

Les applications NIKI : Agenda / iOS



C'est quoi ?

C'est un calendrier pour les personnes ayant besoin de repères visuels pour leur emploi du temps.

Il propose deux programmes d'activités : journalier ou hebdomadaire. La journée étant divisée en trois parties : matin, après-midi et soir.

Chaque activité peut être facilement notifiée par un symbole simple indiquant le statut de l'activité (à faire, fini...).

Intéressé ? Cliquez !

[Découverte de l'interface](#)

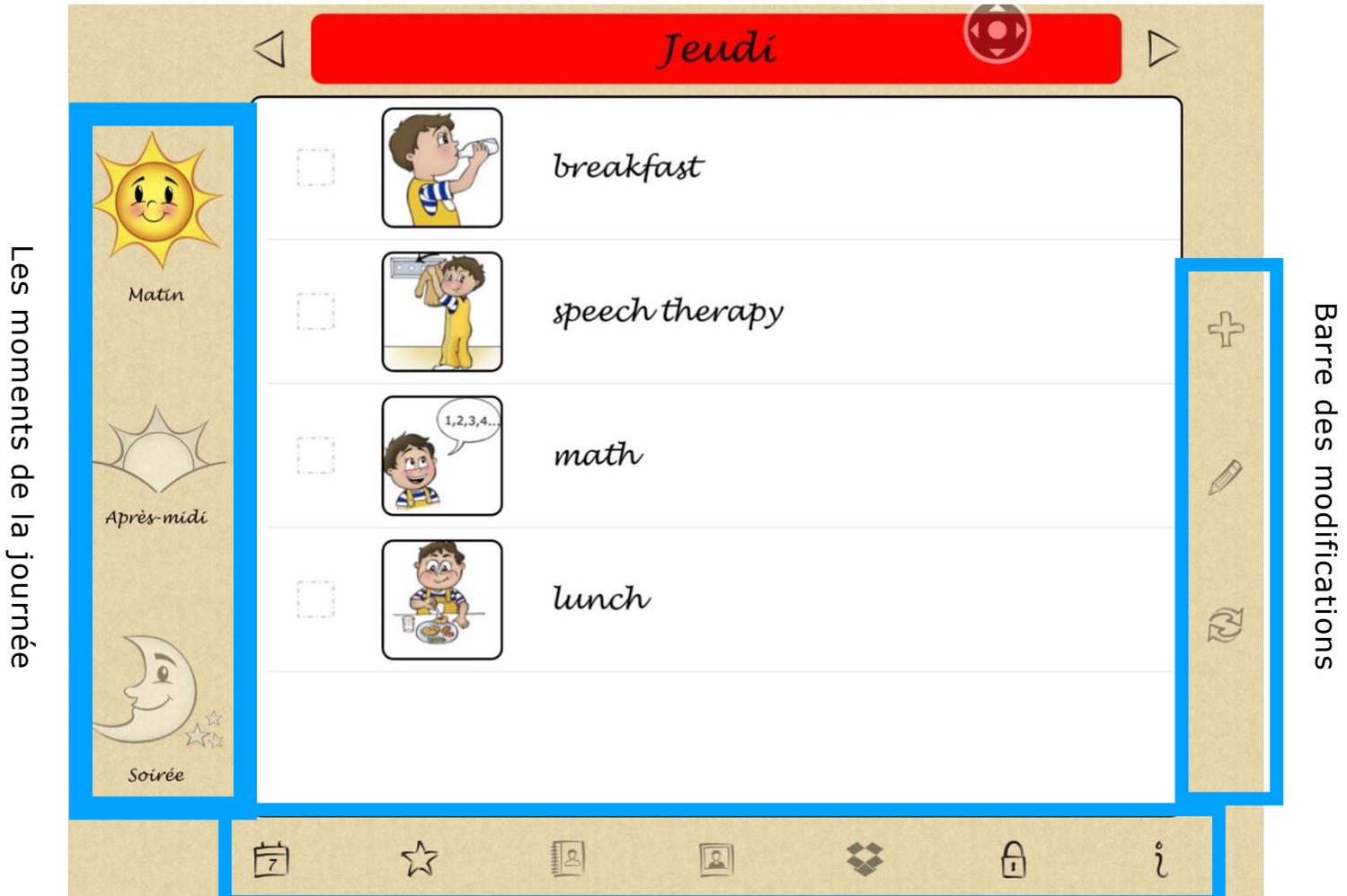
[Du côté de l'enseignant : créer le programme](#)

[Du côté élève : l'utilisation au quotidien](#)

[Les bonnes pratiques : des astuces pour mieux s'en sortir !](#)

Découverte de l'interface :

L'interface



Accès aux différentes fonctionnalités

La barre des modifications

Cette barre est utilisée principalement par les acteurs autour de l'enfant pour préparer le programme de la semaine.

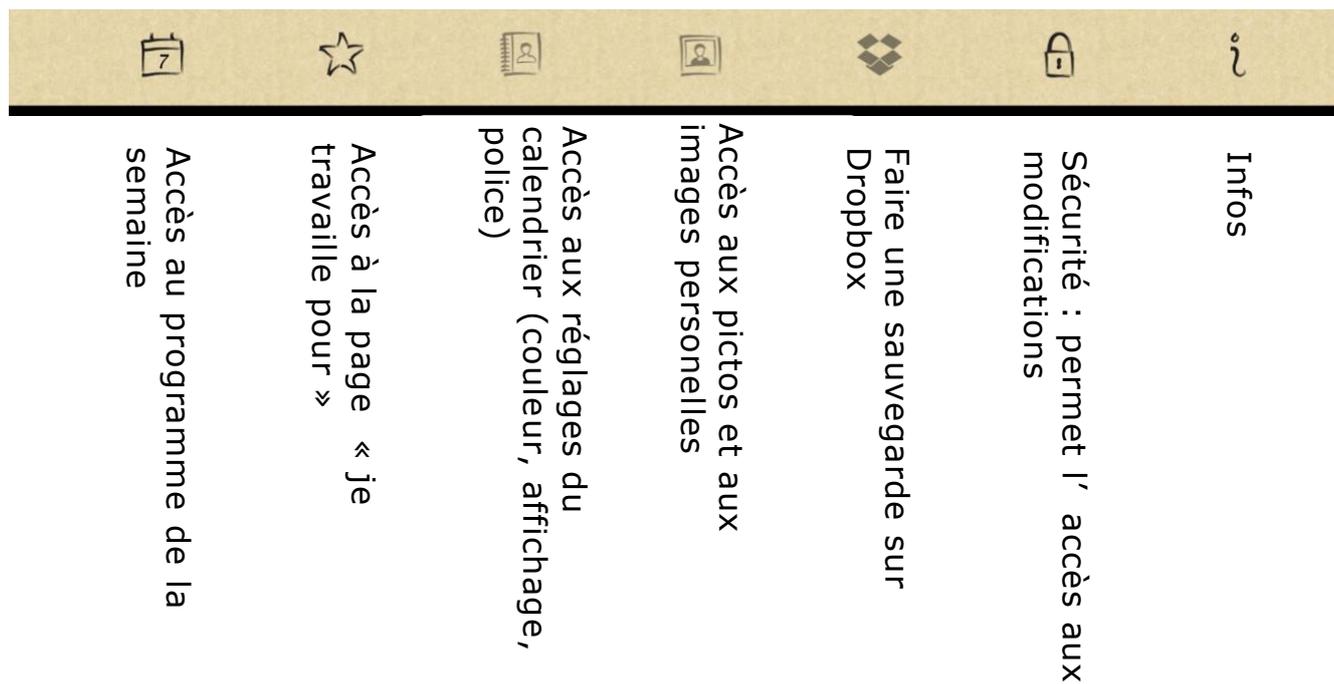


Rajouter une activité

Apporter des modifications aux activités déjà présentes : supprimer, changer l'ordre, renommer, modifier l'image.

Effacer tout, remettre à zéro

Découverte de la barre des fonctionnalités



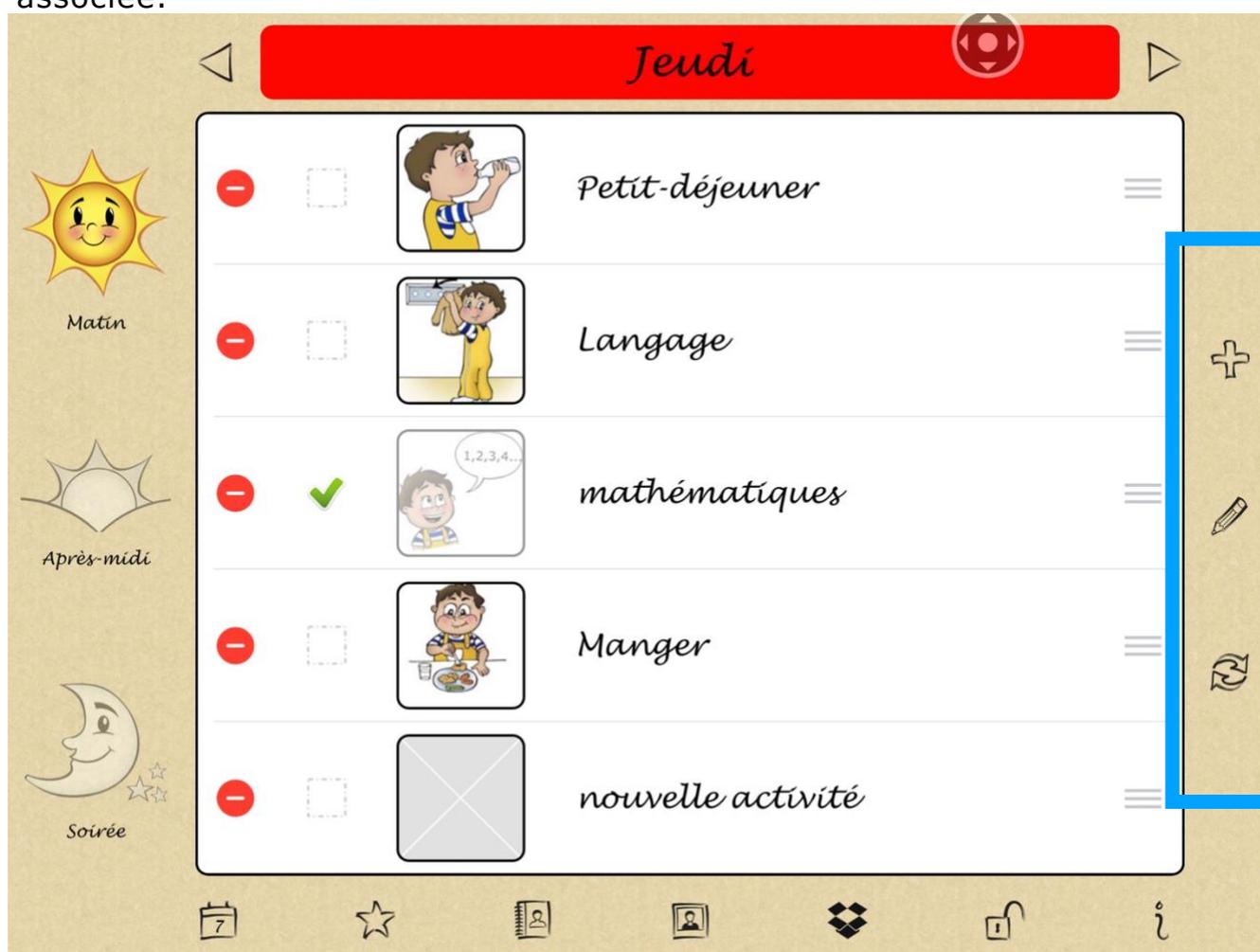
Barre des fonctionnalités avec les descriptions suivantes :

-  Infos
-  Sécurité : permet l' accès aux modifications
-  Faire une sauvegarde sur Dropbox
-  Accès aux pictos et aux images personnelles
-  Accès aux réglages du calendrier (couleur, affichage, police)
-  Accès à la page « je travaille pour »
-  Accès au programme de la semaine

Du côté de l'enseignant : créer le programme

Créer ou modifier l'horaire

1. **Ouvrez l'application** : l'application s'ouvre sur le jour actuel
2. Débloquez les modifications en **cliquant sur le cadenas** 
3. Répondez au calcul ;)
4. Apportez des modifications au programme.
5. Utilisez la **barre des modifications** pour rajouter des activités, les renommer, leur changer l'ordre, les effacer ou bien modifier l'image associée.



6. **Recliquez sur le cadenas** pour sortir du mode modification.

Modifier l'affichage

1. Tout d'abord, il faut débloquer les modifications en **cliquant sur le**

cadenas



2. Répondez au calcul ;)

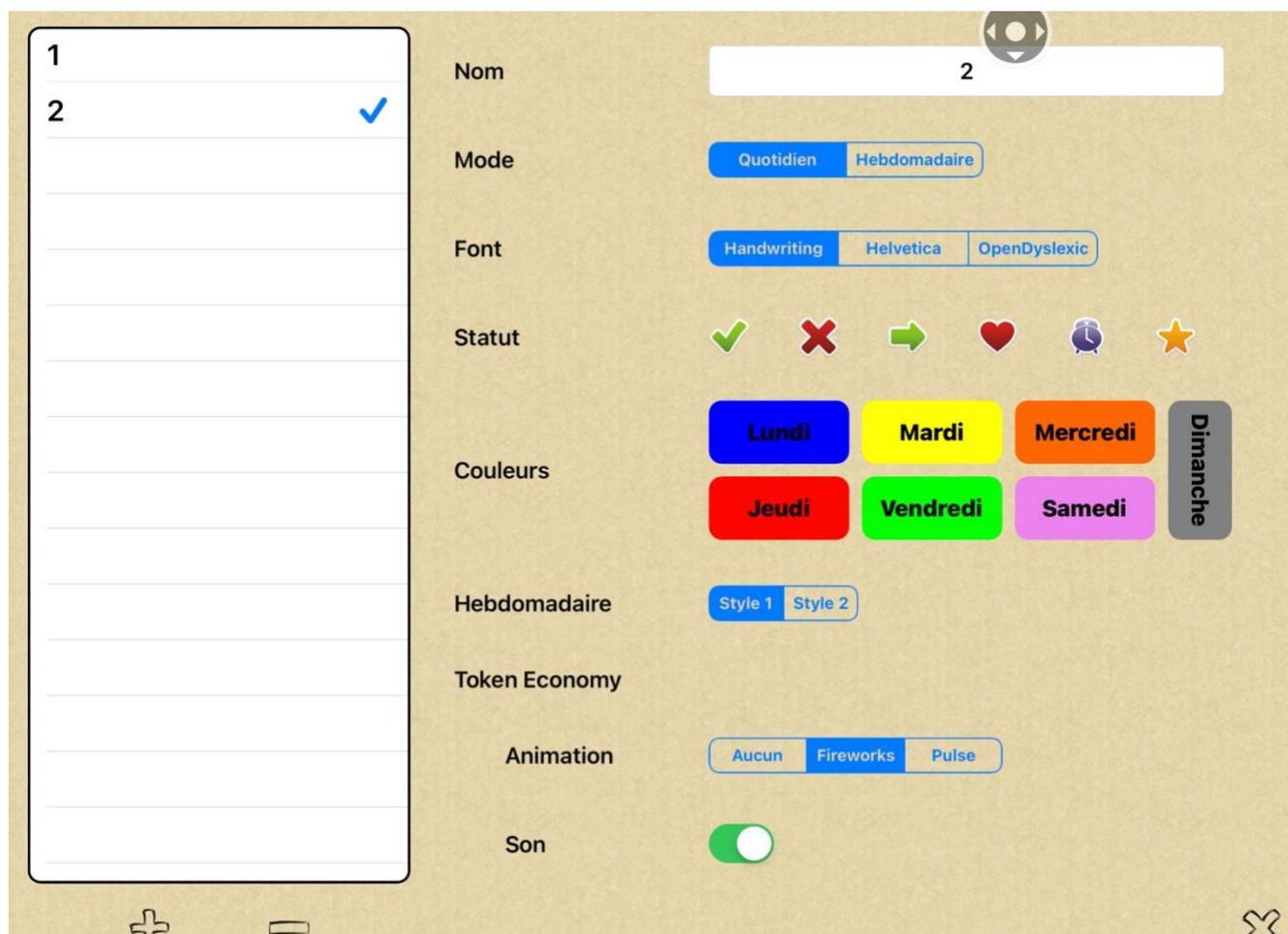
3. Allez dans la barre des fonctionnalités et **cliquez** sur le bouton

représentant un **agenda**.



4. Vous pouvez maintenant :

- Créer plusieurs calendriers (ex : Planification logo, calendrier école, calendrier maison..)
- Choisir le mode d'affichage
- La police
- Les statuts pour les activités
- La couleur des jours
- Les animations pour la réussite des tâches
- Activer ou désactiver le son



5. Dès que vous avez fini avec les modifications, **cliquez** sur la **croix** et ensuite **fermez le cadenas** !

Rajouter des images personnelles

1. Tout d'abord, il faut débloquer les modifications en **cliquant sur le**

cadenas



2. Répondez au calcul ;)

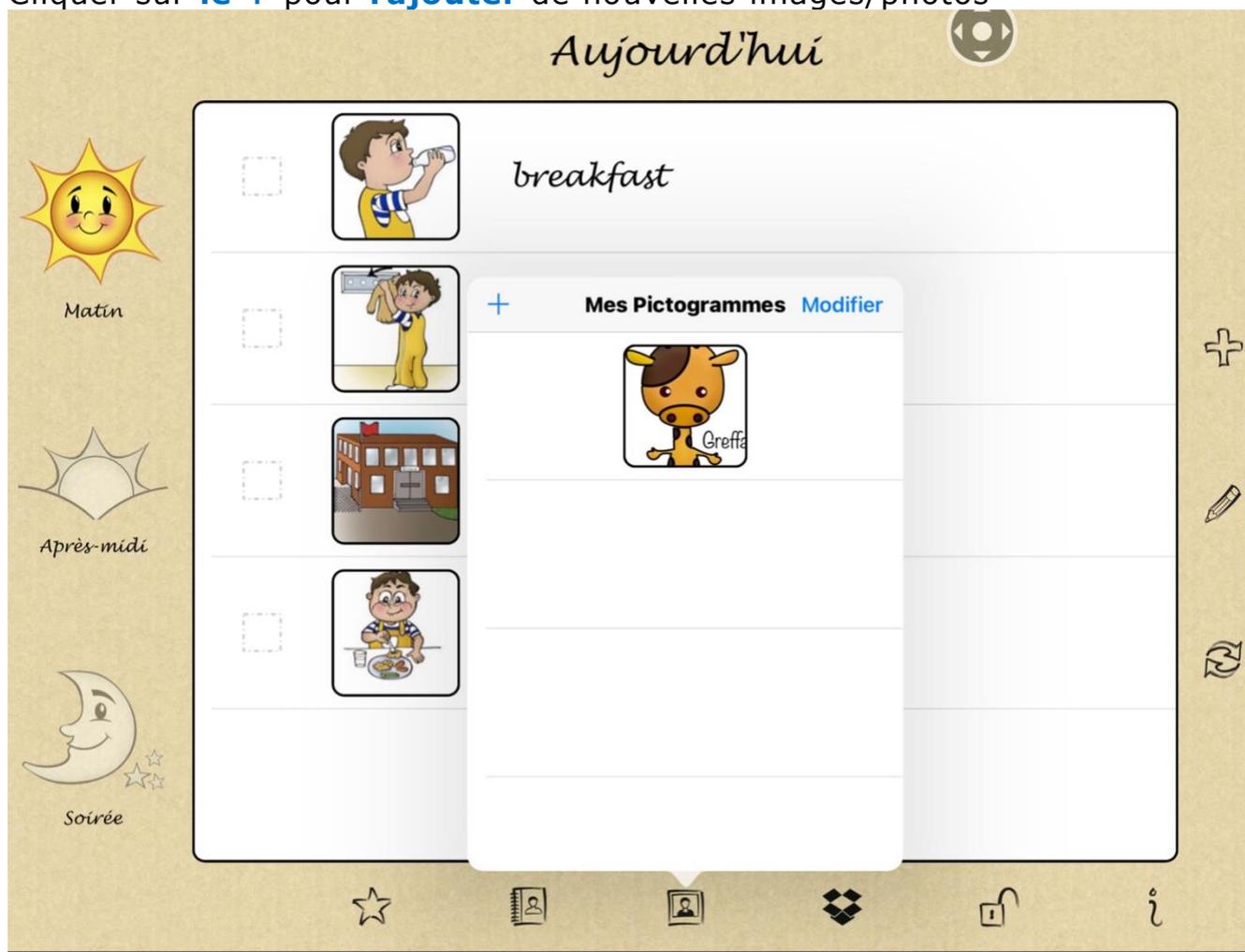
3. Allez dans la barre des fonctionnalités et **cliquez** sur le bouton

représentant une photo



4. Appuyez sur **Modifier**

5. Cliquer sur **le +** pour **rajouter** de nouvelles images/photos



6. **Supprimez** les photos/images qui ne sont plus d'actualité

Modifier la page de progression

1. Cliquez sur **l'étoile** dans la barre des fonctionnalités
2. **Gardez appuyé** sur le **cadenas** pour débloquer le mode modification
3. Répondez au calcul
4. **Cliquez sur le crayon**, ceci vous permet de **modifier le nombre d'étoiles**, c'est-à-dire de définir le nombre d'exercices nécessaires pour accomplir une tâche de son calendrier.



5. Vous souhaitez **modifier la phrase** « Je travaille pour » ? Cliquez sur la phrase et ceci vous permettra de la modifier.
6. N'oubliez pas de **recliquer sur le cadenas** pour sortir du mode modification.
7. **Cliquez sur X** pour sortir de la page de progression.

Du côté élève : l'utilisation au quotidien

1. **Ouvrir l'application** : l'application s'ouvre sur le jour actuel
2. **Les activités sont classées par jour et moment de la journée, l'enfant doit cliquer sur le moment de la journée qui l'intéresse pour que les activités s'affichent**
3. Lorsqu'une **activité est finie**, l'enfant peut notifier cela en cliquant sur la **case à gauche** de l'image :
 - a. Un menu s'affiche avec différentes propositions
 - b. Il pourra choisir ce qui lui convient (ce langage est à construire avec l'enfant et la représentation de chaque symbole aussi) :
 - i. J'ai aimé
 - ii. J'ai fini
 - iii. Je n'ai pas fait
 - iv. J'ai été super...



4. Dès qu'il a **sélectionné le symbole**, ce dernier s'affichera à côté de l'image
5. Pour parcourir les différents jours, il suffit de cliquer sur les flèches qui encadrent le jour de la semaine.
6. Pour avoir une visualisation du **programme de la semaine**, il suffit de **cliquer** sur **l'icône calendrier**  qui se trouve dans la **barre des fonctionnalités**.

Utilisation de la page de progression

1. Dans la barre des fonctionnalités, **cliquer sur l'étoile**
2. La page « **Je travaille pour** » va s'afficher



3. L'élève **clique sur une étoile** chaque fois qu'il a fini une tâche, un exercice. L'étoile va se remplir.



4. Lorsque l'enfant appuie sur la dernière étoile, représentant du coup l'accomplissement d'un ensemble de tâches, une animation va

apparaître pour féliciter l'enfant.



5. La page se remet à zéro pour pouvoir l'utiliser pour la prochaine activité de la journée.
6. **Cliquez sur le X** pour sortir de la progression.

Les bonnes pratiques

Mettre une étoile à côté des activités de la journée qui nécessitent que l'enfant doive se rendre sur la page de progression.

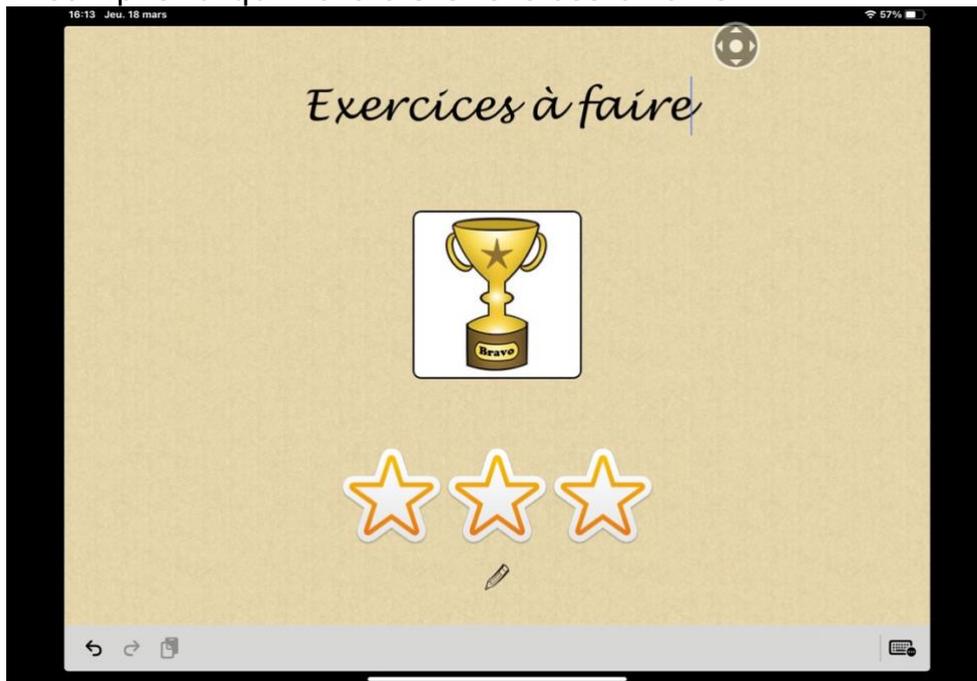
Le symbole lui permet d'identifier d'un coup les activités qui sont séquencées.



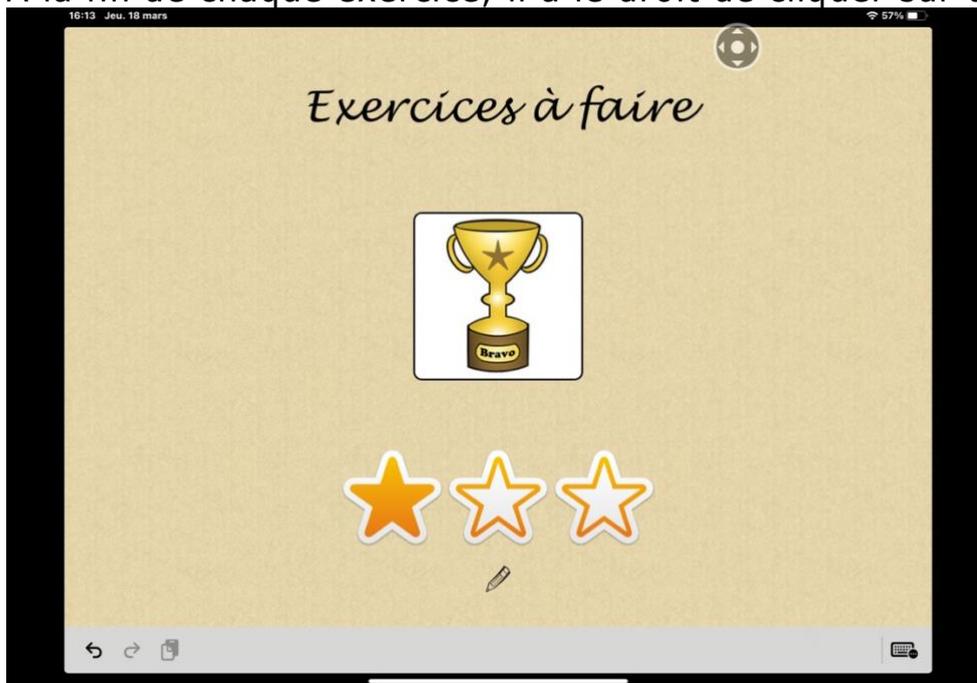
Par exemple : L'activité mathématique nécessite l'accomplissement de 3 exercices.

- Je mets une étoile à côté de cette activité
- L'enfant sait qu'il doit, lors de cette activité se référer à la page de progression

- Il comprend qu'il a trois exercices à faire



- À la fin de chaque exercice, il a le droit de cliquer sur une étoile



- À la fin des 3 exercices, l'activité maths est aboutie.
- Il peut se rendre à nouveau sur son programme et modifier l'icône étoile avec un vu pour montrer que la tâche est finie.