

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 : DES TONNES DE TÊTES

DESCRIPTIF GÉNÉRAL

ACCROCHE

Au départ, « Des tonnes de têtes » est un jeu magnétique avec lequel on peut faire un réel travail sur les émotions et sur les expressions du visage en en assemblant différentes parties. Le jeu a été implanté sur tablette numérique et offre d'intéressantes possibilités pour les élèves avec Troubles du Spectre Autistique.

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Avril 2017

MOTS -CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Émotions, expressions, visage, Troubles du Spectre Autistique, autisme

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Logiciel
Application tablette

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

Au départ, « Des tonnes de têtes » est un jeu magnétique avec lequel on peut faire un réel travail sur les émotions et sur les expressions du visage en en assemblant différentes parties. En commençant par cette version « jeu réel », on favorise la manipulation de l'élève préalablement à l'utilisation de l'outil numérique, ce qui est toujours une bonne option.

Avec le jeu réel :

Il s'agit de composer des visages à partir d'éléments magnétiques qui sont quasiment à l'échelle 1.

Le jeu propose :

- **24 coiffures :**
 - 3 coupes « garçons » ou courtes,
 - 3 coupes « filles »,
 - 4 couleurs de cheveux : noir, brun, roux et blond.
- 20 paires de **sourcils :**
 - 5 modèles de sourcils différents,
 - 4 couleurs de sourcils : noir, brun, roux et blond.
- 13 **bouches** différentes;
- 10 **paires d'yeux** aux pupilles décentrées
 - 5 couleurs d'yeux : bleu, noir, vert, marron et rouge.

Ces éléments sont interchangeables : les sourcils peuvent devenir des nez, la bouche ronde un coquard à l'œil.

Le jeu est fourni avec un tableau magnétique permettant d'y fixer les pièces pour constituer les visages. Le tableau est également effaçable à sec (type Veleda).



Exemples de visages constitués avec le jeu réel.

Avec le jeu sur ordinateur :

Afin de répondre aux besoins des élèves confrontés à divers types de handicaps, notamment ceux les empêchant de manipuler de petits objets, le jeu réel a été adapté sous une forme informatique.

Anne Missotte, ergothérapeute, a apporté son aide à la mise au point d'une version numérique qui permet à des élèves en situation de polyhandicaps d'utiliser un contacteur adapté à leur motricité restreinte (joystick, trackball ou autres).

Trois niveaux de jeux sont disponibles :

Niveau 1 :

Les différents éléments du visage défilent en boucle, automatiquement, sur l'écran dans cet ordre :

- les formes de visage
- la couleur de la peau,
- les cheveux
- les yeux,
- les sourcils,
- les bouches.

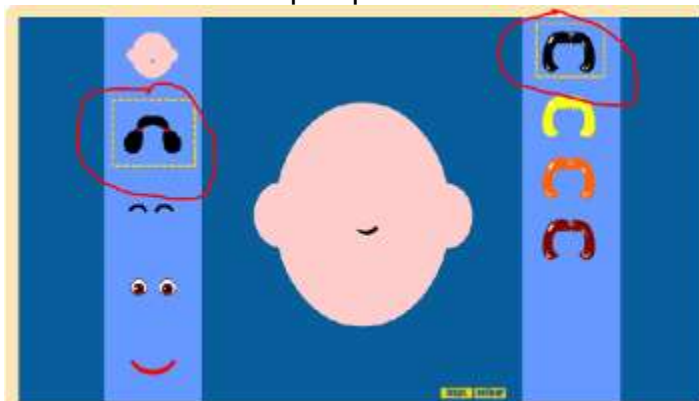
Dans chaque cas, l'élève doit simplement cliquer lorsque l'option qu'il désire apparaît à l'écran. Les différentes formes de visages sont proposées séquentiellement jusqu'à ce que l'élève clique sur l'une d'entre elles. Puis les différentes couleurs de peau sont proposées séquentiellement jusqu'à ce que l'élève clique sur l'une d'entre elles. Puis... etc



Exemple de visage composé au niveau 1

Niveau 2

Dans ce niveau, l'ordre de composition du visage n'est plus imposé mais choisi par l'élève. Dans la **colonne de gauche** de l'écran, un carré jaune défile automatiquement sur les différents **éléments** du visage. Il suffit alors de cliquer pour l'arrêter et ainsi choisir l'élément par lequel on veut commencer la composition du visage. Puis on choisit, dans la **colonne de droite**, l'**attribut** (couleur ou forme) de l'élément qu'on vient de sélectionner. Un carré jaune défile automatiquement sur les différents attributs. Il suffit alors de cliquer pour l'arrêter et ainsi le choisir.



Exemple de construction de visage au niveau 2

Niveau 3

Dans ce niveau, proche du précédent, on **déplace la souris** sur l'élément par lequel on veut commencer, dans la **colonne de gauche** de l'écran, et on **clique**.

Ensuite, dans la **colonne de droite**, on **déplace la souris sur l'attribut** (couleur ou forme) et **on clique** sur celui choisi.

Le visage ainsi composé peut être imprimé.

Avec le jeu sur tablette tactile :

Le jeu a également été développé sur tablette tactile ios et Android.

L'écran d'accueil propose trois choix :



« Albums »,

Le menu « Albums » permet de créer des dossiers dédiés à chaque élève et y glisser les visages dont on aura besoin pour travailler avec eux. On pourra également y ajouter des photos des élèves agrémentées ou pas de sons. Les albums peuvent être nommés et datés.



« Création d'expressions »,

Le menu « Création d'expressions » permet d'accéder à la page de création de visages. Ici, encore on sélectionne chaque partie du visage pour lui fixer des attributs (forme ou couleur).

A tout moment, on peut modifier les éléments et leurs attributs et modifier le visage à volonté. On peut même, dans cette version tablette faire bouger ou pivoter les éléments du visage en utilisant deux doigts sur la tablette afin de faire varier les expressions.



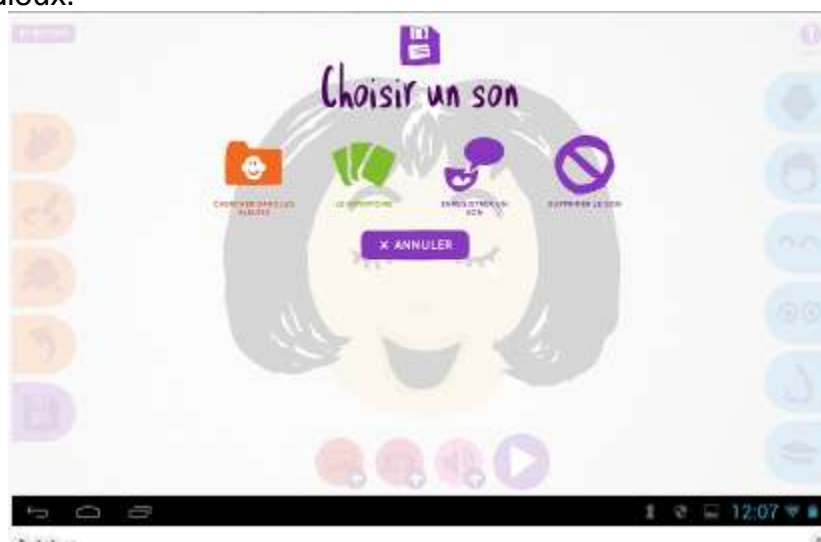
« Répertoires d'expressions et sons »

Le répertoire des expressions permet de travailler sur des expressions pré-définies et d'étudier leurs caractéristiques.



Des sons sont pré-enregistrés dans l'application mais l'on peut en créer également directement en utilisant l'icône « Micro ».

On peut ainsi associer un grognement à une expression de contrariété ou un rire à un visage radieux.



CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Toute classe du primaire à partir de la Grande Section

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Reconnaitre les émotions et les expressions du visage, dialoguer, verbaliser.

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Avec le **jeu réel**, comme avec le **logiciel informatique pour ordinateur** ou les **applications tablettes numériques**, on peut établir différents types d'exercices :

- Verbaliser, dialoguer, argumenter, questionner
 - sur un visage
 - sur une expression
 - sur un sentiment
- Reproduire à partir d'un modèle
 - un visage
 - une expression
 - un sentiment
- Constituer à partir des consignes écrites ou orales :
 - un visage
 - une expression
 - un sentiment

Ce jeu (quelque soit sa forme) permet de fabriquer, à volonté, élément par élément, des visages avec des expressions et des émotions variées.

Un élève avec autisme a beaucoup de difficultés à comprendre des notions abstraites comme les sentiments et a du mal à interpréter les expressions faciales. Pour autant, ces notions sont au cœur de nos relations avec les autres. En développant « Des tonnes de têtes » sur différents supports, Chavirô propose un outil qui peut aider les élèves avec TSA (Troubles du spectre autistique) à reconnaître les émotions des autres personnes, et apprendre à faire ce que nous faisons, en somme, de manière intuitive.

Si le travail sur la reconnaissance des émotions et des expressions du visage est essentiel pour les élèves avec des **Troubles du Spectre Autistique** qui ont, avec ses notions, de grandes difficultés, le concepteur s'est également ouvert à d'autres types de handicaps.

Avec la version « **logiciel informatique** », ce jeu est également accessible à des élèves porteurs de **handicap moteur**. Le logiciel permet, en effet, un réglage de la vitesse de défilement des différents éléments à cliquer et permet donc une très bonne adaptation.

Pour ne s'en tenir qu'à l'application « **tablette numérique** », de nombreuses activités autour des visages créés peuvent être envisagées.

Rappelons que l'on peut :

- modifier (agrandir, faire tourner, remplacer) chaque pièce des visages créés pour affiner ou modifier l'expression composée.

- intégrer à l'application ses propres photos en essayant, par exemple, de reproduire une expression (colère, joie, peur...).
- ajouter un son à une expression (bruit, onomatopée, mot, phrase).
- utiliser un arrière plan pour y placer le visage.

L'album personnalisé constitue un outil pédagogique indéniable. On peut y stocker les réalisations, les photos et les sons **associés à un élève donné** et donc réaliser une véritable **adaptation**. Le classement des fichiers à l'intérieur des albums est modulable à volonté.

Une expression peut ainsi être créée et exploitée sur plusieurs séances. On pourra ainsi enrichir les connaissances et le vocabulaire de l'élève en lui demandant de :

- reconnaître une expression,
- décrire une expression,
- modifier une expression,
- fabriquer une expression,
- fabriquer un visage correspondant à certaines contraintes.
- reproduire une expression sur la tablette ou sur son propre visage
- ...

Le concepteur nous précise que :

« Pour permettre la confidentialité du travail de rééducation, et pour la protection des mineurs, il a été délibérément choisi de ne pas permettre d'accès direct aux réseaux sociaux. Toutes les créations dans ce jeu (expressions, photos et sons) ne sortent de l'application que si on le choisit : en les enregistrant sur la galerie de la tablette, ou de les envoyant par mail. »

Les possibilités d'adaptation sont multiples.

Le visage construit viendra s'afficher dans **l'espace central**.

A gauche de l'écran se trouvent les « icônes de fonction » :

- Saisir : une fois installé sur le visage, l'enfant peut saisir un élément pour le faire pivoter ou modifier sa taille.
- Gomme : permet d'effacer un élément du visage.
- Incliner la tête : pour rendre l'expression plus vivante ; on peut incliner la tête à gauche ou à droite.
- Enregistrer : la tête obtenue peut être enregistrée dans un Album, avec la photo et le son qu'on y aura associé, en y inscrivant la date, le nom de l'enfant, le nom de l'expression.

•

En bas de l'écran se trouvent les « icônes multimédia » :

- Fond d'écran : afin de choisir celui-ci.
- Photo : pour se prendre en photo avec l'expression désirée.
- Micro : redirige vers la page « Choisir un Son ». On peut :
 - -chercher le son dans les « Albums »,
 - -chercher le son dans le « Répertoire des Sons »,
 - -enregistrer un son
- Écouter le son.

On peut ainsi créer une multitude de combinaisons d'expressions, ceci allant dans le sens d'une adaptation fine à l'élève.

En effet, dans l'application tablette, on peut faire varier les différents éléments suivants :

- **Visage :**
 - 4 formes
 - 4 couleurs de peau
- **Chevelure :**
 - 6 formes
 - 4 couleurs
- **Sourcils :**
 - 5 formes indépendantes
 - 4 couleurs
- **Yeux :**
 - indépendants
 - 5 couleurs à pupilles décentrés
 - yeux fermés
 - yeux fermés avec larme
 - 6 couleurs
- **Nez :**
 - 4 formes
- **Bouche**
 - 7 formes
 - + langue dessus en coin
 - + langue vers le bas
 - 5 couleurs

+

Les éléments peuvent être **inclinés** pour modifier ou renforcer les expressions.

Mobilité des éléments :

- **Sourcils :**
 - sourcil gauche indépendant du sourcil droit
 - réglage de l'espacement de chaque sourcil
 - réglage vertical de chaque sourcil
 - rotation sur axe de chaque sourcil
- **Yeux**
 - œil gauche indépendant de l'œil droit
 - écartement latéral des yeux sur une petite distance
 - rotation de chaque œil sur lui-même (pupille décentrée)
- **Nez :**
 - mouvement vertical sur une petite hauteur
- **Bouche :**
 - mouvement vertical sur une petite hauteur
 - rotation totale sur un axe
- **Visage :**
 - une fois le visage terminé, possibilité d'incliner la tête vers la gauche ou vers la droite
 - possibilité de grossir ou rapetisser les éléments du visage en utilisant deux doigts.

Les éditions Chavirô mettent en avant le témoignage de deux orthophonistes de Nancy

Réactions de 2 orthophonistes

Ce jeu s'est avéré un outil ludique, précieux, efficace et répondant à un besoin. Par ailleurs ses différentes formes celles du logiciel et celle du jeu à manipuler se complètent harmonieusement. Il a permis de travailler, en jouant, nombre de fonctions importantes chez les enfants autistes et de rendre abordable la reconnaissance des expressions faciales émotionnelles, des émotions primaires (avec un travail en parallèle sur les concepts correspondants notamment) (...) En bref, un bilan très positif ! Un jeu porteur, dont on espère que d'autres enfants autistes pourront bénéficier rapidement.

Aurélie Fontaine et Emmanuelle Cubaynes,
orthophonistes à Nancy

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Des tonnes de têtes

ÉDITEUR/FABRICANT

Editions Chavirô
105, Boulevard de Champigny
94210 La Varenne St Hilaire
FRANCE
Contact : contact@editionschaviro.com

TYPE DE LICENCE

payante

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Jeu réel magnétique : 121 €
Logiciel ordinateur : 49,50 €
Application tablette iOS : 25 €
Application tablette Android : 25 €

VERSION DE DÉMONSTRATION

oui

RESSOURCES ASSOCIÉES

Jeu réel magnétique

ALTERNATIVES :

Autimo

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Logiciel ordinateur : tout ordinateur récent à partir de Windows 7

Tablette iOS : iOS 8 minimum, iPad2 et supérieur, iPad mini et supérieur

Tablette Android : Android version 4.1 minimum, écran 7"

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

Logiciel ordinateur : <http://www.editionschaviro.com/produit/des-tonnes-de-tetes-le-logiciel/>

iOS :

Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chaviro.tonnesdetetes>