TOM

Système d'apprentissage et de rééducation

Manuel

©Platus Learning Systems GmbH

Tous droits réservés. Sans l'autorisation écrite du fabricant aucune partie de ce manuel ne peut être ni reproduite de manière photographique ni stockée par des médias électroniques.

Ce guide utilise des marques de commerce sans garantie de libre utilisation. Texte et images ont été recueillis avec soin. L'éditeur ne peut ni garantir la conformité des informations ni prendre la responsabilité pour ses conséquences.

Sans autorisation écrite TOM – système d'apprentissage et de rééducation ne peut être ni modifié, ni distribué, ni utilisé à d'autres fins qu'expressément accordés dans le contrat d'achat.

TOM – système d'apprentissage et de rééducation et tous les accessoires sont protégés concernant le droit d'auteur. Ils sont la propriété intellectuelle de Platus Systems GmbH.

Le client acquiert seulement le software et les accessoires et n'a aucun droit de publier le code source. La location, le transfert et la modification du software ou des accessoires sont explicitement interdits.

Copyright
©Platus Learning Systems GmbH

Auteurs: **Hannes Liegle**
Ulrike Liegle

Édition 2010-01

Production: Platus Learning Systems GmbH
Distribution: Platus Learning Systems GmbH,
A-4690 Schwanenstadt, Stadtplatz 24

La garantie est équivalente à 6 mois à partir de la date d'achat s'il s'agit de clients industriels. En cas de client final la garantie légale fait fois. Sous réserve de modifications.

La licence pour TOM – système d'apprentissage et de rééducation est acquis par l'achat du Plateau Activity. Il est donc possible d'installer le software TOM à plusieurs ordinateurs. Pour utiliser TOM de manière simultanée à plusieurs ordinateurs, il est donc nécessaire d'acheter plusieurs Plateaux Activity. La permission est accordée seulement à faire une copie de sauvegarde du software TOM. D'autres reproductions du programme sont strictement interdites.

Distribué par:

Made in Austria.

CE

Sommaire

Information générale 4
1. But 4
2. L'entretien et les contrôles de sécurité 5
3. Durée de vie du produit 5
4. Contact 5
5. Contenu du programme 5
Instructions d'installation 6
Le programme 8
1. Les premières étapes 8
2. Informations élémentaires du programme 10
3. Sélection de la zone d'entraînement 11
4. Configuration des exercices 12
5. Configuration des «objets propres» 14
6. Travailler avec des syllabes et des mots 17
7. Travailler avec des nombres et des quantités 18

Information générale

Merci d'avoir choisi d'acheter TOM – système d'apprentissage et de rééducation. Avec l'acquisition d'un Platus©-produit, vous avez fait le bon choix parce que Platus © garantie la meilleure qualité. TOM – système d'apprentissage et de rééducation et ses composants ne sont pas appropriés pour les enfants de moins de 3 ans.
S'il vous plaît, notez les informations suivantes pour l'application et s'une utilisation correcte de TOM - système d'apprentissage et de rééducation.

1. But

TOM est un système d'apprentissage et de thérapie pour les enfants avec des problèmes de perception et des troubles d'apprentissage. En outre, TOM peut être utilisé pour l'intervention précoce chez les enfants. Des objets stables en bois sont placés sur un plateau (connexion USB) et reconnus par l'ordinateur. L'enfant prend un objet en bois en main, il le voit sur le moniteur et résout l'exercice. Avec TOM on travaille sans souris et sans clavier.

TOM encourage la perception auditive, visuelle et tactile-kinesthésique. TOM sert aussi à aider la perception par les différents canaux sensoriels. Le degré élevé de motivation, l'endurance et la concentration sont aussi encouragés.

En outre, la coordination œil – main et la formation de la mémoire sont favorisés. L'objectif de TOM-système d'apprentissage et de rééducation c'est d'augmenter le vocabulaire passif et la prononciation des mots.
TOM aide les patients atteints de paralysie cérébrale ou MCP, de développements retardés, de problèmes de perception, de déficience visuelle, et de problèmes de motricité fine.

Objectifs

dans le domaine de la perception:

- ⇒ améliorer l'organisation tactile, auditive et visuelle
- ⇒ améliorer la sérialité et la mémoire

dans le domaine de la langue:

- ⇒ ouvrir de communication avec les enfants qui ne parlent pas
- ⇒ parvenir à la compréhension des mots passifs
- ⇒ obtenir la compréhension des symboles

dans le domaine de l'apprentissage:

- ⇒ prononcer et reconnaître des syllabes et des mots
- ⇒ obtenir la compréhension de la quantité

2. L'entretien et les contrôles de sécurité

Si vous n'avez pas acheté TOM de Platus© ou d'un revendeur agréé, contactez Platus© pour l'inspection de sécurité technique.

3. Durée de vie du produit

TOM a une durée de vie moyenne de sept ans en utilisation normale avec des soins et d'entretien régulier. Si vous remarquez des dommages, contactez-nous immédiatement à Platus© ou à votre revendeur.

4. Contact

Platus Learning Systems GmbH
Stadtplatz 24
A-4690 Schwanenstadt
Tel.: +43 (0) 7673 / 41 824 Fax : +43 (0) 810 / 9554 229744
Web: www.platus.at, E-Mail: office@platus.at

5. Contenu du programme

Exercices dans les domaines de:

La perception

- ⇒ Formation des concepts
- ⇒ Perception auditive
- ⇒ Perception visuelle
- ⇒ Jeu de mémorisation

Les lettres:

- ⇒ Lettres individuelles
- ⇒ Plusieurs lettres

Les chiffres:

- ⇒ Apprentissage des chiffres
- ⇒ Ensembles:
  - Formation d'ensembles
  - Attribuer des chiffres aux ensembles

Instructions d'installation

Attention: Le software peut être installé correctement seulement si vous avez des droits d'administration sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, vous devriez contacter l'administrateur réseau.

1) Installation du Plateau Activity

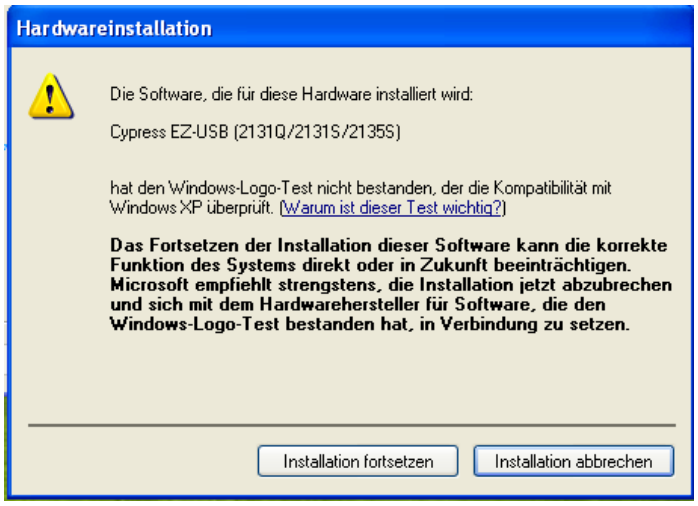
a) Insérez le Plateau Activity à un port USB libre. (Nous recommandons de connecter le plateau toujours à la même connexion USB).

b) Si Windows ne reconnaît pas automatiquement le Plateaux Activity, vous devez installer le software à l'aide de Windows. S'il vous plaît, sélectionnez que Windows ne se connecte pas à l'Internet «Non, pas cette fois».

c) Insérez le CD (USB-Stick) dans le lecteur de CD-TOM-ROM (généralement le lecteur D:) et sélectionnez ce disque en tant que source de pilote.

d) Confirmez ensuite avec «installation».

e) Si la fenêtre suivante s'affiche, cliquez sur continuer l'installation. Il n'ya aucun impact sur votre système.



Ce processus doit être répété deux fois, parce qu'il ya deux pilotes (Cypress EZ-USB et RFID Reader).

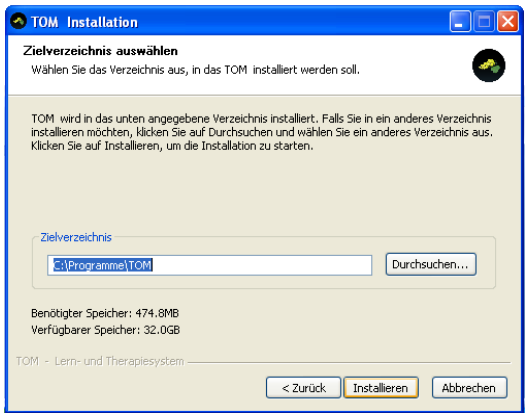
2) Installation du software

a) Insérez le CD dans le lecteur de CD TOM de votre ordinateur. Il ouvrira automatiquement l'assistant d'installation. Si ce n'est pas le cas, exécutez le fichier Setup.exe de votre TOM-CD en ouvrant le „Explorer".

b) Sélectionnez une langue.

c) Cliquez dans la fenêtre de l'assistant, cliquez sur «Suivant».

d) Sélectionnez un dossier de destination (il est recommandé d'utiliser la destination indiquée) et cliquez sur «Installer».



e) TOM est installé.

f) A la fin de l'installation cliquez sur «Terminer».

g) Assurez-vous que le Plateau Activity soit connecté á la connexion de USB.

h) Cliquez sur l'icône pour démarrer le programme.

Le programme

1. Les premières étapes

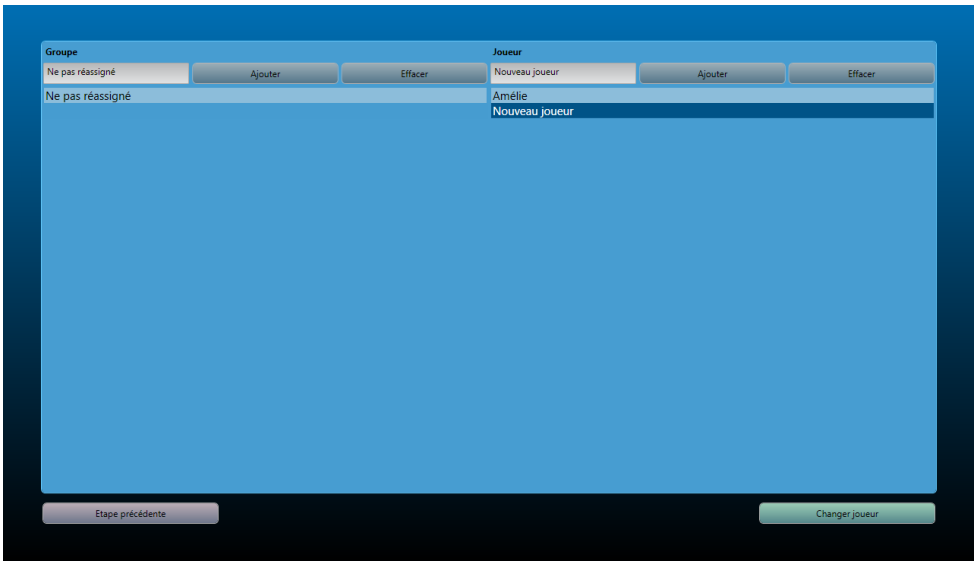
Pour créer des groupes et des utilisateurs, s'il vous plaît notez les étapes suivantes:

a) Sélectionnez l'icône de TOM et démarrez le programme en double-cliquant dessus.

b) Cliquez sur «Changer d'utilisateur».

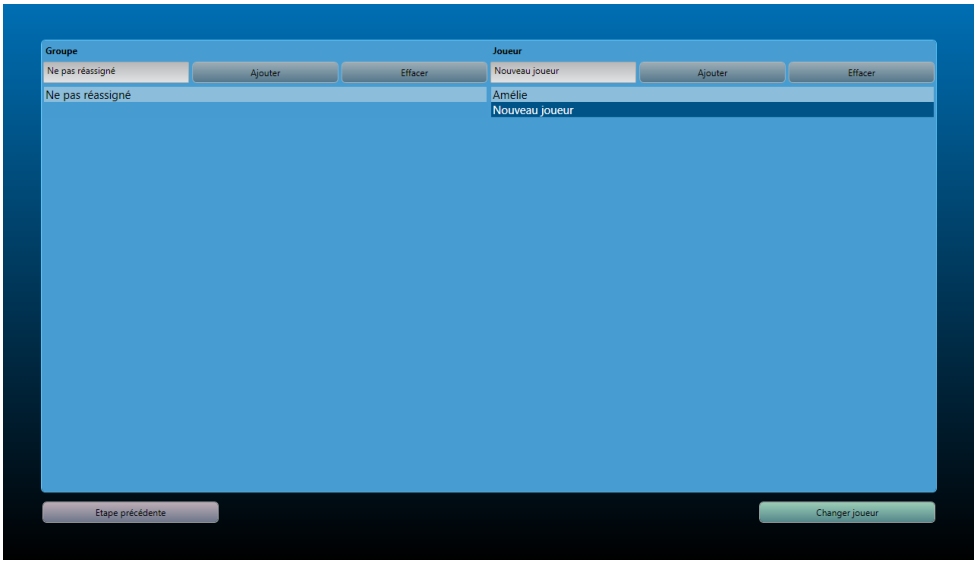
1) Création de groupes (par exemple: classes, ...)

Cliquez sur le bouton «Ajouter», entrez un nouveau groupe, puis cliquez sur «Ajouter».
Voulez-vous supprimer un groupe spécifique, sélectionnez le groupe par un clic, puis cliquez sur «Supprimer».



2) Création d'utilisateurs (par exemple: Amélie, ...)

Sélectionnez en cliquant sur un groupe auquel l'étudiant doit être ajouté.
Cliquez sur «Ajouter» et entrez un «Nouvel utilisateur», puis cliquez sur «Ajouter».
Voulez-vous supprimer un utilisateur en particulier, mettez en évidence l'utilisateur et cliquez sur «Supprimer».



Retour à la page principale

Enregistrer les modifications

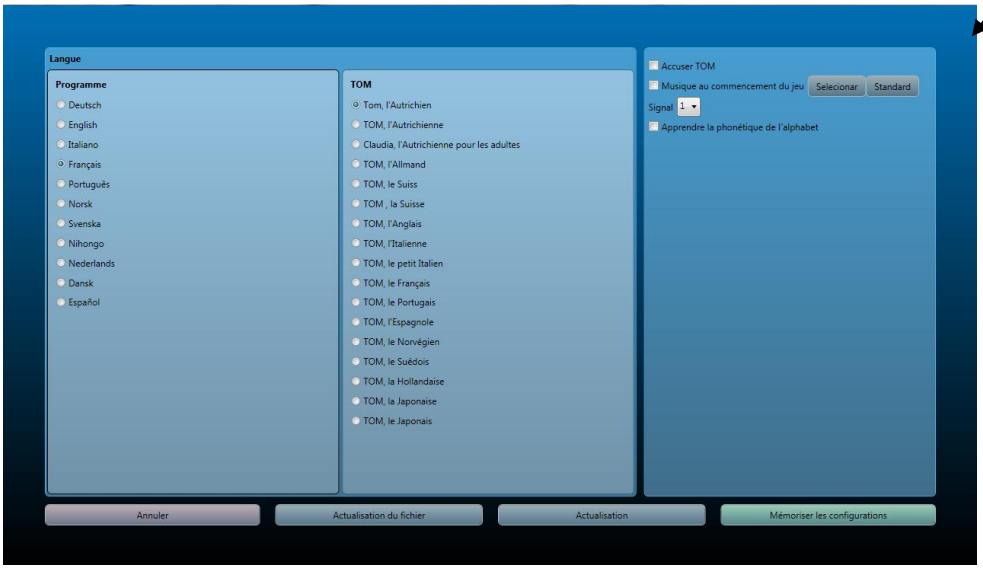
Pour revenir à la page principale, cliquez sur "Retour".

Vous pouvez changer les autres paramètres de base en cliquant sur le bouton «Paramètres».

⇒ choix du pays

⇒ choix de la langue du pays

⇒ paramètres qui affectent l'ensemble du programme



⇒ paramètres ne sont pas enregistrés

⇒ mise à jour d'un disque

⇒ mise à jour d'Internet

⇒ enregistrer les paramètres

En cliquant sur «Contact», vous obtiendrez le contact de Platus©.

2. Informations élémentaires du programme

Les exercices individuels dans le programme sont conçus en fonction de la difficulté. Vous commencez avec des exercices de la coordination œil-main et exercices visuels, auditifs et tactiles de différenciation. Ensuite, on travaille dans le domaine de la sérialité et de la mémoire. TOM est donc, indépendant de l'âge et de la performance cognitive de l'utilisateur. TOM offre du travail individuel, l'orientation vers l'action, l'expérience, la structuration des tâches d'apprentissage, le rythme et la ritualisation.

C'est possible placer seulement un objet sur le Plateau Activity. Si l'ordinateur a reconnu l'objet, vous devez retirer cet objet du Plateau Activity.
Avec les objets symboliques on peut répéter l'exercice (OUI), effectuer l'étape suivante (NON) et fermer le programme (FINI).

Pour donner à l'utilisateur un signal sonore qu'un objet peut être mis sur le Plateau Activity, vous pouvez définir une sonnerie dans les paramètres (voir «les autres paramètres de base»)

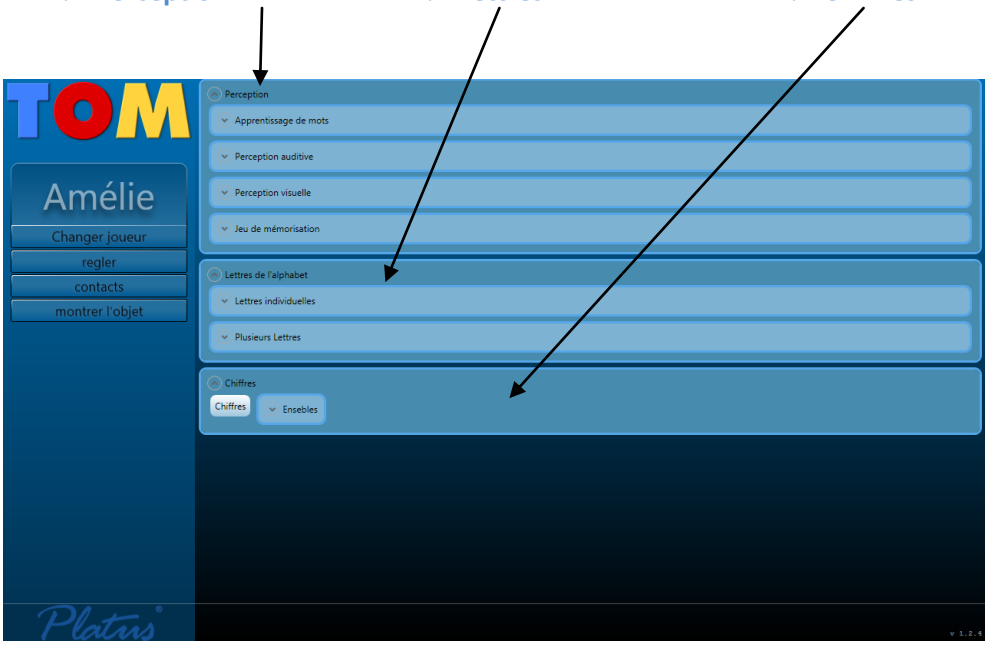
Le programme est organisé en trois domaines fondamentaux:

⇒ Perception
⇒ Lettres
⇒ Chiffres

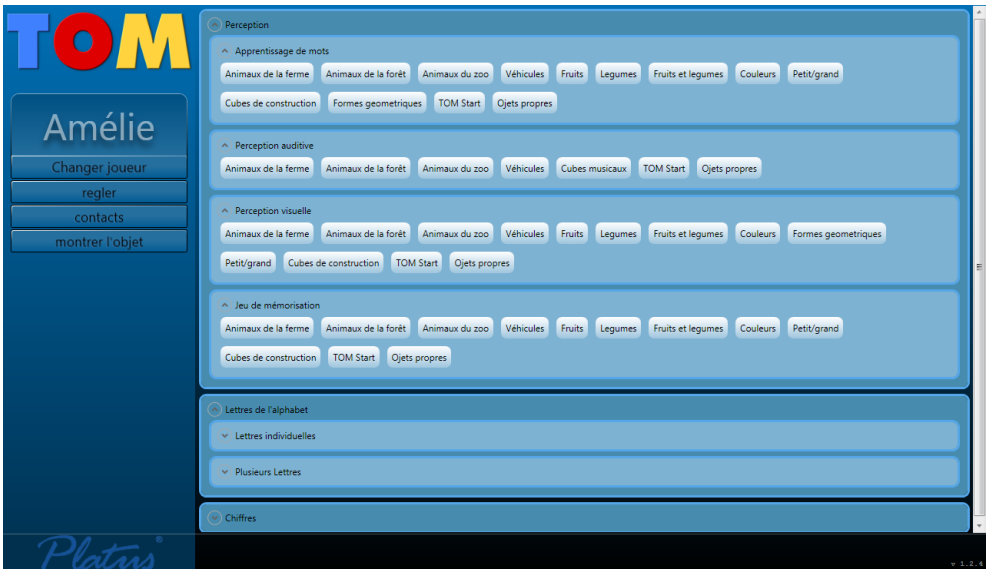
3. Sélection de la zone d'entraînement

Pour sélectionner un exercice de thérapie, cliquez sur l'exercice désiré.

⇒ **Perception** ⇒ **Lettres** ⇒ **Chiffres**

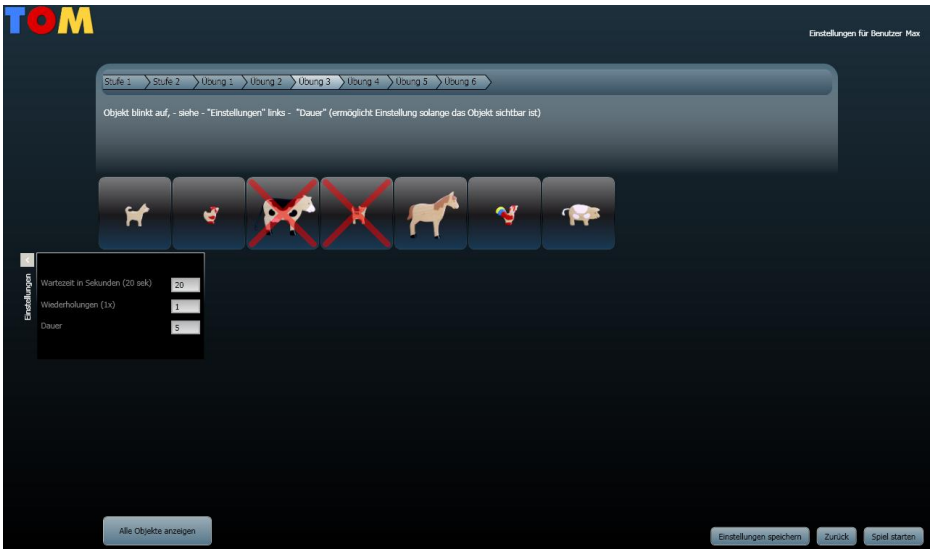


Cliquez ensuite sur l'exercice et sélectionnez une catégorie (par exemple: les animaux de ferme).



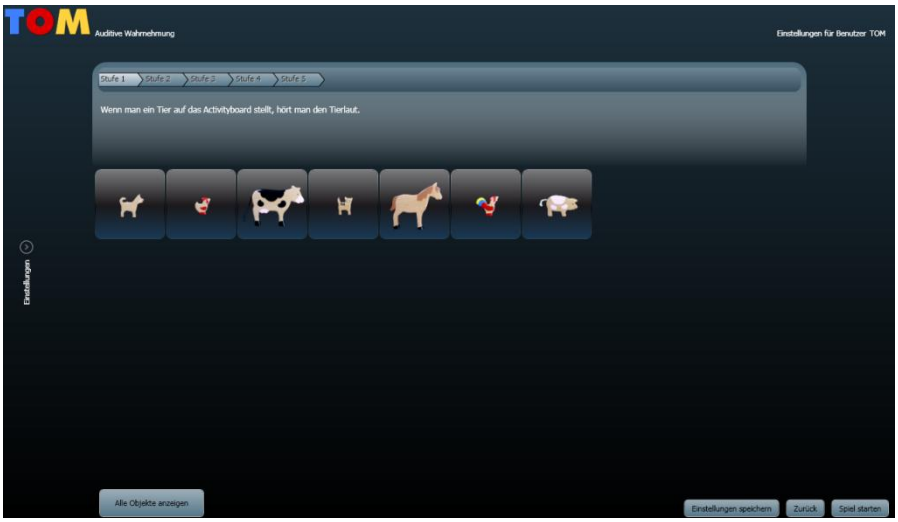
4. Configuration des exercices

Avec le bouton «Paramètres» en bas à gauche, vous pouvez adapter les exercices.



En cliquant sélectionnez un niveau. Le programme commence toujours avec le niveau 1.

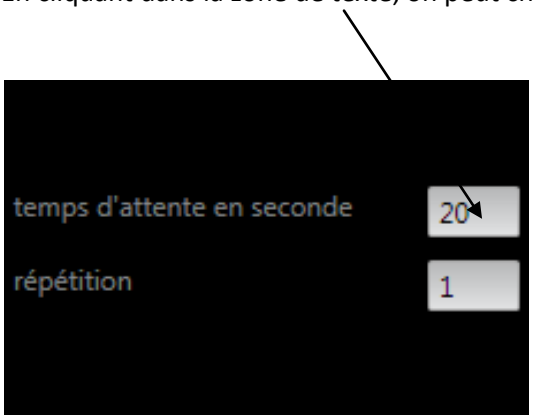
Sélectionnez les objets que vous ne voulez pas utiliser en cliquant sur les objets. Avec le bouton «tous les objets», vous sélectionnez de nouveau tous les objets.



En cliquant sur la flèche «Paramètres», vous pouvez sélectionnez:

- ⇒ Délai en secondes: L'annonce est répétée, l'utilisateur est demandé de continuer à travailler.
- ⇒ Répéter: On peut enregistrer le nombre de répétitions.
- ⇒ Durée: C'est le temps pour l'utilisateur de mémoriser les objets

En cliquant dans la zone de texte, on peut changer les paramètres.



Cliquez de nouveau sur la flèche "Paramètres" pour fermer la fenêtre et pour stocker les configurations.

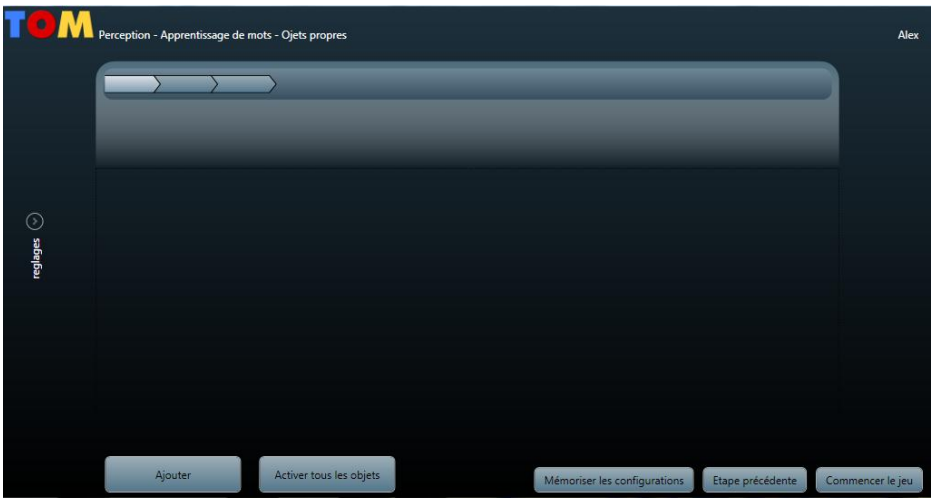
5. Configuration des «objets propres»

Vous pouvez générer de propres objets, qui sont seulement des disques en bois avec une puce d'ordinateur. Vous pouvez acquérir ces objets à Platus© et on peut configurer facilement ses propres objets. Avec une bande velcro ou une colle vous pouvez attacher des images, des photos ou d'autres objets sur l'objet propre et puis vous pouvez intégrer ces objets dans le programme. TOM est donc très adaptable.

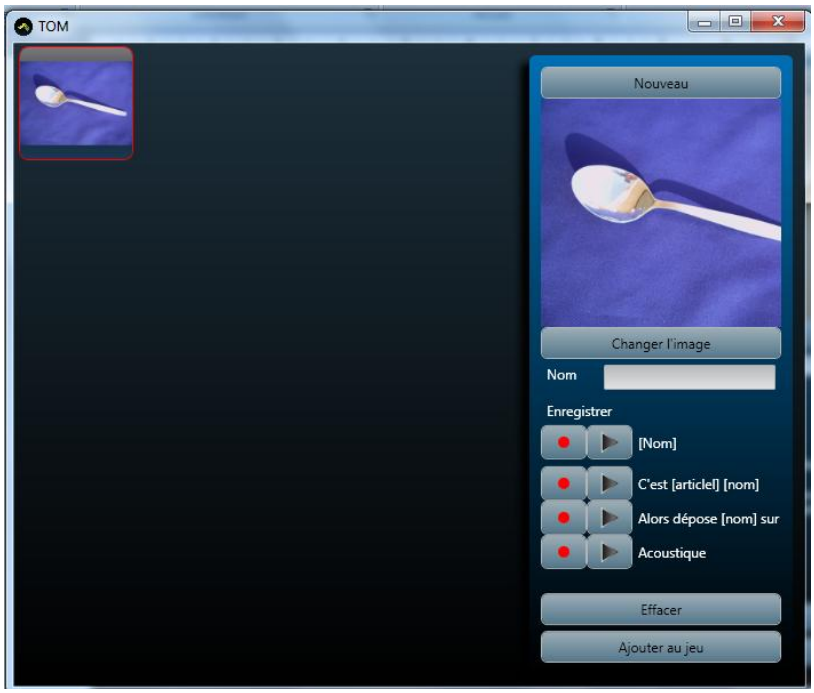
Les étapes suivantes sont nécessaires:

Cliquez sur le bouton «objets propres» dans l'exercice où vous voulez ajouter votre objet. Ensuite, cliquez sur «Paramètres» pour créer un nouvel objet.

Voilà la fenêtre:



Cliquez sur «Ajouter».
Voilà la fenêtre:



Les étapes suivantes doivent être exécutées. Nous ajoutons par exemple une «cuillère»:

a) Cliquez sur «Nouveau» pour ouvrir un cadre.

b) Cliquez sur «Modifier l'image» et ouvrez l'image désirée que vous avez enregistrée sur votre ordinateur. Elle apparaît dans le cadre.

c) En cliquant sur la zone de texte «Nom» on peut entrer un nom pour l'image (cuillère).

d) Vous devez, alors, enregistrer les phrases en utilisant un microphone externe ou le microphone intégré dans votre ordinateur.

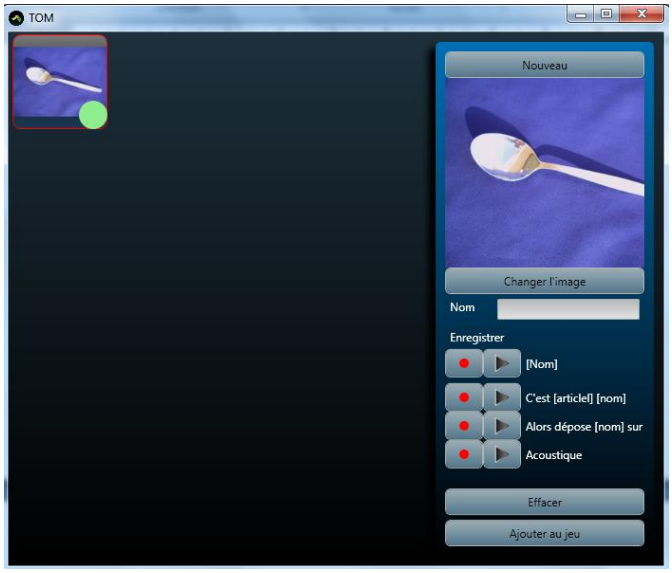
   Cliquez sur le premier point rouge et enregistrez le nom de l'objet «cuillère». Avez-vous enregistré le nom, cliquez de nouveau sur le point rouge. Voulez-vous écouter la phrase, cliquez sur la flèche à côté du point rouge.

   Cliquez sur le deuxième point rouge et enregistrez le nom de l'objet avec l'article «la cuillère». Avez-vous enregistré le nom, cliquez de nouveau sur le point rouge. Voulez-vous écouter la phrase, cliquez sur la flèche à côté du point rouge.

   Cliquez sur le troisième point rouge, et enregistrez «Maintenant, mets la cuillère sur le plateau magique!». Avez-vous enregistré le nom, cliquez de nouveau sur le point rouge. Voulez-vous écouter la phrase, cliquez sur la flèche à côté du point rouge.

   Voulez-vous ajouter un objet sonore, vous devez répéter la même opération et enregistrer un son.

e) Ensuite, vous devez placer un objet propre sur le Plateau Activity. Si paraît un point vert, l'ordinateur a reconnu l'objet.

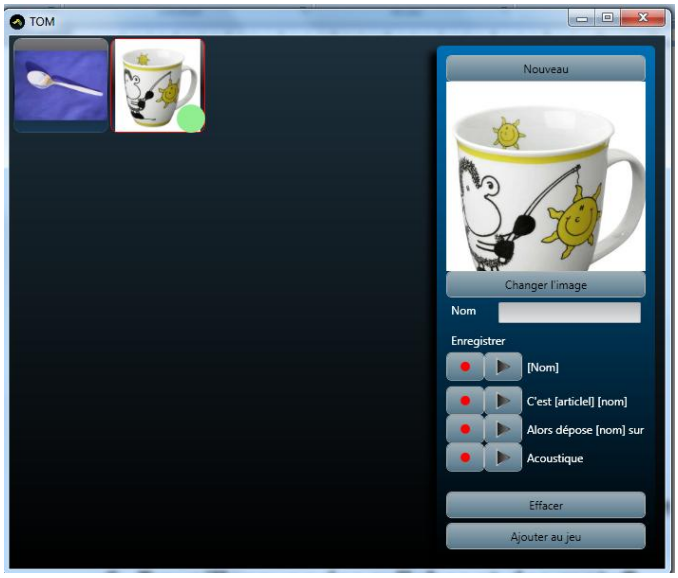


f) Si vous avez terminé la création de l'objet, cliquez sur «Ajouter au jeu».

g) Pour supprimer un objet, sélectionnez l'image et cliquez sur «Supprimer».

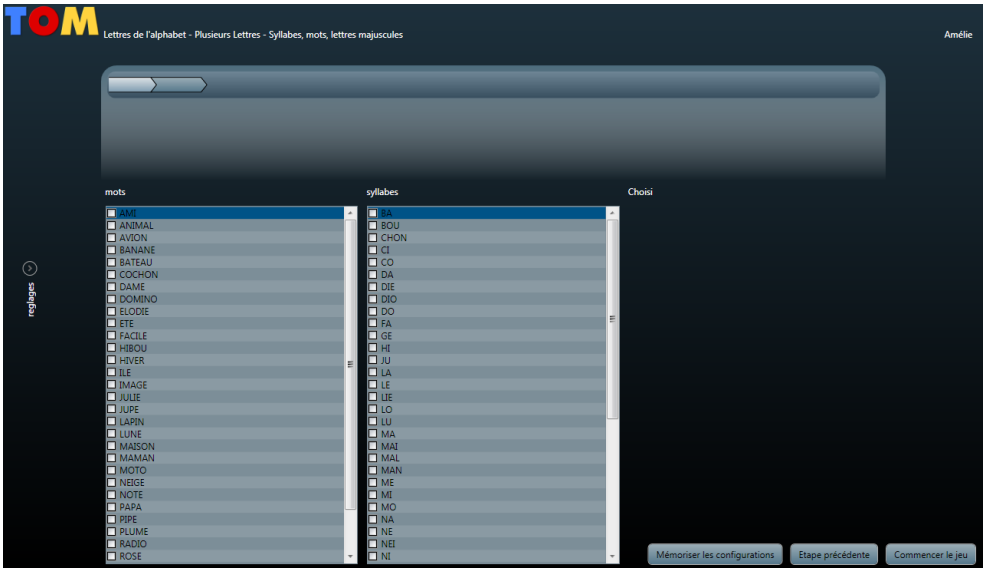
Si vous avez ajouté un objet au programme que vous ne voulez pas utiliser, cliquez sur l'image de l'objet pour le marquer avec une croix rouge.
Si vous voulez utiliser tous les objets dans le programme, cliquez sur «Afficher tous les objets».
Pour supprimer un objet de l'exercice, cliquez sur le point rouge dans l'image.

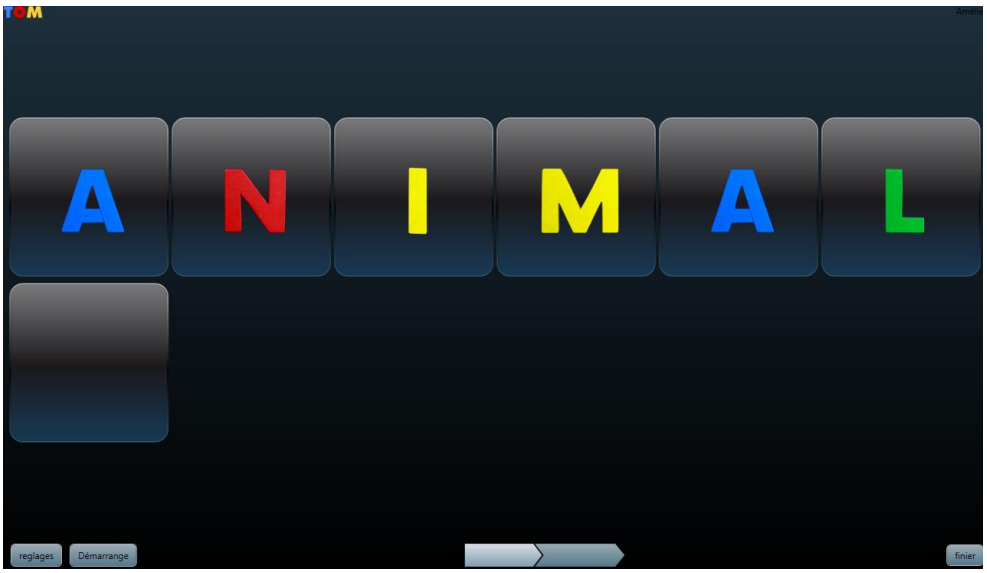
Vous avez la possibilité d'ajouter plusieurs objets en utilisant le même disque en bois. Dans notre cas, nous ajoutons un nouvel objet (une tasse). On peut changer l'objet en plaçant le même disque en bois sur le Plateau Activity. Maintenant ce disque signifie la tasse pour l'ordinateur, tout de même les configurations de la cuillère restent.

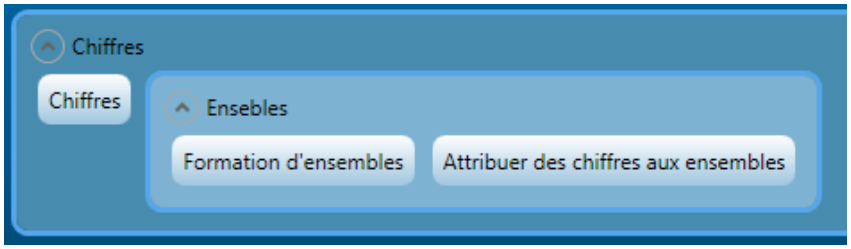


6. Travailler avec des syllabes et des mots

Sélectionnez un exercice dans «Plusieurs lettres».
Lorsque vous cliquez sur «Paramètres», vous pouvez travailler avec des mots et des syllabes différents. Cliquez sur les mots et les syllabes que vous voulez utilisez.
Les lettres doivent être placées individuellement sur le Plateau Activity. Donc, le mot ou la syllabe sont écrits et prononcés. On doit fait attention au signal sonore.





7. Travailler avec des nombres et des quantités

On peut aussi travailler avec des nombres individuels ou avec des ensembles. Il y a des exercices avec des nombre de 0 à 9. On peut choisir des degrés de difficultés différents.