

Bienvenue dans l'application Orthophonie Top Consigne

Description de l'application

Créée par une orthophoniste, Top Consigne est une application amusante et facile à utiliser pour aider les enfants qui présentent des difficultés de compréhension, à l'oral comme à l'écrit.

Lors du jeu, l'enfant réalise des consignes à partir de planches de jeu présentant des images liées à des catégories.

Les consignes peuvent être données à l'oral ou à l'écrit, selon les besoins de l'enfant.

Huit types de consignes sont intégrés dans l'application :

- Consignes simples avec une seule action
- Consignes simples avec des actions variées
- Consignes longues avec une seule action
- Consignes longues avec des actions variées
- Consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes
- Consignes complexes ou impliquant des inférences, longues
- Consignes simples avec notions temporelles
- Consignes impliquant des inférences avec notions temporelles

Les huit planches de jeu sont associées à des combinaisons de consignes de difficultés croissantes, permettant de travailler des objectifs de compréhension de façon progressive.

Un petit jeu de renforcement termine agréablement la session de travail.

De plus, un éditeur de consignes intégré à l'application vous permet de bâtir vos propres listes de consignes.

Utilisation

Module de test

Trois tests, équivalents en difficulté, permettent de cibler les consignes maîtrisées ou non par l'enfant à différents moments de l'intervention.

Pour y accéder, il suffit de :

- sélectionner ou ajouter un joueur (si désiré)
- sélectionner le module « Tests » sur la page d'accueil
- choisir un des trois tests proposés

Les consignes sont présentées à l'enfant selon le mode de présentation choisi dans les paramètres, soit verbalement ou à l'écrit.

Le module de test présente à l'enfant des consignes appartenant à chacun des types de consignes travaillés dans l'application.

Vous pouvez arrêter le test à tout moment, les résultats sont automatiquement enregistrés dans les statistiques de l'enfant (si vous avez sélectionné un joueur).

Ces résultats vous aident à déterminer le type de consignes à travailler pour chaque enfant.

Travail des consignes intégrées dans l'application

Pour travailler à partir des consignes qui sont déjà incluses dans l'application, il suffit de :

- sélectionner ou ajouter un joueur si désiré 
- sélectionner une catégorie
- sélectionner un niveau de difficulté
 - accédez à la liste des consignes du niveau sélectionné en touchant le bouton 
 - accédez à la description de chaque niveau en touchant le bouton 
- appuyer sur « jouer »

Les consignes sont présentées à l'enfant selon le mode de présentation choisi dans les paramètres, soit verbalement ou à l'écrit.

Les niveaux de difficultés sont croissants d'un niveau à l'autre mais également d'une catégorie à l'autre :

- le niveau 1 est plus facile que le niveau 2 et ainsi de suite.
- les catégories encadrées de vert (les animaux domestiques, la ferme et la cuisine) sont plus faciles que les catégories encadrées de orange (vêtements, vie sauvage et ciel) qui sont plus faciles que les catégories encadrées de rouge (jouets et océan).

Voici la description des types de consignes contenues pour chaque niveau de chaque catégorie :

- **Débutant : animaux domestiques, ferme et cuisine (encadré vert)**
 - Niveau 1 : Consignes simples avec une seule action.
 - Niveau 2 : Consignes simples avec des actions variées.
 - Niveau 3 : Consignes longues avec une seule action.
 - Niveau 4 : Consignes longues avec des actions variées.
 - Niveau 5 : Consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes.
 - Niveau 6 : Consignes complexes ou impliquant des inférences, longues.
 - Niveau 7 : Consignes simples avec notions temporelles – AVANT.
 - Niveau 8 : Consignes impliquant des inférences avec notions temporelles – AVANT.
- **Intermédiaire : vêtements, vie sauvage et ciel (encadré orange)**
 - Niveau 1 : Consignes simples avec des actions variées.
 - Niveau 2 : Consignes simples avec des actions variées + consignes longues avec une seule action.
 - Niveau 3 : Consignes longues avec des actions variées.
 - Niveau 4 : Consignes longues avec des actions variées + consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes.
 - Niveau 5 : Consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes et longues.
 - Niveau 6 : Consignes complexes ou impliquant des inférences, longues.
 - Niveau 7 : Consignes simples avec notions temporelles – APRÈS.
 - Niveau 8 : Consignes impliquant des inférences avec notions temporelles – APRÈS.
- **Avancé : jouets et océan (encadré rouge)**
 - Niveau 1 : Consignes simples avec des actions variées + consignes longues avec une seule action.
 - Niveau 2 : Consignes simples avec des actions variées + consignes longues avec actions variées.
 - Niveau 3 : Consignes longues avec des actions variées + consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes.
 - Niveau 4 : Consignes longues avec des actions variées + consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes et longues.
 - Niveau 5 : Consignes complexes ou impliquant des inférences, courtes et longues.
 - Niveau 6 : Consignes complexes ou impliquant des inférences, longues.
 - Niveau 7 : Consignes simples avec notions temporelles – AVANT et APRÈS.
 - Niveau 8 : Consignes impliquant des inférences avec notions temporelles – AVANT et APRÈS.

Travail des consignes à partir de listes personnelles.

Créer des listes personnelles

Pour travailler à partir de listes personnelles, vous devez d'abord créer des listes en utilisant l'éditeur de consignes.

Pour créer des listes personnelles, vous devez :

- sélectionner le bouton d'édition 
- sélectionner la catégorie désirée et faire  pour créer une nouvelle liste, ou  pour éditer une liste existante.

Lorsque vous créez une liste de consignes, vous devez également enregistrer les actions de la consigne afin qu'elle puisse être corrigée automatiquement.

Que vous soyez en mode de notation manuel ou automatique, la bonne réponse s'affichera après la notation lors de la session de jeu.

Bouton : Désactiver la correction automatique

Certains types de consignes ne peuvent pas être corrigés automatiquement, telles que :

Les consignes tributaires de l'environnement (ex : « Si tu es un garçon, colorie le chien » ou « Colorie le chat de la même couleur que tes chaussettes »).

Les consignes impliquant des notions temporelles si l'ordre est aléatoire pour certaines actions et non pour d'autres (ex : « Colorie le chat et le chien, puis colorie le poisson »).

Si vous désirez enregistrer ce type de consignes, sélectionnez « Désactiver la correction automatique » au moment de la création de la liste. Cette liste ne pourra donc être jouée qu'en mode de notation manuel et la correction ne se fera pas automatiquement.

Lorsque vous êtes dans l'écran de sélection des listes de consignes à éditer, vous pouvez maintenir votre doigt appuyé sur le nom d'une liste afin d'en modifier le nom ou de modifier l'état du bouton « Désactiver la correction automatique ».

Éditeur de consignes

Pour éditer une liste de consignes :

- Écrivez la consigne dans la zone de capture de texte.
 - Bouton  : Écoutez votre consigne afin de vérifier si la voix de synthèse prononce adéquatement votre consigne. Si le résultat n'est pas satisfaisant, vous pouvez utiliser le bouton  pour ajuster la production de la voix de synthèse.
 - Bouton  : Cet espace de texte permet d'ajuster, au besoin, le rythme et la prononciation de la voix de synthèse pour la consigne verbale. Vous pouvez ajouter des virgules pour créer des pauses ou modifier les lettres d'un mot pour en ajuster la prononciation. Si cet espace est vide, la voix de synthèse produira la phrase écrite dans la zone de capture de texte.
- Utilisez les outils de dessin pour effectuer les actions demandées dans la consigne.
- Enregistrez votre consigne et les actions associées. ✓
- Faites  pour ajouter une nouvelle consigne à la liste.
- Lorsque vous avez terminé l'ensemble de votre liste, faites  pour revenir à l'écran principal.

Boutons spéciaux :

Bouton  : permet d'indiquer que n'importe quelle couleur peut être acceptée comme une bonne réponse. Par exemple, utilisez ce bouton pour effectuer l'action demandée dans la consigne « Colorie le chat » sans spécification de la couleur.

-1 et **+1** : permet d'indiquer l'ordre dans lequel les consignes doivent être réalisées. Par exemple, utilisez ces boutons pour effectuer les actions demandées dans la consigne « Colorie le chat avant de colorier le chien ».

 : permet de remettre la planche de jeu à zéro. Lorsque la planche est bien remplie, utilisez ce bouton pour effacer tous traits ou couleurs. Vous avez ainsi une planche vierge pour ajouter de nouvelles consignes.

 : permet de recharger la consigne telle qu'elle était lors du dernier enregistrement.

 : permet de revenir à la consigne précédente

 : permet d'aller à la consigne suivante

Jouer avec vos listes personnelles

Pour jouer avec des listes que vous avez créées dans une catégorie, il suffit de :

- sélectionner cette catégorie dans l'écran d'accueil
- sélectionner « liste personnelle » pour accéder à vos listes et appuyer sur « jouer »
- choisir la liste désirée pour débiter le jeu.

* Note : si vous n'avez créé aucune liste pour une catégorie, le bouton « Liste personnelle » n'apparaît pas dans l'écran de sélection.

Travail des consignes en Mode libre

Pour travailler en mode libre, il suffit de :

- sélectionner une catégorie dans l'écran d'accueil
- sélectionner « Mode libre » et appuyer sur « jouer »

Le mode libre vous permet de travailler sans liste de consignes. Vous pouvez donner verbalement les consignes désirées et noter manuellement les résultats de l'enfant.

Si la planche est bien remplie, utilisez le bouton étoile pour effacer tous les traits ou couleurs. Vous avez ainsi une planche vierge pour poursuivre avec de nouvelles consignes.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  pour enregistrer les résultats et accéder au jeu final.

Paramètres

Mode de présentation des consignes

Si vous travaillez la compréhension à l'oral, nous vous suggérons vivement de donner vous-même les consignes à l'enfant, l'intonation et la prononciation de la voix humaine étant nettement supérieures à celles de la voix de synthèse. La présentation des consignes en mode verbal devrait être réservée aux situations où l'enfant doit travailler en autonomie.

Présentation des consignes : écrite

Les consignes sont écrites en haut de la planche de jeu.

- Utilisez ce mode avec les enfants non-lecteur lorsque vous travaillez la compréhension à l'oral, afin de lire vous-même la consigne.
- Utilisez ce mode avec les enfants lecteurs afin de travailler la compréhension de consignes à l'écrit.

Aucune consigne – Utiliser les consignes imprimées

La catégorie, le nom de la liste et le numéro de la consigne sont écrits en haut de la planche de jeu.

- Utilisez ce mode avec les enfants lecteurs, lorsque vous travaillez la compréhension à l'oral, afin de lire vous-même la consigne à partir de la feuille de consignes imprimée.
- Pour utiliser ce mode de présentation, il est nécessaire d'imprimer préalablement la feuille de consignes. Toutes les listes de consignes (intégrées à l'application ou listes personnelles) peuvent être imprimées à partir de l'écran de génération de PDFs (* Voir la section : Gestion des PDFs).

Présentation des consignes : verbale et écrite

Les consignes sont écrites en haut de la planche de jeu et présentées verbalement par la voix de synthèse.

- Utilisez ce mode pour travailler la compréhension à l'oral, lorsque l'enfant doit travailler de façon autonome. Le support écrit peut aider les lecteurs débutants à valider leur compréhension ou permettre à un adulte de répéter verbalement la consigne.

Présentation des consignes : verbale

Les consignes sont présentées verbalement par la voix de synthèse.

- Utilisez ce mode pour travailler la compréhension à l'oral, lorsque l'enfant doit travailler de façon autonome.

Mode de notation

Mode de notation automatique

Les réponses de l'enfant sont corrigées automatiquement par l'application. Les bonnes réponses sont ensuite présentées sur la planche de jeu.

Mode de notation manuel

L'intervenant note manuellement les résultats de l'enfant. Les bonnes réponses sont ensuite présentées sur la planche de jeu (sauf si la correction automatique a été désactivée au moment de la création de la liste de consignes).

- En mode de notation manuel, vous pouvez choisir une correction à :

- trois niveaux de réussite 
- deux niveaux de réussite 
- aucune notation 

Autres paramètres

Police d'affichage	Vous pouvez choisir la police d'affichage du texte des consignes.
Position aléatoire des images	Lorsque ce paramètre est activé, les images sont positionnées aléatoirement sur la planche de jeu plutôt que dans l'ordre prédéfini.
Avertissement pour la sélection d'un joueur	Activez ce paramètre pour recevoir une alerte lorsque vous débutez une partie sans avoir sélectionné de joueur.
Jeu de renforcement	Après la session de travail, un petit jeu de renforcement sera présenté si ce paramètre est activé.
Son	Permet d'activer ou désactiver les effets sonores.

Musique	Permet d'activer ou désactiver la musique du jeu de renforcement, en gardant les sons de l'application.
Langue et synthèse vocale	<p>Afin d'adapter l'application aux particularités régionales, vous pouvez choisir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Français international : Le vocabulaire et l'accent de la synthèse vocale sont ceux de la France. • Français canadien : Le vocabulaire et l'accent de la synthèse vocale sont ceux du Québec. • Français canadien, registre oral : Le vocabulaire et l'accent de la synthèse vocale sont ceux du Québec. Certaines régions du Québec utilisant communément le verbe « colorer » au lieu de « colorier », nous mettons à la disposition des orthophonistes la possibilité d'utiliser ce verbe provenant du registre oral québécois.

Gestion des joueurs et statistiques

Sélectionnez le bouton  pour accéder à l'écran de gestion des joueurs

Dans cet écran, vous pouvez :

Ajouter un joueur 

Sélectionner un joueur en touchant le nom du joueur désiré

Éditer les informations liées à un joueur 

Supprimer un joueur 

Accéder aux sessions liées au joueur 

- Un résumé des statistiques est présenté.
- Touchez une session pour en visualiser les détails et ajouter des commentaires dans l'espace texte si désiré.
- Maintenir votre doigt appuyé sur une ligne quelques secondes pour supprimer des données.

Accéder aux résultats des tests liés au joueur 

- Touchez le test voulu pour accéder aux détails des statistiques et ajouter des commentaires dans l'espace texte si désiré.
- Maintenir votre doigt appuyé sur une ligne quelques secondes pour supprimer des données.

Gestion des PDFs

Vous pouvez générer des fichiers en format PDF afin de les imprimer ou de les envoyer par courriel.

Depuis l'écran principal, sélectionnez le bouton  pour accéder à l'édition des catégories.

Dans cet écran, il suffit de :

- sélectionner une catégorie
- appuyer sur  pour créer un PDF
- choisir le PDF désiré, soit :
 - une liste prédéfinie en sélectionnant un niveau de difficulté
 - une liste personnelle
 - la planche de dessin associée à la catégorie
- appuyer sur « PDF »

Vous pouvez alors :

- envoyer votre PDF par courriel 
- imprimer votre PDF 

Exportation et importation de listes de consignes personnelles

Vous pouvez exporter/importer des listes personnelles afin de pouvoir les utiliser dans l'application Orthophonie Top Consigne sur n'importe quel iPad.

L'exportation et l'importation se font via un système de « copier-coller ».

Utilisez cette procédure pour :

- envoyer une liste de consignes à un parent qui possède l'application afin qu'il puisse les travailler à la maison.
- intégrer vos listes de consignes personnelles dans tous les appareils iPad de votre classe.
- partager vos listes de consignes avec vos collègues qui possèdent également l'application.

Procédure d'exportation

Depuis l'écran principal, sélectionnez le bouton  pour accéder à l'édition des catégories.

Dans cet écran, il suffit de :

- sélectionner une catégorie
- appuyer sur 
- choisir une liste personnelle à exporter

Un fichier sera automatiquement copié dans le presse-papier de votre iPad. Ce fichier contient toutes les données de votre liste (les textes de consignes et les actions à réaliser), comme si vous aviez « sélectionné » et « copié » ces informations.

Un message de confirmation vous indique que la procédure a été effectuée (La liste est maintenant dans le presse-papier), appuyez sur « Ok ».

Vous pouvez maintenant, par exemple :

- aller dans l'application « Mail » puis « coller » les informations dans un message pour les envoyer
- aller dans l'application « Notes » puis « coller » les informations pour les partager sur d'autres appareils

Procédure d'importation

Pour importer une liste qui a été exportée d'un autre iPad, il suffit de :

- récupérer le courriel ou la note dans lequel a été copiée l'information de la liste qui provient du premier iPad.
- sélectionner toutes les informations qui ont été collées dans le courriel ou dans la note.
- faire « copier » pour mettre les informations dans le presse-papier du iPad.

* Note : Vous pouvez copier l'intégralité du contenu de l'email, dans la plupart des cas, l'application pourra isoler l'information pertinente à extraire pour l'importation.

Idéalement, la copie devrait commencer au début de la première accolade jusqu'à la dernière accolade inclusivement, par exemple :

```
{ "t": [{"k": "Colorie le lapin en vert", "n": "0", "e": "", "s": "0", "g": [{"i": "lapin", "a": "c:G", "o": "0"}]}, "d": "20190120131821", "l": "Exemple", "c": "1", "z": "5b054bf79503", "m": "0" }
```

* Note : Il est important de ne pas modifier le contenu texte du presse-papier afin d'éviter des risques d'incohérences des données.

Ouvrez l'application Orthophonie Top Consigne.

Depuis l'écran principal, sélectionnez le bouton  pour accéder à l'édition des catégories.

Dans cet écran, il suffit de :

- appuyer sur 
- appuyer sur « Importer »

Un message de confirmation vous indique que la procédure a été effectuée, appuyez sur « Ok ».

La liste est maintenant disponible dans vos listes personnelles de la catégorie correspondante.

* Note : En cas de message d'erreur « Données corrompues, importation impossible », veuillez recommencer la procédure en vous assurant de « copier » correctement toutes les informations et uniquement les informations du fichier sans les modifier.

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.