

## 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 : LOOK AT ME

#### DESCRIPTIF GÉNÉRAL

##### ACCROCHE

« Look At Me » est une application gratuite créée par Samsung et disponible sur Google Play pour la plupart des tablettes et smartphones récents de la marque. L'application associe des photos prises par le terminal, la technologie de reconnaissance faciale et une série de jeux pour aider les élèves à focaliser leur regard, à lire les émotions et à communiquer avec d'autres personnes.

##### VISUEL/LOGO DE LA RESSOURCE



##### DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Janvier 2016

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

Photographie, attention visuelle, reconnaissance faciale, émotion, langage corporel, autisme, troubles du spectre autistique.

## TYPE DE LA RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Application tablette et smartphone

### DESCRIPTIF DÉTAILLÉ :

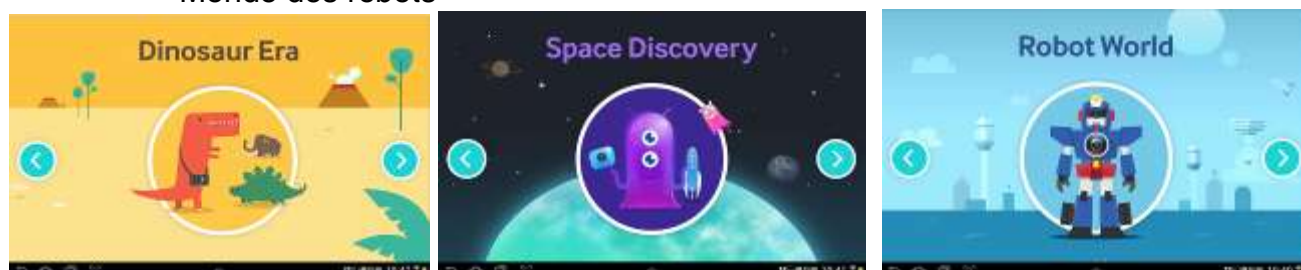
L'application, une fois installée, propose à l'utilisateur de télécharger les jeux et les images nécessaires à son complet fonctionnement.

Ce téléchargement indispensable est long (entre 5 et 10 minutes) et requiert entre 400 et 700 Mo d'espace mémoire.

Une fois les téléchargements terminés, l'enseignant est invité à saisir un mot de passe qui lui permettra ensuite d'accéder aux différents paramètres.

On passe ensuite en mode « élève » et celui-ci est invité à choisir entre trois univers de jeu :

- Territoire des dinosaures
- Découverte de l'espace
- Monde des robots



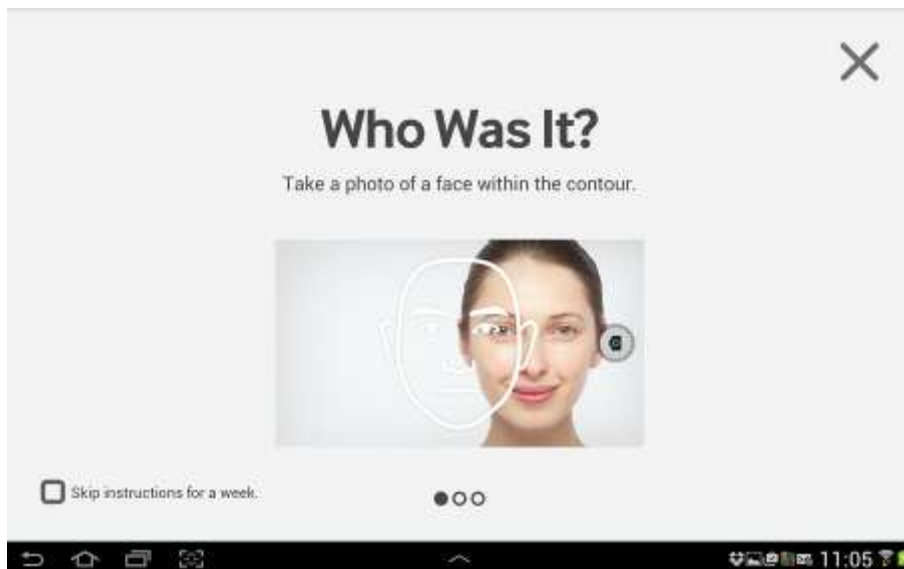
Une fois l'univers choisi, l'élève doit saisir son prénom puis 1000 points et 1 rubis lui sont automatiquement attribués. Une boîte à trésor permettra ultérieurement de transformer les rubis en points. Avec les points gagnés, l'élève pourra acquérir une collection de « cartes virtuelles » correspondant à l'environnement choisi.



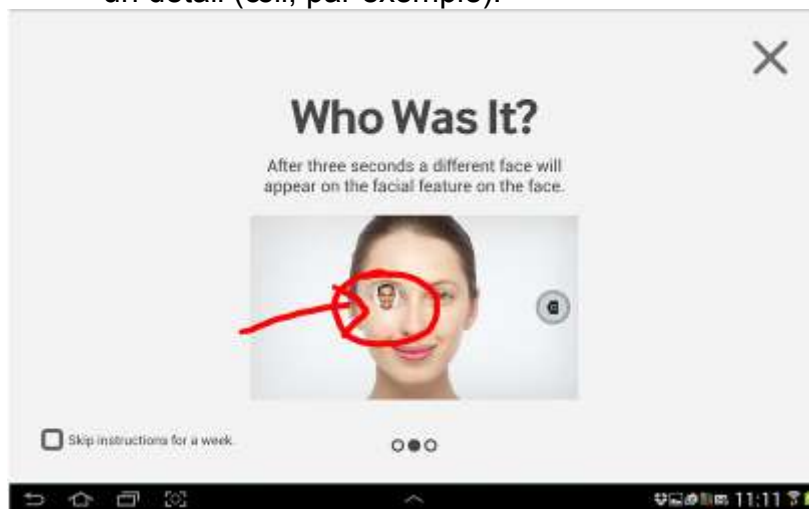
Dès lors, l'élève est prêt pour commencer sa première « mission ».

#### **Mission « Qui était-ce ? »**

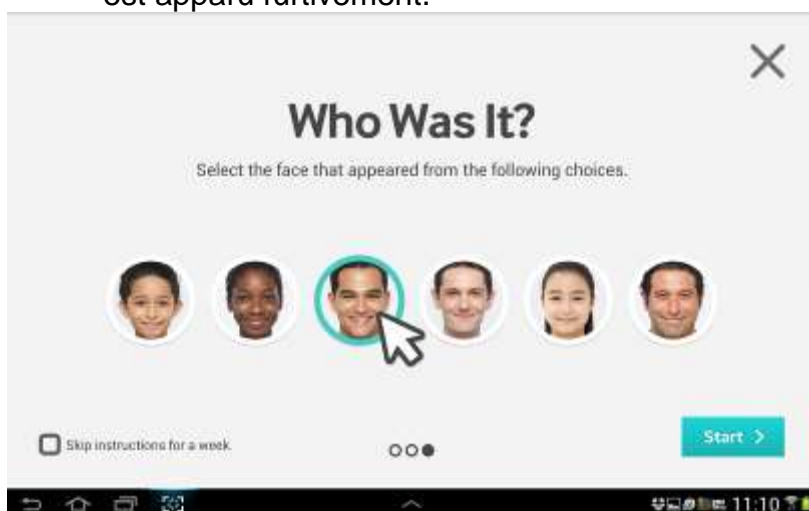
- Celle-ci consiste à photographier un visage ami en superposant au visage réel, dans l'objectif, le dessin au trait d'un visage (afin de permettre de bien centrer le visage dans l'objectif).



- 3 secondes plus tard, le visage-ami photographié apparaîtra à l'écran tandis qu'un autre visage (visage-intrus) apparaîtra furtivement en superposition, tel un détail (œil, par exemple).



- L'élève devra ensuite indiquer, parmi plusieurs proposés, quel visage-intrus est apparu furtivement.



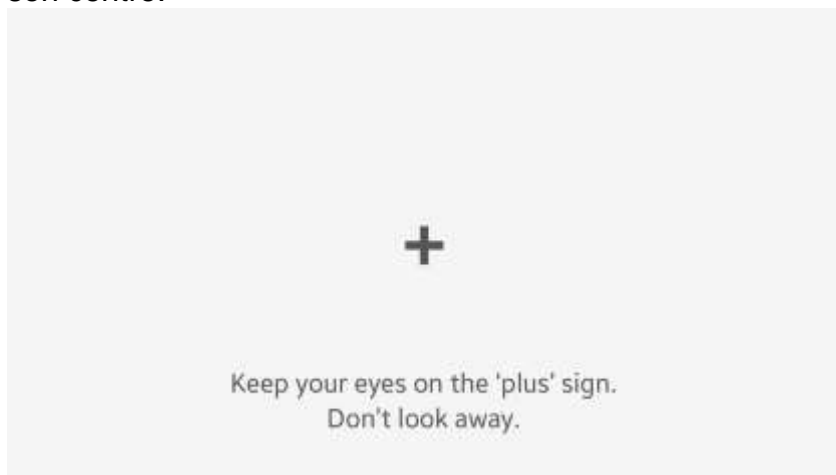
Le même exercice est proposé 10 fois avec des visages-intrus différents. Les visages-intrus ont eux-mêmes des expressions (colère, tristesse...) que l'enseignant pourra éventuellement commenter avec l'élève.

La « mission » terminée, l'élève est crédité de points supplémentaires en fonction de sa réussite.

Attention, l'application étant en anglais, l'enseignant devra expliciter, au préalable, la consigne à l'élève qui **pourra ensuite jouer seul**. Les encouragements (renforçateurs) sont également en anglais.

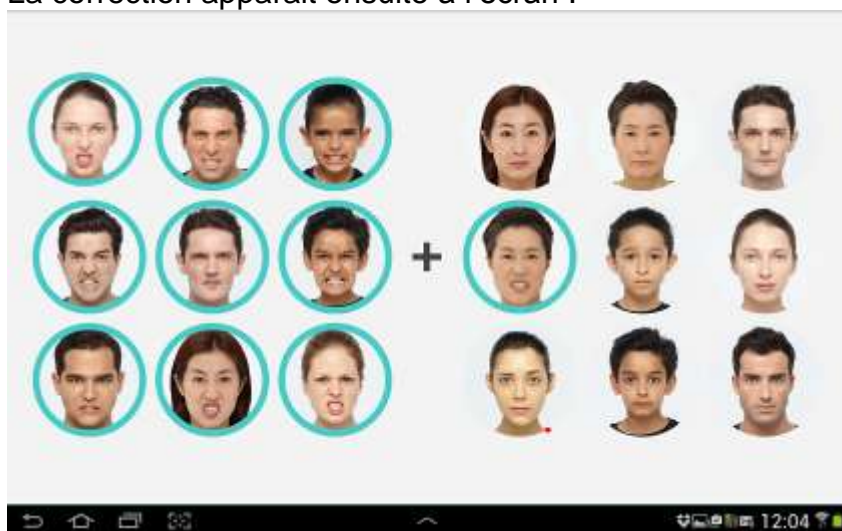
### **Mission « Repère l'humeur ! »**

La mission suivante consiste à bien observer l'écran en se focalisant sur une croix en son centre.



Deux groupes de visages apparaissent très, très furtivement, l'un à droite, l'autre à gauche de l'écran. Une fois les visages disparus, l'élève doit indiquer dans lequel des deux groupes se trouvaient les visages heureux vs tristes vs en colère, etc...

L'apparition est vraiment très rapide et la prise d'indices est quasiment « réflexe ». La correction apparaît ensuite à l'écran :



La « mission » terminée, l'élève est crédité de points supplémentaires en fonction de sa réussite.

Attention, l'application étant en anglais, l'enseignant devra toujours être présent et l'élève **NE pourra PAS jouer SEUL** car les émotions à repérer changent à chaque fois et sont annoncées en anglais. Les encouragements (renforçateurs) sont également en anglais.

### **Mission « Ordonne-les ! »**

Il s'agit ici de déterminer de faibles changements d'expressions faciales pour classer les photos du visage le moins triste (vs en colère vs heureux...) au visage le plus triste (vs en colère vs heureux...). Les différences sont ténues. On peut également jouer avec une série de photos qu'on aura pris soi-même en s'efforçant de changer graduellement son expression faciale.



La « mission » terminée, l'élève est crédité de points supplémentaires en fonction de sa réussite.

Attention, l'application étant en anglais, l'enseignant devra toujours être présent et l'élève **NE pourra PAS jouer SEUL** car le type d'expressions faciales à classer change à chaque fois et est annoncé en anglais. Les encouragements (renforçateurs) sont également en anglais.

### **Mission « Photographie-le ! »**

Pour cet exercice, un visage au trait (dessin) apparaît à l'écran. Il faut faire coïncider ce dessin avec un véritable visage et tenir le terminal immobile 2 secondes. La photo est alors prise par l'appareil photo du terminal et la mission est remplie.



La « mission » terminée, l'élève est crédité de points supplémentaires en fonction de sa réussite.

Attention, l'application étant en anglais, l'enseignant devra expliciter, au préalable, la consigne à l'élève qui **pourra ensuite jouer seul**. Les encouragements (renforçateurs) sont également en anglais.

### **Mission « Tu peux le faire ! »**

Il s'agit ici de photographier un visage en respectant des consignes de cadrage et d'humeur (visage joyeux vs triste vs en colère...) de telle sorte que le visage ainsi photographié puisse parfaitement s'intégrer dans une scène pré-dessinée et avec l'expression appropriée au décor (joyeuse vs triste vs en colère...), un peu à la manière d'un décor de foire dans lequel on passerait sa tête.



La « mission » terminée, l'élève est crédité de points supplémentaires en fonction de sa réussite.

Attention, l'application étant en anglais, l'enseignant devra expliciter, au préalable, la consigne à l'élève qui **pourra ensuite jouer seul**, les décors étant suffisamment explicites pour évaluer l'humeur correspondante. Les encouragements (renforçateurs) sont également en anglais.

### **Mission « Suis-moi ! »**

Dans cette activité, un personnage en pied (modèle) est montré. Celui-ci a une attitude et une position particulière (bras croisés et fier vs effrayé et mains sur la bouche...)

L'élève doit photographier deux autres personnes tentant d'imiter la position-attitude du modèle.



Les trois images (modèle/photographié 1 / photographié 2) sont alors présentées à l'élève qui doit décider laquelle des deux photos prises (photographié 1 / photographié 2) est la plus proche du modèle.



L'adulte peut également photographier l'élève avec Troubles du Spectre Autistique en train d'imiter la position-attitude du modèle.

La « mission » terminée, l'élève est crédité de points supplémentaires en fonction de sa réussite.

Attention, l'application étant en anglais, l'enseignant devra expliciter, au préalable, la consigne à l'élève **qui pourra ensuite jouer seul ou avec un camarade de classe**. Les encouragements (renforçateurs) sont également en anglais.

### **Mission « C'est mieux à plusieurs ! » (mission bonus)**

Pour cette mission, il est demandé à l'élève de se photographier en mode « selfie » avec quelqu'un de son choix arborant la même expression faciale que lui (triste vs en colère vs heureux...)



### **Mode « parent »**

Dans le mode « parent » (qui pourrait également être le mode « enseignant »), il ya trois fonctionnalités:

- Modifier le mot de passe d'accès
- Observer les progrès de l'élève
- Consulter la galerie de photos prises à travers l'application

Ainsi, l'enseignant pourra mesurer les progrès de l'élève et la fréquence d'accomplissement de chaque mission (cf. descriptif pédagogique).

Il pourra également consulter l'ensemble des photos prises dans le cadre de l'application et éventuellement en effacer.



## CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNÉ(S)

Toute classe à partir du cycle2, jusqu'au collège ou lycée

## OBJECTIFS ET/OU COMPÉTENCES VISÉS

Soutenir l'attentions visuelle, focaliser son regard, communiquer

## DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

### COMMENTAIRE PÉDAGOGIQUE

L'application « Look at me » a été développée par des médecins et des professeurs de l'hôpital universitaire Bundag de Séoul et le Département de psychologie de l'Université Yonsei (Corée).

A travers le « The Look at Me project », Samsung Canada a expérimenté cette application en partenariat avec Autism Speaks Canada. Dans le cadre de ce projet pilote, deux cents tablettes Samsung Galaxy Tab S pré-équipées de l'application « Look at me » ont été distribuées à des familles avec des enfants souffrant de Troubles du Spectre Autistique (TSA). Le but était de créer une communauté d'utilisateurs prêts à partager leurs pratiques et leurs retours sur l'application par le biais d'un forum en ligne, afin que chaque famille puisse bénéficier de l'expérience collective des autres participants.

Les élèves porteurs de Troubles du Spectre Autistique ont de grandes difficultés à maintenir un contact visuel. L'idée de « Look at me » est de proposer des jeux conçus pour les aider à :

- focaliser leur regard
- reconnaître des émotions
- acquérir des compétences de communication

Le fait que l'application fonctionne sur des terminaux mobiles avec appareil photo intégré est un avantage indéniable pour utiliser l'application en toute circonstance.

Le fait de pouvoir focaliser son regard, de maintenir le contact visuel et de discerner des émotions faciales permettra à l'élève avec Troubles du Spectre Autistique (TSA) de mieux aborder de nombreuses situations sociales.

Cette application est tout à fait innovante car elle utilise pleinement les fonctionnalités spécifiques de photographie et de reconnaissance faciale de l'appareil photo intégré à la tablette ou au smartphone.



En travaillant systématiquement l'attention au visage et à ses expressions diverses, (ainsi que l'attitude, donc le langage corporel), « Look at me » s'adresse typiquement aux élèves avec Troubles du Spectre Autistique (TSA) qui éprouvent de grandes difficultés dans ces domaines.

Il est également à noter que la plupart des jeux se font en photographiant l'autre ou en se photographiant avec l'autre, donc en nouant un contact avec autrui, ce qui constitue un véritable facteur de socialisation pour les élèves TSA.

Nous ne disposons à ce jour (janvier 2016) que de données publiées par le concepteur de l'application : « L'équipe de « Look At Me » a mené un essai clinique avec 20 enfants pendant huit semaines, et affirme que 60% des enfants testés ont montré une amélioration dans le contact visuel ». L'application est toujours en test clinique pour valider ces premiers résultats.

Pour éviter de « zapper » d'un jeu à l'autre, le code d'accès est nécessaire pour quitter une série d'exercices.

Dans le mode « enseignant », ce dernier peut suivre les progrès de l'élève, au cours du temps, pour chacune des principales missions proposées par l'application.



**Nous regrettons que cette application, très innovante et originale, n'existe pas encore (janvier 2016) en français.**

## DESCRIPTIF TECHNIQUE

### TITRE DE L'OUTIL

Look at me

### VERSION

1.0

### ÉDITEUR/FABRICANT

Samsung

### TYPE DE LICENCE

gratuite

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

gratuit

## **VERSION DE DÉMONSTRATION**

Inutile

## **RESSOURCES ASSOCIÉES**

Videos :

<https://www.youtube.com/watch?v=99TL3hGPw5I>

<http://pages.samsung.com/ca/lookatme/English/>

<http://pages.samsung.com/ca/lookatme/English/#the-project>

Guide de l'application (en anglais)

[http://www.samsung.com/sec/lookatme/files/UserGuide\\_Lookatme\\_Eng\\_final.pdf](http://www.samsung.com/sec/lookatme/files/UserGuide_Lookatme_Eng_final.pdf)

## **ALTERNATIVES :**

aucune

## **CONFIGURATION RECOMMANDÉE**

Nécessite Android 4.0 ou version ultérieure.

Fonctionne avec les appareils suivants :

- Samsung Galaxy S3/S4/S5
- Samsung Galaxy Note 2/Note 3 /Note 4
- Samsung Galaxy Zoom/Zoom2
- Samsung Galaxy Tab S

Le téléchargement des bibliothèques de jeux et d'images est long (entre 5 et 10 minutes) et requiert entre 400 et 700 Mo d'espace mémoire.

## **LOCALISATION DE LA RESSOURCE**

Google play

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.samsung.lookatme&hl=fr>