

## Observatoire des ressources numériques adaptées (ORNA)

INS HEA : Institut national supérieur de formation et de recherche pour l'éducation des jeunes handicapés et les enseignements adaptés

58-60 avenue des Landes

92150 Suresnes

<mailto:orna@inshea.fr>

### TITRE DE LA FICHE : I FEEL

### DESCRIPTIF GÉNÉRAL

#### ACCROCHE

iFeel est une application pour tablettes numériques qui aide l'élève à exprimer un besoin, une émotion, un ressenti ou une douleur.

L'application utilise des pictogrammes et les voix enregistrées sur la tablette afin de permettre aux élèves ayant des problèmes importants de communication de s'adresser à leurs accompagnants.

#### VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



#### DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Avril 2017

#### MOTS-CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Autisme, troubles du Spectre Autistique, expression, émotion, humeur, ressenti, douleur

## TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Application tablette

### DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

iFeel est une application pour tablettes numériques qui aide l'élève à exprimer un besoin, une émotion, un ressenti ou une douleur.

L'application iFeel permet d'exprimer :

- une **émotion** ou une **humeur** (joie, colère, tristesse...) ainsi que l'intensité de cette émotion ressentie sur une échelle de trois indicateurs (faible, moyen, fort).
- un **ressenti** (sensation de froid, de chaud,...) ainsi que l'intensité de cette sensation sur une échelle de trois indicateurs.

En ce qui concerne le **ressenti spécifique** s'appliquant à la **douleur**, un schéma corporel interactif permet de localiser la douleur et d'estimer son intensité. Il est possible :

- d'exprimer l'intensité de la douleur ressentie sur une échelle de trois indicateurs (mal, très mal, vraiment très mal)
- localiser la douleur (j'ai mal à la main)
- d'exprimer le type de douleur ressentie

L'application utilise des pictogrammes et les voix enregistrées sur la tablette afin de permettre aux élèves ayant de problèmes importants de communication de pouvoir s'adresser à leurs enseignants ou accompagnants



L'application permet d'utiliser ses propres photos ou ses propres images ou pictogrammes et offre le choix d'une voix de synthèse française (adulte ou enfant / féminine ou masculine). La vitesse d'élocution peut également être réglée.

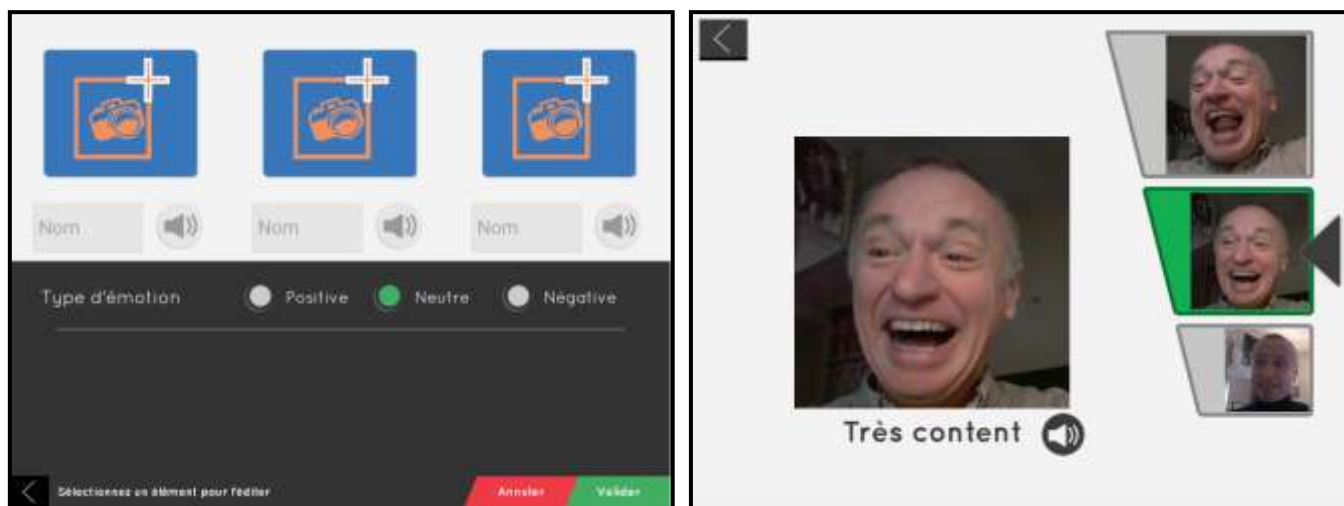
L'application propose, par défaut :

- **12 images** déjà préenregistrées afin de permettre son usage immédiat.
- **3 indicateurs d'intensité** permettant d'affiner l'intensité du ressenti.
- **13 cartes** et **5 mascottes** préenregistrées.
- **1 schéma corporel** permettant de localiser la douleur exprimée.

On peut, en outre, procéder à un nombre important de réglages permettant une **personnalisation** très poussée.

Dans l'option « **Sélectionner un élément pour l'éditer** », on peut :

- ajouter une série graduelle de ressentis (faible, moyen, fort)
- supprimer une série
- activer ou désactiver une série sans pour autant la supprimer de telle sorte que l'élève ne travaille, pour un temps, qu'avec quelques ressentis choisis
- réorganiser les séries de ressentis pour qu'elles apparaissent dans l'ordre souhaité



**Ecrans montrant le mode de création d'une série de ressentis.**

La création de nouvelles séries se fait de manière extrêmement simple, rapide et intuitive.

Dans les « **paramètres généraux** », on peut :

- Choisir la mascotte utilisée
- Modifier l'aspect visuel des images :
  - taille (petite, moyenne, grande)
  - couleur du fond
  - couleur du cadre
  - intensité de l'émotion affichée par défaut (basique, moyenne, forte)
- Effectuer des réglages concernant les sons de l'application :
  - prononciation automatique des images touchées (activer/désactiver)
  - vitesse d'élocution (lente/normale)
  - répétition du son (aucune, une fois, deux fois)

On peut également modifier :

- La nuance du fond de l'interface (foncé/clair)
- La protection de l'accès aux paramètres (activer/désactiver)

## **CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)**

Toute classe de l'école primaire

## OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Exprimer une émotion, une humeur, un ressenti, une douleur

## DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

### COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Les élèves avec autisme ne réagissent pas toujours de manière émotionnelle à un événement émouvant. De même, les réactions émotionnelles se produisent parfois avec un décalage important dans le temps, une sorte d'effet-retard.

Concernant la douleur en particulier, on note que certains troubles du comportement peuvent être mis injustement sur le compte du trouble autistique alors qu'ils sont le reflet d'une douleur liée à un problème somatique. L'application iFeel présente donc, dans ce contexte, comme intérêt de:

- Faciliter l'identification plus précoce de la douleur par son auto-évaluation,
- Contribuer à une prise en charge plus rapide des épisodes douloureux dans le but d'éviter le passage à des pathologies chroniques et l'apparition de graves troubles du comportement,
- Favoriser l'**apprentissage de l'évaluation et de l'expression de sa propre douleur** comme un moyen d'établir une interaction sociale.

Le Centre Régional Douleur et Soins Somatiques en santé mentale et autisme - Etablissement public de santé Barthélémy Durand (Étampes) a été le partenaire testeur d'Auticiel pour cette application.

Les premiers résultats observés dans le cadre de cette expérimentation montrent une concordance significative entre la zone douloureuse identifiée à l'examen clinique par le médecin et celle déterminée par la personne avec autisme grâce à l'application.

iFeel entre dans la catégorie de ce qu'on nomme une **Application de Communication Alternative Augmentée** (« CAA »).

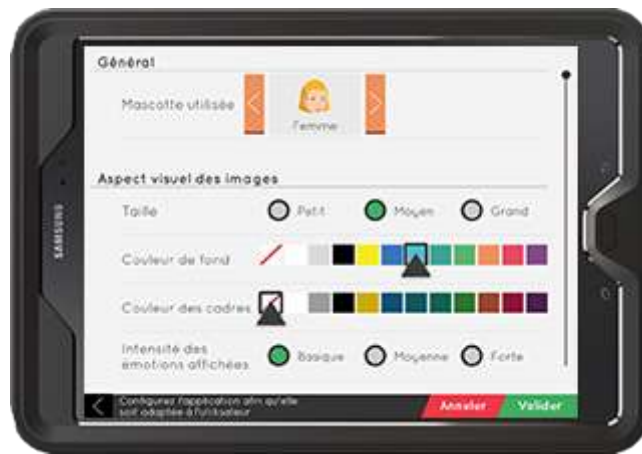
L'objectif de l'application est de permettre à l'élève de réussir à exprimer ses émotions et ses ressentis en s'appuyant sur un **outil visuel et sonore simple à utiliser**.

L'élève (ou l'enseignant) choisit une mascotte (ou un smiley) qui représente l'utilisateur (homme/femme/garçon/fille). Ces mascottes possèdent différentes expressions qui correspondent à différents « émotions » et/ou « ressentis ». Il est possible d'ajouter de nouveaux pictogrammes, images et/ou photos.

iFeel est entièrement **paramétrable**, ce qui en fait une application adaptable à de nombreux profils d'élèves.

L'application intègre également un schéma corporel interactif pour le ressenti de la douleur. La précision concernant l'**intensité** de la douleur et sa **localisation** est assez importante : « j'ai vraiment très mal à la main ».

iFeel est donc entièrement personnalisable (mascottes, photos, voix, couleurs) et favorise ainsi une **autoévaluation** et une **communication** du ressenti.



**Écran de personnalisation.**

En utilisant cette application, l'élève va pouvoir exprimer ce qu'il ressent et donc améliorer ses compétences en communication et, par conséquent, diminuer ses frustrations et améliorer ses comportements.

La voix enregistrée (ex : « je me sens triste ») permet d'oraliser sentiment, ressenti ou humeur.

## **DESCRIPTIF TECHNIQUE**

### **TITRE DE L'OUTIL**

iFeel

### **VERSION**

Ios : 1.1.2

Android : 1.1.2

### **ÉDITEUR/FABRICANT**

Auticiel

<https://auticiel.com/>

### **TYPE DE LICENCE**

Payante

### **PRIX INDICATIF (EN EUROS)**

Ios : intégrée à l'offre AMIKEO

Android : intégrée à l'offre AMIKEO

### **VERSION DE DÉMONSTRATION**

Oui, en essai gratuit 3 jours

## RESSOURCES ASSOCIÉES

L'ensemble des applications développées par Auticiel

<https://auticiel.com/applications/>

Notamment les applications du pack appelé AMIKEO

<https://auticiel.com/amikeo/>

<https://auticiel.com/wp-content/uploads/2016/06/AUTICIEL-AMIKEO-Documentation-mai2016.pdf>

vidéo de présentation

<https://www.youtube.com/watch?v=TBDXZJD3ea0>

## ALTERNATIVES

Communico Tools

## CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Ios : Nécessite iOS 6.0

Android : Nécessite Android 2.3.3 ou version ultérieure

## LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Apple Store : <https://itunes.apple.com/fr/app/ifeel-exprimer-une-%C3%A9motion-un-besoin-en-image/id1077721950?mt=8>

Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.ifeel&hl=fr>