



**Adaptation des contenus d'apprentissage pour les élèves
avec des TSA**

**Que sont les troubles spécifiques de l'apprentissage
(TSA) ?**

Plateformes gamifiées pour la planification et l'apprentissage des langues

Introduction

S'il y a quelque chose de particulièrement fascinant dans les **jeux vidéo**, c'est qu'ils peuvent être **très attrayants** et, même s'ils exigent un certain degré de **concentration** et de dévouement, on peut encourager les gens à **jouer pendant de longues périodes**.

Heureusement, les techniques qui se sont avérées très efficaces dans les **jeux peuvent être adaptées à d'autres outils pour les rendre plus attrayants**. Les élèves avec TSA (troubles spécifiques de l'apprentissage) ont souvent des difficultés d'attention et peuvent avoir du mal à planifier et à organiser leur travail. **Les plateformes de planification et d'apprentissage gamifiées** peuvent être particulièrement adaptées pour eux.

Exemples d'outils existants

Planification, listes de tâches et plateformes de productivité

Habitica

Habitica est une plateforme de **productivité et de création d'habitudes** qui intègre largement les concepts de ludification. L'application ne s'est pas contentée de ludifier certains aspects de ses outils, mais elle propose une **expérience totalement gamifiée, inspirée des jeux de rôle (RPG)**. Elle est construite autour d'un système de récompenses (objets, points d'expérience, niveaux) et de défis (quêtes, boss,..), le tout étant uniquement axé sur la réalisation d'objectifs dans la vie réelle. L'idée est de s'amuser en atteignant ses objectifs.

Parmi les outils utiles, citons :

- Un **coach d'habitudes** qui aide les utilisateurs à développer des habitudes quotidiennes ou hebdomadaires,
- Une **liste de choses à faire** pour atteindre des objectifs.
- Un **système de "guildes"** avec des **chats et des ressources sur des sujets spécifiques**.
L'une de ces guildes, bien qu'elle soit encore modestement petite au moment où nous écrivons ces lignes, est par exemple "Neurodiverse Universe", où les personnes neurodiverses sont encouragées à faire part de leurs réalisations et à partager des ressources utiles.

Découvrez Habitica ici : <https://habitica.com/>

Todoist

Todoist est une **application d'organisation plus traditionnelle**. Elle est résolument **sobre** et ne ressemble pas à un jeu. Cependant, elle intègre des **aspects gamifiés** pour aider les utilisateurs à s'engager dans leurs objectifs. En accomplissant des tâches, les utilisateurs reçoivent des "points de karma", par exemple, et ils peuvent définir le nombre de points qu'ils souhaitent atteindre quotidiennement.

Parmi les outils utiles, citons :

- Une **liste de tâches à faire**, qui délivre des points de karma lorsque les tâches sont accomplies.
- Une **vue chronologique des tâches** à réaliser.
- Une **organisation " par projets "**, que les utilisateurs peuvent utiliser pour regrouper leurs tâches autour d'un projet (ou d'une classe, dans le cadre de l'enseignement scolaire).

Découvrez todoist ici : <https://todoist.com>

Asana

Asana est une autre plateforme de productivité populaire qui, comme Todoist, n'est pas entièrement gamifiée, mais **intègre certaines fonctionnalités gamifiées**. Asana offre une variété d'outils, mais de nombreuses options ne sont malheureusement disponibles qu'avec des abonnements payants. Ces outils payants comprennent, par exemple, une barre de progression vers les objectifs. Comme Todoist, Asana est organisé par "projets". Contrairement aux plateformes mentionnées précédemment, l'accomplissement des tâches ne donne pas de points, mais certaines animations s'affichent à l'écran comme stimuli de récompense (une licorne apparaît, par exemple).

Découvrez Asana ici : <https://asana.com>

Super-Productivity app

Un aspect intéressant de cette application est qu'un **minuteur Pomodoro** est inclus, en plus de la traditionnelle liste de tâches. Cela signifie que toutes les 25 minutes, les utilisateurs sont encouragés à se récompenser par une petite pause.

Le **temps passé sur chaque tâche peut être contrôlé**, afin que les étudiants puissent se rendre compte du temps dont ils ont besoin pour certaines tâches.

Lorsque toutes les tâches de la journée sont accomplies, l'application affiche des feux d'artifice et félicite l'utilisateur. Un résumé des réalisations de la journée est également affiché.

Découvrez Super-Productivité ici: <https://super-productivity.com/>

Plateformes d'apprentissage des langues par la gamification : la technique de la flashcard

La **technique des flashcards** est une **méthode d'étude qui peut faciliter le processus de mémorisation**. Le concept est décrit dans notre fiche pratique "Comment améliorer efficacement la mémorisation de vos élèves avec TSA".

Certaines applications linguistiques, comme [Duolingo](#) et [Memrise](#), utilisent cette technique pour aider les apprenants d'une langue à étudier le vocabulaire. Cependant, elles vont au-delà du concept des flashcards en ajoutant des éléments ludiques et attractifs. Les utilisateurs obtiennent des points d'expérience, et des animations s'affichent lorsqu'ils réussissent dans leur apprentissage.

[Flashmind](#) est une autre plateforme de flashcards qui offre une variété de leçons. Elle peut valoir la peine d'être explorée

Conclusion

À notre époque, les jeux sont plus que jamais présents partout. Les mécanismes qui ont fait le succès des jeux peuvent être adaptés à d'autres outils, afin de les rendre plus attrayants et engageants. Cela signifie que les étudiants qui en ont besoin peuvent trouver des options très attrayantes pour des outils très utiles qui avaient tendance à être plutôt ennuyeux par le passé.

Ressources

- <https://habitica.com>
- <https://todoist.com/>
- LifeRPG :
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jayvant.liferpgmissions&hl=en_US&gl=US
- LifeUp: Gamification To-Do & Tasks List | HabitRPG
https://play.google.com/store/apps/details?id=net.sarasarasa.lifeup&hl=en_US&gl=US
- <https://app.asana.com>
- <https://super-productivity.com/>



Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>