfant doit gagner un maximum d'écus en écrivant correctement la forme verbale demandée. Il doit pour cela utiliser ses acquisitions précédentes -reconnaître le SENS de AVOIR et ETRE- mais aussi utiliser les informations déjà présentes dans la portion de phrase affichée (reconnaître une phrase interrogative par le point d'interrogation, une phrase négative par la formulation de la phrase -Tu as du pain/Tu n'as pas de pain- identifier le sujet s'il est présent...).

Il peut appeler trois types d'indices : l'**indice-verbe**, l'**indice-sujet** et l'**indice-forme** mais chaque indice demandé lui fait perdre des points.

ETAPE 5 : automatisation à l'écrit

C'est le module "phrase à trou avec consignes affichées" : l'infinitif du verbe attendu, la forme de la phrase et le sujet.

A partir de ces consignes, l'enfant doit compléter la phrase avec la forme verbale qui convient.

*Le contenu de l'exercice sera sélectionné en fonction du niveau de l'enfant : verbe AVOIR seul, verbe ETRE seul, les deux verbes associés, forme affirmative, forme interrogative ou forme négative avec un sujet/pronom personnel, un sujet/nom ou les deux associés. Les dernières séries proposées font intervenir **les deux verbes en tant qu'auxiliaires** dans la construction du passé composé, ce qui prépare l'enfant à l'apprentissage des autres temps composés.*

Dans tous les cas, en fin d'exercice, les expressions ou phrases travaillées peuvent être relues afin de consolider les acquis.

A n'importe quel moment (même en cours d'exercice) le patient peut accéder aux conjugaisons des deux verbes au présent de l'indicatif.

Lorsque le patient sera parfaitement à l'aise avec le présent des verbes AVOIR et ETRE, il sera en mesure d'accéder aux autres temps simples : futur, imparfait et passé simple.

Ce logiciel s'adresse aux enfants déjà en difficultés ou en cours d'apprentissage mais aussi aux adolescents et adultes (en choisissant le module adapté) pour qui le verbe AVOIR et le verbe ETRE ne sont pas encore bien différenciés.

Les points forts du logiciel

- un travail approfondi sur **2 verbes-clés de la langue française**, avec limitation à un seul temps (le **présent** de l'indicatif) afin de bien consolider les acquis, gage d'une approche facilitée des temps plus complexes.
- plus de **2 000 expressions et phrases** pour maîtriser AVOIR et ETRE au présent.
- une **prise en main très rapide** pour une utilisation immédiate. Une **procédure d'utilisation** directement affichée sur l'écran de lancement de chaque module.
- un travail de **compréhension orale** des deux notions AVOIR et ETRE avant le passage à l'écrit.
- la possibilité d'aborder le travail **exclusivement** par le verbe **AVOIR** ou **exclusivement** par le verbe **ETRE** avant d'associer les deux verbes dans un exercice.
- la **sélection des phrases à travailler par critères** (verbe, forme, sujet), permettant une approche très progressive des difficultés. Exercices spécifiques sur des difficultés telles que : **on est/on n'est pas - on a/on n'a pas - ai/es/est**
- la possibilité dans tous les exercices de **relire** les expressions ou phrases travaillées pour une meilleure prise de conscience des erreurs.
- la possibilité d'afficher, dans les modules "Préparation à l'écrit" et "Automatisation à l'écrit", les diverses **productions écrites erronées** du patient avant la réponse correcte.
- **des exercices différents pour des difficultés identiques**, afin de maintenir l'intérêt et la concentration du patient.

LE MAGNORTHO

(dès la maternelle - Adolescents - Adultes)

Très simple d'utilisation, le MagnORTHO est un logiciel destiné à la répétition d'items verbaux : syllabes, logatomes, mots, phrases, successions diverses de chiffres, mots, expressions... courtes histoires, comptines ou encore chansons...

Le patient répète en s'enregistrant, des modèles que l'orthophoniste a préalablement enregistrés. Il contrôle immédiatement sa production orale et la rectifie autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce qu'il soit satisfait. Ce logiciel est spécialement adapté à une utilisation en rééducation. En effet, contrairement à un magnétophone classique qui nécessite des manipulations périlleuses pour écouter tel enregistrement plutôt que tel autre sur une bande de 30 minutes ou plus, le MagnORTHO permet au patient ou à l'orthophoniste d'accéder en un seul clic au modèle ou à l'enregistrement souhaité. Il est ainsi très rapide de comparer les productions du patient avec les modèles proposés.

En fin de travail, le thérapeute peut analyser l'évolution des productions orales de son patient, qui sont automatiquement mémorisées.

En dehors des exercices de répétition, il est possible d'utiliser le MagnORTHO dans le cadre d'échanges patient - orthophoniste ou encore d'exercices de fluence verbale.

Le logiciel sera dans ce cas un simple outil de communication avec le thérapeute pour les patients présentant un **blocage important à la communication** : *on sait que pour un enfant, tenir un micro à la main lorsqu'il parle, suscite un intérêt tout particulier.*

Le MagnORTHO saura vite se rendre indispensable dans les rééducations :

- des troubles de l'articulation,
- des troubles de la parole,
- des retards de langage,
- des dysphasies,

mais également dans les rééducations :

- des dysarthries,
- des bégaiements,
- des dysphonies,

... dans tous les cas où il est indispensable pour un patient de

S'ENTENDRE POUR MIEUX SE CORRIGER.

NB : Le Magnortho nécessite un microphone de qualité professionnelle

LA BALANCE

(à partir du C.P)

Ce logiciel s'adresse à des enfants ayant déjà commencé l'apprentissage de la lecture, et qui confondent des sons ou des graphies.

Il permet d'automatiser la discrimination des couples de sourdes/sonores (p/b, k/g, f/v, ch/j...) ou de sons très proches (eil/euil, in/ien...), mais aussi des graphies aux formes proches (u/n, m/n, b/d, p/q, f/t, ou/on...).

Les 78 couples de confusions de base offrent chacun 50 écrans. Des fichiers complémentaires sont disponibles à notre catalogue.

Principe : un mot ou courte expression s'affiche à l'écran. La confusion travaillée y est matérialisée par un point d'interrogation. Le patient doit sélectionner parmi les 2 propositions présentées au-dessous celle qui lui semble correcte, et ce, dans un laps de temps imparti au départ et modifiable à tout moment.

L'orthophoniste peut sélectionner le mode de présentation de la confusion (b/d, ou/on...) en tenant compte du canal d'entrée privilégié du patient : **canal visuel** (lettres, images) ou **canal auditif** (voix, sons).

Divers paramètres permettent de modifier la complexité de l'exercice : temps de réponse autorisé, nombre de paires à travailler (celles-ci peuvent se cumuler dans un même exercice), présentation des référents (images, lettres, voix, sons).

Les exercices peuvent être édités, offrant au patient la possibilité de les refaire sur papier pendant ou après la séance. La taille des caractères est optimisée pour une édition sur un format A4.

D'autre part, **le logiciel est OUVERT** : un éditeur intégré permet de créer ses exercices en y intégrant ses données personnelles (mots, images, voix). L'orthophoniste pourra, en fonction des besoins de sa clientèle, inventer des exercices spécifiques : d/g, par/prɑ, ai/ia, s/ss, un/une... ou débordant même du cadre du logiciel comme par exemple des phrases travaillant la confusion d'homophones lexicaux ou grammaticaux.

ICLIC

(dès 3 ans 1/2 - 4 ans)

ICLIC utilise le coloriage comme moyen de consolidation de notions souvent difficiles à acquérir pour l'enfant en difficulté, à savoir le repérage de formes dans l'espace, de formes dans un ensemble, l'orientation d'éléments les uns par rapport aux autres, la comparaison d'éléments entre eux (plus grand, moins haut...)

Principe : le patient valide l'une des couleurs proposées et colorie ensuite d'un simple clic souris les dessins en tenant compte de la consigne.

Les résultats des exercices apparaissent sous la forme d'un éventail qui se colorie progressivement en jaune (réussites) et en gris (erreurs), l'objectif étant de faire apparaître un éventail entièrement jaune.

Le temps écoulé entre le premier et le dernier clic s'affiche automatiquement au-dessous des résultats, ce qui permet des comparaisons d'une séance à l'autre.

ICLIC intègre un **module vocal et plusieurs options de travail** :

- à chaque écran est associée une consigne qui peut être lue ou entendue (ou les deux à la fois), avec possibilité de cacher le modèle visuel, ne laissant apparaître que les couleurs disponibles pour le coloriage.
- possibilité de réaliser chaque exercice avec uniquement la consigne vocale ou uniquement la consigne écrite, le modèle étant caché, remplacé par les couleurs.

Animation sonore : 5 mélodies disponibles. Possibilité de supprimer le retour sonore.

Edition possible des écrans de travail, en noir et blanc ou en couleur, pour prolonger le travail sur papier ou avec un autre matériel.

Aux patients qui parviennent difficilement à prendre une décision quant au choix de la couleur à sélectionner, ICLIC offre la possibilité de **supprimer de l'écran de travail toute consigne écrite ou vocale**, ainsi que les modèles. Ne restent donc affichées que les couleurs disponibles pour le coloriage. Le patient devra de lui-même trouver les critères discriminants puis procéder par essais-erreurs afin de découvrir les couleurs des modèles et procéder au coloriage.

Autre utilisation dans le cadre d'un travail de **mémorisation** : réaliser un exercice une première fois avec les diverses aides puis le refaire en supprimant toute consigne écrite et vocale ainsi que les modèles. Le patient devra se souvenir de la consigne et des couleurs associées à chaque modèle.

ICLIC propose donc deux orientations de travail complémentaires : s'il permet de consolider les concepts de base par le repérage visuel, il développe également la compréhension orale et écrite car, en fonction du mode de travail choisi par l'orthophoniste, le patient devra, pour réaliser l'exercice, acquérir les informations (consignes de coloriage), par le canal visuel ou auditif ou les deux associés.

Avec ICLIC, les jeunes patients multiplieront les efforts d'attention, de concentration et de coordination visuo-motrice, sans quitter leur contexte de prédilection : le jeu.

5 dossiers de travail, 73 exercices classés par thèmes :

formes intriquées

orientation spatiale

devant/derrière, droite/gauche, endroit/envers, haut/bas, intérieur/extérieur, au-dessus/au-dessous

demi-cercles et droites

horizontales, verticales, obliques

lettres

o/a, u/n, n/h, m/n, f/t, b/d, b/p, d/q, p/q, b/d/p/q

consignes écrites

les autres, vers..., clair/foncé, ne...pas, large/étroit, les plus..., haut/bas, moins...que, les moins..., plus...que

MA MAISON LA SALLE DE JEUX

(à partir du C.E.1)

**MA MAISON et LA SALLE DE JEUX sont 2 logiciels destinés à améliorer la lecture dans ses trois composantes :
mécanismes, compréhension, mémorisation.**

Il s'agit de reconstituer, à partir de consignes inscrites à l'écran, pour l'un une maison en 3D (niveau 1), pour l'autre une salle de jeux en 3D (niveau 2).

Les consignes intègrent le vocabulaire spatio-temporel souvent difficile à maîtriser.

4 options de travail sont proposées :

- **je construis** : le patient lit la phrase, la mémorise, et choisit ensuite le dessin qui correspond à l'information lue précédemment.
- **j'interroge** : un clic sur l'une des zones de la maison ou de la salle de jeux, et son nom s'affiche aussitôt à l'écran.
- **je désigne** : une devinette s'affiche. La réponse est donnée en cliquant sur l'une des zones de la maison ou de la salle de jeux. Nécessite une bonne mémorisation des informations données précédemment.
- **je me souviens** : questions à choix multiples permettant de vérifier si les informations fournies dans les autres options ont été mémorisées. Retour au texte ou à l'image possible pour rechercher la réponse.

Le patient peut réaliser l'exercice en cours dans sa totalité ou partiellement. Il peut le reprendre à la séance suivante au stade où il s'était arrêté.

L'obligation de lire est compensée par la satisfaction du patient qui voit progressivement le dessin s'enrichir en fonction de ses réussites.

MA MAISON et LA SALLE DE JEUX s'adressent à des patients des classes primaires mais peuvent aussi être utilisés avec de jeunes **enfants de maternelle** afin d'améliorer leur **compréhension orale** : dans ce cas, c'est l'orthophoniste qui lira la consigne à l'enfant.

LA SALADE D'HOMOPHONES

(dès le C.P - adultes)

Véritable logiciel de **compréhension de la phrase**, basé sur la reconstitution de phrases à partir de mots affichés isolément à l'écran.

Option de travail spécifique mais non obligatoire sur les homophones.

Phrases classées par ordre croissant de difficultés (longueur, forme, structure).

Apparition séquentielle ou aléatoire des phrases.

Réponse possible par clic sur les mots ou frappe au clavier.

3 modes d'**édition des phrases** pour prolonger la réflexion sur papier.

Au total, **6400 phrases, 40 familles d'homophones grammaticaux**, pour jongler avec la nature des mots, leur fonction, la ponctuation, pour maîtriser la forme affirmative, interrogative ou négative.

Le paramétrage, particulièrement précis, autorise une utilisation avec les jeunes patients dès qu'ils sont en mesure de lire.

Les plus grands, souvent découragés et non motivés - qui écrivent avant de comprendre - devront élaborer une stratégie d'analyse de la phrase.

Quant aux patients cérébro-lésés en cours d'évolution (aphasiques, traumatisés crâniens...), ils trouveront dans ce logiciel une aide précieuse à la récupération de leurs capacités mnésiques et lexiques.

Avec l'aide de l'orthophoniste, le patient apprendra à trouver des points de repères qui lui permettront de comprendre les liens qui s'établissent entre les mots.

Le nombre de phrases est suffisamment important pour que les notions étudiées soient consolidées et automatisées afin de prévenir les erreurs d'accords, d'individualisation des mots, ou encore les confusions d'homophones si fréquentes lorsque le patient est amené à écrire.

VITELU

(à partir du C.P - adultes)

Logiciel de lecture rapide de mots classés par graphies et niveaux, avec contrôle des résultats sur histogramme et diverses éditions possibles en fonction de l'option de travail : lecture ou recopie.

Principe : l'orthophoniste sélectionne un ou plusieurs critère(s) de lecture (exemple : le "ou" et le "on") du niveau souhaité et l'ordinateur fait défiler tous les mots présentant ces difficultés. Le patient lit les mots dans un laps de temps imparti au départ, mais modifiable à tout instant.

Les mots à travailler sont sélectionnés dans l'une des deux bases disponibles : **le lexique d'apprentissage ou le lexique global.**

Les mots sont présentés horizontalement ou verticalement, et la fenêtre de présentation peut évoluer d'un côté à l'autre de l'écran, ce qui permet de travailler avec les patients qui présentent une hémiparésie.

En cours de lecture, la pause sur le mot peut faire l'objet d'un travail précis : explication, création de phrases, recherche de contraires, de synonymes...

Possibilité de faire disparaître le mot affiché afin de l'épeler ou de l'écrire sur papier.

Option de **lecture FLASH** avec variation du temps d'affichage des mots.

Les résultats de la lecture sont ensuite affichés sous forme d'**histogramme** et le patient peut quitter la séance avec la liste des mots lus.

Couleur de la fenêtre de lecture modifiable. Taille, couleur et police de caractères à la convenance du praticien.

L'option **RECOPIE** propose de recopier au clavier le mot affiché. Si un temps d'exposition très long est sélectionné, le patient tapera le mot au clavier alors qu'il sera toujours affiché à l'écran. Par contre, si le temps d'exposition sélectionné est court, le patient devra mémoriser la forme écrite du mot pour l'écrire correctement. Possibilité de revoir le mot en cours de recopie.

Les erreurs réalisées lors de la recopie sont enregistrées et peuvent être imprimées, ainsi que le nombre de rappels du mot nécessaires au patient pour l'écrire correctement.

VITELU peut être utilisé également :

- pour reconnaître une lettre ou un groupe de lettres dans une série de mots. La consigne est donnée au départ : "tu dis *je vois* lorsque tu reconnais la lettre *b* dans un mot". A l'orthophoniste de proposer des séries de mots contenant des lettres de plus en plus proches (b, d, p, q...)

- pour entraîner le patient à évoquer mentalement les mots : à chaque mot lu, il s'obligera à associer une image ou un bruit.

- pour amener le patient à exercer sa mémoire et restituer oralement ou par écrit le maximum de mots lus précédemment (à haute voix ou silencieusement).

VISULEXI

(Test étalonné de lecture de mots) CE1 - CE2 - CM1

VISULEXI est un logiciel d'évaluation de la lecture de mots, étalonné sur une population de 250 enfants de classes CE1, CE2 et CM1.

L'évaluation porte sur :

- **un mémory** présentant 6 paires de cartes cachant chacune un mot, la disposition des cartes à l'écran étant identique pour chacun des enfants.
- **une épreuve de lecture de 80 mots** sélectionnés en fonction des erreurs les plus fréquemment rencontrées en lecture "mécanique".
- **un exercice de mémoire différée** qui consiste à retrouver dans une liste de 10 mots, les 2 mots appartenant au mémory.

Durée du test complet : environ **10 minutes**.

Possibilité de ne faire passer que l'épreuve de lecture.

Affichage des résultats sous forme de courbes, d'histogrammes ou de tableaux.

Mémory : temps de résolution, nombre de retournements.

Lecture : nombre d'erreurs par mots, liste des mots par nombre décroissant d'erreurs, temps de lecture pour chaque mot, affichage des mots lus dans un même laps de temps, analyse en fonction de la longueur des mots, écart de temps par rapport à la moyenne du groupe témoin.

Les résultats du patient sont enregistrés à l'issue du test et sont comparés aux résultats du groupe témoin sélectionné (CE1, CE2 ou CM1).

Possibilité de comparer 2 tests d'un même patient, réalisés à des stades différents de sa prise en charge, et toujours par rapport à la moyenne du groupe témoin.

Edition des résultats, de listes d'aide à la notation des erreurs, liaison avec un traitement de texte pour intégration au bilan orthophonique.

TISSEMOT

(à partir du C.P)

Logiciel créé spécifiquement pour les patients présentant des troubles de l'organisation des éléments dans les mots (inversions, omissions, additions de lettres, difficultés de découpage phonétique).

TISSEMOT utilise les banques de données de VITELU : le lexique d'apprentissage (4 000 mots) et le lexique global (12 000 mots). Les mots sont répartis par critères dans deux tableaux de sélection différents.

TISSEMOT est compatible avec les fichiers de base du logiciel EDITLU et, l'orthophoniste qui a créé des fichiers de mots ou nombres... spécifiques par l'éditeur, peut les utiliser comme base d'exercices dans TISSEMOT.

Principe : une série de mots, dont le nombre est défini en configuration, s'affiche puis disparaît. Les lettres de l'un des mots sont ensuite disséminées à l'écran. Le patient doit cliquer successivement sur chacune d'entre elles pour reconstituer le mot.

TISSEMOT développe la rapidité de lecture des mots et la mémorisation de leur orthographe. Il permet un travail très progressif puisque l'orthophoniste sélectionne les graphies à travailler ainsi que le niveau de difficulté, le nombre de mots à mémoriser et à reconstituer, le nombre d'essai(s) autorisé(s) avant l'affichage de la solution.

MEMOMOT

(à partir du C.P - adultes)

S'adresse à des patients qui savent déjà lire, mais aussi à des enfants en apprentissage, ainsi qu'à des adultes présentant des troubles de la lecture, de la **mémorisation immédiate ou différée, ou encore de l'organisation visuo-spatiale.**

L'objectif de MEMOMOT est de prolonger un travail réalisé en lecture sous forme d'un jeu particulièrement apprécié des patients : le **mémory**. Les apparitions multiples d'un même mot favorisent la consolidation des graphies étudiées en lecture et la fixation de l'orthographe d'usage.

Principe : il s'agit de retrouver les couples de mots identiques, en pointant les cartes avec la souris.

MEMOMOT utilise les deux banques de données de VITELU :

- **le lexique d'apprentissage d'environ 4 000 mots**

- **le lexique global d'environ 12 000 mots**

les mots étant classés par graphies et niveaux.

MEMOMOT est compatible avec les fichiers de base du logiciel EDITLU et, l'orthophoniste qui a créé des fichiers de mots ou nombres... spécifiques par l'éditeur, peut les utiliser comme base d'exercices dans MEMOMOT .

Pour stimuler les plus jeunes, une animation peut être sélectionnée en configuration.

L'orthophoniste sélectionne les graphies à travailler, le niveau de difficulté ainsi que le nombre de cartes à l'écran et le nombre de joueurs.

La réussite sera liée aux capacités de concentration et de mémorisation du patient.

Les patients les plus motivés pourront tenter de replacer les mots du mémory sur une grille vierge éditée à l'issue de sa résolution, et comparer leurs réponses avec les mots inscrits au-dessous.

MEMOMOT offre la possibilité de résoudre un nombre pratiquement illimité d'exercices en raison de la souplesse de son paramétrage.

JEUX DE CHE

(dès 3 ans)

OBJECTIF : consolider et automatiser l'articulation des phonèmes [ch] et [j] fréquemment altérés chez le jeune enfant, à l'aide de 89 photos et de 7 modules de travail. Chacun des mots est associé à une image, à un enregistrement à vitesse normale et à un enregistrement insistant sur le phonème [ch] ou [j].

Les images sont classées en fonction de la position du phonème [CH] ou [J] : début, milieu, fin de mot.

LOTO : l'image apparaît ou disparaît sous l'action d'un clic souris. Le nombre d'images affichées peut varier de 1 à 6. Le jeune patient s'entraînera à retrouver l'emplacement des images et sera amené à prononcer le mot attendu.

1-2-3 : pour travailler la notion de **successivité**.

Il s'agit de mémoriser les images qui s'affichent à tour de rôle et de les désigner ensuite parmi plusieurs en respectant l'ordre de leur précédente apparition.

Nombre d'images à mémoriser paramétrable de 1 à 3. Nombre de propositions-réponses variable de 2 à 6. 3 présentations possibles de la cible : image seule, mot entendu ou les deux associés.

MEMORY : pour retrouver les paires identiques. **Mémory** de 6 cartes (3 paires) préalablement sélectionnées parmi les 89 photos disponibles.

Ces 3 premiers modules font appel à un tableau de sélection des images. L'orthophoniste sélectionne individuellement les mots à travailler ou demande une sélection aléatoire.

FAMILLES : pour apprendre à **catégoriser**. Pour chaque image affichée, il s'agit de retrouver la famille à laquelle elle appartient (animaux, nourriture, personnages et autres). Les images sont sélectionnables en fonction de l'emplacement du phonème dans le mot. Si l'exercice est renouvelé en conservant la même sélection d'images, celles-ci apparaîtront chaque fois dans un ordre différent.

J'ENTENDS : pour apprendre à **différencier** le [CH] du [J] et préparer le futur travail avec LA BALANCE.

Les phonèmes [CH] et [J] peuvent être associés à **divers référents** : symboles (vibration, pas de vibration), images (chat et jupe), lettres (avec ou sans visualisation du caractère sourd/sonore), ou encore des référents créés par l'orthophoniste.

3 présentations possibles de la cible : image seule, mot entendu ou les deux associés. Si l'exercice est renouvelé, les images apparaîtront chaque fois dans un ordre différent.

DEBUT-MILIEU-FIN : pour repérer l'**emplacement du phonème** [ch] ou [j] dans le mot.

Possibilité de sélectionner seulement les mots en [ch], seulement les mots en [j] ou l'ensemble des mots.

La cible est une image sur laquelle le patient peut cliquer pour entendre le mot attendu.

DENOMINATION : pour **vérifier** et **entraîner** l'utilisation correcte des phonèmes [ch] et [j] dans les mots.

Les images qui s'affichent peuvent être sélectionnées en fonction du phonème choisi [ch] ou [j] et de sa position dans le mot, en fonction du critère d'appartenance à une famille (animaux, nourriture, personnages, autres), image par image, ou encore de façon tout à fait aléatoire. Les sélections d'images peuvent être enregistrées et réutilisées par la suite.

2 modes de présentation des images : avec ou sans flash. En mode flash, le temps d'affichage de l'image peut varier de 0,1 s à 10 s.

L'orthophoniste fait apparaître l'image suivante par un clic souris.

Cette option peut servir de **test rapide lors d'un bilan de langage oral** (aspect phonétique, lexical, capacité d'évocation), car elle possède un module d'**édition des résultats** faisant apparaître les remarques notées par l'orthophoniste **pour chacun des mots attendus**. Ces remarques seront des productions fréquemment rencontrées chez les patients, que l'orthophoniste sélectionnera en cliquant sur des raccourcis : aucune réponse, néologisme, périphrase, production sémantiquement proche du mot attendu, production phonémiquement proche du mot attendu, confusion ch/j. Des précisions complémentaires, pour chacun des mots, pourront être directement tapées au clavier par l'orthophoniste. Les interprétations de l'orthophoniste seront ensuite organisées automatiquement pour une édition sur papier.

La banque de mots de Jeux de Che :

[ch] en position initiale

Chaîne Chameau champignons Chapeau Chat Châtaignes Château Chaton Cheminée Cheval Chèvre
Chien Chiffres Chocolat Choucroute Chouette Choux Short

[ch] en position médiane

Artichaut Bouchon Brochettes Cochon Cornichons Crochet Echecs Echelle Fléchettes Fourchette Mouchoirs
Parachute Pêcheur Rochers

[ch] en position finale

Autruche Bêche Biche Bouche Bûches Capuche Cloche Hache Louche Mouche Pêches Peluches Poche
Torche Vache

[j] en position initiale

Genou Gilet Girafe Jambes Jambon Jardinières Jardinier Jaune Joker Joue Journal Judo Jumelles Jupe

[j] en position médiane

Argent Bijoux Bougies Boulanger Congélateur Etagère Fougères Majeur Nageoire Nageur Pigeon Plongeur
Pyjama

[j] en position finale

Bagages Bonhomme de neige Carrelage Coquillage Eponge Fromages Grillage Horloge Luge Mariage
Neige Nuages Orange Plage Rouge

MIXIFORM

(dès le plus jeune âge)

Pour jongler avec les figures géométriques, les différencier les unes des autres en fonction de certains critères : formes proches, tailles différentes, orientations diverses à l'écran.

Le patient évoluera progressivement grâce aux paramètres de configuration sélectionnés par l'orthophoniste qui décidera de privilégier ou bien le **canal visuel** (formes-modèles ou consignes écrites), ou bien le **canal auditif** (consignes enregistrées), ou les deux à la fois.

Principe : le patient sélectionne sa couleur et **colorie d'un simple clic** les figures proposées, **en respectant la consigne** de l'exercice.

- affichage ou non du texte expliquant la consigne à respecter pour le coloriage des figures.
- **module vocal** permettant d'entendre ou non la consigne de l'exercice
- possibilité de masquer les formes-modèles lors du coloriage. Elles sont alors remplacées par leurs couleurs respectives. Cette option est intéressante dans le cadre d'un travail sur la compréhension orale ou écrite, avec sélection du paramètre "module vocal" ou "affichage du texte de consigne".
- sélection de la mélodie d'animation accompagnant les clics de coloriage. Possibilité de la supprimer.

Au total 50 exercices répartis en 5 dossiers de travail :

- 1- un exemplaire de 2 formes différentes.
- 2- plusieurs exemplaires de 2 formes différentes.
- 3- plusieurs exemplaires de 3 formes différentes.
- 4- discrimination : grand, moyen, petit pour une même figure géométrique répétée plusieurs fois.
- 5- orientations diverses d'une même figure géométrique, chaque écran proposant 2 ou 3 figures.

L'ordinateur calcule, pour chaque exercice, le temps écoulé du premier au dernier clic de coloriage et affiche sur demande les résultats de l'exercice.

Figures géométriques étudiées : carré, cercle, triangle, ovale, rectangle, losange, trapèze, parallélogramme, quart de cercle, demi-cercle, trois quarts de cercle.

Dans les premiers dossiers de travail, les zones de clics sont suffisamment grandes pour permettre aux enfants présentant une maladresse motrice ou une mauvaise coordination visuo-motrice, de parvenir rapidement à des résultats stimulants.

Encouragés par leurs réussites, ils évolueront petit à petit avec aisance et enthousiasme dans le monde des couleurs et des formes.

MIXIFORM permet, par la présence du module vocal, de travailler spécifiquement sur la **compréhension orale** des jeunes patients. Les jeunes lecteurs pourront eux, utiliser leurs nouvelles compétences en lecture pour **comprendre la consigne écrite**.

REPERAGE 1

(Enfants - Adultes)

REPERAGE 1 est constitué de 6 options de travail destinées à développer et affiner les capacités de perception et de discrimination visuelles, à mobiliser l'attention du patient dans une tâche définie, et à entraîner la mémoire à court terme : défilé vertical, défilé horizontal, quadrillage, flash, XYZT, mémoire.

Défilé vertical : les items défilent verticalement de haut en bas ou de bas en haut à gauche d'un item-cible (ou groupe d'items). Le patient clique dès que 2 propositions identiques apparaissent côte à côte.

Défilé horizontal : les items défilent horizontalement de droite à gauche ou de gauche à droite au-dessus d'un item-cible (ou groupe d'items). Le patient clique dès que 2 propositions identiques sont superposées.

Cet exercice permet de travailler entre autres sur l'anticipation, facteur important dans l'apprentissage de la lecture.

Quadrillage : un tableau de taille modulable (2x2, 3x3 ou 4x4) s'affiche, avec, au-dessous, un item-cible qu'il s'agit de retrouver le plus rapidement possible dans le quadrillage. Lorsque l'item est repéré, le patient clique dans la case où il se trouve et sa réponse est analysée comme correcte ou erronée. L'item à rechercher est toujours différent et le quadrillage est entièrement reconstitué pour chaque réponse attendue.

Flash : un item-cible (ou groupe d'items) s'affiche à l'écran. Plusieurs items vont se succéder à l'écran. Le patient devra cliquer lorsqu'il reconnaîtra la proposition-cible. L'item à repérer change toutes les 5 propositions-réponses.

Parmi les paramètres proposés, l'orthophoniste peut, par exemple, choisir la zone de l'écran où s'afficheront les propositions-réponses. Ce paramètre est particulièrement intéressant pour les patients présentant une hémignégligence.

XYZT : un item ou une série d'items (le nombre est défini en configuration) s'affiche puis disparaît. Il s'agit de restituer l'item ou les items préalablement mémorisé(s) en cliquant sur les divers items-réponses proposés. XYZT travaille la mémorisation à court terme.

Mémoire : il s'agit de retrouver les couples de cartes identiques, chaque carte portant un ou plusieurs item(s) sélectionné(s) au début du jeu.

Le but du mémoire est de consolider par l'intermédiaire du jeu, des acquis travaillés dans les autres options. Il peut se jouer à un ou deux joueur(s).

Chacune des options est entièrement paramétrable. Des présentations et **paramètres spécifiques** ont même été prévus **pour les patients en grande difficulté** comme les patients présentant un déficit visuel ou encore les patients autistes : par exemple, des **maximisations de taille** avec écrans très sobres, la possibilité de faire accélérer l'arrivée des items dans les défilés ou le flash alors qu'un temps très lent a été initialement paramétré...

Chaque fois que vous créez une configuration pour un patient, vous pouvez en conserver les paramètres en mémoire en leur donnant un nom dans la zone "**Gestion des favoris**". Il en est de même pour les items sélectionnés.

L'orthophoniste dispose de 7 banques d'items afin de cibler le mieux possible les difficultés de ses patients :

Minuscules :

Lettres minuscules comprenant les lettres isolées (voyelles, consonnes, lettres accentuées), les digraphes (ou, on, oi...), ainsi que les graphèmes à 3 et 4 lettres (ion, oin, ail, euil...).

Majuscules - items mathématiques :

Lettres majuscules et items mathématiques (chiffres, divers signes mathématiques et de ponctuation).

Spatial 1 :

Items abstraits reproduits en plusieurs exemplaires avec des différences d'orientation spatiale.

Spatial 2 :

Items figuratifs reproduits avec des différences d'orientation spatiale.

Divers 1 et divers 2 :

Items figuratifs divers, regroupés par thèmes, permettant de travailler au niveau du lexique (catégorisation, comparaison, évocation).

Polices système :

Toutes les polices de caractères présentes sur votre système. Elles pourront être utilisées dans les diverses options de travail de REPERAGE 1, au même titre que les autres items. Ces polices varient d'un système à l'autre.

La richesse de REPERAGE 1, outre la spécificité de chacune de ses options de travail et la richesse des items proposés, réside dans le paramétrage particulièrement précis des configurations, permettant de réaliser un **travail extrêmement rigoureux sur des difficultés très ciblées** du patient.

Le fait de pouvoir personnaliser à volonté le choix des items, de combiner les paramètres de la configuration, permet de reproduire fréquemment un même type d'exercice en le rendant de plus en plus complexe, **amenant ainsi le patient à automatiser certaines procédures.**

REPERAGE 1 répondra de façon très rigoureuse à vos exigences de professionnels en matière de prises en charge des dyslexies, dysphasies, traumatismes crâniens, certaines formes d'agnosies, aphasies, maladie d'Alzheimer et autres désordres d'origine neurologique.

L.D.E

Logiciel de Dénomination Ecrite

(Adultes cérébro-lésés)

Logiciel d'aide à la rééducation des troubles de la *dénomination écrite* d'images chez les adultes aphasiques.

Il s'agit d'une adaptation réalisée par l'unité d'orthophonie de rééducation neurologique du Professeur BUSSEL (GARCHES), à partir d'un atelier du Réseau-Clinique INSERM "Neuropsychologie et Informatique"- Coordonnateur G. DELOCHE.

Principe : le patient doit **dénommer par écrit** une photo en couleur affichée sur l'écran de l'ordinateur. Ce logiciel est utilisable :

- lors d'une évaluation des troubles du patient
- lors de la rééducation de ces troubles

En situation de rééducation, le thérapeute peut à tout moment faire intervenir l'une des **11 procédures de facilitation** afin d'aider le patient dans sa recherche lexicale :

genre, nombre de lettres, première lettre, anagramme, distracteurs morphologiques, distracteurs sémantiques, associé sémantique, catégorie sémantique, mot caché dans une suite de lettres, phrase à trou, articulation du mot.

Le thérapeute configure lui-même l'exercice : choix de l'aide de base lors de l'affichage de l'image, limitation du nombre d'aides affichées pendant l'exercice afin de ne pas surcharger l'écran, gestion de la réaction de l'ordinateur à la réponse du patient, présence ou non du mot attendu dans l'affichage des distracteurs sémantiques ou morphologiques, affichage ou non de l'image ; dans ce dernier cas, le patient devra s'aider uniquement de la facilitation proposée pour dénommer le mot (écoute du mot, anagramme, mot caché...)

En fin de session avec un patient, possibilité de poursuivre le travail sur papier en imprimant, pour les mots étudiés : les mots-étiquettes, les phrases dont le dernier mot est absent, ou encore la liste des aides utilisées.

Un **fichier patient** permet la consultation par date, des mots travaillés par le patient.

Enfin, **le L.D.E. est un logiciel ouvert**, c'est-à-dire que l'orthophoniste peut compléter les **160 photos** de base par ses créations personnelles.

EDITLU

(à partir du C.P - adultes)

EDITLU est un logiciel destiné à améliorer la compétence en lecture. Il inclut des options lui permettant de s'intégrer aux rééducations de jeunes patients en phase d'apprentissage et d'adolescents ou d'adultes présentant des troubles de la lecture.

La création d'EDITLU s'appuie sur des considérations théoriques complémentaires valorisant :

- l'automatisation de procédures de décodage de mots ou pseudo-mots.
- la capacité à donner du sens au texte lu en développant des stratégies de compréhension efficaces.
- l'habileté à déplacer le regard de points de fixation en points de fixation, en s'efforçant de conserver un rythme régulier (déplacement oculaire).
- la capacité à embrasser du regard un nombre de plus en plus important de signes écrits afin d'élargir l'éventail de vision.

EDITLU est un **logiciel OUVERT** : l'orthophoniste peut créer des exercices adaptés à chacun de ses patients. Il est fourni avec **150 fichiers** dont **une soixantaine de textes**. **Des fichiers complémentaires sont disponibles à notre catalogue.**

Les temps de lecture sont enregistrés et les **résultats** s'affichent sous forme d'un **histogramme** qui met en évidence les temps de lecture excessifs.

Les options de lecture et l'option "recopie" proposent une **édition des résultats** sur papier.

EDITLU propose par ailleurs un **module d'impression très complet**.

1) TRAVAIL SUR LE MOT

EDITLU permet de travailler de façon très progressive sur la **segmentation des mots** en unités plus petites : travail sur la syllabe (directe et indirecte, simple ou avec groupe consonantique, avec voyelle orale ou voyelle nasale...), sur les logatomes ou pseudo-mots, les mots-outils, les mots monosyllabiques ou plurisyllabiques.

Les **caractères** peuvent être agrandis jusqu'à atteindre une hauteur équivalente au **quart de l'écran**.

2) TRAVAIL SUR LE TEXTE

- **lecture en une colonne** : pour entraîner le regard à sauter d'une ligne à l'autre et préparer la lecture de journaux, de magazines, où les textes sont de plus en plus souvent imprimés en colonnes. Possibilité de régler la vitesse mais **surtout de régler le flash**.

- **lecture en 2 colonnes** : pour entraîner le regard à sauter de la gauche vers la droite avec retour à la ligne suivante. Ici, travailler en mode **flash** amène **l'anticipation du regard** qui s'habitue à un certain rythme de déplacement.

- **lecture en 3 colonnes** : même principe que la lecture en 2 colonnes mais avec une fixation supplémentaire entre les deux extrêmes afin de compenser le phénomène de balancier de la lecture en 2 colonnes.

- **lecture avec cache** : le texte est ici présenté dans son intégralité, mais la portion à lire est mise en évidence par une couleur différente. **La portion active se déplace** vers la fin du texte. Le reste du texte est complètement caché ou affiché en caractères plus ou moins lisibles : l'orthophoniste sélectionne lui-même la couleur du texte qui entoure la portion active.

- **texte intégral** : dernière phase du travail, le texte est présenté dans sa totalité, sans mise en évidence des portions significatives (présentation proche d'un texte sur papier) et le temps de lecture est chronométré.

C'est le stade de vérification des automatismes acquis précédemment.

Le lecteur, déjà préparé par les stades antérieurs, répartira le mieux possible ses points de fixation afin de parvenir à une lecture rapide et à une compréhension efficace.

Cette option se marie parfaitement avec l'option "**compréhension**" proposée dans EDITLU : questions sur le texte lu.

*Le texte pourra être lu en lecture à voix haute mais aussi en lecture silencieuse, et pourquoi pas découvert uniquement par le biais des questions. Dans ce dernier cas, le texte sera sélectionné par l'orthophoniste qui demandera ensuite directement les questions et non pas l'une des options de lecture. Le patient lira alors la première question et utilisera la touche **retour au texte** pour rechercher l'information dans le texte*

3) L'option RECOPIE

Une fonction **RECOPIE** fera la joie de vos patients qui réclament l'utilisation du clavier. Une option impression propose une sortie des résultats sur papier.

Le mot d'une orthophoniste utilisatrice : "*Lorsque je propose au patient de recopier un mot exposé pendant un temps très bref, je constate :*

- l'aspect sérieux de celui qui sait se servir d'un clavier.

- la concentration du patient car le temps d'exposition est très court.

- la prise en charge de ses productions car si je lui demande de passer par l'option "revoir" et de vérifier ce qu'il a écrit, les inversions lui sautent aux yeux, les oublis de lettres aussi.

Les patients acquièrent par ce travail une technique efficace pour copier (travail sans cesse demandé en classe et rarement expliqué), et développent une meilleure organisation de la mémorisation."

Le module d'impression dans EDITLU

Le logiciel propose un module d'impression **très complet** : après avoir sélectionné un fichier de travail, plusieurs options sont à votre disposition pour travailler sur papier : présentation en tableau de x lignes/x colonnes que vous définirez, présentation pour une lecture horizontale ou verticale, avec possibilité de mélanger les paragraphes (pour une reconstitution de texte par exemple), taille des caractères et police d'impression au choix...

VALSE SONS

(dès la maternelle - adultes)

VALSE SONS est un logiciel de discrimination auditive qui plonge intégralement le patient dans un univers sonore.

Quatre options-jeux permettent de stimuler la fonction auditive en affinant la discrimination et la mémorisation de bruits divers :

- . Désigner - Ecouter
- . Ecouter - Désigner
- . Mémoriser
- . Voir-Ecouter

VALSE SONS s'adresse à de très jeunes patients pour stimuler les débuts du *langage*, à des enfants de maternelle pour consolider et développer la *perception* et la *mémorisation auditives*. Les patients dyslexiques s'aideront de VALSE SONS pour faire régresser les *confusions de sons proches* et les *inversions*, en commençant par des stimuli très éloignés puis de plus en plus proches, pour terminer par les syllabes. VALSE SONS sera un atout majeur dans la rééducation de la fonction auditive des patients *cérébro-lésés*, si souvent déficiente.

Diverses banques de sons sont fournies avec le logiciel :

1- bruits de notre environnement quotidien, instruments de musique, cris d'animaux .

2- voyelles isolées (a, e, i, o, u, é) et **syllabes** directes simples avec mots associés.

3- groupes consonantiques en // et /r/ de type gal/gla, par/pra, fal/fla ... placés indifféremment en début, milieu ou fin de mot, avec mots associés.

Les syllabes simples et les syllabes à groupes consonantiques peuvent être associées dans un même exercice.

4- Lettres minuscules

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, s, t, u, v, w, x, y, z, é, è, ê

5- Lettres majuscules

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

6- Chiffres

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ainsi que les dizaines 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

Les banques de stimuli sont communes à Tango des sons et Valse sons c'est-à-dire que tous ces sons s'utilisent dans les 8 options de travail que comptent les 2 logiciels.

Les stimuli auditifs à travailler dans un exercice sont sélectionnables par validation individuelle dans une liste ou par programmes créés par l'orthophoniste, regroupant un ensemble de stimuli pré-sélectionnés. Ex : animaux domestiques, animaux sauvages, instruments de musique, syllabes + voyelle a, ch + voyelles, sourdes/sonores...

Chacune des options propose un tableau de configuration pour sélectionner les paramètres qui conviennent le mieux à chaque patient.

Enfin, VALSE SONS est un **logiciel OUVERT**. L'orthophoniste peut modifier les images et les bruits déjà intégrés et en créer de nouveaux.

LE TANGO DES SONS

(dès la maternelle - adultes)

Suite logique de Valse Sons : Le Tango des sons, pour diversifier et parfaire le travail de **discrimination auditive** amorcé dans Valse Sons.

4 options de travail sont proposées :

- . **reconnaître** un son préalablement entendu dans une série
- . **chasser l'intrus**
- . retrouver **le n ième** son d'une série
- . un **mémory** aux multiples facettes : associations son/son, son/mot entendu, son/mot écrit, et bien d'autres...

Les possibilités de combinaisons des paramètres sont si nombreuses que nous avons inclus un "programmeur de programmes" qui s'ajoute aux pré-sélections de Valse Sons : si un type d'exercice avec tel ou tel paramètre de configuration et telle série de sons vous semble particulièrement intéressant pour plusieurs patients, vous le sauvez sous forme d'une phrase mnémorique, et vous le récupérez par simple clic pour le réutiliser sans avoir à tout reconfigurer.

Vos phrases mnémoriques s'affichent les unes après les autres dans l'ordre de leur création, mais vous pouvez à tout moment les réorganiser en les regroupant comme vous le souhaitez, afin de les retrouver plus facilement par la suite.

Le nombre de programmes (phrases mnémoriques) est "limité" à 1 .000.

Diverses banques de sons sont fournies avec le logiciel :

1- bruits de notre environnement quotidien, instruments de musique, cris d'animaux .

2- voyelles isolées (a, e, i, o, u, é) et **syllabes** directes simples avec mots associés.

3- groupes consonantiques en // et /r/ de type gal/gla, par/pra, fal/fla ... placés indifféremment en début, milieu ou fin de mot, avec mots associés.

Les syllabes simples et les syllabes à groupes consonantiques peuvent être associées dans un même exercice.

4- Lettres minuscules

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, s, t, u, v, w, x, y, z, é, è, ê

5- Lettres majuscules

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

6- Chiffres

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ainsi que les dizaines 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

Les banques de stimuli sont communes à Tango des sons et Valse sons c'est-à-dire que tous ces sons s'utilisent dans les 8 options de travail que comptent les 2 logiciels.

Chacune des options propose un tableau de configuration pour sélectionner les paramètres qui conviennent le mieux à chaque patient.

Enfin, LE TANGO DES SONS est un **logiciel OUVERT**. L'orthophoniste peut modifier les images et les bruits déjà intégrés et en créer de nouveaux.

TEMPOREL

(Enfants - Adolescents - Adultes)

Ce logiciel est la version informatisée du matériel TEMPOREL édité par ORTHO EDITION et présenté comme suit :

Les possibilités d'utilisation "orthophonique" des histoires en images sont multiples et ce, quels que soient l'âge et la pathologie du patient. Leur utilisation fait appel aux capacités d'attention, d'anticipation et de mémorisation de l'utilisateur. Dans un premier temps, le sujet doit accéder au sens de chaque image, puis établir les hypothèses de liaison entre les images en découvrant les relations de causalité et de conséquence pour, enfin, percevoir la cohérence globale.

TEMPOREL comprend 59 histoires : 29 de 6 images et 30 de 3 images. Les thèmes abordés reprennent ceux de la vie de tous les jours et mettent en scène des personnages de tout âge. A ce titre, elles pourront être utilisées aussi bien avec des enfants que des adultes.

Les histoires sont classées par ordre croissant de complexité.

A la version papier correspondent les trois modules appelés **Histoires en 3 images**, **Histoires en 6 images** et **Récit d'une histoire**.

La version informatisée a permis d'ajouter d'autres exercices qui seraient irréalisables avec la version papier, du fait des manipulations d'images répétées et de la composante multimédia de l'ordinateur. Ce sont les modules appelés **Image suivante**, **Image précédente**, **Insertion d'une image**, **Création d'un film** ainsi que le module **Phrases induites et son éditeur** qui permet à l'orthophoniste de créer et sauvegarder ses propres exercices, réalisés à partir des images de TEMPOREL.

Avant chaque exercice, l'orthophoniste sélectionne de 1 à 6 histoire(s) qui s'enchaîneront sous l'action d'un simple clic souris.

Le programme mémorise les paramètres sélectionnés lors de la dernière session. Vous les retrouvez donc au prochain lancement de TEMPOREL.

1- Image suivante ?

But de l'exercice : trouver l'image qui suit une autre image.

Cet exercice porte sur les histoires en 3 images.

Une image extraite d'une histoire en 3 images s'affiche d'abord à gauche de l'écran. Puis, à droite de l'écran, deux autres images de la même histoire viennent se superposer. Le patient doit comparer l'image de gauche avec les deux images de droite et sélectionner celle de droite qui représente la suite logique de l'image de gauche. C'est seulement lorsqu'il a étudié la succession des deux images qu'il a sélectionnées, qu'il valide sa réponse et demande confirmation en cliquant dans la zone animation. Il peut modifier son choix aussi souvent qu'il le souhaite avant de valider sa réponse.

Quand l'animation est positive, l'orthophoniste peut appeler l'histoire suivante ou continuer à parler sur les images toujours affichées.

2- Image précédente ?

But de l'exercice : trouver l'image qui précède une autre image.

La pratique montre que cet exercice est plus difficile que l'exercice précédent.

Il porte également sur les histoires en 3 images.

Le patient clique sur l'une des deux images superposées à gauche de l'écran pour l'aligner avec l'image de droite et vérifier si l'image de gauche précède bien dans le temps l'image de droite. Il peut modifier son choix aussi souvent qu'il le souhaite avant de valider sa réponse.

Quand l'animation est positive, l'orthophoniste peut appeler l'histoire suivante ou continuer à parler sur les images toujours affichées.

3- Histoires en 3 images

Il s'agit d'organiser une histoire en remettant dans l'ordre les 3 images proposées. A l'aide de la souris, le patient traîne l'image sélectionnée dans la zone image 1, image 2 ou image 3 qui lui est réservée. Quand il est satisfait, il valide son classement, puis l'animation positive ou négative lui confirme sa réussite ou son erreur. Lorsque l'histoire est correctement organisée, l'orthophoniste appelle l'histoire suivante.

Les images apparaissent dans un ordre différent à chaque lancement de l'exercice.

4- Histoires en 6 images

Il s'agit d'organiser une histoire en remettant dans l'ordre les 6 images proposées. A l'aide de la souris, le patient traîne l'image sélectionnée dans celle des 6 zones qui lui est réservée. Quand il est satisfait, il valide son classement, puis l'animation positive ou négative lui confirme sa réussite ou son erreur. Lorsque l'histoire est correctement organisée, l'orthophoniste appelle l'histoire suivante. Les images apparaissent dans un ordre différent à chaque lancement de l'exercice.

5- Récit d'une histoire

Les 3 ou 6 images de l'histoire sélectionnée étant affichées à l'écran dans l'ordre chronologique, 2 outils sont à disposition pour en faire le récit :

- un éditeur de texte avec possibilité d'imprimer les textes en fin d'exercice
- un enregistreur

6- Insertion d'une image

But de l'exercice : obtenir la projection du film de l'histoire sélectionnée. Ceci n'est possible que si le patient parvient à insérer une image-cible, extraite aléatoirement de l'histoire, dans la succession des autres images de l'histoire. Cet exercice porte sur les histoires en 6 images.

Lorsque sa réponse est correcte, le patient assiste à la projection du film correspondant à l'histoire. A l'issue de cette projection, il pourra enregistrer, pour chaque image de l'histoire, un petit texte qui accompagnera ensuite la projection du film. Bon nombre de patients, après avoir entendu leur voix lors de la projection, demanderont à refaire les enregistrements pour rectifier les erreurs dont ils ont pris conscience. Un film doit être "parfait", et dans ce cas, ils en sont les metteurs en scène. Le film enregistré peut ensuite être sauvegardé et rechargé au cours d'une séance ultérieure.

7- Phrases induites et son éditeur

Objectif : amener le patient à produire une phrase intégrant une difficulté de langage spécifique. Le logiciel est fourni avec des modèles d'exercices comme la production de phrases incluant "au"/"à" (A qui met-elle un chapeau ?... *au* bonhomme de neige) ou encore "du"/"de" (Que mange-t-il ?... *de* la viande), la production de phrases incluant le pronom complément "les" (Il cire ses chaussures.... Il *les* cire), la production de phrases répondant à la question "Pourquoi...?" (Pourquoi court-il ?... pour rattraper son chapeau)...

Les possibilités sont multiples, le nombre d'exercices pouvant être créés est illimité.

Principe : le patient doit produire une phrase en respectant la consigne donnée par l'orthophoniste (point du langage à travailler) et la phrase-stimulus. Celle-ci est affichée au-dessus d'une image extraite des histoires de TEMPOREL. Il peut s'agir d'une phrase interrogative qui amènera un type de réponse, ou encore d'une phrase affirmative que le patient devra transformer en fonction de la consigne de l'orthophoniste...

Possibilité de configurer ce module :

- dans l'exercice, les phrases peuvent apparaître dans un ordre différent de leur ordre de création
- possibilité de commencer l'exercice au stade où il a été arrêté à la séance précédente
- possibilité de travailler avec l'image seule à l'écran, ou accompagnée de la phrase-stimulus
- présence possible d'un éditeur de phrases sur l'écran de travail afin de taper les réponses au clavier, pour les éditer ensuite sur papier
- présence possible d'un enregistreur de voix pour enregistrer les productions
- possibilité de combiner les exercices entre eux afin de vérifier si le patient maîtrise désormais ce qu'il a déjà travaillé isolément dans divers exercices

La présence de **l'éditeur d'exercices** autorise l'orthophoniste à dépasser l'objectif premier de ce module et à créer une infinité d'exercices correspondant aux multiples difficultés de langage rencontrées chez ses patients. Ainsi, tel exercice pourra être centré sur une difficulté lexicale, alors que tel autre travaillera une structuration de phrase particulière ou encore l'utilisation de certains mots dans la phrase.

L'éditeur d'exercices qui accompagne le module "phrases induites" dispose d'une aide-écran permettant de franchir pas à pas les diverses étapes de la création d'un exercice.

8- Création d'un film

Ce module concerne les histoires en 6 images et ne peut être utilisé que si vous disposez d'un microphone de bonne qualité branché sur votre ordinateur. Il consiste à enregistrer la voix sur les images de l'histoire préalablement sélectionnée puis à visionner le film sonorisé.

Ce film sonorisé peut ensuite être sauvegardé sur le disque dur et rechargé au cours d'une séance ultérieure.

NB : Temporel nécessite, pour certains modules, un microphone de qualité professionnelle

MADITSYL

(Enfants - Adolescents - Adultes)

MADITSYL, suite logique aux logiciels Valse Sons et Tango des Sons, s'inscrit dans la lignée des logiciels STEFINEL portant sur la stimulation de la fonction auditive.

MADITSYL est destiné à franchir une nouvelle étape : il s'agit d'un logiciel d'analyse et de structuration du mot à partir de ses unités constitutives : les syllabes.

MADITSYL dispose de 5 modules pour diversifier et complexifier le travail :

- **le module Découverte** pour sensibiliser le patient à la notion de syllabe

- **le module Combien de syllabes ?** permettant l'installation d'un automatisme de décomposition des mots en syllabes.

- **le module Reconstitution sans distracteur** proposant au patient de reconstituer un mot entendu à l'aide de syllabes isolées, développant ainsi sa capacité à discriminer et organiser dans l'ordre les syllabes d'un mot. Dans cette option, le patient devient actif puisqu'il devra écouter les syllabes les unes après les autres puis aller les chercher une par une pour les disposer afin de reconstituer les mots. Il décidera lui-même de vérifier ses choix et pourra toujours les modifier avant la validation finale.

Les syllabes proposées pourront être exactement les syllabes du mot, mais il est possible d'y ajouter une syllabe intruse qui n'appartient pas au mot : il s'agit alors du **module Reconstitution avec un distracteur**.

Les divers tests réalisés ont montré qu'au-delà d'une syllabe intruse l'exercice devenait irréalisable pour la grande majorité des patients.

- **le module A qui est la syllabe ?** Il s'agit d'un module développant la capacité à extraire les syllabes d'un mot et à les comparer à une syllabe cible pour en déduire une similitude ou une différence. Possibilité de sélectionner le paramètre "**imposer la rime**" : la syllabe à trouver sera toujours en position finale dans le mot solution.

- **le module Syllabe commune** qui amène le patient à comparer les syllabes constitutives de 2 mots pour en extraire la syllabe identique.

La banque de stimuli de MADITSYL se compose de 571 syllabes, 832 mots, chacun intégré dans une courte *phrase*, permettant aux patients présentant des lacunes lexicales importantes d'en appréhender le sens par le contexte. Une autre aide est également disponible : l'écoute du mot "*syllabe par syllabe*".

Les mots de MADITSYL, outre leur répartition en deux grandes catégories : 2 syllabes / 3 syllabes, sont rattachés à **6 catégories différentes** en fonction des composants de leurs syllabes : voyelles simples, groupes consonantiques...

Pour faciliter la progression du travail, l'orthophoniste sélectionnera une catégorie de mots en rapport avec les possibilités de son patient.

Les catégories pourront être cumulées dans une même session, les mots proposés étant dans ce cas extraits aléatoirement de l'une ou de l'autre.

Ne sont volontairement présents que des mots appartenant au lexique d'un enfant de maternelle/CP, et ne présentant aucun doute quant à leur découpage syllabique oral.

MADITSYL se veut un logiciel exclusivement “oral”. Le patient n'y trouvera donc aucune transcription écrite de syllabes, de mots ou de phrases. L'objectif du logiciel est de lui faire prendre conscience, exclusivement par l'écoute, de l'existence des éléments constitutifs des mots que sont les syllabes, d'apprendre à en percevoir leur nombre dans un mot, les différencier et les organiser. La seule aide visuelle dont il dispose est la représentation des syllabes par des oursins de couleurs différentes (uniquement dans les sessions de travail avec les enfants).

MADITSYL s'adresse prioritairement aux enfants de grande section de maternelle et CP, mais une utilisation avec les adultes est possible en sélectionnant le module “adultes” qui propose des écrans de travail sobres, non infantilisants.

Le logiciel MADITSYL trouvera particulièrement sa place dans les rééducations des dysphasies, des retards de parole, des dyslexies et aphasies avec désordres phonologiques. Il sera aussi adapté à un travail dans le cadre d'une préparation à l'apprentissage de la lecture chez des enfants présentant un niveau de conscience phonologique déficitaire ou des enfants ayant présenté des retards de structuration de la parole.
