

Observatoire des ressources numériques adaptées

INS HEA – 58-60 avenue des Landes
92150 Suresnes
orna@inshea.fr

TITRE DE LA FICHE

JeStimule

DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Janvier 2011

MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

TED, TSA, simulation, serious game

DESCRIPTIF GENERAL

TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

Logiciel

ACCROCHE :

Le serious game « JeStimule » est jeu éducatif pour la stimulation multisensorielle d'enfants atteints de troubles envahissants du développement (TED) ou de troubles du spectre autistique (TSA). Ce logiciel édité par la société GERIP a été lauréat de l'appel à projet national de 2009, et a été développé par l'université de Nice – Sophia Antipolis pour le Centre de Ressources Autisme à Nice en collaboration avec le CEA-List de Paris, HLP Technologies. JeStiMule est un jeu ludo-éducatif destiné à améliorer les compétences sociales d'élèves avec de troubles envahissants du développement (TED) out de troubles du spectre autistique (TSA).

Le projet a été soutenu par la DGCIS (Direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services) et labellisé par les Pôles de Compétitivité Cap Digital et Systematic.

DESCRIPTIF DETAILLE :

Ce jeu PC, permettre de les aider à reconnaître les émotions exprimées sur des visages, par des gestes mais également en tenant compte d'un contexte social.

Le but du « serious game » JeStimule est d'apprendre les codes sociaux et plus particulièrement la reconnaissance des émotions. Pour apprendre à reconnaître et à anticiper les émotions, les élèves travailleront en deux étapes :

- **l'apprentissage** : l'élève doit apprendre à reconnaître des émotions grâce à un code couleur
- **l'expérimentation** : l'élève doit reconnaître et anticiper les émotions dans une situation contextualisée

La phase d'apprentissage a pour objectif d'amener le joueur à :

- identifier l'émotion communiquée par le corps, le geste et le visage,
- à savoir la nommer.

Les différentes modalités de réponse reposent sur :

- des codes couleur,
- des mots émotionnels
- des expressions idiomatiques

Les 26 mini-jeux proposés permettent de s'adapter aux compétences des joueurs selon s'ils sont ou non lecteurs et selon leurs capacités de communication et de socialisations.

La phase d'expérimentation est une mise en situation des apprentissages effectués grâce à une plateforme de jeu en 3D. Le joueur, à partir des situations qu'il rencontre, doit :

- utiliser le contexte afin de reconnaître et d'anticiper les émotions des personnages,
- initier des demandes appropriées
- effectuer des choix d'action suite à la présentation de gestes de communication.

Cette phase vise à évaluer également l'expressivité émotionnelle de l'avatar de l'enfant avec autisme, en s'intéressant à l'expression de son propre ressenti émotionnel.

CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

Tout niveau à partir de l'école élémentaire

OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

Reconnaissance des émotions, habileté sociale, communication

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

Les évaluations cliniques réalisées ont montré que ce logiciel permet aux enfants et adolescents atteints de troubles du spectre autistique d'acquérir des compétences dans le domaine de la reconnaissance des émotions et dans la communication.

Pour ce faire, ils vont utiliser plusieurs modalités :

- faciales,
- gestuelles,
- situationnelles.

Une généralisation de ces connaissances dans des situations réelles a également été observée. Ces résultats ont été relevés pour toutes les émotions travaillées, dans toutes les modalités et pour l'ensemble de la population de l'étude.

Les références de l'étude mentionnée sont accessibles (en anglais) avec le lien ci-dessous :

[Molecular Autism.2014, 5:37](#)

DOI: [10.1186/2040-2392-5-37](#)

URL: <http://www.molecularautism.com/content/5/1/37>

Diverses adaptations ont été intégrées au jeu afin que les élèves puissent jouer quelles que soient leurs compétences de bases :

- (communicatives,
- verbales,
- cognitives
- d'apprentissages).

Le découpage en différents niveaux permet de s'adapter au profil de l'élève.

L'enseignant choisit le niveau en fonction de l'élève

L'utilisation du code couleur permet à des élèves non lecteurs de faire les exercices tandis que le découpage en différents niveaux.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

JeStimule

VERSION

1.0

VISUEL/VIGNETTE DE LA RESSOURCE



EDITEUR/FABRICANT

JESTIMULE a été développé par la société Idées-3Com, en collaboration avec le Centre de Ressources Autisme de Nice, le CEA-List, HLPTechnologies et l'Université de Nice Sophia-Antipolis, avec le soutien du Ministère de l'Economie de l'Industrie et de l'Emploi, de CapDigital et du Pôle Systematic.

Le dispositif a été expérimenté et validé par de nombreux partenaires dont GERIP.

<http://www.gerip.com/>

TYPE DE LICENCE

Licence mono poste ou multi-postes

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

A partir de 129 euros

VERSION DE DEMONSTRATION

Non, *en cours de développement*

RESSOURCES ASSOCIEES

Un livret explicatif détaillé accompagne le logiciel.

ALTERNATIVES :

Rien d'aussi complet à notre connaissance

CONFIGURATION RECOMMANDEE

Système d'exploitation: Windows XP, Vista, 7, 8, 8.1

Processeur : AMD Athlon 3200+ 2 Ghz ou Intel Pentium 4 2.8 Ghz

RAM : 2 Go

Carte Graphique : ATI Radeon X1650 Series ou Nvidia 8800 GT.

Assurez-vous de posséder un lecteur DVD.

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

<http://www.gerip.com> : logiciels santé, rubrique perception.

<http://www.jestimule.com/>

Deux options s'offrent à vous : vous pouvez recevoir le lien de téléchargement du jeu comprenant le livret d'utilisation ou vous pouvez décider de recevoir le support physique du DVD et livret