

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 : VIE MA VUE

DESCRIPTIF GÉNÉRAL

ACCROCHE

« Vis ma vue » est un jeu sérieux permettant de comprendre qu'il existe plusieurs formes de déficiences visuelles et d'appréhender la façon dont elles impactent la vie scolaire de l'élève qui en est atteint.

Ressource subventionnée par la Direction du numérique pour l'Éducation du ministère de l'Éducation nationale (Commission multimédia).

VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Mars 2016

MOTS - CLÉS (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITÉS)

Sensibilisation, handicap visuel

TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

La ressource est disponible en différents formats : jeu en ligne, application pour tablette (iOS, Windows et Android) ainsi que pour ordinateur PC et Mac.

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

Dans « vis ma vue », l'élève va devoir effectuer virtuellement et dans trois « contextes » différents, un ensemble de « missions » qu'il a l'habitude de remplir dans sa vie quotidienne :

A l'école :

- Lire au tableau
- Rejoindre sa place en classe
- S'exercer sur son cahier
- Explorer une page internet

Dans la cour :

- Trouver deux camarades
- Jouer au ballon chasseur
- Rejoindre sa classe tôt le matin

A la cantine :

- Reconnaître des plats

Grâce à la ressource, l'élève se met alternativement à la place de deux élèves ayant des difficultés visuelles différentes :

- **Mia voit flou et une tache lui masque le centre de sa vision.**
- **Mathis a un champ de vision très réduit comme s'il voyait dans un tube.**



Figure 1 : Vision de Mia (à gauche) et Mathis (à droite)

L'élève n'a pas à choisir entre Mia et Mathis : à chaque mission est déjà associé le personnage en difficulté.

Par exemple, au moment de reconnaître les plats à la cantine, l'élève se mettra dans « à la place de » Mia puisque cet acte de la vie quotidienne pose problème lorsqu'on voit flou en ayant une tache au centre de la vision mais n'est pas spécialement difficile pour quelqu'un qui, comme Mathis, a un champ de vision très réduit. Par contre, pour jouer au ballon chasseur dans la cour, les difficultés de Mathis sont bien plus gênantes que celles de Mia : pour cette mission, l'élève sera mis « à la place de » Mathis.

A la fin de chaque mission, l'élève gagne une étoile de bronze, d'argent ou d'or suivant sa performance. Ensuite, il accède à un quizz permettant de vérifier qu'il a tiré les bonnes conclusions de l'expérience que la mission lui a fait vivre.

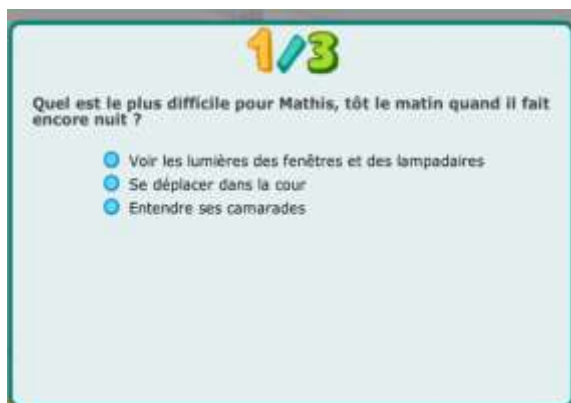


Figure 2 : Chaque mission se termine par un quizz

CYCLE(S) OU CLASSE(S) CONCERNÉ(ES)

Cycle 3, 6ème

OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Sensibiliser les élèves aux difficultés que peuvent rencontrer leurs camarades ayant une déficience visuelle à l'école.

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

Systeme de suivi de l'avancement du jeu et récompense

- Les différentes missions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre. Chaque mission validée est sanctionnée par une étoile et un certain nombre de points au quizz.
 - L'élève n'est jamais mis en échec : s'il ne réussit pas la mission, il obtient tout de même une étoile de bronze.
- Un tableau des récompenses permet de voir les missions validées par l'élève.
 - Ce tableau est remis à zéro à chaque fois qu'on redémarre l'application.



Figure 3 : Tableau des récompenses

Utiliser « vis ma vue » avec des élèves en situation de handicap

- Les élèves ayant des difficultés en lecture peuvent accéder à la ressource sans problème : tous les textes peuvent être lus à haute voix par le logiciel, ce qui est un bon facteur d'accessibilité.
- Les élèves doivent pouvoir utiliser à la fois le clavier et la souris pour interagir avec l'application.

Complément d'informations

Le jeu dure environ 20 minutes

Compléments au serious game

La ressource est accompagnée de deux livrets pédagogiques :

- Celui destiné à l'élève synthétise ce qui a été vu dans le jeu.
- Celui destiné à l'enseignant est très complet :
 - Il donne un complément d'informations pratiques en rapport avec le jeu.
 - Il donne un complément d'informations théoriques (sur la vision, les différents types de déficiences visuelles, le matériel informatique adapté...).

Les deux livrets sont accessibles en ligne sans télécharger la ressource.

https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/pdf/Vis_ma_vue_livret_eleve.pdf

https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/pdf/Vis_ma_vue_livret_enseignant.pdf

DESCRIPTIF TECHNIQUE

TITRE DE L'OUTIL

Vis ma vue

ÉDITEUR/FABRICANT

Vis ma vue

a été développé à l'initiative de [Streetlab](#) (filiale de l'Institut de la Vision) avec le soutien du [ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche](#) (direction du numérique pour l'Éducation), en lien avec le [réseau Canopé](#) et la [MGEN](#). C'est un jeu sérieux de sensibilisation au handicap visuel.

TYPE DE LICENCE

Gratuite

PRIX INDICATIF (EN EUROS)

Gratuit

VERSION DE DÉMONSTRATION

Non

RESSOURCES ASSOCIÉES

Aucune

ALTERNATIVES

Aucune

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

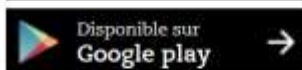
La ressource est disponible sur toutes les tablettes tactiles et sur Mac et PC (il n'est pas précisé de configurations minimales requises).

LOCALISATION DE LA RESSOURCE

<https://www.reseau-canope.fr/vis-ma-vue/>

TÉLÉCHARGEMENT DU JEU

POUR TABLETTE



Voir les instruction pour les tablettes



POUR ORDINATEUR



Voir les instructions pour Mac et PC

