

Table des matières

1)Présentation du logiciel.....	1
le classement (catégorisation).....	2
le rangement (ordre).....	2
la manipulation d'images légendées (ou non) associées (ou non) à une synthèse vocale.	2
l'écriture avec des images (communication).....	3
l'analyse et la description d'une image.....	3
2)Premiers pas.....	4
Notions de base.....	4
Modes de fonctionnement.....	4
Enregistrements	4
Supports d'exercices.....	4
Installation	4
Interface.....	5
Paramétrage	5
3)Les étapes de construction d'un exercice.....	7
Ajouter une image.....	7
Modifier les paramètres de l'image.....	8
Choisir une activité.....	9
Créer un exercice de type Mode catégoriser.....	9
Principe.....	9
Mise en place.....	9
Organisation de l'exercice.....	10
Créer un exercice de type Mode communiquer.....	12
Principe.....	12
Mise en place.....	13
Organisation de l'exercice.....	13
4)Remarques.....	14

1) Présentation du logiciel

Pictimages est un logiciel qui permet de générer des exercices basés sur des images. Les profils d'utilisation du logiciel sont divers :

- pour la communication d'enfants non-parlants ne maîtrisant pas la lecture. Les images peuvent être de toutes sortes : clipart, code type Bliss, CAP etc, ou photos.
- pour la mise en place de jeux et exercices basés sur des images et portant sur la structuration du temps, de l'espace, l'ordre ou les propriétés des objets représentés.

Il permet de générer différents types d'activités.

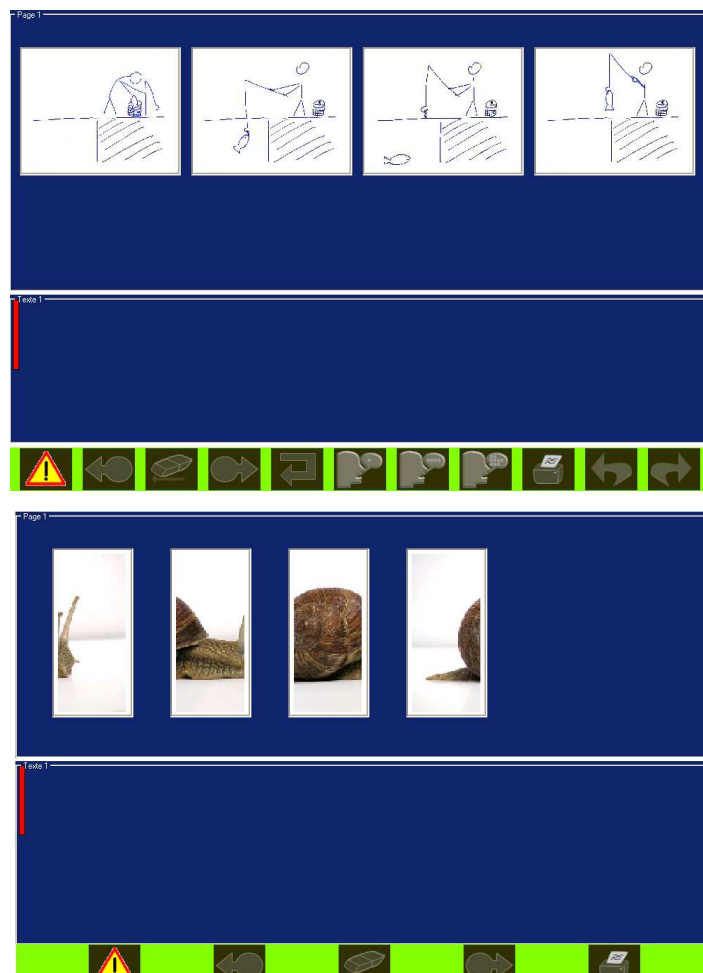
le classement (catégorisation)



Exemple : à la ferme, au zoo

le rangement (ordre),

Exemples :



Histoire à reconstituer

Puzzle

la manipulation d'images légendées (ou non) associées (ou non) à une synthèse vocale.

Exemple :

compter des pièces de l'argent

(exercice du CEM Dommartin)



l'écriture avec des images (communication)

l'analyse et la description d'une image

2) Premiers pas

Notions de base

Modes de fonctionnement

Le logiciel possède deux modes de fonctionnement :

- le mode travail (utilisation des exercices et jeux)
- le mode préparation (conception et mise en place des exercices).

Pour passer d'un mode à l'autre, trois possibilités :

- Menu Modes,
- Raccourcis clavier : F7 (pour passer en mode travail) ; Ctrl + F7 (pour passer en mode préparation),
- Bouton *Passer en mode travail* dans les boîtes de dialogue de paramétrages des objets.

Enregistrements

Les exercices réalisés avec Pictimages peuvent être enregistrés suivant plusieurs formes :

- Enregistrer
- Enregistrer sous : permet de renommer et de modifier le lieu d'enregistrement
- Exporter avec les images et les sons : dans la forme Enregistrer et Enregistrer sous, seules les relations vers les images et les sons sont sauvegardées (pointage vers un fichier image, un fichier son). Si le lieu où se trouvent ces fichiers doit être modifié ou si l'exercice doit être utilisé sur un autre poste informatique, il faut utiliser cette forme d'enregistrement qui enregistre non seulement le cadre de l'exercice mais aussi tous les objets associés (images-sons). Cette forme pèsera plus lourde en terme de quantité mémoire de stockage occupée mais ainsi, l'exercice est portable.

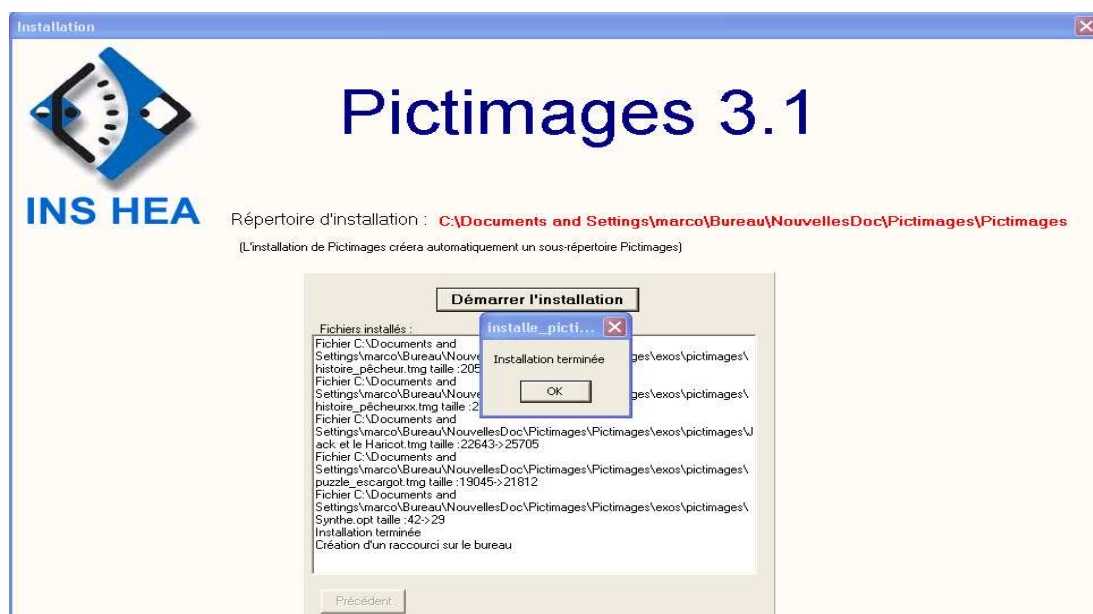
Supports d'exercices

Plusieurs pages-écran sont disponibles à l'intérieur d'un même fichier. Cela peut permettre de créer plusieurs item d'un même exercice ou plusieurs réservoirs d'images pour un même exercice.

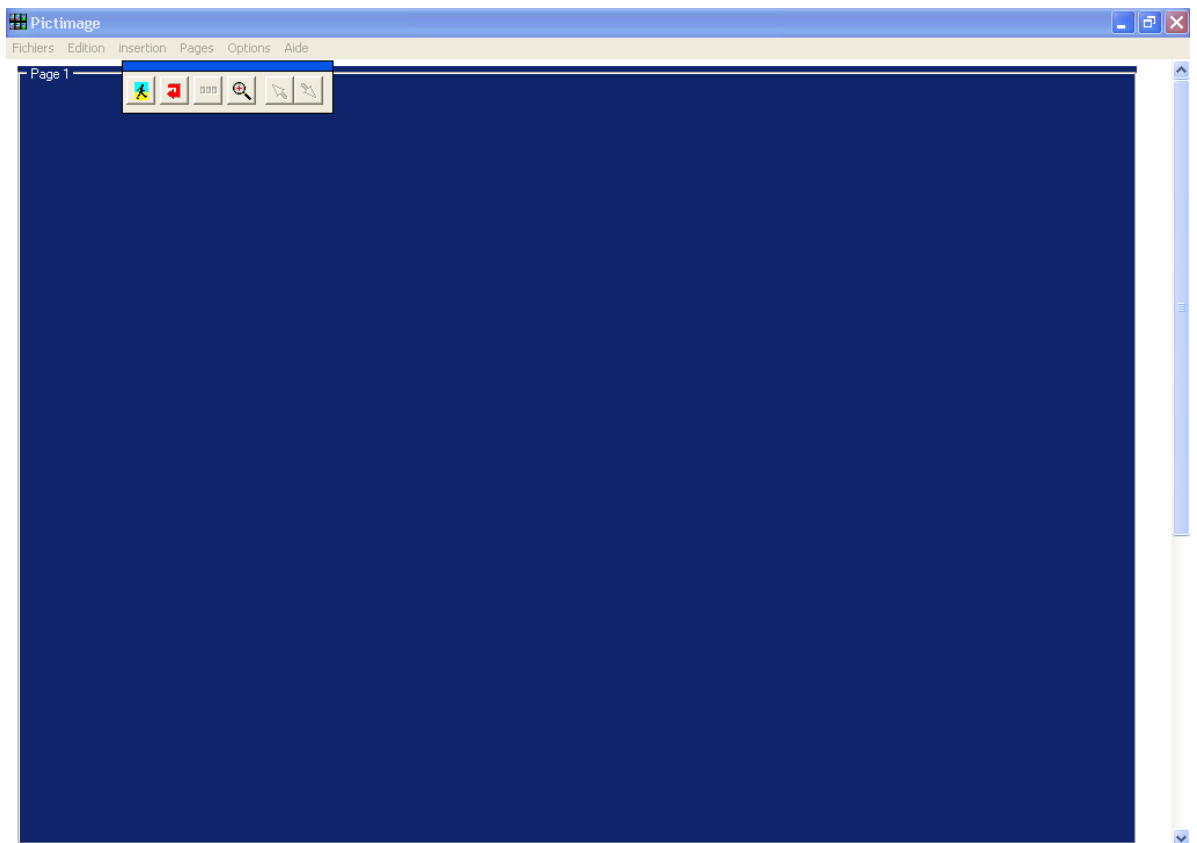
Ajout de page : Menu Pages, option Nouvelle page.

Installation

L'archive « installe_pictimages1fr.exe » permet l'installation sous les différentes versions Windows utilisées, notamment XP et Seven.



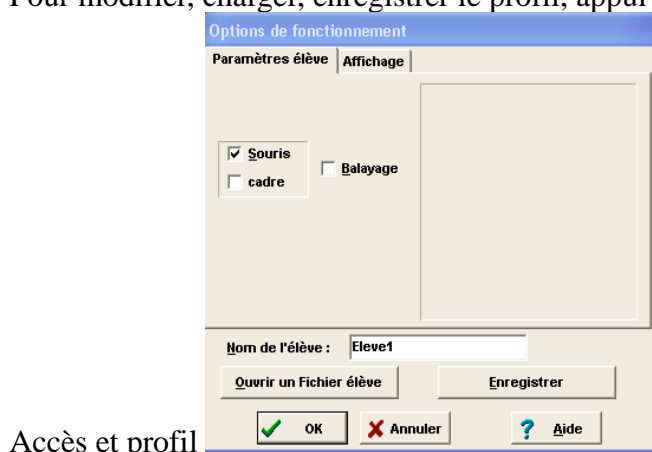
Interface



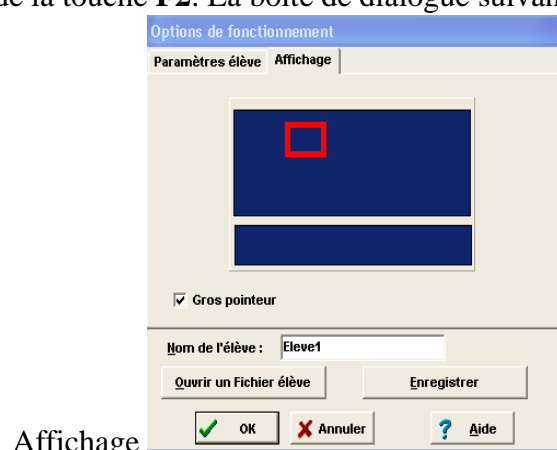
Paramétrage

Il est possible de créer des profils utilisateurs qui prendront en compte leurs procédures d'accès au poste informatique (souris-clavier-contacteur avec un paramétrage)

Pour modifier, charger, enregistrer le profil, appui de la touche **F2**. La boîte de dialogue suivante apparaît :

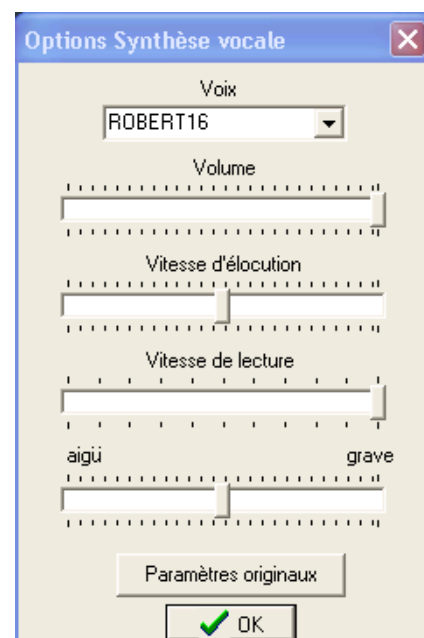


Accès et profil



Affichage

La synthèse vocale est paramétrable dans le module Options Synthèse vocale. L'accès à ce module se fait à l'aide de la touche **F5**. Il est possible d'utiliser n'importe quelle voix SAPI installée sur le poste sous Windows. Différents réglages sont possibles.



3) Les étapes de construction d'un exercice

Ajouter une image

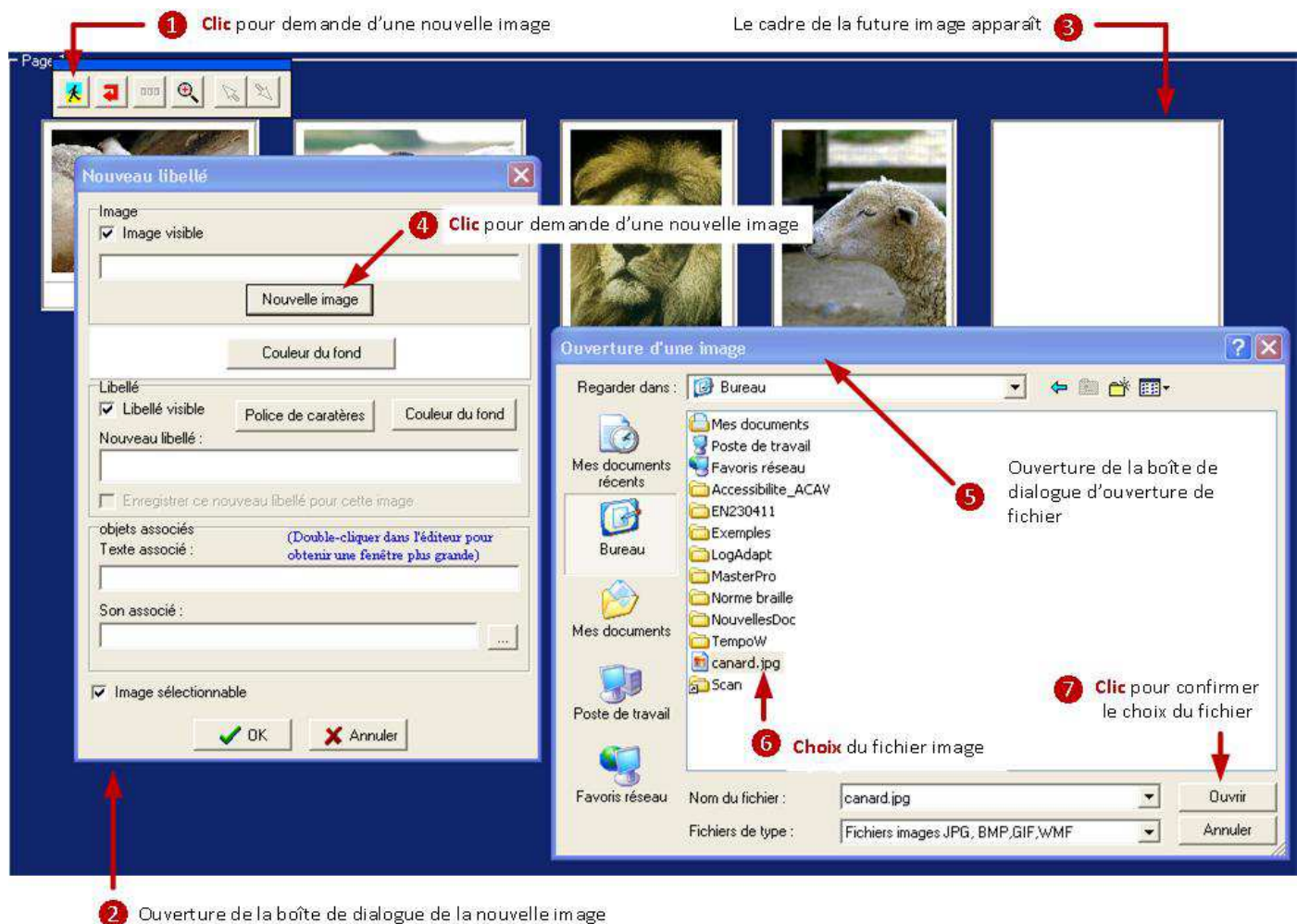
Les formats d'images acceptés sont : jpg, bmp, gif, wmf.

L'ajout d'une image peut se faire suivant trois procédures équivalentes en résultat :

- bouton sur l'icône Nouvelle image de la Barre d'outils,
- Option *Nouvelle image* du Menu *Insertion*
- raccourci clavier Ctrl + I.

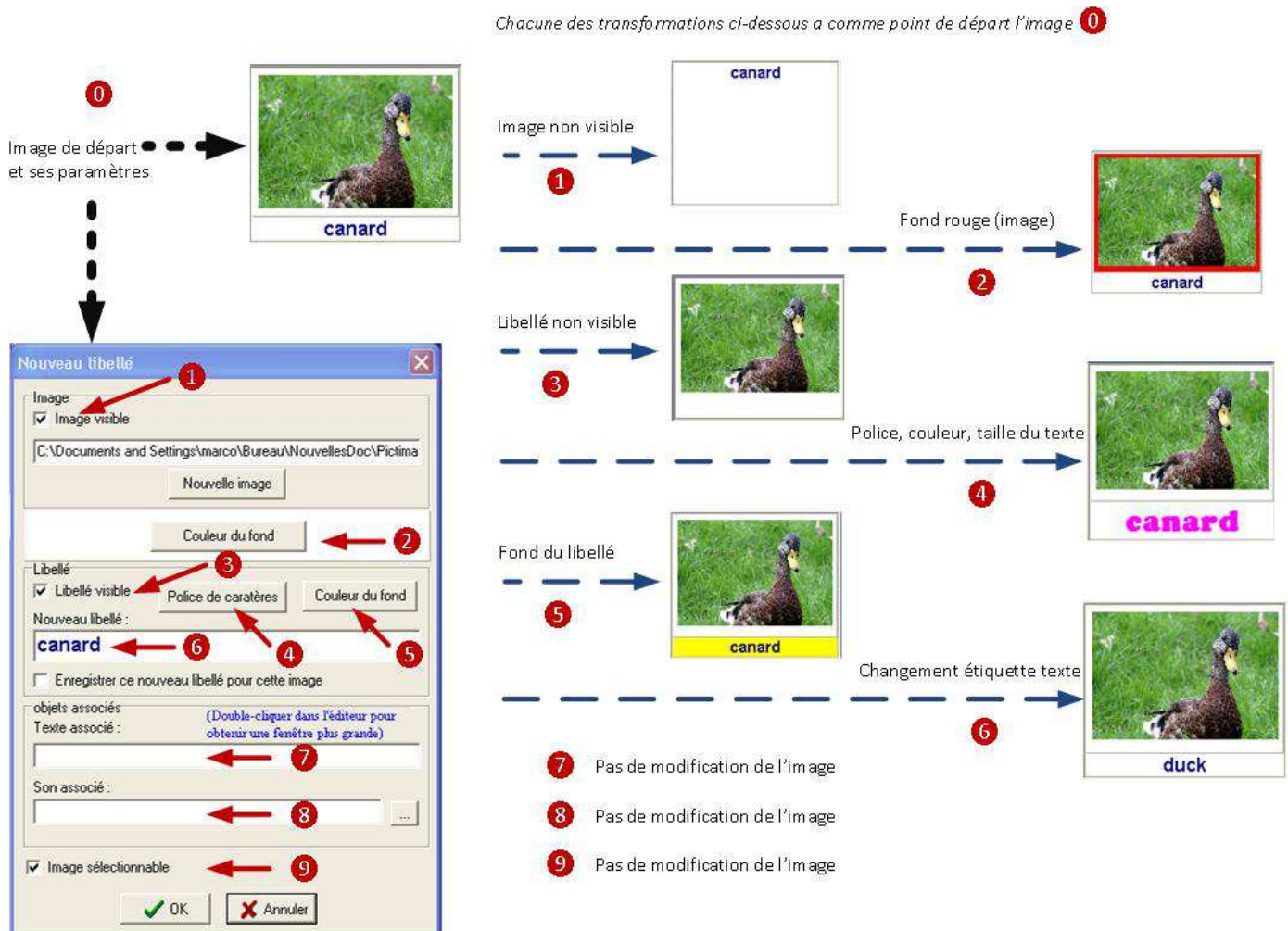
En voici les étapes :

Une fois le fichier choisi, il est possible de valider le choix avec le bouton OK ou de modifier les paramètres de l'image (cf étape suivante).



Modifier les paramètres de l'image

L'image et son libellé ont un paramétrage par défaut. L'ensemble des paramètres sont modifiables. Pour cela, il faut effectuer un double-clic sur l'image. Une boîte de dialogue « Nouveau libellé » apparaît. Pour les paramètres modifiables, voir ci-après le schéma général.



Ressources associées à une image

Une image a plusieurs ressources associées :

- une étiquette -libellé- (Point 6) : celle-ci peut être affichée ou cachée dans l'exercice créé,
- un texte (point 7 du schéma) : celui-ci que l'on peut voir comme une information complémentaire peut être lu grâce à la synthèse vocale durant l'exercice grâce à un clic primaire ou secondaire, sur l'image
- un son -musique-bruit-parole enregistrée- (point 7 du schéma) : celui-ci peut être lu durant l'exercice grâce à un clic primaire ou secondaire, sur l'image.

Remarques :

- Par défaut le libellé (étiquette texte) de l'image est le nom du fichier associé. Il peut être modifié. Dans ce cas, le nouveau libellé peut être enregistré.
- La modification des paramètres de l'image peut être faite lors de la mise en place de l'image ou ultérieurement en effectuant un double-clic sur l'image.

Choisir une activité

NB *Avant de choisir une activité, il est conseillé d'enregistrer une version afin que cette base puisse servir pour d'autres types d'exercices.*

Créer un exercice de type Mode catégoriser

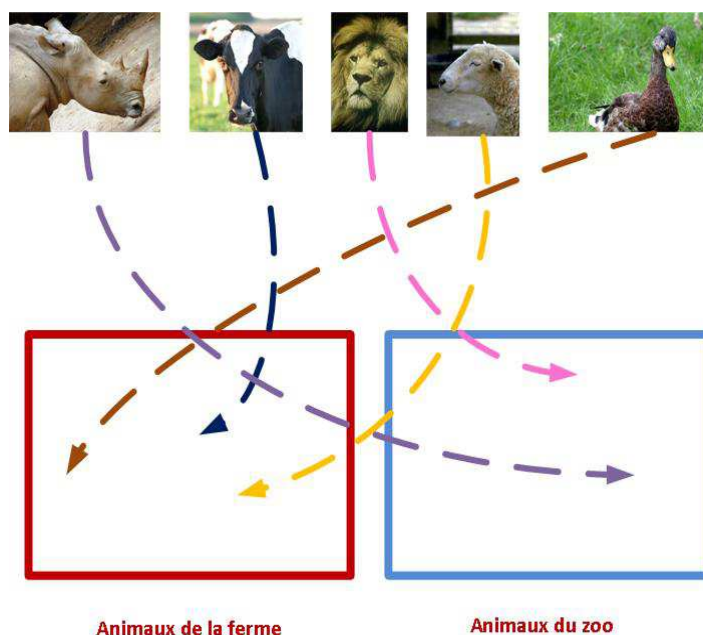
Principe

Dans ce type d'exercice, les images sont des éléments à classer dans des boîtes.

Dans l'exemple ci-dessous, un animal peut avoir la propriété :

- animal de la ferme,
- animal du zoo.

L'objectif concret est de « mettre l'image dans la bonne boîte ».



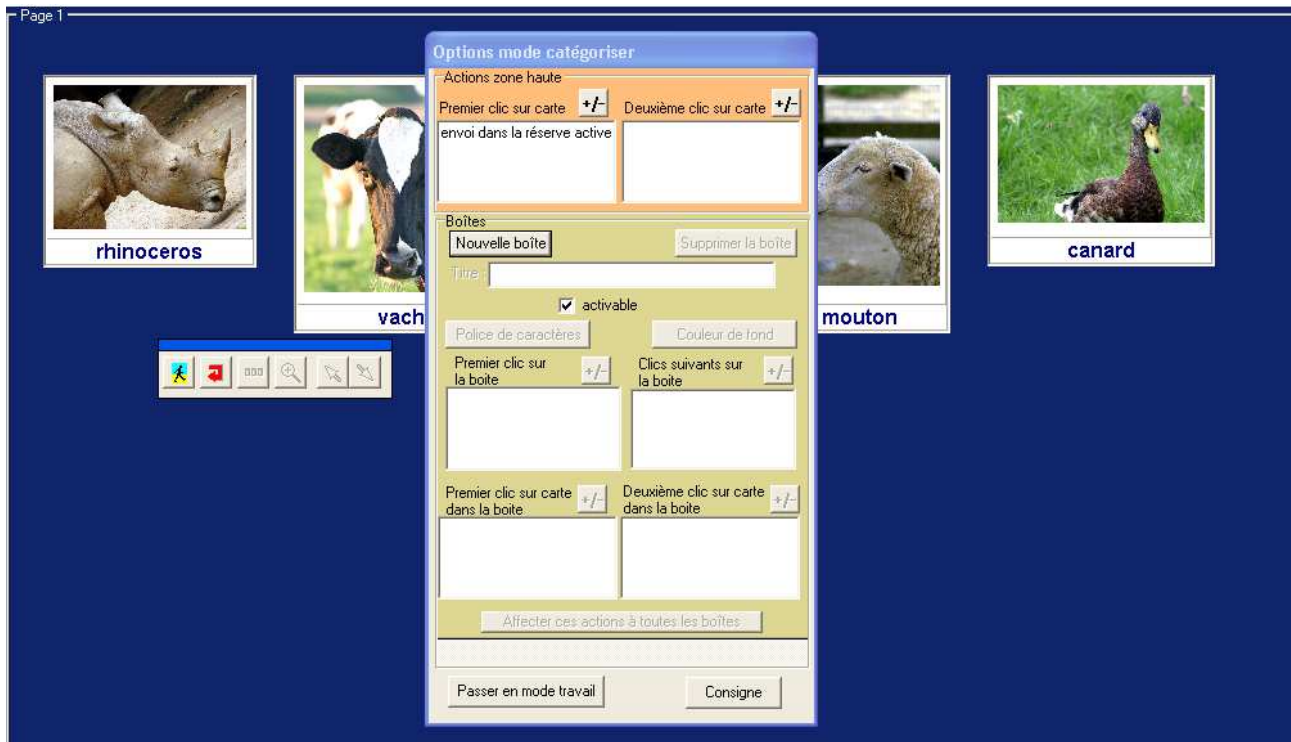
Mise en place

Aller dans le Menu Options ; Activités sur écran ; Catégoriser.

La boîte de dialogue « Options mode catégoriser » apparaît.

L'image et le libellé (présent ou non) forme une carte.

La boîte sélectionnée formant le contenant destiné à recevoir les cartes s'appelle la réserve.

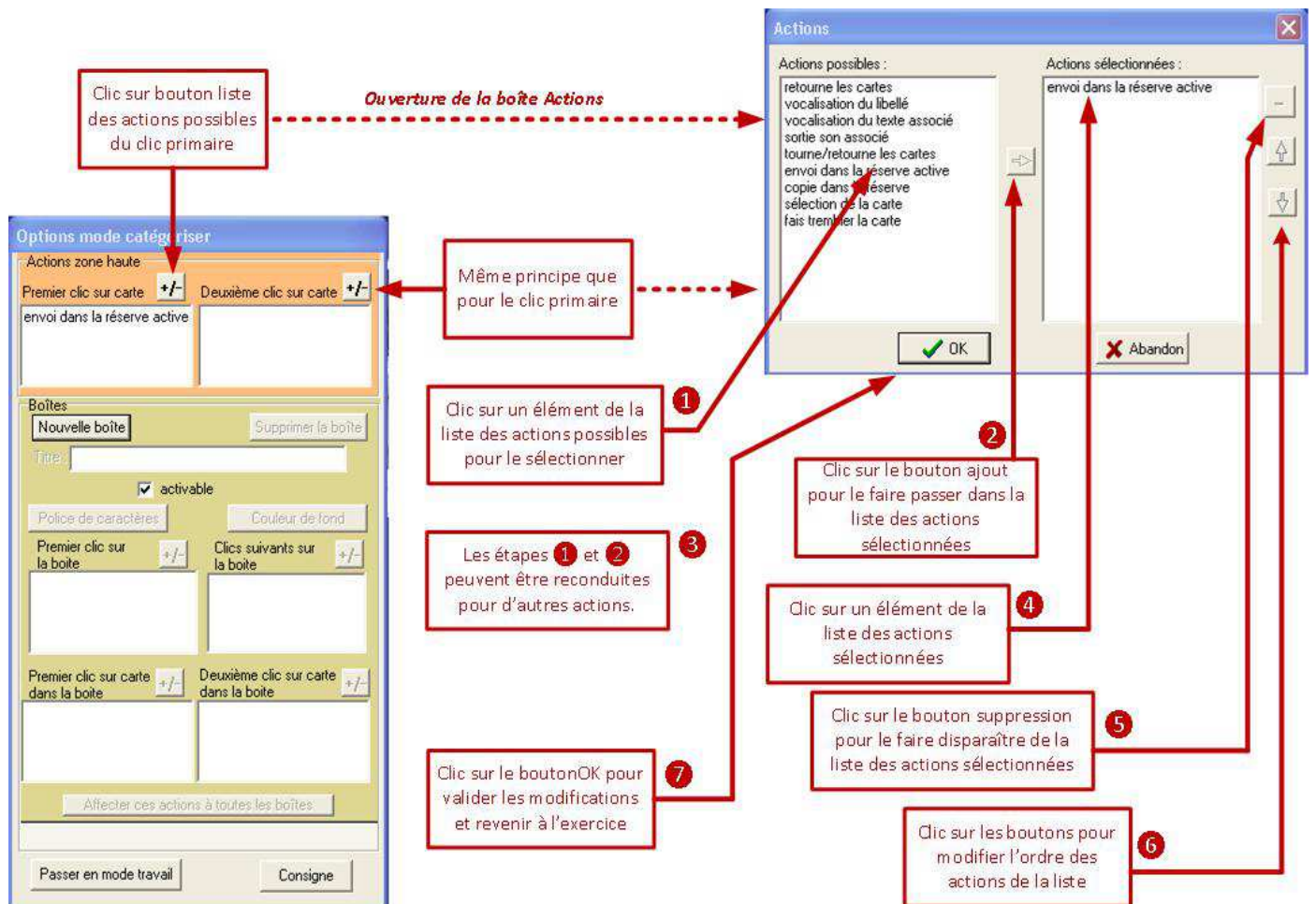


Organisation de l'exercice

Différentes actions sur les objets de l'exercice sont possibles :

Dans la zone haute de l'exercice

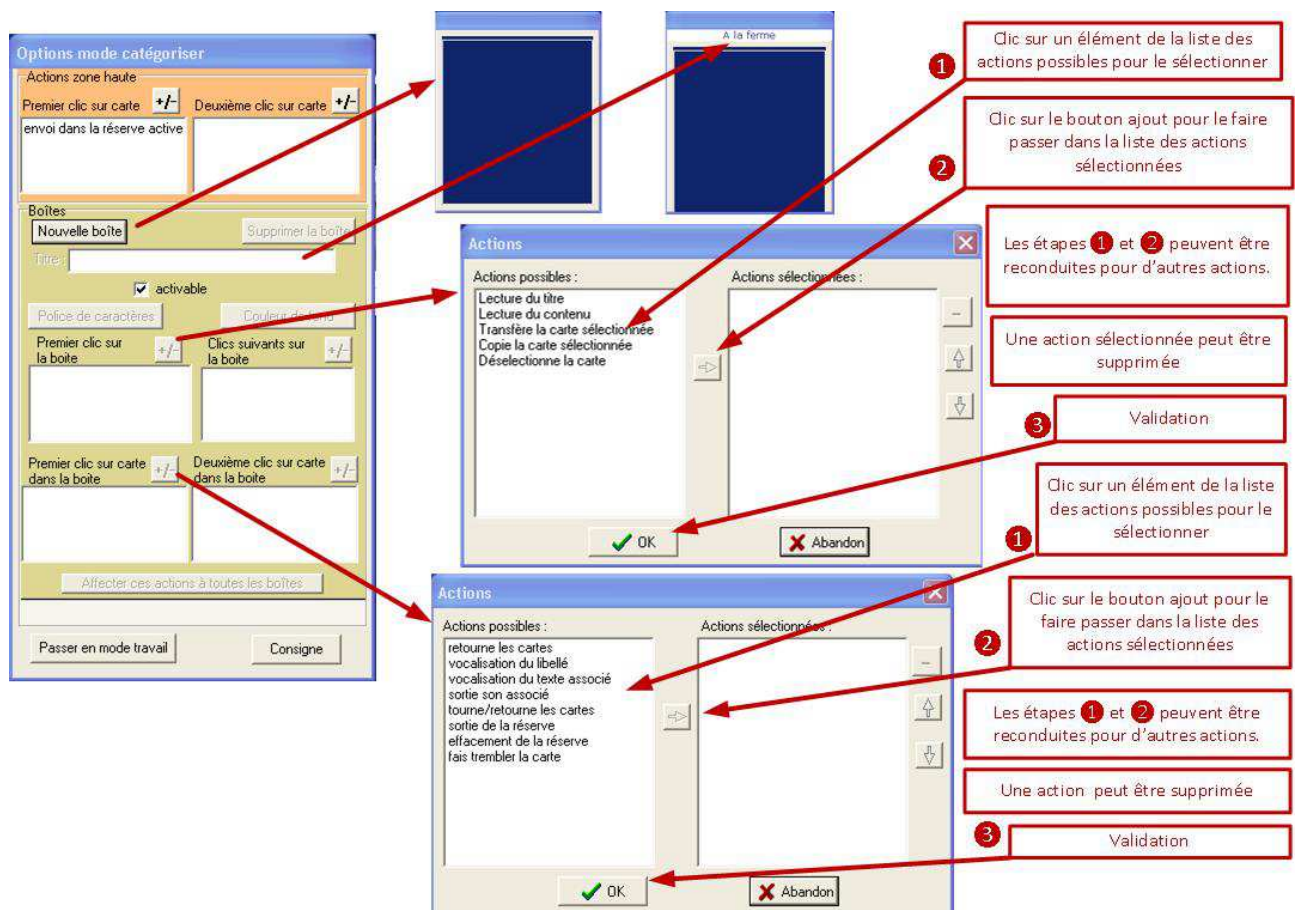
Que doivent produire respectivement le 1^{er} et le 2nd clics sur une image (carte) de la zone haute ?



Dans la zone basse de l'exercice (les boîtes dans le mode Catégoriser)

Que doivent produire respectivement le 1^{er} clic et le 2nd clic sur une boîte ?

Que doivent produire respectivement le 1^{er} clic et le 2nd clic sur une image dans une boîte ?



Remarque : lors de l'exercice, le second clic doit être consécutif au premier sur un même objet pour être considéré comme tel sinon il redevient un clic primaire.

Suivant le type d'exercice, on choisira :

- l'**envoi dans la réserve active** : la carte est envoyée dans la boîte sélectionnée, elle disparaît de la zone haute,
- la **sélection de la carte** (en attente de la sélection de la boîte qui convient)
- la **copie dans la réserve** (copier-coller de la carte vers la boîte sélectionnée), ce qui permet d'utiliser plusieurs fois la même carte.

A cela, il faut ajouter la possibilité de sonoriser avec la synthèse vocale le libellé de la carte, le texte associé ou de lire le fichier son associé.

Aux actions associées aux clics sur les cartes, correspondent celles lors du clic sur les boîtes.

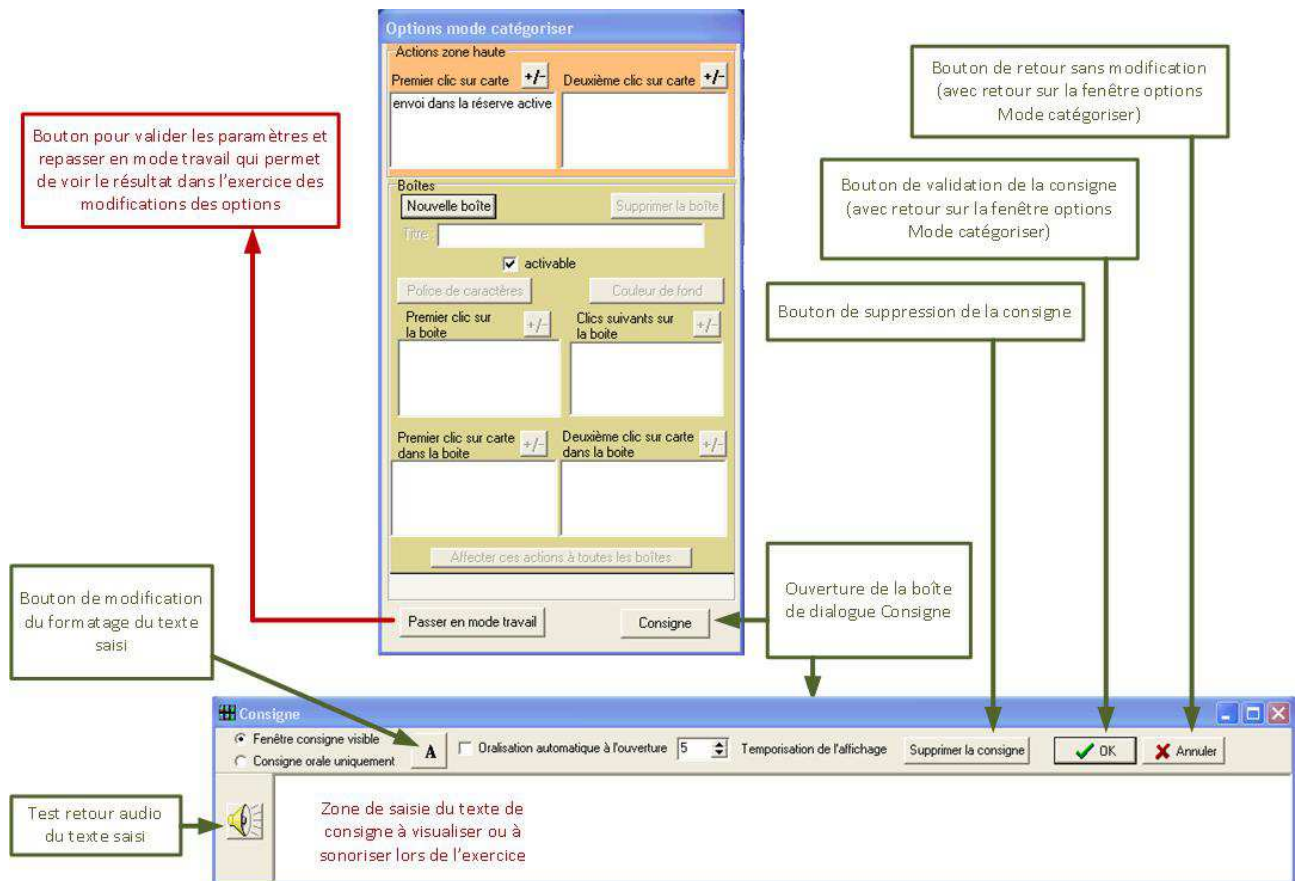
Suivant le type d'exercice ou du moment de l'exercice, on choisira :

- la **lecture du titre** (de la boîte),
- la **lecture du contenu** (des libellés des images dans la boîte)
- la **copie de la carte sélectionnée**
- la **désélection de la carte**

Remarque : le clic sur une boîte la sélectionne automatiquement.

On remarque que, comme cela avait été demandé par les premiers expérimentateurs (CEM Dommartin), l'élève a deux stratégies possibles à sa disposition : soit choisir une carte et se demander dans quelle boîte il faut la placer, soit repérer la propriété de la boîte puis prendre une à une les cartes et se demander si elles ont la propriété en question.

Consigne



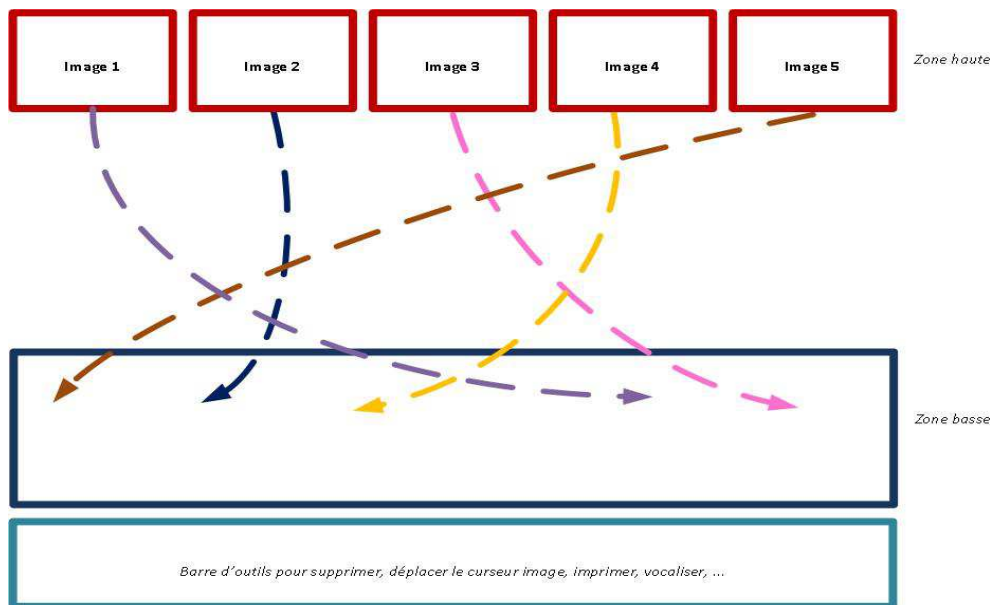
Créer un exercice de type Mode communiquer

Principe

Dans ce type d'exercice, les images sont des éléments à ranger dans un certain ordre dans la zone basse.
Dans l'exemple ci-dessous, un animal peut avoir la propriété :

- animal de la ferme,
- animal du zoo.

L'objectif concret est de « mettre en ordre les images ou les sons ou sens associés.



Mise en place

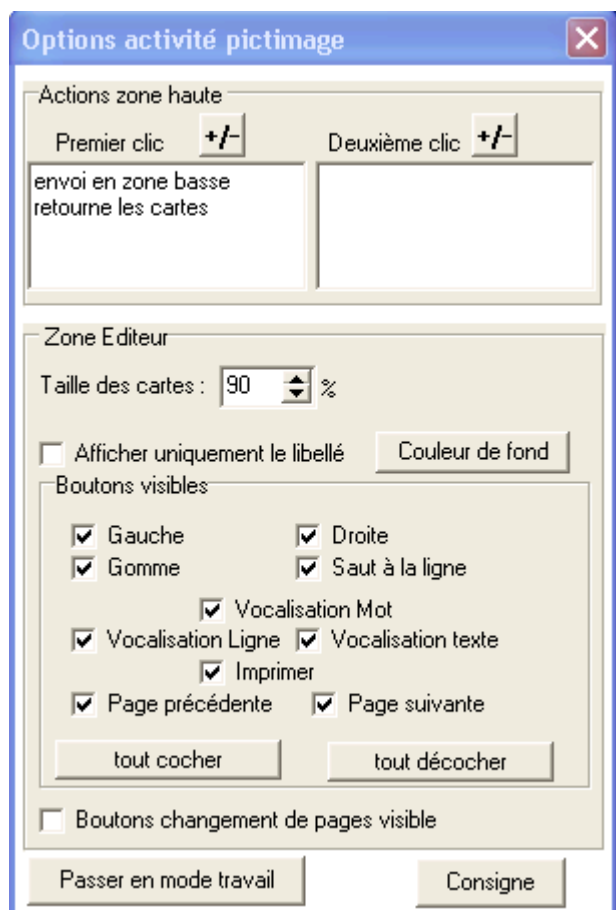
Aller dans le Menu Options ; Activités sur écran ; Catégoriser.
La boîte de dialogue « Options activité pictimage » apparaît.

L'image et le libellé (présent ou non) forme une carte.

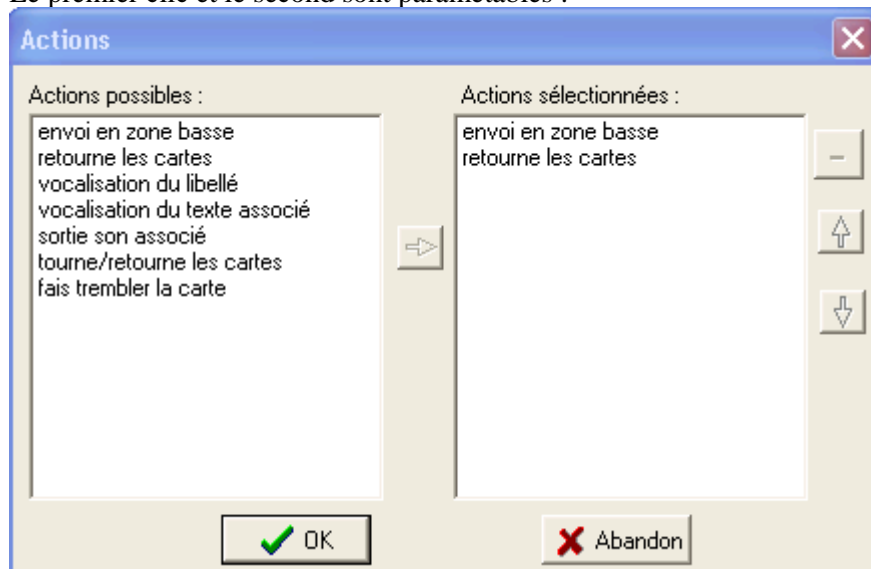
Une partie basse est destinée à recevoir les cartes sélectionnées sous la forme d'une ligne.

Organisation de l'exercice

Différentes actions sur les objets de l'exercice sont possibles :



Le premier clic et le second sont paramétables :



La zone de la barre d'outils est paramétrable. Il est possible de choisir les boutons devant être présents pour un exercice considéré.




Remarque :

Ce type d'activité même s'il est dénommé « Communiquer » dans le logiciel puisque c'est un des profils


d'utilisation se prête à tous les exercices portant sur les exercices de mise en ordre et de rangement.

Exemple : range du plus lent au plus rapide.

Page 1



Texte 1



Navigation icons: back, forward, search, and print.

4) Remarques

Les sons d'animaux ont été téléchargés depuis le site <http://www.bebetes.net>

Les noms des cris des animaux ont été vérifiés sur <http://www.animaux-nature.com/liste-cri.php>