



# Emoface



## ►► Descriptif général

### ► Résumé

Emoface est une application sur tablette ou smartphone qui permet aux enfants à partir de 4 ans de faire un travail de reconnaissance des émotions, à partir d'avatars.

L'application est particulièrement destinée aux enfants avec TSA, mais peut être utile à des enfants avec d'autres besoins.

L'application propose :

- Un parcours avec 30 niveaux et 150 exercices.
- 5 jeux.
- Un jeu d'exploration.

Des statistiques montrent les progrès des enfants.

### ► Mots-clés (champs disciplinaires, troubles, besoins, activités)

Reconnaissance et compréhension des émotions, avatars, TSA.

### ► Type de la ressource

Application tablette et smartphone.

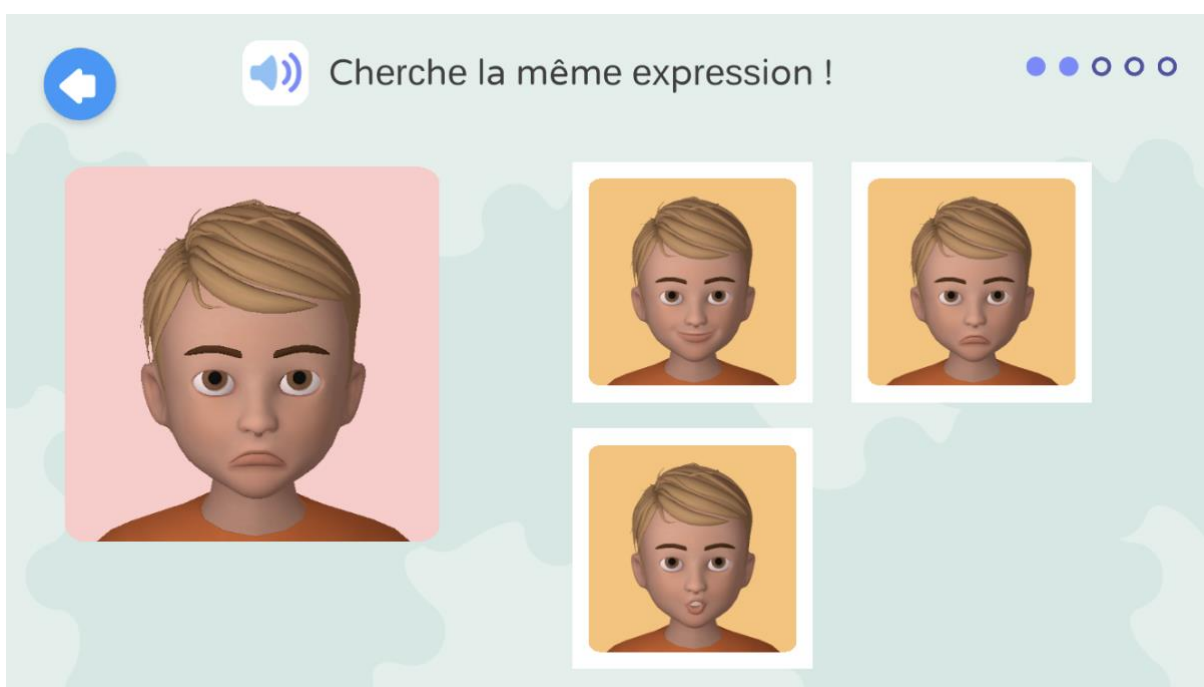
## ►► Descriptif détaillé

Emoface utilise une technologie d'Avatar en 3D. L'élève peut travailler à partir de 6 émotions : la colère, la joie, la peur, la surprise, la tristesse et le dégoût.

### ► Les parcours

L'application propose des parcours de 30 niveaux avec 15 exercices chacun, chaque niveau est débloqué une fois que l'élève a réussi les exercices du niveau. Il peut donc passer au niveau suivant. Un niveau comporte 3 sets de différentes activités, dans chaque set il y a 5 essais. En mode parcours, les essais sont prédéfinis, il s'agit des mêmes avatars et des mêmes situations.

Les exercices du parcours sont variés, comme identifier si deux avatars font la même expression, classer par paires les avatars ayant la même expression, reconnaître une expression parmi plusieurs, ...



À noter que certaines situations sont dynamiques : l'avatar n'est pas figé, on appuie sur play et l'avatar exprime l'émotion.

Pour généraliser, aux avatars succèdent des photos de vraies personnes.

Dans certaines activités, l'élève est lui-même acteur. On lui demande de faire le même sourire qu'un avatar. Dans une partie de l'écran, l'élève se voit, peut voir son propre sourire et se prendre en photo, puis comparer avec l'avatar.

L'utilisateur peut avoir accès à un cahier d'apprentissage, pour voir les compétences acquises, en cliquant sur l'étoile en haut à droite.

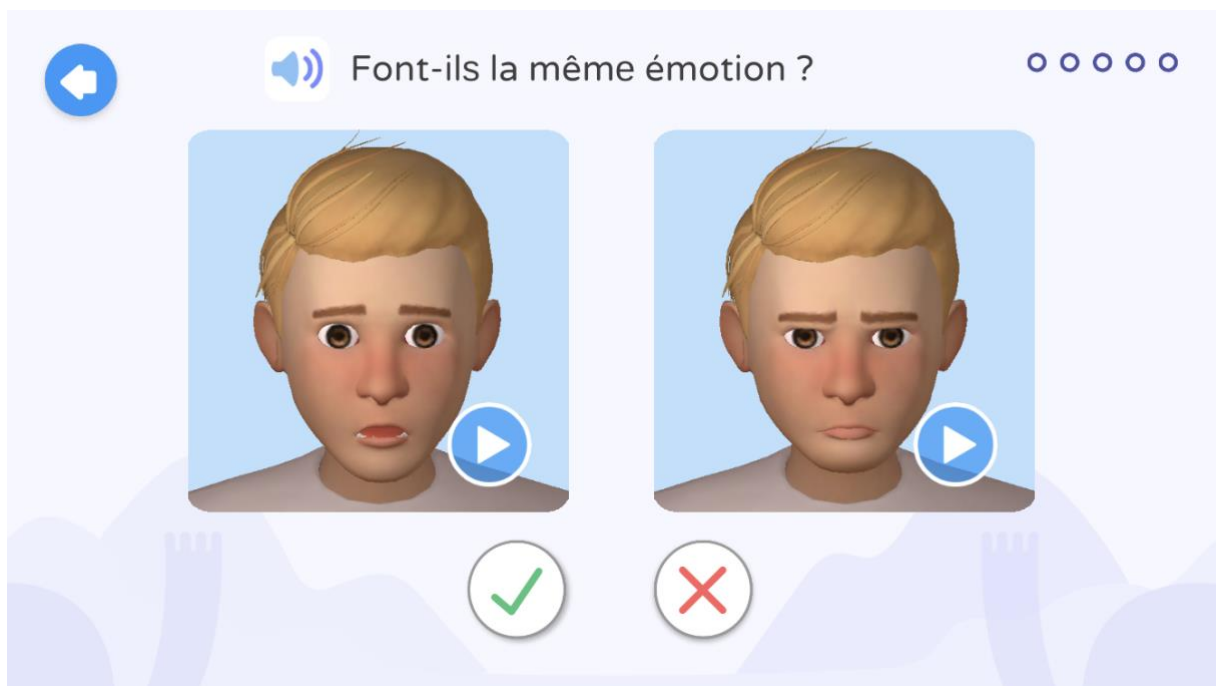
Le parcours propose de manière progressive cinq étapes :

- EXPRESSIONS
- TRAITS
- ÉMOTIONS
- ÉMOTIONS EN CONTEXTES
- VALIDATION DES ACQUIS

► Les jeux

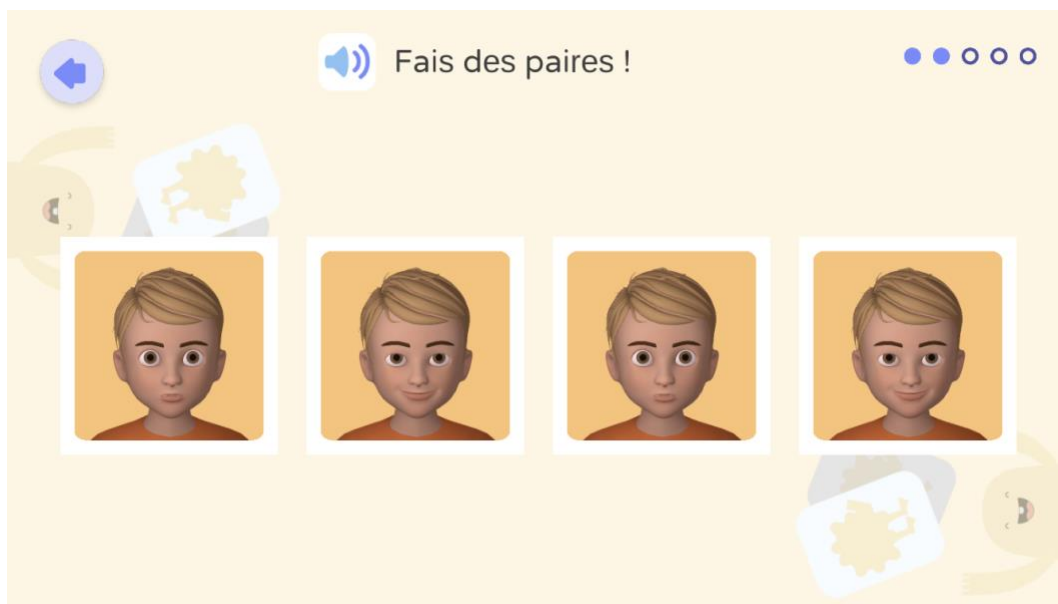
Cinq jeux sont proposés hors parcours.

Premier jeu : « Font-ils la même émotion ? »



Dans ce jeu, l'élève voit deux avatars et doit indiquer s'ils ont la même émotion.

Deuxième jeu : « Fais des paires ! »

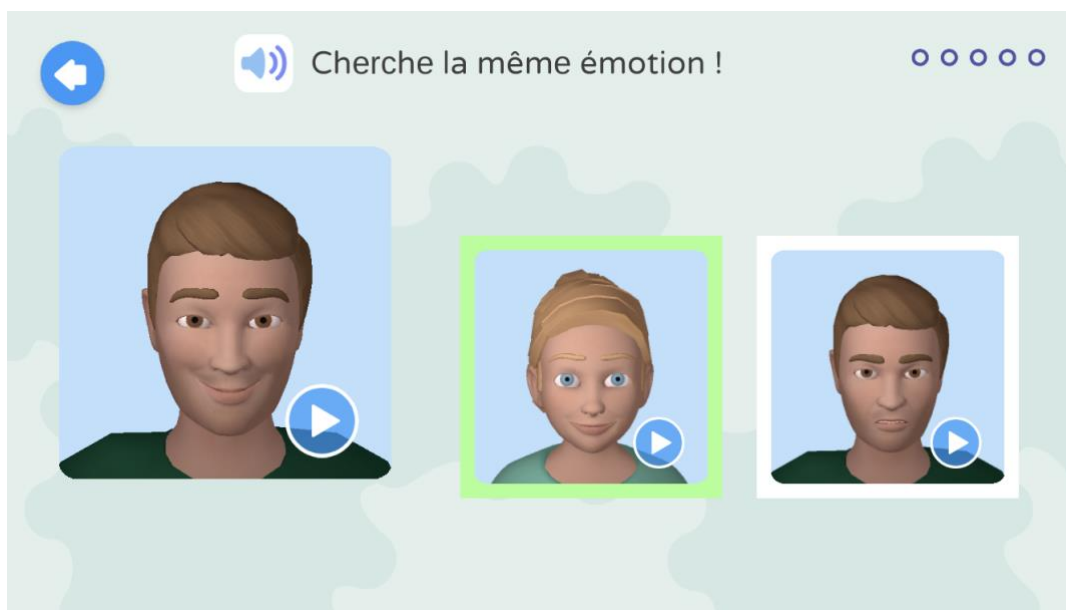


L'élève voit quatre avatars et doit les mettre par deux en fonction de l'émotion exprimée.

Troisième jeu : « Trouve l'intrus ! »

Plusieurs avatars sont présents, avec tous la même émotion, sauf un. L'élève doit donc sélectionner l'intrus.

Quatrième jeu : « Cherche la même émotion ! »



Un modèle est proposé avec une certaine émotion. L'enfant doit trouver parmi plusieurs avatars lequel a la même émotion que le modèle.

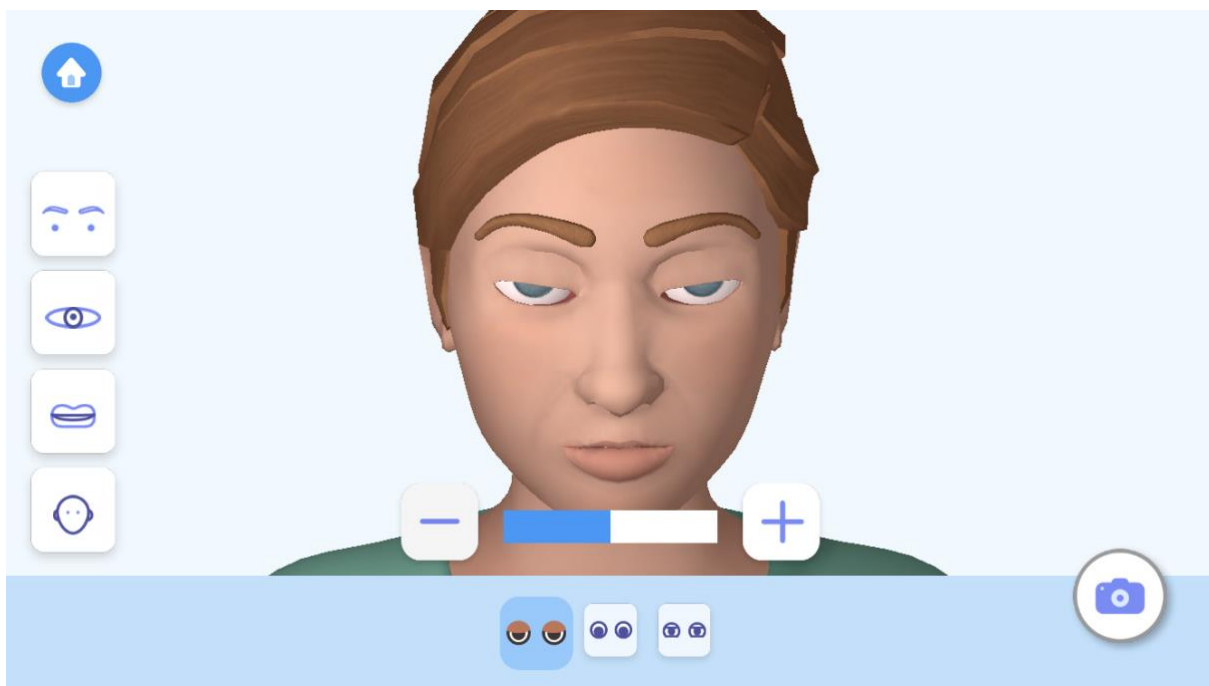
Cinquième jeu : « Fais la même émotion ! »

Un modèle avec une certaine émotion est présent sur le côté gauche de l'écran. L'élève voit son visage sur le côté droit et doit reproduire l'émotion du modèle.

Contrairement au parcours, on peut choisir la compétence travaillée.

#### ► L'exploration

L'enfant peut choisir un avatar et lui faire adopter une expression manifestant une émotion. Par exemple, il peut choisir le niveau d'ouverture des yeux, la forme des sourcils, le type de bouche, son ouverture, ...



#### ► Cycles ou classes concerné(s)

Tous cycles.

#### ► Objectifs et/ou compétences visés

Reconnaissance et compréhension des émotions.

### ►► Descriptif pédagogique

#### ► Commentaire pédagogique

L'application est sobre, n'est pas surchargée de détail ce qui permet aux élèves avec TSA, ou présentant d'autres besoins, de rester concentrés et d'éviter les distractions. La

création de profils personnalisables (10 profils possibles) permet de s'ajuster aux besoins des élèves.

La mobilité de l'expression des avatars est intéressante.



Emoface, contrairement à d'autres applications, met en scène des avatars qui font des expressions en temps réel ce qui, pour les élèves, se rapproche de situations réelles.

Les difficultés dans le parcours sont croissantes. Dans un premier temps, l'élève doit déterminer la même expression avec des mêmes avatars alors que par la suite, il doit déterminer la même expression avec des avatars différents. Au début, l'élève doit associer des avatars entre eux, par la suite, dans certains exercices, il est demandé de rattacher une expression écrite (ou à l'oral), avec l'avatar correspondant.

L'élève devra de plus en plus déceler des nuances, comme par exemple, choisir parmi deux avatars celui qui a le plus grand sourire.

L'application est personnalisable, c'est-à-dire que l'on peut prendre des photos et les mettre dans l'application. Ceci est particulièrement utile pour la généralisation.

S'entraînant dans un premier temps avec des avatars qui marquent clairement les émotions, l'élève pourra généraliser ses compétences de reconnaissance des émotions, par exemple avec les photos de l'enseignant et d'autres élèves. Ainsi, celui-ci permettra de mieux reconnaître les expressions des autres personnes de l'établissement scolaire et d'agir en conséquence.

Autre point important, l'élève n'est pas mis en échec par l'application, ce qui est important pour certains élèves avec TSA. En effet, quand l'élève commet une erreur, celle-ci n'est pas soulignée, il a simplement la possibilité de proposer une autre réponse. Au bout d'un certain temps sans réponse, l'élève sera guidé visuellement pour trouver la bonne réponse

Certaines activités permettent de contextualiser l'émotion. Par exemple, l'élève devra trouver quelle est l'émotion que l'on ressent quand on mange du gâteau et qu'on l'adore.



Le mode exploration permet de faire un travail sur mesure. En effet, l'adulte peut par exemple constituer un avatar en composant avec les différents éléments : yeux, bouche, expressions, et demander à l'élève de trouver quelle émotion l'avatar présente. D'autre part, l'élève pourra lui-même manipuler l'avatar, pour explorer les différentes émotions qu'il peut avoir, de manière spontanée ou suite à des directives de l'adulte, par exemple pour que l'avatar fasse telle expression. Des échanges adulte/enfant peuvent avoir lieu pendant ce travail.

Des statistiques permettent de suivre au fur et à mesure les progrès de l'élève.

De manière générale, Emoface permet à certains élèves à besoins éducatifs particuliers, par exemple les élèves avec TSA, de développer plusieurs compétences : la discrimination visuelle, l'imitation, la reconnaissance et la compréhension des émotions, l'association de deux éléments similaires.

## ►► Descriptif technique

### ► Éditeur/fabricant

Emoface.

### ► Type de licence

Payante.

### ► Alternatives à la ressource

Autimo : <[https://www.inshea.fr/sites/default/files/fichier-orna/EG\\_Orna\\_fiche\\_autimo\\_0.pdf](https://www.inshea.fr/sites/default/files/fichier-orna/EG_Orna_fiche_autimo_0.pdf)> (fichier .PDF, 280 ko)

### ► Prix indicatif (en euros)

Achats intégrés

1. Emoface Mensuel : 16,99 €
2. Emoface Famille Mensuel : 9,99 €
3. Emoface Annuel : 149,99 €

### ► Version de démonstration

Oui.

### ► Configuration recommandée

#### **iPhone**

Nécessite iOS 10.0 ou version ultérieure.

#### **iPad**

Nécessite iPadOS 10.0 ou version ultérieure.

### ► Localisation de la ressource

<https://apps.apple.com/sc/app/emoface-play-learn-emotions/id1343826335?l=fr>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.emoface.game&hl=fr&gl=US>

## ►► Observatoire des ressources numériques adaptées (Orna)

58-60, avenue des Landes 92150 Suresnes  
Mél : [orna@inshea.fr](mailto:orna@inshea.fr)

Date de publication : 15/10/2022