

Bienvenue dans l'application Planète Pronoms

Description de l'application

Cette application, conçue par une orthophoniste, s'adresse aux professionnels et parents impliqués auprès d'enfants présentant des difficultés à acquérir le langage.

À partir de photos de personnes significatives pour l'enfant, intégrées dans des images d'action, elle permet de travailler une variété d'objectifs reliés à la production de phrases tels que :

- l'utilisation des pronoms personnels (je - tu - il - elle)
- les phrases simples avec une variété de verbes d'action
- le genre des pronoms personnels (il - elle)
- l'utilisation des pronoms relatifs (qui - que)
- l'utilisation de différents temps de verbes tels que le passé composé ou l'imparfait

Que ce soit pour un enfant présentant un retard de langage, un enfant autiste ou un enfant dysphasique, Planète Pronoms permet à l'enfant de développer des habiletés de langage tout en s'amusant.

Utilisation


Cette application a été conçue de façon à pouvoir être utilisée rapidement tout en offrant une variété de paramètres afin de s'ajuster au besoin de chaque jeune.


Débuter une partie :


- Appuyez sur la soucoupe volante pour créer ou sélectionner un joueur (voir la section [Gestion des joueurs](#)).
- Vérifiez vos paramètres (voir la section [Paramètres](#)).
- Sélectionnez vos objectifs (voir la section [Objectifs](#)).
- Appuyez sur la tête d'extraterrestre pour accéder au jeu.
- Sélectionnez manuellement les verbes désirés s'il y a lieu.
- Selon les objectifs sélectionnés, des choix de casques apparaîtront :
 - Pronoms « je » et « tu »
Le jeune et l'intervenant, s'il y a lieu, sélectionnent un casque (si aucun joueur n'a été sélectionné, vous pouvez appuyer sur le visage à gauche de l'écran pour choisir le personnage désiré).
 - Pronoms « il » et « elle »
Le jeune choisit un casque pour chacun des personnages.
- Appuyez sur la tête d'extraterrestre pour débiter la partie.
- Des images sont présentées et le jeune doit les décrire. Guidez-le pour qu'il produise le type de phrases que vous désirez travailler (voir la section [Objectifs](#)).


Gestion des joueurs

Cet écran permet de gérer les données liées aux joueurs.

Ajouter un joueur 

Éditer les informations liées à un joueur 

Sélectionner un joueur pour débiter une partie 

Supprimer un joueur 

Consulter les statistiques d'un joueur 

Paramètres

Nom de l'interlocuteur	Entrez le nom de la personne qui jouera avec le jeune afin que ce nom soit associé au visage de l'interlocuteur. Le nom servira pour la sélection des casques et pour les tours de jeu si vous jouez avec la « participation de l'interlocuteur ».
Participation de l'interlocuteur	Lorsque ce paramètre est activé, le jeune joue en alternance avec l'interlocuteur. Notez que deux têtes d'extraterrestre apparaissent dans la soucoupe de la page d'accueil lorsque ce paramètre est activé.
L'interlocuteur commence	Lorsque ce paramètre est activé, l'interlocuteur joue toujours le premier, permettant de donner un modèle au jeune. S'il n'est pas activé, le jeune commence la partie.
Interlocuteur - mêmes stimuli Interlocuteur - même ordre de sujets Interlocuteur - stimuli aléatoires	<p>Lorsque l'interlocuteur joue, sélectionnez les préférences de présentation des stimuli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mêmes stimuli : dans un même tour de jeu, l'interlocuteur a exactement le même stimulus que le jeune (ex : si le jeune doit produire « je mange », l'interlocuteur doit produire « je mange »). • Même ordre de sujet : dans un même tour de jeu, l'interlocuteur doit produire le même sujet que le jeune mais le verbe peut différer (ex : si le jeune doit produire « je mange », l'intervenant peut avoir à produire « je lave » ou « je danse »). Ce paramètre est pertinent seulement si plus d'un sujet a été sélectionné dans les objectifs. • Stimuli aléatoires : dans un même tour de jeu, les stimuli de l'interlocuteur sont indépendants de ceux du jeune. (ex : si le jeune doit produire « je mange », l'interlocuteur peut devoir produire « tu lis »).
Limite de stimuli présentés	<p>Si ce paramètre est activé, indiquez le nombre de stimuli à présenter au joueur (si l'interlocuteur participe au jeu, le même nombre de stimuli lui est présenté). Si ce paramètre n'est pas activé, des stimuli sont présentés jusqu'à ce que le jeu soit arrêté manuellement en appuyant sur le X.</p> <p>Note : ce paramètre doit être activé pour jouer avec l'indicateur de progression.</p>
Utiliser la notation	<p>L'activation de ce paramètre permet une notation des résultats du joueur et de l'interlocuteur après la production. Cette notation peut se faire sur deux ou trois niveaux de réussite selon la sélection :</p> <ul style="list-style-type: none"> • deux niveaux : réussite - échec • trois niveaux : réussite - réussite avec révision ou aide - échec <p>Sélectionnez le niveau de réussite après chaque production pour passer au jeu de renforcement ou au stimulus suivant.</p> <p>Les résultats sont comptabilisés dans les statistiques du joueur si vous en avez sélectionné un.</p> <p>Si ce paramètre n'est pas activé, il n'y a pas de notation à effectuer et il suffit d'appuyer sur le bouton « suivant » pour passer au jeu de renforcement ou au stimulus suivant.</p>
Interlocuteur en dessin	<p>Lorsque ce paramètre est activé, l'interlocuteur est représenté par un dessin plutôt que par sa photo dans le jeu, un choix de personnage lui est alors offert. Sélectionnez le personnage désiré (femme, garçon, fille ou homme).</p> <p>Lorsque ce paramètre est désactivé mais qu'il n'y a pas de photo, l'application se comportera durant le jeu comme si le paramètre « Interlocuteur en dessin » était activé.</p>

Sélection manuelle des verbes

Lorsque ce paramètre est activé, un choix de verbes apparaît avant le début de la partie pour en permettre la sélection.

Sélectionnez les verbes désirés à travers les deux niveaux de difficulté (sujet - verbe et sujet - verbe - complément).

Si un joueur est sélectionné et que ce dernier a déjà fait une partie, une petite soucoupe indique les verbes qui ont déjà été présentés à ce joueur.

Lorsque ce paramètre n'est pas activé, les verbes sont sélectionnés au hasard à travers l'ensemble de verbes disponibles, soit :

- Tous les verbes
- Verbes non-lus : il s'agit des verbes qui n'ont jamais été présentés au joueur. Une fois que tous les verbes sont présentés, la sélection s'effectue de nouveau à travers tous les verbes. L'option « Verbes non-lus » est identique à « Tous les verbes » lors d'une partie sans joueur sélectionné.
- Sujet - verbe
- Sujet - verbe - complément

Grouper les verbes

Lorsqu'il est activé, ce paramètre permet de présenter le même verbe pour chaque sujet (pronom ou personnage) sélectionné avant de passer au verbe suivant.

Sujet en ordre

Lorsqu'il est activé, ce paramètre permet de présenter tous les sujets (pronom ou personne) sélectionnés de façon séquentielle.

Ordre des pronoms : je - tu - il - elle

Ordre des personnages : le garçon - la fille - l'homme - la femme

Exemple de combinaisons

Grouper les verbes : activé Sujets en ordre : activé	je joue tu joues il joue je mange tu manges il mange
Grouper les verbes : activé Sujets en ordre : désactivé	je joue il joue tu joues il mange tu manges je mange
Grouper les verbes : désactivé Sujets en ordre : activé	je joue tu manges il mange je mange tu joues il joue
Grouper les verbes : désactivé Sujets en ordre : désactivé	tu manges je joue tu joues il mange il joue je mange

Jeu de renforcement

Lorsque ce paramètre est activé, un petit jeu de renforcement est présenté au joueur après ses productions.

Description du jeu : Le jeune doit trouver une pierre de la couleur demandée, soit celle que l'on voit sous la loupe, puis la glisser avec son doigt jusque dans le réservoir. Il ne lui reste qu'à appuyer sur le bouton vert pour accumuler le carburant qui lui permettra de faire décoller sa soucoupe à la fin de la session.

Joueurs en dessin

Lorsque ce paramètre est activé, le joueur est représenté par un dessin, de garçon ou de fille, selon le sexe sélectionné lors de la création du joueur. Les dessins des « il » et « elle » sont respectivement l'homme et la femme.

Son	Ce paramètre permet de couper les sons de l'application.
Animations	Ce paramètre permet de couper les animations pendant la présentation des stimuli (volcan, lézards et extraterrestres).
Scènes de transition	Ce paramètre permet de couper les scènes de transition de la soucoupe (atterrissage au début du jeu et décollage à la fin du jeu).
Les boutons sont à droite ou à gauche	Selon votre position par rapport au jeune, vous pourriez désirer que les boutons de notation soient à droite ou à gauche de l'écran. Ce paramètre vous permet de choisir la position des boutons.
Appareil photo	Ce bouton permet d'accéder à l'écran de prise de photo pour l'interlocuteur.
Optimiser la taille de la base de données	Utilisez ce bouton régulièrement, il permet d'optimiser la mémoire utilisée par l'application lorsque vous effacez des photos ou des joueurs.

Statistiques des joueurs

Cet écran vous permet de visualiser :

- les dates
- les objectifs d'intervention
- les pourcentages de réussite

Appuyez sur le crayon pour obtenir les résultats détaillés ou pour ajouter une note.


Légende des résultats détaillés :


- E : échec
- R : réussite avec révision ou aide
- S : succès
- T : total

Le bouton  permet de créer un fichier PDF de la page de statistiques dans le but de l'imprimer ou de l'envoyer par courriel.


Écran de prise de photo


Cet écran permet de prendre ou de sélectionner des photos ou images liées aux joueurs.


Prendre une photo 


Retourner l'appareil 


Sélectionner une photo de la galerie 

Inverser la photo pour ajuster le visage à la position du personnage 
 Note : il est recommandé de placer la photo de façon à ce que le regard se porte légèrement vers la gauche

Utiliser le gabarit pour faciliter le positionnement du visage 

Visualiser le résultat final 
 Il faut désactiver la loupe afin de pouvoir déplacer la photo ou en modifier la taille avec vos doigts pour l'ajuster au cadre et au gabarit.

Supprimer la photo 

Enregistrer la photo 

Passer à la photo suivante 

Photo pour le pronom « tu »

Utiliser l'image de l'interlocuteur par défaut :

Lorsque ce paramètre est activé, la photo et le nom de l'interlocuteur de la section « paramètres » sont utilisés pour le pronom « tu ».

S'il est désactivé, vous pouvez prendre une photo personnalisée de l'interlocuteur pour ce joueur. Un espace apparaît alors pour inscrire le nom de cet interlocuteur.

Photo pour le « il » et « elle »

Prendre des photos de personnes significatives pour le jeune.

il : père, frère, ami, personnage de dessin animé...

elle : mère, soeur, amie, personnage de dessin animé...

Objectifs

Le satellite permet de choisir :

- Les pronoms
- Les phrases simples

Les planètes permettent de choisir un ou plusieurs objectifs :

- Pronoms : je - tu - il - elle
- Phrases simples : le garçon - la fille - l'homme - la femme

Des images sont présentées et vos consignes permettent au jeune de savoir le type de phrase que vous attendez de lui.

Par exemple si vous travaillez le pronom « je », des images du jeune en action sont présentées. Vous pouvez donner une consigne comme :

« Dis-moi ce que tu fais sur la planète... »

Le jeune doit alors produire des phrases en utilisant le pronom « je » (ex : « Je marche »).

Choisissez de nouveaux personnages pour faire le même travail avec les pronoms « tu, il, elle » ou avec « le garçon, la fille, l'homme, la femme ».

Initialement conçue pour travailler les pronoms personnels et les phrases simples, l'application permet aussi de travailler une variété d'objectifs liés aux phrases, il vous suffit de modifier la consigne de départ pour y arriver.

Pour travailler le passé composé :

Vous pouvez donner une consigne comme :

« Tu as visité une planète d'extraterrestres la semaine dernière, je viens de recevoir les photos, nous allons les regarder et tu vas me dire que ce tu as fait sur la planète ».

Le jeune doit alors produire des phrases au passé composé (ex : « J'ai marché »).

Choisissez de nouveaux personnages pour faire le même travail avec les pronoms « tu, il, elle » ou avec « le garçon, la fille, l'homme, la femme ».

Pour travailler l'imparfait :

Vous pouvez donner une consigne comme :

« Tu as visité une planète d'extraterrestres la semaine dernière, je viens de recevoir les photos, nous allons les regarder et tu vas me dire ce que tu faisais sur la planète ».

Le jeune doit alors produire des phrases à l'imparfait (ex : « Je marchais »).

Choisissez de nouveaux personnages pour faire le même travail avec les pronoms « tu, il, elle » ou avec « le garçon, la fille, l'homme, la femme ».

Pour introduire le pronom relatif « qui » :

Vous pouvez donner une consigne comme :

« En regardant dans le télescope, nous voyons des gens sur la planète Pronoms en train de faire des choses, dis-moi ce que tu vois en commençant toujours ta phrase par « je vois »... ».

Le jeune doit alors produire des phrases avec le pronom relatif « qui » (ex : « Je vois un garçon qui promène un chien »).

Choisissez de nouveaux personnages pour faire le même travail avec les pronoms « tu, il, elle » ou avec « le garçon, la fille, l'homme, la femme ».

Pour introduire le pronom relatif « que » :

Vous pouvez donner une consigne comme :

« En regardant dans le télescope, nous voyons des gens sur la planète Pronoms en train de faire des choses, dis-moi ce que tu penses qu'ils font en commençant toujours ta phrase par « je pense que »... ».

Le jeune doit alors produire des phrases avec le pronom relatif « que » (ex : « Je pense que le garçon promène un chien »).


Choisissez de nouveaux personnages pour faire le même travail avec les pronoms « tu, il, elle » ou avec « le garçon, la fille, l'homme, la femme ».

Pour travailler l'écriture de phrases :

Vous pouvez demander au jeune d'écrire une phrase décrivant l'image. Ajoutez les consignes relatives aux temps de verbes ou à l'utilisation des pronoms relatifs pour obtenir le type de phrases écrites que vous désirez travailler.

PDF

Vous pouvez créer un fichier PDF à partir des images de votre choix dans le but de les envoyer par courriel ou de les imprimer.


Accédez à l'écran de gestion des PDF en sélectionnant l'icône  dans l'écran de gestion des joueurs. Si vous avez sélectionné un joueur, ses photos apparaîtront sur les fichiers PDF.

- Sélectionnez les verbes que vous désirez imprimer à travers les deux niveaux (sujet - verbe et sujet - verbe - complément).
- Sélectionnez les pronoms ou sujets que vous désirez imprimer.

Lorsque vous sélectionnez des pronoms, des choix de casque apparaissent à gauche de la liste. S'il y a lieu, les derniers casques choisis par le jeune vous sont proposés. Appuyez sur les casques pour faire votre sélection.

Appuyez sur le  pour générer le fichier PDF. Cette opération peut prendre quelques minutes.

Vous pouvez maintenant l'envoyer par courriel ou l'imprimer.

Dans cet écran, lorsque vous appuyez sur le bouton  vous pouvez modifier le nombre de pages de chaque fichier PDF afin d'en réduire la taille lorsque nécessaire pour l'envoi par courriel. Par défaut, il y a 12 pages par fichier PDF.

Crédits

Conception : Estelle Baillargeon, M.O.A. orthophoniste

Programmation : Domino Apps Inc.

Illustrations et graphisme : Eric Potron

Effets sonores et musiques : artlessmusic, www.artlessmusic.com

Pour plus d'informations sur **Domino Apps** et pour découvrir nos produits, consultez notre site web : www.domino-apps.com

Politique de confidentialité : www.domino-apps.com/fr/confidentialite

Pour nous joindre : contact@domino-apps.com

Retrouvez nos applications



Si vous rencontrez des problèmes de fonctionnement ou des erreurs typographiques malgré l'attention particulière que nous avons portée à la qualité de notre produit, merci de nous en aviser afin que nous puissions y remédier rapidement.

© Domino Apps Inc., 2019. Tous droits réservés.