

SERVICE NUMÉRIQUE DE RENFORCEMENT DES SAVOIRS DE BASE



Communiquer en français

- Vocabulaire
- Compréhension de textes
- Création

Mathématiques :

- Règles de bases du calcul
- Unités de mesure
- Raisonnement mathématique

Se repérer dans le temps et l'espace :

- Lecture de plan
- Chronologie
- Planning

Se repérer dans l'univers du numérique :

- Navigateur internet
- Messagerie
- Bureautique





« NOUS NOUS ENGAGEONS À VOS CÔTÉS
POUR AMÉLIORER L'ACCÈS AU SAVOIR
POUR TOUS. »

BENOIT DUFAYS

La collection de logiciels multimédia référente du (ré)apprentissage des savoirs de base devient une version en ligne, enrichie et innovante

ÉDITO

ASSIMO est aujourd'hui une collection référente de logiciels spécifiques de (ré)apprentissage des compétences de base, et la raison en est simple : depuis plus de 20 ans, nous avons su faire progresser nos outils en marchant à vos côtés, professionnels de la formation.

ASSIMO est à ce jour diffusé dans près de 2000 organismes de formation en France et dans les pays francophones. Les témoignages des formateurs et apprenants utilisateurs sont très positifs : ils soulignent la pertinence des sujets abordés, la qualité des mises en scène proposées (issues de situations de vie quotidienne), la facilité d'utilisation, le plaisir retrouvé de travailler sur des notions qui ont souvent été synonymes d'échecs.

Aujourd'hui, ASSIMO en ligne continue son évolution. Cette version intègre des centaines d'activités inspirées de la collection ASSIMO, mais aussi de nouvelles, contextualisées et créatives. Un autre axe fort est le développement d'outils permettant au formateur une meilleure individualisation de la formation. Positionnement, suivi des résultats, messagerie, outils auteur, tableau blanc collaboratif ... offrent toujours plus d'interactivités entre apprenants et formateurs. Et tout ceci est disponible avec une simple connexion et un navigateur web.

ASSIMO en ligne est l'un de vos atouts maîtres pour une formation innovante, personnalisée, efficace et plaisante pour les apprenants.

Le nombre des utilisateurs augmente, mais notre volonté est de rester proches de vous : c'est le gage de notre réussite dans cet engagement commun, améliorer pour tous l'accès aux savoirs. Aussi je reste à votre disposition pour toutes vos questions. Originalité, à Neotis, quand vous nous appelez, ce sont les concepteurs qui vous répondent...

Benoit Dufays

UN OUTIL COMPLET ET FACILE D'ACCÈS POUR LE RENFORCEMENT DES SAVOIRS FONDAMENTAUX



Créer

Accès au studio, espace de réalisation de documents textuels et sonores.

- L'apprenant choisit un modèle de document, apporte son contenu en intégrant ses propres textes images ou photos, puis l'enregistre.
- Exemples : lettres, CV, invitations, message téléphonique...



Archiver

Accès au carnet, espace des productions personnelles de l'apprenant.

- L'apprenant retrouve ses productions peut les modifier, les supprimer.
- Tous les documents sont au format pdf, permettant leur impression et partage.



Se détendre

Accès au game room, espace de détente.

- Puisque l'on peut s'amuser en travaillant, le "game room", propose des jeux sur le vocabulaire, le repérage ou encore des jeux de mémoire.
- Un classement des meilleurs scores incite les apprenants à réessayer pour améliorer leurs performances.



S'évaluer

Accès au suivi de l'activité et des résultats :

- des activités réalisées, sous la forme d'une frise temporelle.
- des scénarios de positionnement
- par domaine et triés par dates



Fabriquer

Ajouter vos exercices personnalisés

- Créer des exercices sur des sujets spécifiques
- Les partager sur le smartphone de l'apprenant



CLEASSIMO : ÉVALUER ET ACCOMPAGNER LES APPRENANTS À LA CERTIFICATION CléA



Une entrée par compétence est disponible afin de travailler efficacement à l'acquisition des savoirs de base et à la certification CléA*. Classés par domaines et sous-domaines, des ensembles d'activités progressives permettent de cibler finement les objectifs pédagogiques travaillés.



Se repérer dans l'univers de l'écrit



Se repérer dans l'espace et dans le temps



Se repérer dans l'univers des nombres



Se repérer dans l'univers du numérique

The screenshot displays the Cleassimo application interface. On the left, a vertical list of competencies is shown, each with a corresponding icon and color: N°1 - COMMUNIQUER EN FRANÇAIS (blue), N°2 - UTILISER LES RÈGLES DE BASE DE CALCUL ET DU RAISONNEMENT MATHÉMATIQUE (orange), N°3 - UTILISER LES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION NUMÉRIQUE (purple), N°4 - TRAVAILLER DANS LE CADRE DE RÈGLES DÉFINIES D'UN TRAVAIL EN ÉQUIPE (light blue), N°5 - TRAVAILLER EN AUTONOMIE ET RÉALISER UN OBJECTIF INDIVIDUEL (green), N°6 - APPRENDRE À APPRENDRE TOUT AU LONG DE LA VIE (pink), and N°7 - MAÎTRISER LES GESTES ET POSTURES, ET RESPECTER LES RÈGLES D'HYGIÈNE, DE SÉCURITÉ ET ENVIRONNEMENTALES ÉLÉMENTAIRES (light pink). The right side of the interface shows three detailed activity cards. Each card features an icon, a title, a description, and a 'Sous-domaines abordés' section. The first card is titled 'Se repérer dans l'univers des nombres' and includes a calculator icon. The second card is titled 'Se repérer dans l'univers des nombres' and includes a calculator icon. The third card is titled 'Prendre un billet' and includes a person at a computer icon. The interface also includes a user profile icon, a play button, and a 'Détails' button.



Les objectifs pédagogiques des cartes
compétences sont détaillés dans des fi-
chiers pdf consultables par les formateurs

Annexe 1 : Détail des activités : Entrée par compétence

Se repérer dans le monde de l'écrit

Donner du sens à l'écrit

Lire et produire des mots et groupes de mots
Lire et produire des phrases
Déterminer les informations explicites d'un texte

Enrichir son vocabulaire

Enrichir son vocabulaire Nature et environnement
Enrichir son vocabulaire Code de la route
Enrichir son vocabulaire - Le numérique

Maîtriser les notions de grammaire et de conjugaison

Connaître les notions de genre et nombre, et les accords correspondant
Connaître les différents types de phrases
Maîtriser les différents temps de l'indicatif*
Savoir conjuguer les verbes être et avoir*

Appréhender différents supports d'écrits

Lire, comprendre et écrire des petites annonces
Lire, comprendre et compléter un constat amiable

*Disponible ultérieurement



Se repérer dans l'univers du numérique

Connaître l'environnement de l'ordinateur

Environnement matériel

Connaître les notions d'arborescence et de système de fichiers
Espaces de stockage et unité informatique

Se repérer dans l'environnement internet

Utiliser un navigateur et se repérer dans une page Web

Utiliser un moteur de recherche

Utiliser la fonction de messagerie

Communiquer par mail

Gérer une boîte mail

Connaître les bases de la bureautique

Maîtriser les fonctionnalités de base d'un traitement de texte

Maîtriser les fonctionnalités de base d'un tableur



Se repérer dans l'univers des nombres

Dénombrer, comparer, calculer

Maîtriser la numération : Quantifier, écrire, nommer
Maîtriser la numération : Comparer, ranger
Comprendre la notion de fraction et de pourcentage
Nommer et utiliser les fractions supérieures à 1
Construire et nommer des quantités décimales
L'écriture décimale
Comparer, ranger les nombres décimaux
Comprendre la notion de proportionnalité
Comprendre et interpréter des tableaux

Les activités géométriques

Identifier les figures planes
Mesurer des périmètres
Mesurer des aires
Mesurer des volumes

Lire et calculer les unités de mesures

Maîtriser la mesure des masses
Maîtriser la mesure des longueurs
Maîtriser la mesure des capacités
Maîtriser la mesure de l'argent



Se repérer dans l'espace et le temps

Se situer dans l'espace

Identifier et reproduire les formes
Concevoir des relations spatiales entre objets
S'orienter dans l'espace
Gérer des déplacements

Se situer dans le temps

Utiliser le langage du temps : établir des chronologies et des fréquences
Lire l'heure sur différents supports
Mesurer des durées
Utiliser un agenda et réaliser des plannings



Lecture-Ecriture

Sur une base de 17 exercices organisés en quatre parties, respectivement : les mots, les groupes de mots, les phrases et les textes, chaque thème a pour objectif de réaliser un travail sur le sens dont est porteur le langage en multipliant les mises en relation entre images, sons et graphies. L'apprenant pourra ainsi s'exercer à la lecture, la construction, et l'écriture de mots, groupes de mots, et de phrases syntaxiquement correctes.

Puis, il s'entraînera à la compréhension globale d'un texte court, afin d'être en capacité d'y retrouver certaines informations.



Les petites annonces

Scénarios

Autour de Noël

Le Food Truck

Gérer ses mails

Parcours personnalisés



Math et calculs

Le béton	Les notions mises en oeuvre sont le calcul de proportions et la mesure de volumes. A l'aide d'une fiche technique, l'apprenant doit préparer la quantité de mortier nécessaire pour terminer un chantier, en déterminant les quantités des différents matériaux nécessaires (ciment - eau - sable).
Le bon de commande	Les notions abordées sont la mesure de l'argent et le calcul de pourcentages. Trois catalogues d'articles sont disponibles, et un budget global est indiqué. L'apprenant réalise des achats dans le budget alloué, en tenant compte d'éléments tels que les frais de port, les remises éventuelles, les bons cadeaux... qui apparaissent au fil des niveaux.
Les dosages	Des consignes de réalisation de dosages sont fournies, et des doseurs de contenances différentes sont disponibles pour prélever les produits. Cette activité, qui vise principalement à travailler la mesure des liquides et leur conversion dans différentes unités, suppose également le calcul d'aires et de volumes aux niveaux 2 et 3.
La maçonnerie	Les notions de mesure de longueurs et d'aires sont travaillées à travers cette activité simulant un travail de maçonnerie. A l'aide d'une fiche technique, l'apprenant détermine le nombre de parpaings nécessaire à la construction d'un ou plusieurs murs. Les plans de construction sont plus complexes aux niveaux 2 et 3.
Le marché	Les notions abordées sont la mesure de l'argent et la mesure et la conversion de masses. En se déplaçant sur le marché, l'apprenant identifie les articles de sa liste de courses, achète les quantités attendues, et paie le marchand. Il pourra être sollicité pour faire l'appoint ou vérifier sa monnaie. Aux niveaux 2 et 3, les listes sont plus longues et les prix comportent des centimes.
Les salades	Dans cette activité, les notions de fractions et de proportionnalité sont mises en oeuvre. La consigne est d'adapter une recette pour le nombre de personnes indiqué, en calculant la quantité nécessaire de chaque ingrédient en termes de valeurs fractionnaires. Au niveau 1, la recette, présentée pour deux personnes, doit être préparée pour un multiple. Dans les niveaux supérieurs, la difficulté croît avec des recettes présentées pour d'autres nombres de personnes.
Le snack	Dans cette activité scénarisée, l'apprenant endosse le rôle d'un vendeur au snack de la plage. Il va devoir vendre ses produits, en rendant correctement la monnaie aux clients puis, aux niveaux 2 et 3, calculer sa recette du jour et gérer ses stocks.
Les tartes	Dans cette activité, les notions de mesure et conversion de masses et de proportionnalité sont mises en oeuvre. La consigne est d'adapter une recette pour le nombre de personnes indiqué, en calculant la quantité nécessaire de chaque ingrédient en termes de masse. Au niveau 1, la recette, présentée pour deux personnes, doit être préparée pour un multiple. Dans les niveaux supérieurs, la difficulté croît avec des recettes présentées pour d'autres nombres de personnes.
Les terrains	Les notions travaillées à travers cette activité sont les calculs de périmètres, aires et volumes. L'apprenant est sollicité pour réaliser les calculs permettant de clore un terrain rectangulaire, réaliser une terrasse, et commander de la terre végétale.



Espace et Temps

Le rangement de la cuisine	Cette série d'exercices vise à travailler sur le sens des mots indicateurs de position. Dans la cuisine, l'apprenant doit ranger les objets présentés aux emplacements indiqués. Aux niveaux 2 et 3, le nombre d'objets à ranger et le nombre d'emplacements possibles augmente.
L'aménagement du séjour	L'apprenant doit disposer les éléments de mobilier du séjour en fonction d'un plan. Une graduation de difficulté présente le plan successivement en dimension 2, en dimension 3, puis avec une rotation de 90°.
Le bulletin météo	Cette série d'exercices permet à l'apprenant de se familiariser avec les points cardinaux. Il doit placer sur la carte les symboles météo en suivant les indications du bulletin, lu et entendu.
La faïence	Cette activité consiste à reproduire des motifs. L'apprenant poursuit la pose d'une faïence murale en respectant les dessins existants. La graduation de la difficulté réside dans le nombre de carreaux à placer et le motif à réaliser.
La visite de Léa	Dans cette série d'exercices, il est attendu de l'apprenant qu'il donne des indications permettant d'accéder à la destination souhaitée. Avant de donner ses réponses à Léa, l'apprenant devra bien observer le plan afin de choisir le plus court chemin à partir du point initial.
Les pendules	Cette activité permet de s'entraîner à la lecture de l'heure. Les outils utilisés sont la pendule à aiguilles et le réveil à affichage numérique. En fonction de consignes entendues, l'apprenant doit remettre les pendules à l'heure indiquée. Le vocabulaire du langage parlé ("la demie", "le quart", "moins dix"...) est également introduit.
L'album photo	Cette série d'exercices vise à travailler sur le sens des mots indicateurs de temps. L'apprenant reçoit des photos à classer dans un ordre chronologique, à l'aide de la lettre qui les accompagne. Aux niveaux 2 et 3, les étapes présentées dans la lettre diffèrent de l'ordre chronologique du parcours.
Les magazines	L'activité porte sur le repérage de la chronologie de dates. L'apprenant range des livres en fonction de leur année d'édition. Aux niveaux 2 et 3, les discriminations sont plus fines, avec un classement à réaliser sur des magazines mensuels et hebdomadaires.
Le plombier	Cette activité vise à appréhender l'information contenue sur un agenda. Le plombier se décommande. Il s'agit de trouver une nouvelle plage de temps disponible pour son intervention. Au niveau 3, la gestion des rendez-vous porte sur une durée de deux semaines.
Le pense-bête	Cette activité vise à appréhender la notion de fréquence, et à reporter l'information sur un calendrier. L'apprenant positionne les tâches à effectuer sur le calendrier sous forme de symboles en fonction des informations fournies. Aux niveaux 2 et 3, la période de temps couverte augmente.
Les horaires de bus	Cette activité permet de s'entraîner à la lecture d'horaires de bus et aborde la mesure des durées. L'apprenant doit sélectionner les trajets compatibles avec une arrivée au cinéma avant le début du film. Au niveau 3, les trajets aller et retour sont à sélectionner.
La recette des profiteroles	L'objectif de cet exercice est de prendre la mesure du temps qui passe, en proposant à l'apprenant de simuler la réalisation d'une recette pas à pas. Il s'agit de préparer des profiteroles en suivant les indications. Aux niveaux 2 et 3 interviennent des contraintes de temps pour certaines actions.
Services de livraison	Cette activité vise à travailler la compréhension d'un plan. Plongé au cœur des différents décors grâce à des vues immersives, l'apprenant doit choisir les bons itinéraires afin d'atteindre la destination.





LA FABRIC : CRÉER VOS EXERCICES PERSONNALISÉS

Vous pouvez créer vos propres exercices ASSIMO simplement en quelques clics depuis votre espace ASSIMO. Des gabarits d'exercices sont proposés, vous allez pouvoir ajouter vos propres photos, vos textes et vos sons.

Partagez vos créations par lien url !



- Afficher une vidéo Youtube
- Reconstituer un mot avec un ensemble d'étiquettes syllabes
- Ecrire le mot correspondant à la photo
- Regrouper les étiquettes pour reconstituer la phrase

- Le texte à trous
- Classement dans différentes catégories
- Exercice type QCM

Remarque :

Les activités se retrouvent alors sur la page d'accueil de l'apprenant, que ce soit sur ordinateur ou sur smartphone.





ACTIVITÉS DE POSITIONNEMENT

Les activités de positionnement proposées dans Assimo visent à aider le formateur à situer un apprenant, et à l'aider à se situer, par rapport à un certain nombre de compétences clés. Elles sont organisées en deux niveaux et quatre thématiques, orientées vers des situations professionnelles.

THÈMES DISPONIBLES :

LE BÂTIMENT - L'ENTRETIEN - LA RESTAURATION - LES ESPACES VERTS



Onze activités sont proposées pour se situer par rapport à douze compétences clés.

Dans ce premier niveau, les situations issues du domaine professionnel choisi (bâtiment, entretien, restauration, espaces verts) sont assez simples ; les textes sont courts, les documents apparaissent assez peu fournis, les calculs des situations problèmes sont induits.



Quatorze activités sont proposées pour se situer par rapport à quinze compétences clés.

Dans ce second niveau, les situations issues du domaine professionnel choisi (bâtiment, entretien, restauration, espaces verts) suivent un scénario dans lequel l'apprenant incarne un personnage qui recherche un emploi, et va se voir proposer une mission d'interim. Avant de commencer la série d'exercices, il est demandé de choisir si l'on souhaite incarner un homme ou une femme.

Le scénario des 14 activités :



L'apprenant joue le rôle de Kévin (choix homme) ou de Lucie (choix femme).

Il recherche un emploi dans son domaine de compétence, et consulte des petites annonces (1). Pour répondre, il prépare une lettre de motivation (2) et met à jour son CV (3). Il décide alors de réviser quelques notions de français (4) et de mathématiques (5).

Il reçoit un mail d'une agence d'interim, lui proposant une mission. Kevin/Lucie va s'intéresser à l'entreprise en question (6), et accepter l'offre en répondant au mail (7).

Il revoit des notions relatives au numérique (8), avant de recevoir un nouveau mail lui précisant qu'il devra disposer d'un véhicule. Il prend alors rendez-vous pour le contrôle technique (9).

Arrivé sur place, il visite la ville (10) et se rend à sa mission pour sa première journée. Les premières tâches qui lui sont demandées sont de participer à l'inventaire (11) et de passer une commande pour reconstituer les stocks (12).

Au cours d'une journée de travail, son responsable l'appelle pour lui demander des informations (13).



L'activité n°14 est la réalisation de l'auto-évaluation.





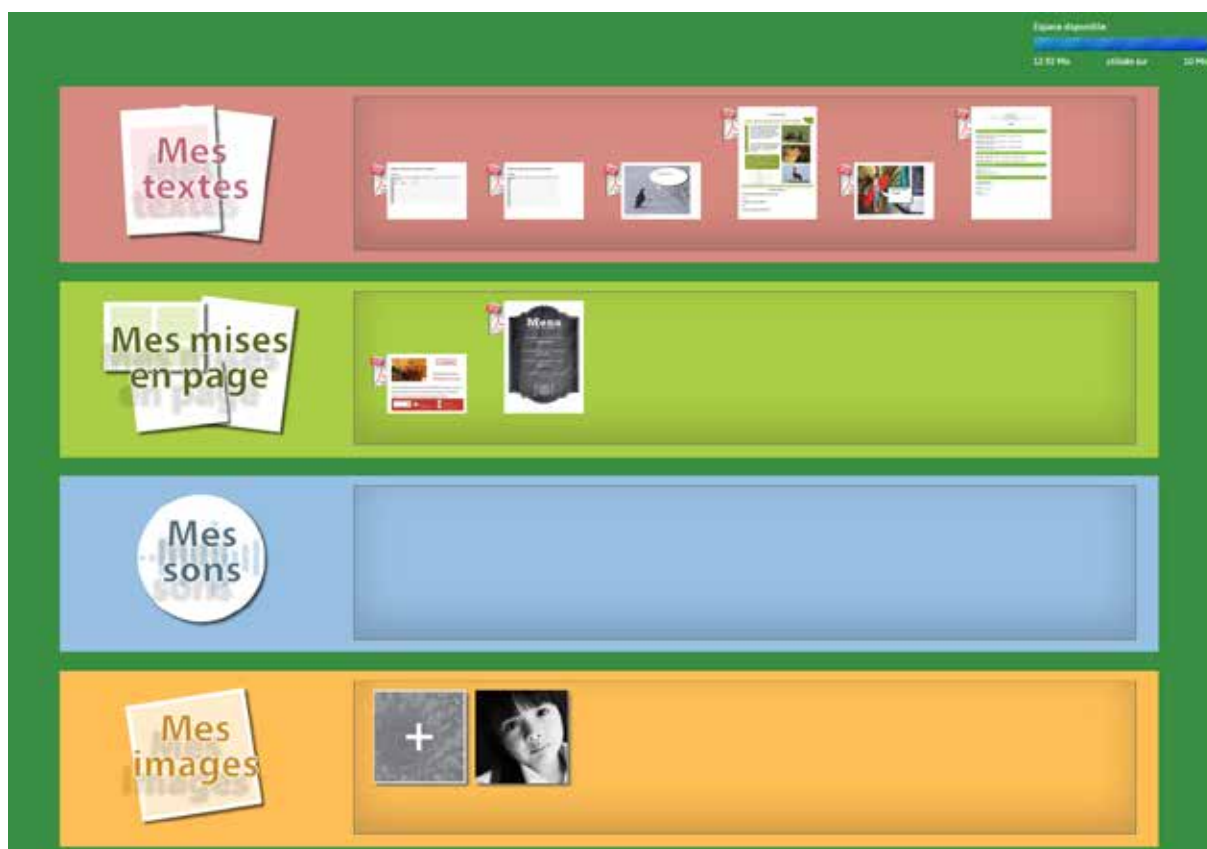
Le Studio

Entrer dans l'écrit par la production de documents textuels.



Le carnet

Espace de stockage des productions de l'apprenant



NOUVEAU



Version Assimo du tableau blanc interactif, cette application permet de créer des murs contenant des informations à partager entre les utilisateurs. Les échanges se font en temps réel entre les participants. Vous pouvez ainsi faire travailler vos apprenants sur des projets collaboratifs et renforcer la compétence N°4 du Cléa : TRAVAILLER DANS LE CADRE DE REGLES DEFINIES D'UN TRAVAIL EN EQUIPE avec les outils numériques.

Travail Collaboratif

Retrouvez-vous en mode collaboratif et en temps réel pour la création de documents.

- Présentation de projet
- Exposé



Enrichir votre Pad

- Utiliser la palette d'outils pour créer des titres, des textes
- Ajouter des liens vers des sites web
- Enrichir votre présentation de vidéos youtube ou d'images par simple glisser/déposer
- Joindre des fichiers pdf



Communiquer

- Echanger entre participants grâce au chat vocal ASSIMO
- Partager le lien de la présentation



- Disponible avec votre abonnement
- Connecté à votre compte personnel ASSIMO



Le Game Room

Puisque l'on peut s'amuser en apprenant, le "game room", propose des jeux sur le vocabulaire, le repérage ou encore des jeux de mémoire.



S'entraîner aux manipulations de base de la souris



Faites appel à la logique pour déverrouiller le cadenas !



Retrouver les mots dans la grille à l'aide d'indices



Exercer sa mémoire en associant des images et des mots



Retrouver des éléments dans une image composée



Observez les images et remettez les dans l'ordre !



Entraînement au calcul mental



Tirez les rideaux pour dénombrer les insectes !



Déplacer les pièces pour reconstituer une forme.



Répondez aux questions pour découvrir l'image mystère.
(Peut se jouer à 2 joueurs en temps réel)

NOUVEAU Offre spéciale ASSIMO en milieux fermés



ASSIMO est disponible sur support amovible

De nombreux centres de détention utilisent les logiciels ASSIMO depuis de nombreuses années. Aujourd'hui l'offre ASSIMO consiste en une plateforme en ligne disponible grâce à une connexion internet. Afin de répondre à la demande des utilisateurs de nos outils dans les centres éducatifs fermés, nous vous proposons de bénéficier de notre plateforme de façon déconnectée.

Vous allez donc pouvoir retrouver toutes fonctionnalités et les contenus de la plateforme ASSIMO.

Le fonctionnement est simple. Vous insérez la clé USB dans l'ordinateur, vous lancez le programme ASSIMO Offline. Un serveur se lance alors et vous pouvez vous connecter depuis les ordinateurs appartenant au même réseau en saisissant l'adresse IP du serveur.

- Toute la richesse de la plateforme ASSIMO disponible sur clé USB
- L'intégration au fil du temps de nouvelles activités
- Une mise à jour à distance depuis un poste connecté à internet
- Des activités créatives pour susciter l'écrit
- Des outils pour les formateurs, pour un meilleur suivi et une meilleure individualisation de la formation



Cette offre n'est disponible que pour les centres de détention, maisons d'arrêt, EPM.

Accès à la ressource et démonstration en ligne
assimo.neotissimo.com



PARTENAIRES



RÉFÉRENCES



NEOTiS

contact@neotis.fr
05 46 34 39 48

11 rue Aliénor
17220 Bourgneuf

siret 513 410 845 00012 - 6201Z - RCS 2009B626