



SYMETRIX

Dès l'âge de 5ans, la symétrie procède de l'expérience d'observation, tel le jeu du miroir, le reflet dans l'eau...

Dès le cycle 3 de la scolarité, l'enfant doit être capable de reconnaître les axes de symétrie d'une figure plane, de compléter une figure par symétrie axiale, que l'axe soit vertical, horizontal puis oblique.

Le didacticiel SYMETRIX contribue au développement de la pensée logique au niveau du repérage et de l'agencement sur quadrillage, en proposant des translations symétriques verticales (par rapport à un axe horizontal), des translations symétriques horizontales (par rapport à un axe vertical), des translations symétriques d'axe oblique et des translations symétriques centrales (par rotation autour d'un point).

L'ordinateur offre deux modes de présentation des figures à réaliser :

- le mode « pas à pas » où la figure apparaît « case après case » dans un ordre prédéterminé, imposant une stratégie de « construction »
- le mode « classique » où la figure apparaît en totalité et peut être reconstituée selon une stratégie personnalisée.

De présentation sobre et de manipulation simple, ce logiciel trouve son utilisation dans toutes les pathologies infantiles et adultes relatives à la perception et l'organisation visuo-spatiale, à la visuo-construction (dyspraxies visuo-spatiales, apraxie visuo-constructive...). Il peut être utilisé à l'écran par téléguidage de la souris ou avec l'outil classique papier/crayon puisque tous les quadrillages peuvent être imprimés. Il reste « ouvert » car il est possible de créer vos propres exercices à partir d'un quadrillage vierge dans un logiciel de dessins (comme Paint par exemple).

- Configuration -

MAC : Mac Classic / Mac Os X

PC : Win 95/98/Me/NT/XP