

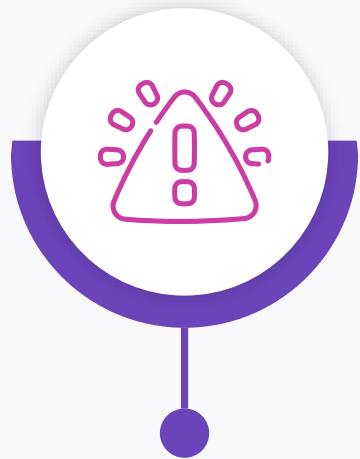
# “LUDINAUTES”

---

Janvier 2025

# COMMENT COMBATTRE LES TROUBLES DE L'APPRENTISSAGE

Des scientifiques en neurosciences ont déterminé que **la meilleure façon d'aider** un enfant souffrant de trouble de l'apprentissage est de lui apprendre le plus tôt possible à travailler **les compétences cognitives** qui sont les prérequis à l'épanouissement de son cerveau, à savoir :



**L'attention**



**La  
concentration**



**la mémoire**



**la gestion  
du stress**



**l'estime  
de soi**



## LUDINAUTES OU LES AVENTURIERS DU SAVOIR

---

En 2014, **une étude scientifique** réalisée par la Cité des Sciences à Paris, a démontré que les jeux vidéo peuvent avoir **une action bénéfique** sur le cerveau pour les enfants qui ont des troubles de l'apprentissage.

Des concepteurs de jeu vidéo ont eu alors l'idée de créer dans la structure des jeux, **des activités adaptées** pour **agir sur** les cinq prérequis.

Après 10 années de recherches et développements le concept:

**« Ludinautes ou les aventuriers du savoir » à vue le jour.**

**Son intérêt pédagogique** a très vite été remarqué par les enseignants, les professionnels de la rééducation et les familles, notamment, grâce à la capacité du jeu à **analyser le comportement** de l'enfant sur les cinq prérequis.



# LUDINAUTES EST UN CONCEPT INNOVANT



Destiné aux enfants de 5 à 12 ans, il peut être utilisé comme **outil de dépistage** dès la grande section de maternelle.



Conçu pour être utilisé en classe, en famille ou chez les professionnels de la rééducation, il **est adapté pour tous les enfants** à besoins particuliers (Dys, TDAH, spectre autistique etc).



Connecté à une plateforme numérique, **chaque utilisateur est abonné** avec un **mot de passe personnalisé** qui garantit une protection absolue de ses données personnelles.





# UN OUTIL ADAPTE AUX BESOINS DE L'ENFANT



Il est utilisable sur tous les types de supports PC, Tablettes Android, Ipad.



Il offre un éventail pédagogique inégalé où les jeux vidéo facilitent les apprentissages classiques pour la lecture, le calcul, l'écriture..



A la maison, il est doté d'un **contrôle parental** qui en limite l'utilisation à la diligence des parents en accord avec son éducatrice ou sa professionnelle de rééducation.



# LUDINAUTES FAIT LA DIFFERENCE



**Le multilingue** intégré sur la plateforme permet **de vocaliser les consignes** de jeu et d'utiliser les ressources pédagogiques et les jeux vidéo en **d'autres langues** (français, anglais et arabe pour l'instant).



**Le multijoueur** génère de la stimulation qui encourage l'enfant à travailler grâce à un scoring couplé avec les phases de jeux qui **permet aussi de développer** la confiance en soi, l'entraide, l'esprit d'équipe, le rapport aux autres, l'estime de soi.



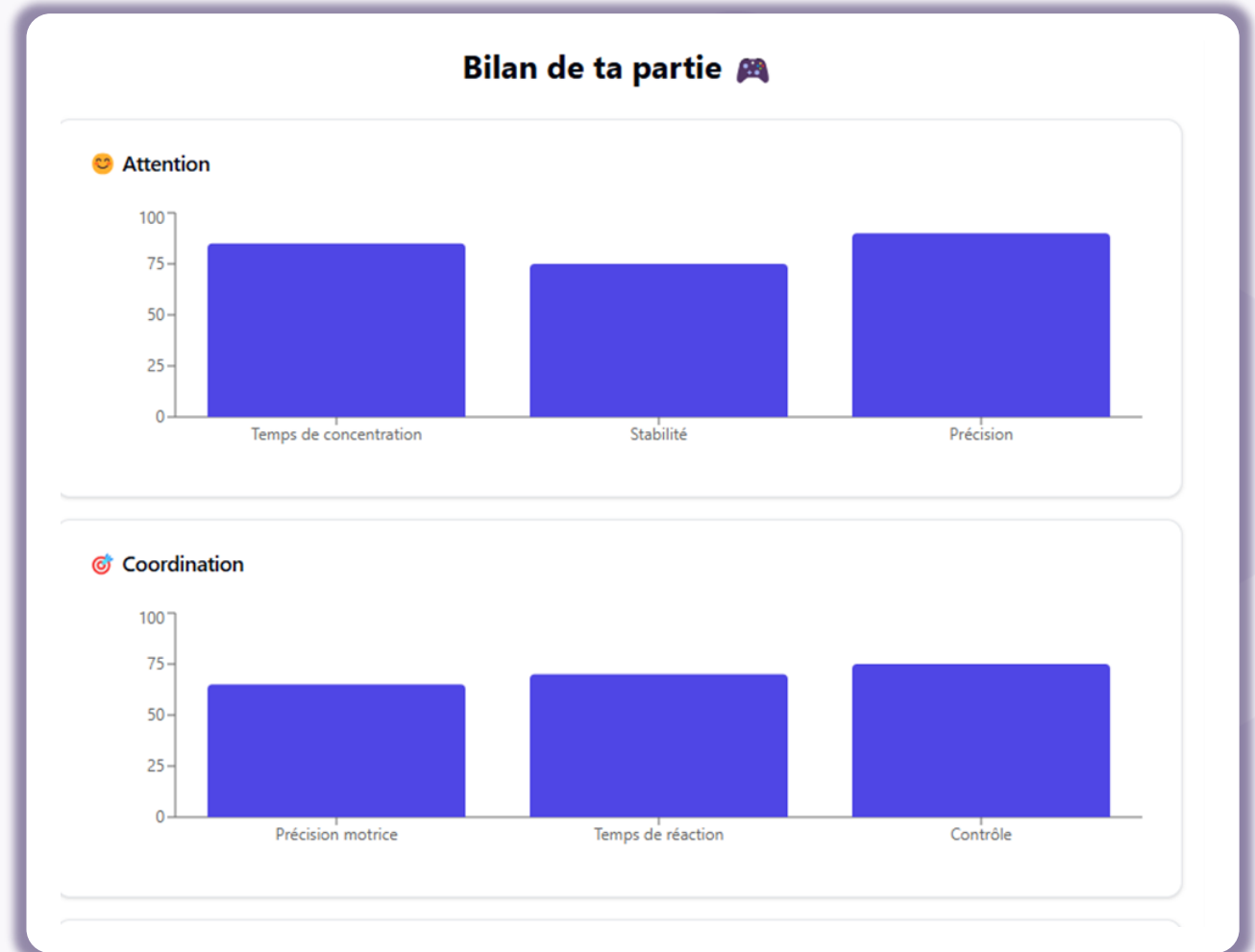
Le monde de l'utilisateur est **anonymisé, crypté** et archivé sur le Cloud. Chaque phase de jeu donne des graphiques de résultats illustrant les progrès sur **les compétences cognitives** de l'enfant.



# LECTURE DES COMPETENCES COGNITIVES 1

Les commentaires de l'enseignant ou des parents avec l'enfant doivent toujours **être réguliers** et à caractère positif.

- Regardons cet exemple de résultat:
  - Chaque prérequis est décomposé pour affiner l'analyse et chaque colonne doit être commentée.
  - Points forts: les temps de concentration et contrôle sont bons sur la durée de parcours.
  - Points à travailler: Stabilité du geste et précision motrice donc l'enfant doit aller moins vite et travailler la précision.

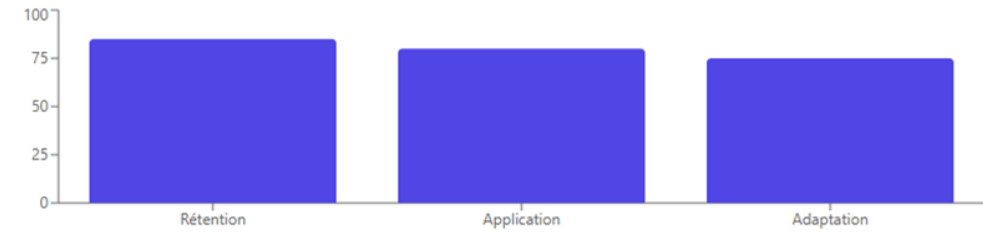


# LECTURE DES COMPETENCES COGNITIVES suite

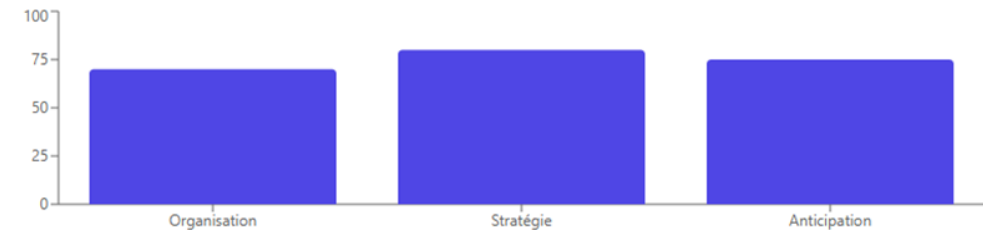
- Les points favorables sont sa rétention c'est-à-dire sa capacité à mémoriser et son sens de la stratégie
- Les points à travailler sont ici:
  - La faculté d'adaptation à se souvenir des erreurs pour choisir la bonne solution, Il peut s'améliorer, mais niveau 75 c'est bien!
  - L'organisation c'est la réflexion de l'enfant sur la manière de dérouler le parcours qui va se traduire par des petites erreurs, mais niveau 70 c'est bien!

**Ici c'est la partie des recommandations  
pour la semaine suivante**

## Mémoire



## Planification



## Tes points forts

- Super concentration pendant le niveau !
- Très bonne mémoire des instructions
- Continue de t'améliorer sur la précision





# IMPACTS DES RECOMMANDATIONS

## SUR L'ENFANT

- Se comprendre
- Apprendre à appliquer la recommandation
- Se sentir compris



## POUR LE PROFESSIONNEL

- Mieux cerner les difficultés de l'enfant
- Appliquer la recommandation dans les tâches quotidiennes
- Si possible adapter le programme scolaire en fonction des capacités de l'enfant



**In fine: avoir des éléments tangibles pour informer  
et associer les parents dans une actions coordonnées pour mieux aider l'enfant**



## COMMENT UTILISER LUDINAUTES ?

L'enfant apprend en s'amusant ! Les exercices proposés sont très courts (5 à 10' maximum) et sont utilisés à la diligence du professionnel ou de l'enseignant à n'importe quel moment de la séance ou de la journée, pour venir en aide à l'enfant et lui permettre de :

### **SE RESSOURCER**

quand l'attention  
n'existe plus



### **SE DÉTENDRE**

quand la dose  
d'énerverment est trop  
forte



### **FAIRE UN EXERCICE**

spécifique demandé  
par sa maîtresse



### **Aujourd'hui, Ludinautes est un outil complémentaire au travail des professionnels et essentiel au bien être scolaire de l'enfant**

- L'enfant avance à son rythme dans une aventure qui va le motiver et l'obliger à toujours chercher à mieux faire.
- Cet apprentissage long et minutieux va lui permettre de retrouver une attitude plus attentive et plus sereine en classe au fur et à mesure du temps, pour mieux assimiler les apprentissages scolaires qui sont aujourd'hui trop rébarbatifs pour son cerveau.