



Entraînement de la perception visuelle

Guide de l'utilisateur

10. février 2017

Table des matières

1	Général	1	7	Export	20
2	Configuration de dob	1	7.1	Général	20
2.1	dob online	1	7.2	Enregistrer des exercices pour l'export.	20
2.2	dob App	1	7.3	Gérer l'export	21
3	Utiliser dob	2	7.3.1	Exporter des exercices dob online	22
3.1	Conditions	2	7.3.2	Exporter des exercices dob App	22
3.1.1	Général	2	8	Import	23
3.1.2	dob online	2	8.1	Général	23
3.1.3	dob App	2	8.2	Importer des exercices dob online	24
3.2	Lancer le programme	2	8.3	Importer des exercices dob App	24
3.3	Menu principal et Navigation	3	9	Modules	25
4	Sélection d'exercice	4	9.1	 spot Identifier un objet 1.	25
4.1	Deux accès	4	9.1.1	Tâche.	25
4.2	Choisir un exercice par module	5	9.1.2	Déroulement de l'exercice	25
4.3	Choisir un exercice par compétence	6	9.1.3	Exercices	25
4.4	Exercices prédéfinis	7	9.2	 spotPlus Différencier un objet de l'autre	26
4.4.1	Noms d'exercices prédéfinis	7	9.2.1	Tâche.	26
4.5	Exercices personnels	8	9.2.2	Déroulement de l'exercice	26
4.5.1	Reprendre exercices prédéfinis.	8	9.2.3	Propriétés	26
4.5.2	Gérer exercices personnels.	9	9.2.4	Disposition	27
5	Favoris	10	9.2.5	Exercices	27
5.1	Général	10	9.3	 zoom Identifier un objet 2.	28
5.2	Configurer les favoris	13	9.3.1	Tâche.	28
5.3	Enregistrer des exercices comme favoris.	14	9.3.2	Déroulement de l'exercice	28
6	Leçon	15	9.3.3	Propriétés	28
6.1	Général	15	9.3.4	Exercices	28
6.2	Enregistrer des exercices pour une leçon	16	9.4	 track Suivre la ligne.	29
6.3	Créer une nouvelle leçon	17	9.4.1	Tâche.	29
6.3.1	Créer une leçon par module ou par compétence	17	9.4.2	Déroulement de l'exercice	29
6.3.2	Créer une leçon par sélection L	18	9.4.3	Exercices	29
6.4	Modifier une leçon	19			

9.5		trace	Suivre un objet mobile	30	13	Éditeur	54
9.5.1		Tâche.		30	13.1	Général	54
9.5.2		Déroulement de l'exercice		30	13.1.1	Ouvrir l'éditeur	54
9.5.3		Exercices		30	13.1.2	Réglages et prévisualisation	55
9.6		stimula	Modèle en mouvement.	31	13.1.3	Type de sélection	56
9.6.1		Tâche.		31	13.2	Réglages – Tous les modules.	57
9.6.2		Déroulement de l'exercice		31	13.2.1	Tâche.	57
9.6.3		Exercices		31	13.2.2	Objet.	59
10		Contrôler avec touches et écran tactile		32	13.2.3	Fond	64
10.1		Commande du programme		32	13.3	Réglages – Module spécifique	66
10.2		Au sein de l'exercice		33	13.3.1	spot	66
10.3		Individuation spot: objet fixe		35	13.3.2	spotPlus	71
10.4		Individuation spot: objet en mouvement		36	13.3.3	zoom.	82
10.5		Individuation spotPlus		37	13.3.4	track et trace.	85
10.6		Individuation zoom		38	13.3.5	stimula.	93
10.7		Individuation track		39	14	Remerciement.	94
10.8		Individuation trace		40	15	Remarque	95
10.9		Individuation stimula		41	16	Copyright	95
11		Aperçu général		42			
11.1		Modules		42			
11.2		Catégories d'exercices et compétence primaire		43			
11.3		Compétences et assignations des modules		47			
12		Évaluation de l'exercice		48			
12.1		Paramètres d'évaluation		48			
12.2		Options générales		49			
12.3		Exemples d'évaluations		50			
12.3.1		Évaluation 1: Module spot – Déplacer la vue		50			
12.3.2		Évaluation 2: Module spotPlus – Chercher et trouver forma		51			
12.3.3		Évaluation 3: Module zoom – Contraste		52			
12.3.4		Évaluation 4: Module track – Ramasser des buts		53			

1 Général

dob est un logiciel d'apprentissage pour le développement des aptitudes visuelles et visuomotrices de base. Le logiciel a été élaboré spécialement pour les besoins des personnes malvoyantes mais son degré important de personnalisation permet aussi son utilisation dans d'autres domaines de la pédagogie curative ou spécialisée, dans la rééducation, ainsi que comme instrument d'observation et de développement dans les activités d'éveil des jeunes enfants.

Le logiciel offre une large palette d'exercices allant de la simple stimulation à l'entraînement des compétences cognitives, en passant par les fonctions de base de la vue.

Avertissement photosensible

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de stimulations lumineuses ou d'éclairs. L'exposition à des figures géométriques ou répétitives ou à des contrastes de couleurs risque de déclencher une crise d'épilepsie chez ces personnes. Par ailleurs, les conditions précitées sont susceptibles de déclencher des symptômes d'épilepsie chez des personnes qui ne présentaient aucun problème de ce type auparavant.

2 Configuration de **dob**

2.1 **dob** online

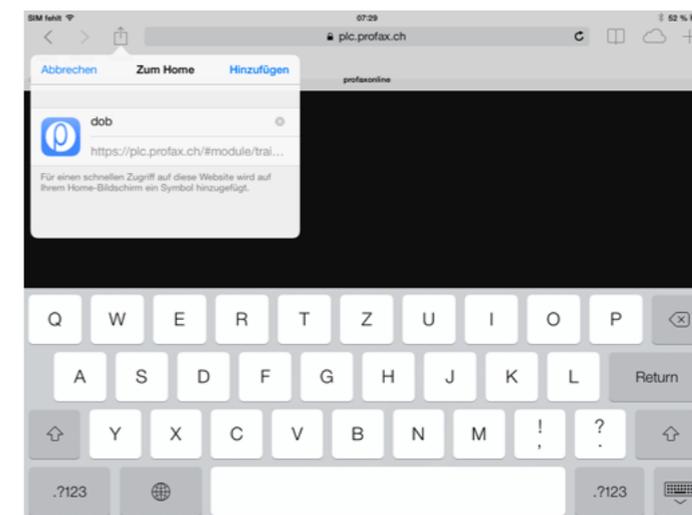
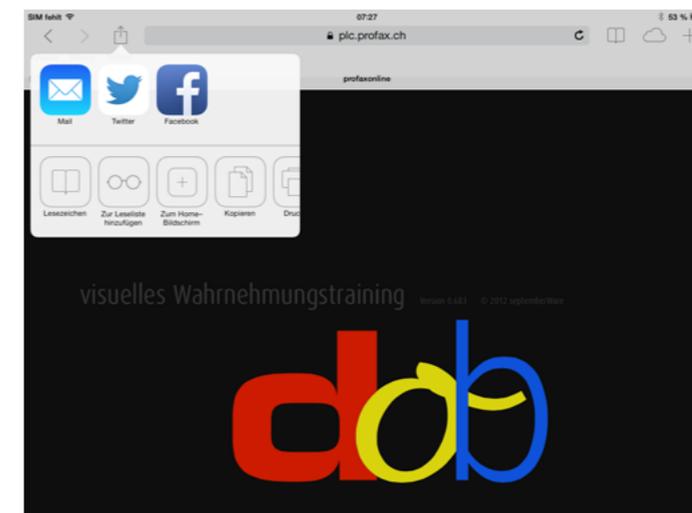
Le logiciel peut être démarré simplement avec un navigateur moderne. **dob** fonctionne au maximum de ses performances avec Chrome ou Firefox parce qu'il a été testé le plus souvent avec ceux-ci.

Pour un démarrage rapide, installez un signet ou un lien sur le bureau de votre ordinateur. Sur l'iPad ou la tablette Android, créez une icône de démarrage sur l'écran d'accueil. Il est recommandé de travailler en mode plein écran. Pour ce faire, appuyer sur la touche F11 (Windows) / ⌘ (Mac) de l'ordinateur. Sur l'iPad ou la tablette Android, démarrez le programme avec l'icône de l'écran d'accueil.

Après chaque mise à jour, effacez l'historique de votre navigateur pour que les modifications soient prises en compte sans difficultés.

2.2 **dob** App

Téléchargez l'application de l'App Store sur votre iPad. Touchez l'icône de **dob** pour démarrer le programme.



Créer une icône sur l'écran d'accueil (iPad/tablette Android)

3 Utiliser **dob**

3.1 Conditions

3.1.1 Général

En utilisant différentes options de saisie comme l'écran ou le pavé tactile, la souris ou le clavier, le programme prend en compte les exigences particulières des personnes avec handicap multiple. Dans la plupart des exercices de **dob**, la saisie se limite à deux commandes: *confirmer* et *suite*. Ces commandes sont effectuées avec les touches ESPACE > et ENTER X. Ces deux saisies peuvent être également effectuées avec le pavé tactile. Au cours des exercices, un maximum d'autonomie est recherché. Dans leur travail avec **dob**, les apprenants devront pourtant être accompagnés en règle générale par une personne qui leur explique les exercices et les soutient là où cela s'avère nécessaire.

3.1.2 **dob** online

dob online fonctionne sur ordinateurs, ordinateurs portables et tablettes (Android et iOS).

Ordinateurs et ordinateurs portables: contrôle par souris, clavier ou pavé tactile. Si vous connectez un écran tactile, tous les gestes de **dob** sont disponibles

Tablette: contrôle par gestes. Claviers bluetooth ne sont pas pris en charge.

3.1.3 **dob** App

dob app est disponible sur les tablettes iOS.

Contrôle par gestes. Si vous connectez un clavier bluetooth, tous les raccourcis clavier de **dob** sont disponibles.

3.2 Lancer le programme

Appuyez sur la touche F11 (Windows) / ⌘F (Mac) après le démarrage pour passer au mode plein écran.

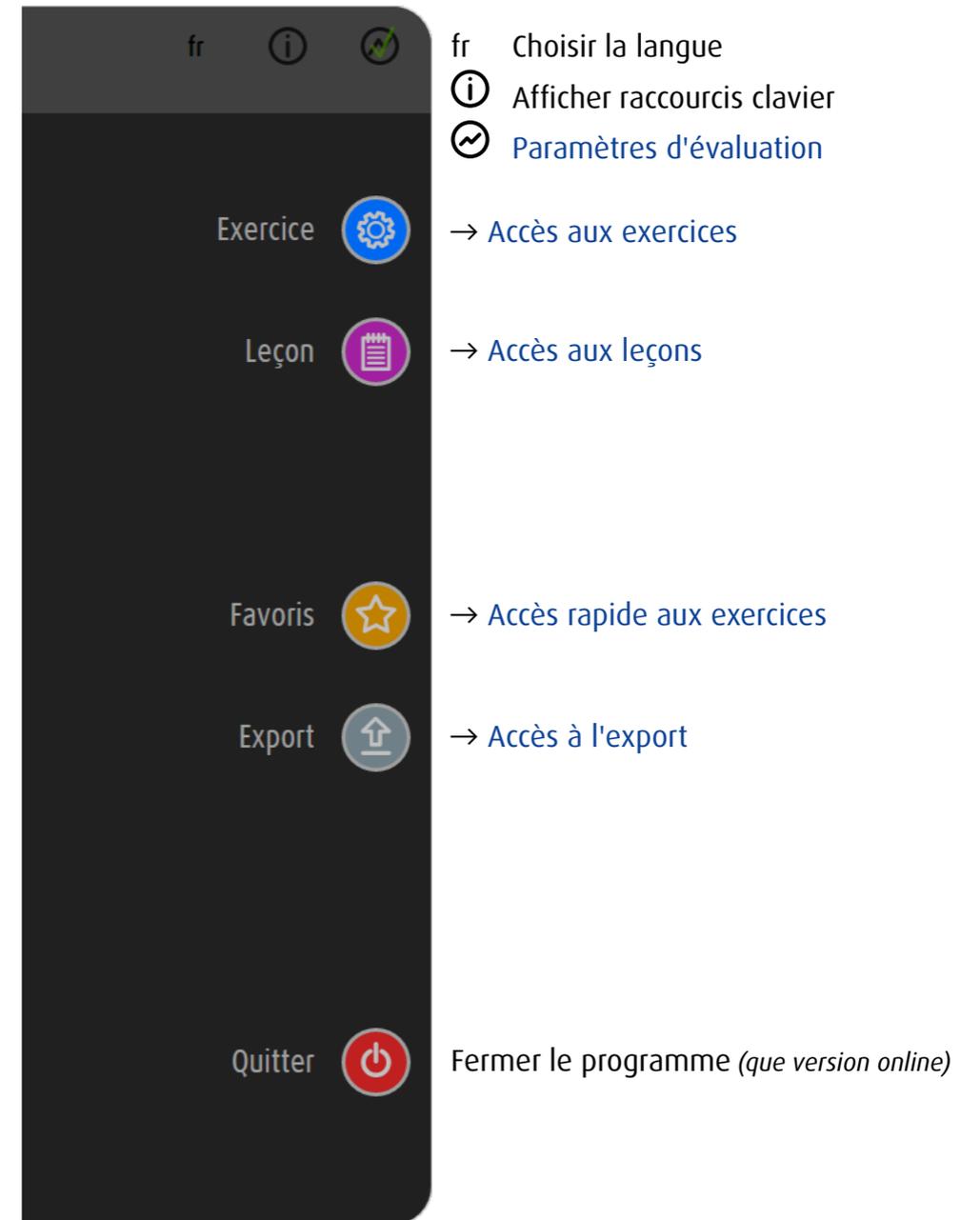
3.3 Menu principal et Navigation

Après le démarrage du programme, le menu principal apparaîtra. Vous pouvez le faire réapparaître à tout moment en appuyant les touches + ou avec la geste . Le menu principal s'affichera automatiquement à la fin de chaque leçon.

Les fonctions suivantes sont généralement disponibles:

- Home
Revenir au menu principal
- Start
Variante: SPACE

→ [aperçu de tous les raccourcis clavier et gestes de l'écran tactile](#)
Affichez-le en appuyant sur la combinaison de touches + .



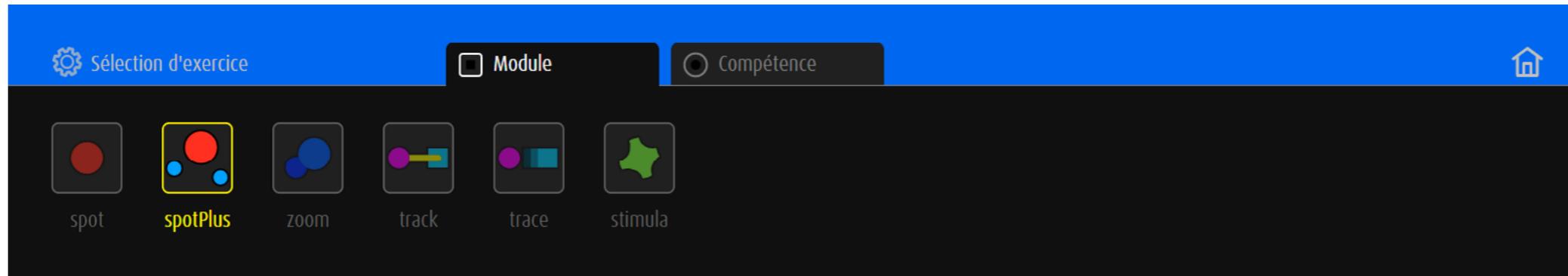
Menu principal

4 Sélection d'exercice

4.1 Deux accès

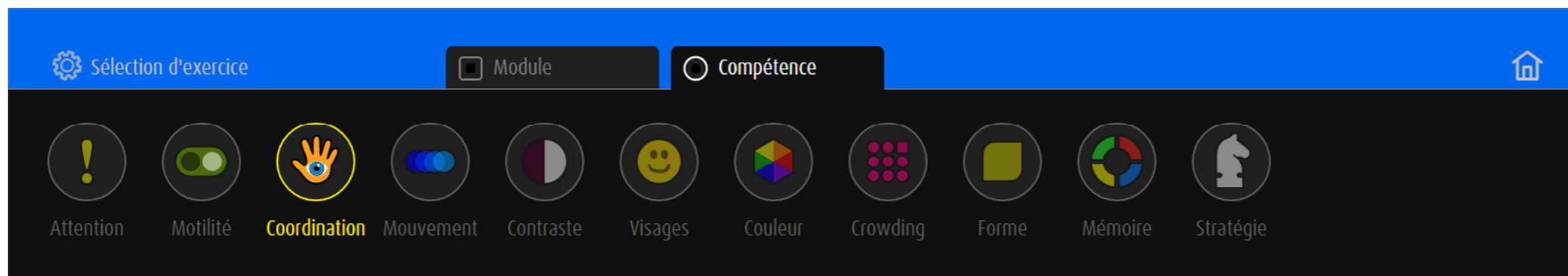
Vous avez accès aux exercices individuels de **dob** soit en choisissant un module ou en choisissant une compétence visuelle.

Un module est un type spécifique d'exercice. Au sein d'un module, différentes compétences peuvent être formés.



Sélection du module → [description des modules](#)

La perception visuelle exige des compétences différentes. Le choix d'un exercice peut donc avoir lieu sur le choix d'une compétence particulière de la vision.



Sélection de la compétence → [liste des compétences et sous-compétences](#)

Appuyez sur **I** pour inverser l'ordre de l'accès.

4.2 Choisir un exercice par module

The screenshot shows the 'Sélection d'exercice' (Exercise Selection) interface. At the top, there are tabs for 'Module' (selected) and 'Compétence'. Below the tabs, there are six module icons: 'spot' (highlighted with a yellow box), 'spotPlus', 'zoom', 'track', 'trace', and 'stimula'. The main area is divided into three sections: 'Prévisualisation et description' (Preview and description), 'Type d'exercice' (Exercise type), and 'Exercices prédéfinis' (Predefined exercises). The 'Prévisualisation et description' section shows a preview of a task with the text 'identifier la direction des lignes' and 'opacité: 25%'. The 'Type d'exercice' section has a dropdown menu with 'différencier' selected. The 'Exercices prédéfinis' section lists 16 predefined exercises, with the first one, 'Fréquences: différencier L_pos_06, barres', highlighted in yellow. On the right, there is a section for 'Exercices personnels' (Personal exercises) which currently shows 'Pas d'exercices' (No exercises). At the bottom, there are navigation icons, including a play button (highlighted with a yellow box) and a home icon.

Sélection du module

Prévisualisation et description

Type d'exercice

Complément

Nom de l'exercice et compétence associé

Démarrer l'exercice ou SPACE

Sélection d'exercice

Module

Compétence

spot

spotPlus

zoom

track

trace

stimula

identifier la direction des lignes

opacité: 25%

Exercices prédéfinis

Fréquences: différencier L_pos_01, barres

Fréquences: différencier L_pos_02, barres

Fréquences: différencier L_pos_03, barres

Fréquences: différencier L_pos_04, barres

Fréquences: différencier L_pos_05, barres

Fréquences: différencier L_pos_06, barres

Fréquences: différencier L_pos_07, barres

Fréquences: différencier L_pos_08, barres

Fréquences: différencier L_pos_09, barres

Fréquences: différencier L_pos_10, barres

Fréquences: différencier L_pos_11, barres

Fréquences: différencier L_pos_12, barres

Fréquences: différencier L_pos_13, motifs divers

Fréquences: différencier L_pos_14, motifs divers

Fréquences: différencier L_pos_15, motifs divers

Fréquences: différencier L_pos_16, barres contraste

Fréquences: différencier L_col_1, motifs divers

Exercices personnels

Pas d'exercices

4.3 Choisir un exercice par compétence

The screenshot shows the 'Sélection d'exercice' interface. At the top, there is a blue header with a gear icon, the text 'Sélection d'exercice', and two tabs: 'Module' (selected) and 'Compétence'. Below the header is a row of eleven circular icons representing different competencies: Attention (exclamation mark), Motilité (green pill), Coordination (hand), Mouvement (blue pill), Contraste (half-circle), Visages (smiley face), Couleur (colorful cube), Crowding (pink dots), Forme (green square), Mémoire (circular arrows), and Stratégie (knight). Below this is a 'Sous-compétence' list on the left, with 'Figure' selected. A yellow box highlights a 3x4 grid of geometric shapes (squares, circles, triangles) used for the exercise. The 'Exercices prédéfinies' list in the center shows various exercises, with 'Chercher et trouver forme L_neg_c_1, nb' highlighted in yellow. The 'Exercices personnels' list on the right is empty, showing 'Pas d'exercices'. At the bottom, there is a navigation bar with a star, a house icon, a right arrow, and a play button icon. Orange lines with dots point to these elements from external text labels.

Sélection de la compétence

Sélection de la sous-compétence

Prévisualisation et description

Nom de l'exercice et module associé

Démarrer l'exercice ou SPACE

4.4 Exercices prédéfinis

dob contient plus de 2000 exercices prédéfinis.

→ [aperçu de tous les exercices](#) classés par catégorie se trouve sur www.dob.li.

4.4.1 Noms d'exercices prédéfinis

Le titre de l'exercice est généralement composé de deux mots, d'un code et éventuellement d'une spécification. Le premier nom décrit le type d'exercice (par ex. Déplacer la vue), le complément (par ex. vertical) précise le type d'exercice. Le code donne des indications sur les caractéristiques optiques.

→ [Catégories d'exercices et compétence primaire](#)

Exemple: *Déplacer la vue vertical L_col_2, animé*

Tâche	Taille d'objet	Couleurs, contrastes	Nombre
	XXL taille maximale	pos	Objet sombre sur fond clair
	XL très grand		
	L grand	neg	Objet clair sur fond sombre
	M moyenne		
	S petit	col	Objet coloré sur un fond coloré ou à motifs
	XS très petit		
	XXS taille minimale		
	R séquence		

Les suppléments après le code soulignent autres particularités.

bn: Objet noir sur fond blanc, contraste optimal
 Deuxième couleur de fond: gris clair
 (sensibilité à l'éblouissement)

animé: Objet animé

véhicules (par exemple): Objets figuratifs d'une certaine catégorie

4.5 Exercices personnels

4.5.1 Reprendre exercices prédéfinis

Les exercices prédéfinis peuvent être transférés à la fenêtre *Exercices personnels*. De plus, tous les exercices, définis avec l'éditeur, seront enregistrés sous *exercices personnels*.
Créer des exercices personnels → Éditeur.

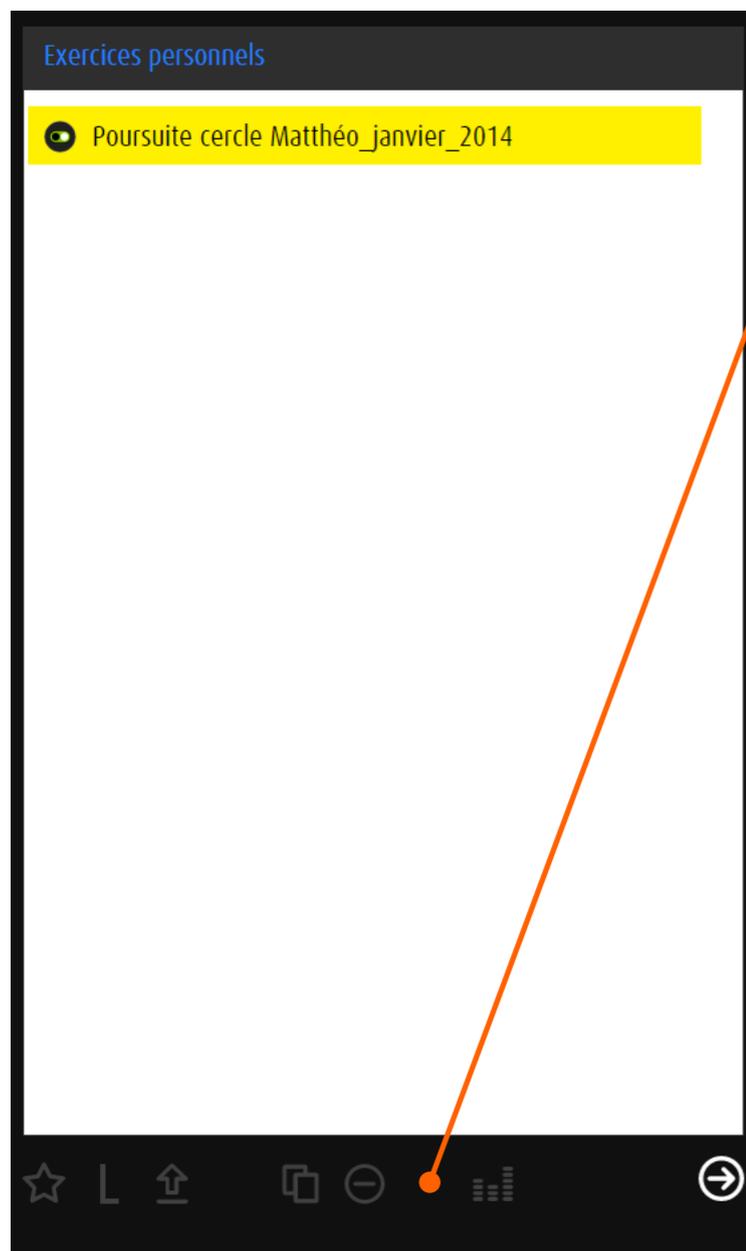
The screenshot displays the software interface for selecting exercises. At the top, there is a blue header with a gear icon and the text "Sélection d'exercice". Below this, there are two tabs: "Module" (selected) and "Compétence". A row of icons represents different exercise types: "spot" (red circle), "spotPlus" (red circle with plus), "zoom" (blue circles), "track" (purple line), "trace" (purple line with square), and "stimula" (green star). The main area is divided into three panels: "Catégorie" (left), "Exercices prédéfinis" (middle), and "Exercices personnels" (right). The "Catégorie" panel lists various categories, with "aléatoire" highlighted in yellow. The "Exercices prédéfinis" panel lists numerous predefined exercises, with "Fixation aléatoire L_col_3, animaux" highlighted in yellow. The "Exercices personnels" panel shows a single exercise: "Fixation aléatoire L_col_3, animaux Copie". At the bottom, there is a "Reprendre" button with a right arrow icon.

Exercices prédéfinis

Exercices personnels

Reprendre

4.5.2 Gérer exercices personnels



Options de gestion

- ☆ Ajouter l'exercice aux favoris
- L Ajouter l'exercice aux leçons
- ↑ Ajouter l'exercice à la zone export
- 📄 Copier l'exercice sélectionné vers *Exercices personnels*
- ⊖ Supprimer l'exercice
- ☰ Ouvrir l'exercice dans l'éditeur

5 Favoris

5.1 Général

Le bouton *Favoris* vous conduit à un choix d'exercices des différents modules. Ce choix peut être adapté et complété selon les besoins individuels. La liste peut être filtrée ou par compétence ou par module. Cliquez sur/Touchez une miniature pour démarrer l'exercice.

The screenshot shows the 'Sélection d'exercice' (Exercise Selection) screen. At the top, there is a title bar with a star icon and the text 'Sélection d'exercice'. Below the title bar, there are two filter tabs: 'Module' (selected) and 'Compétence'. To the right of these tabs is a home icon and a grid icon. The main area contains a grid of exercise thumbnails, each with a title below it. The thumbnails are arranged in three rows and five columns. The first row contains: 'Fixation aléatoire' (horse), 'Déplacer la vue horizontal' (sunburst), 'Poursuite diagonale' (bird), 'Poursuite cercle' (circle), and 'Mouvement au centre' (spiral). The second row contains: 'Mouvement au centre' (spiral), 'Contraste' (face), 'Contraste' (number 2), 'Contraste' (background), and 'Visage: reconnaître' (face). The third row contains: 'Visage: interpréter' (sad face), 'Couleur: reconnaître' (red splatter), 'Couleur: assigner' (strawberry), 'Forme: reconnaître' (stick figure), and 'Montre' (clock). At the bottom, there is a navigation bar with a download icon, a pencil icon, and a set of four dots (the second one is highlighted). Annotations with orange lines point to various elements: 'Revenir au menu principal' points to the home icon; 'Afficher tous les favoris' points to the grid icon; 'Miniature exercice' points to the horse thumbnail; 'Type d'exercice et complément' points to the spiral thumbnail; 'Page Cliquez sur/Touchez les points ci-dessous ou balayez vers la gauche ou vers la droite (écran tactile) pour naviguer entre les pages.' points to the navigation bar; and 'Configurer les favoris' points to the pencil icon.

Revenir au menu principal

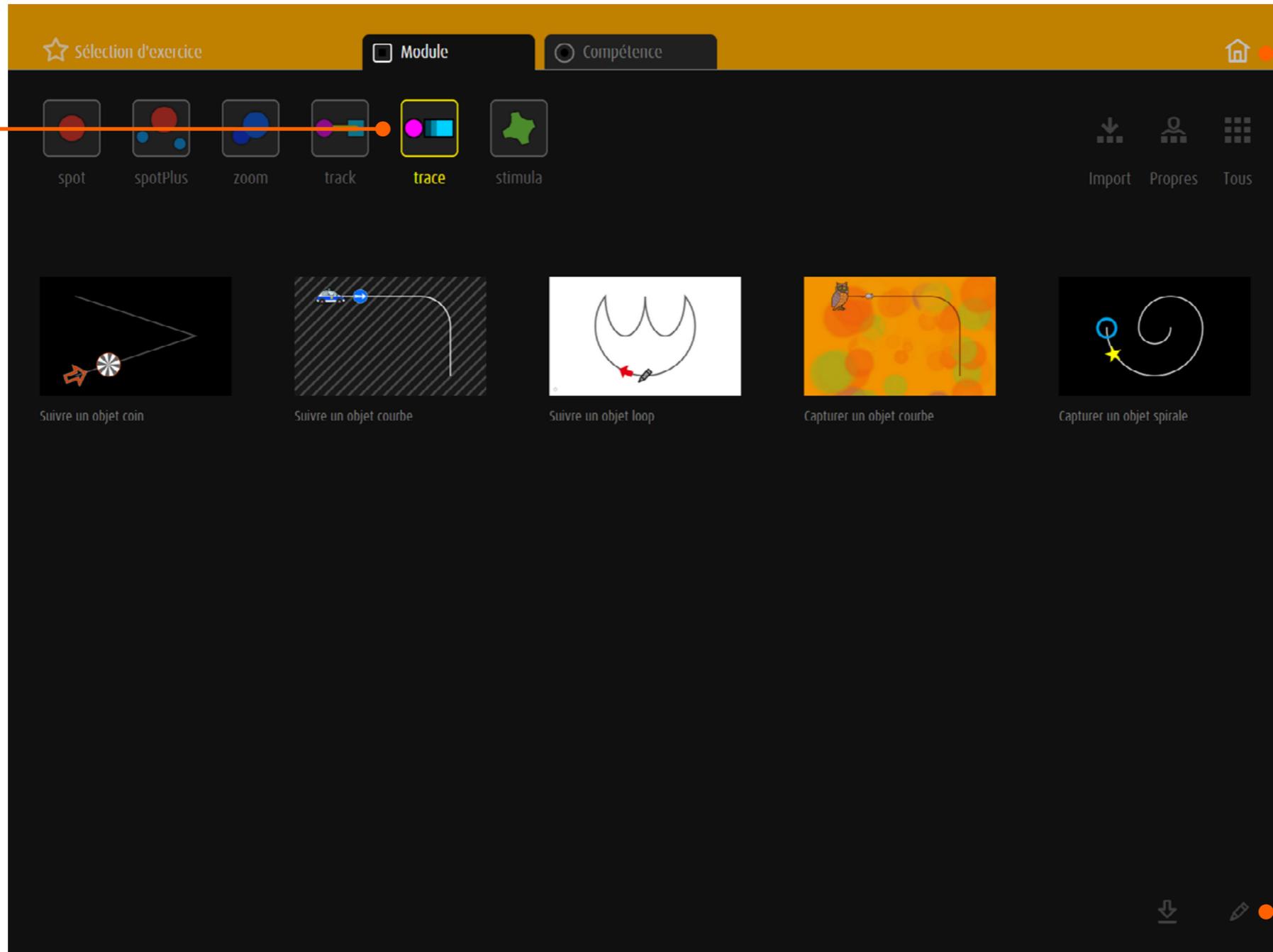
Afficher tous les favoris

Miniature exercice

Type d'exercice et complément

Page Cliquez sur/Touchez les points ci-dessous ou balayez vers la gauche ou vers la droite (écran tactile) pour naviguer entre les pages.

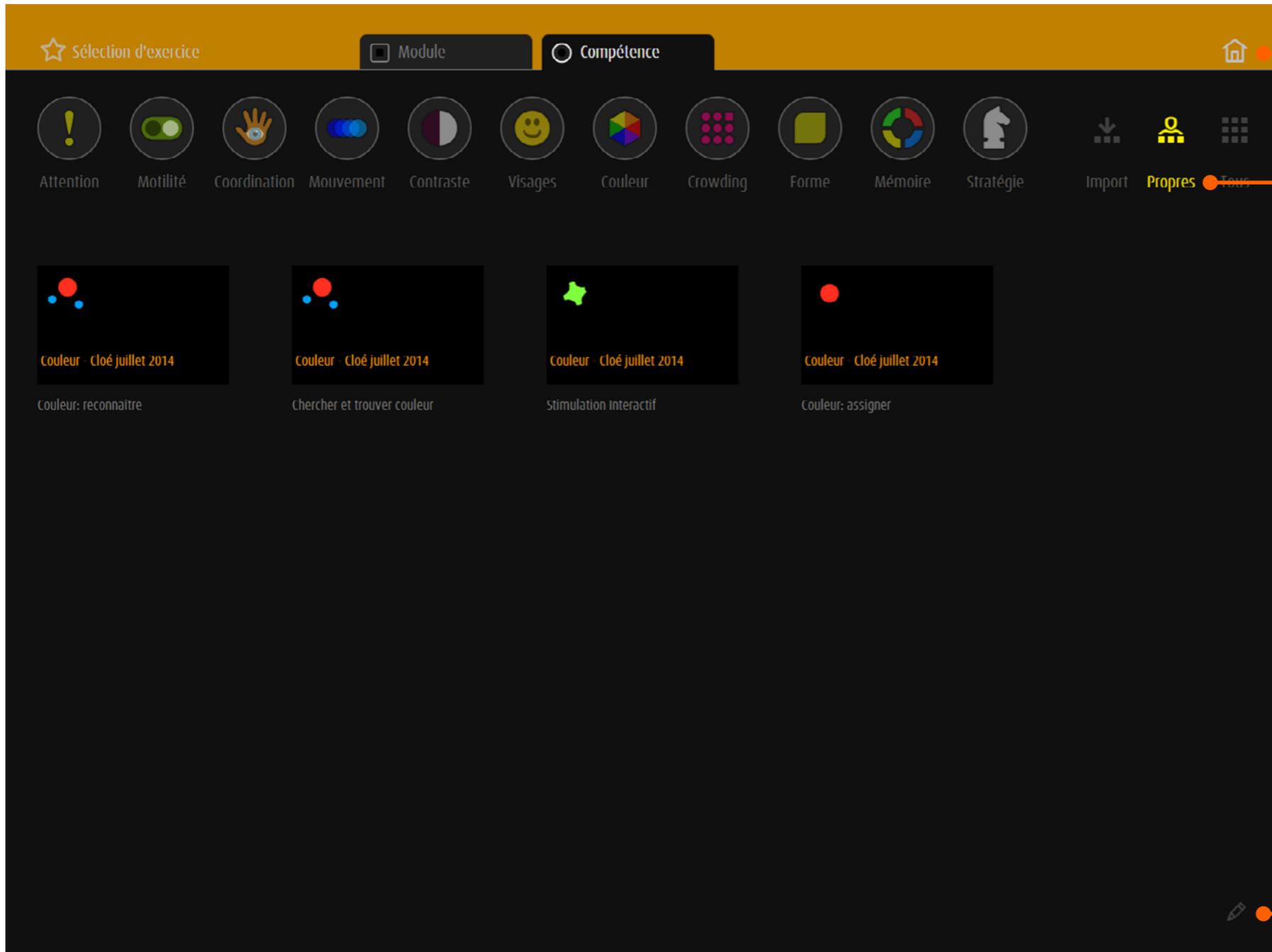
Configurer les favoris



Filtrer par module.
Afficher que les favoris
de **trace**.

Revenir au
menu principal

Configurer les favoris



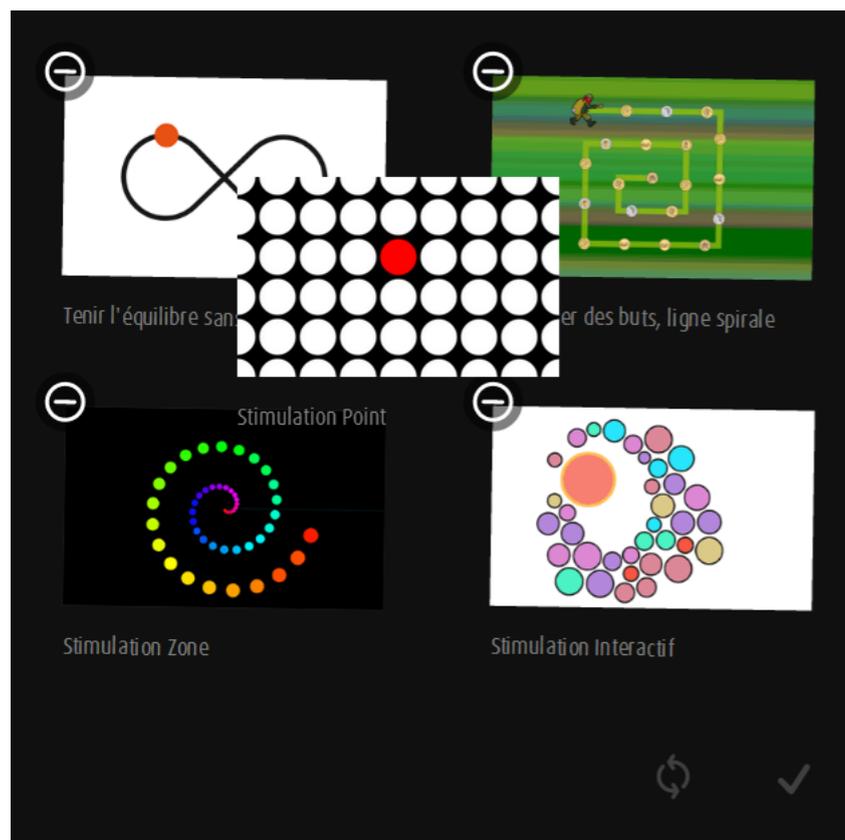
Revenir au menu principal

Cliquez sur/Touchez *Propres* pour afficher exclusivement les exercices stockés sous *Exercices personnels* et marqués comme favoris.
→ [Gérer exercices personnels](#)

Configurer les favoris

5.2 Configurer les favoris

Cliquez sur/Touchez  pour modifier la liste.



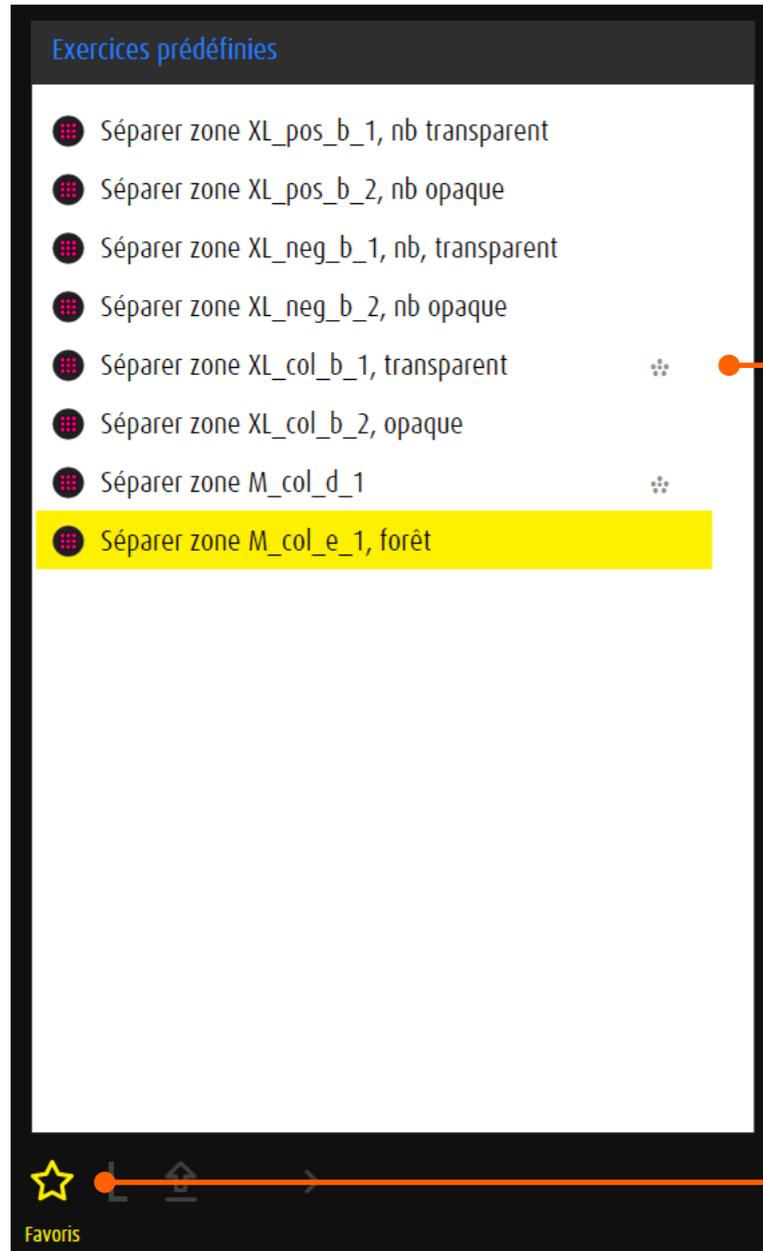
Modifier l'ordre

Déplacez la miniature vers la position souhaitée.

Pour déplacer la miniature vers une autre page, tirez-la vers le côté de l'écran.

-  Supprimer l'exercice
-  Rétablir les paramètres par défaut
Tous les changements seront perdus!
-  Quitter le mode d'édition

5.3 Enregistrer des exercices comme favoris



Des exercices tant prédéfinis que personnels peuvent être ajoutés aux favoris.

L'exercice est déjà enregistré comme favori.

Les exercices personnels sont enregistrés avec l'icône du module et leur nom.



Ajouter l'exercice aux favoris/Supprimer l'exercice

6 Leçon

6.1 Général

Une leçon se compose de plusieurs exercices. Ils peuvent être choisis et combinés librement à partir de tous les modules ou compétences.

The screenshot displays the 'Sélection de leçons' (Lesson Selection) interface. It features a purple header bar with a home icon and the text 'Sélection de leçons'. On the left, there are four management options: 'Ajouter leçon' (Add lesson), 'Supprimez leçon' (Remove lesson), 'Doubler leçon' (Duplicate lesson), and 'Réglages de la leçon' (Lesson settings). The main area is divided into two columns: 'Leçon' (Lesson) and 'Exercices' (Exercises). The 'Leçon' column lists four lessons, with '02 Contraste' selected and highlighted in yellow. The 'Exercices' column lists seven exercises, each with a colored icon and a category name. A 'Revenir au menu principal' (Return to main menu) button is located in the top right corner, and a 'Début de la leçon' (Start lesson) button is in the bottom right corner.

Revenir au menu principal

Liste des leçons

Leçon sélectionnée

Options de gestion

- Ajouter leçon
- Supprimez leçon
- Doubler leçon
- Réglages de la leçon

Leçon

- 01 Mouvements horizontals
- 02 Contraste
- 03 Ishihara — Différencier des couleurs
- 04 Différencier formes

Exercices

- Contraste XL_pos_10, cible =
- Fréquences: différencier L_pos_10, barres =
- Contraste M_col_1, légumes =
- Stimulation Point 105 =
- Contraste L_neg_<_5, nb animé =
- Contraste L_neg_<_3 =
- Stimulation Point 300 =

Exercices de la leçon sélectionnée

Début de la leçon

6.2 Enregistrer des exercices pour une leçon

Exercices prédéfinis

- Figue-fond L_pos_d_1, nb
- Figue-fond L_pos_d_2, nb contour ✨
- Figue-fond L_neg_d_1
- Figue-fond L_col_d_1
- Figue-fond L_col_d_2 L
- Figue-fond M_pos_d_1, nb
- Figue-fond M_neg_d_1
- Figue-fond M_col_d_1 ✨ L
- Figue-fond S_pos_d_1, nb
- Figue-fond S_neg_d_1
- Figue-fond S_col_d_1

Leçon

Des exercices tant prédéfinis que personnels peuvent être ajoutés aux leçons.

L'exercice a été marqué pour des leçons.

Ajouter l'exercice aux leçons/Supprimer l'exercice

6.3 Créer une nouvelle leçon

Avant de créer une leçon, il est recommandé de recueillir les exercices souhaités dans une liste ou de les sélectionner au moyen de la fonction L.

Cliquez sur/Touchez + au-dessous de la → [liste des leçons](#) pour créer une nouvelle leçon.

Remarque: Exercices prédéfinis sont marqués d'une étoile à la fin du nom.

Exercices personnels apparaissent à la fin de la liste.

6.3.1 Créer une leçon par module ou par compétence

Nom de la leçon
Zone de texte

Sélection des exercices par

Module

Compétence

Sélection L

Revenir à
l'aperçu leçons

The screenshot shows the 'Créer une leçon' (Create Lesson) interface. At the top, there is a header bar with a purple background. On the left, there is a 'Leçon' (Lesson) tab with the text '05 Figue-fond — Mathéo septembre 2015'. Below this, there are three selection options: 'Module' (selected), 'Compétence' (Competence), and 'Sélection L'. Below these options, there are six icons representing different exercise categories: 'spot', 'spotPlus', 'zoom', 'track', 'trace', and 'stimula'. The 'spotPlus' icon is highlighted. Below the icons, there are two columns of exercise lists. The left column is titled 'Catégorie' (Category) and lists various categories like 'Fixation excentrée', 'Contraste', 'Fréquences', 'Visage', 'Couleur', 'Crowding', 'Séparer', 'Figue-fond', 'Optotypes', 'Forme', 'Caractère', 'Orientation spatiale', 'Étranger', 'Modèle', 'Chercher et trouver', and 'Où est t il ...?'. The 'Figue-fond' category is highlighted. The right column is titled 'Exercices' (Exercises) and lists various exercises like 'Figue fond L_pos_d_1, nb', 'Figue fond L_pos_d_2, nb contour', 'Figue fond L_neg_d_1', 'Figue fond L_col_d_1', 'Figue-fond L_col_d_2', 'Figue-fond M_pos_d_1, nb', 'Figue-fond M_neg_d_1', 'Figue-fond M_col_d_1', 'Figue-fond S_pos_d_1, nb', 'Figue-fond S_neg_d_1', and 'Figue-fond S_col_d_1'. The 'Figue-fond M_col_d_1' exercise is highlighted. At the bottom, there are two buttons: 'Reprendre' (Restart) and 'Ajouter à la leçon' (Add to lesson).

Sélection module
Alternative: Sélection
compétence

Sélection catégorie

Sélection exercice

Remarque: Exercices pré-
définis sont marqués d'une
* à la fin du nom.

Ajouter à la leçon

6.3.2 Créer une leçon par sélection L

Nom de la leçon
Zone de texte

Sélection des exercices par
Module Compétence Sélection L

Revenir à
l'aperçu leçons

The screenshot displays a software interface for creating a lesson. At the top, there is a purple header bar with a home icon on the right and three selection tabs: 'Module', 'Compétence', and 'Sélection L'. The 'Sélection L' tab is active. Below the header, the main area is split into two panels. The left panel, titled 'Exercices', contains a list of six exercises with red and green icons. The right panel, also titled 'Exercices', shows a preview of the selected exercise, 'Figue-fond M_col_d_1', which is highlighted in a darker grey. At the bottom of the interface, there is a navigation bar with a left arrow, a 'Reprendre' button, and a right arrow with a plus sign, labeled 'Ajouter à la leçon'.

Présélection exercice

Ajouter à la leçon

6.4 Modifier une leçon



Cliquez sur/Touchez  pour accéder aux réglages de la leçon.

Liste des exercices de cette leçon

 Supprimer l'exercice sélectionné

Modifier l'ordre

 Déplacer l'exercice vers le haut

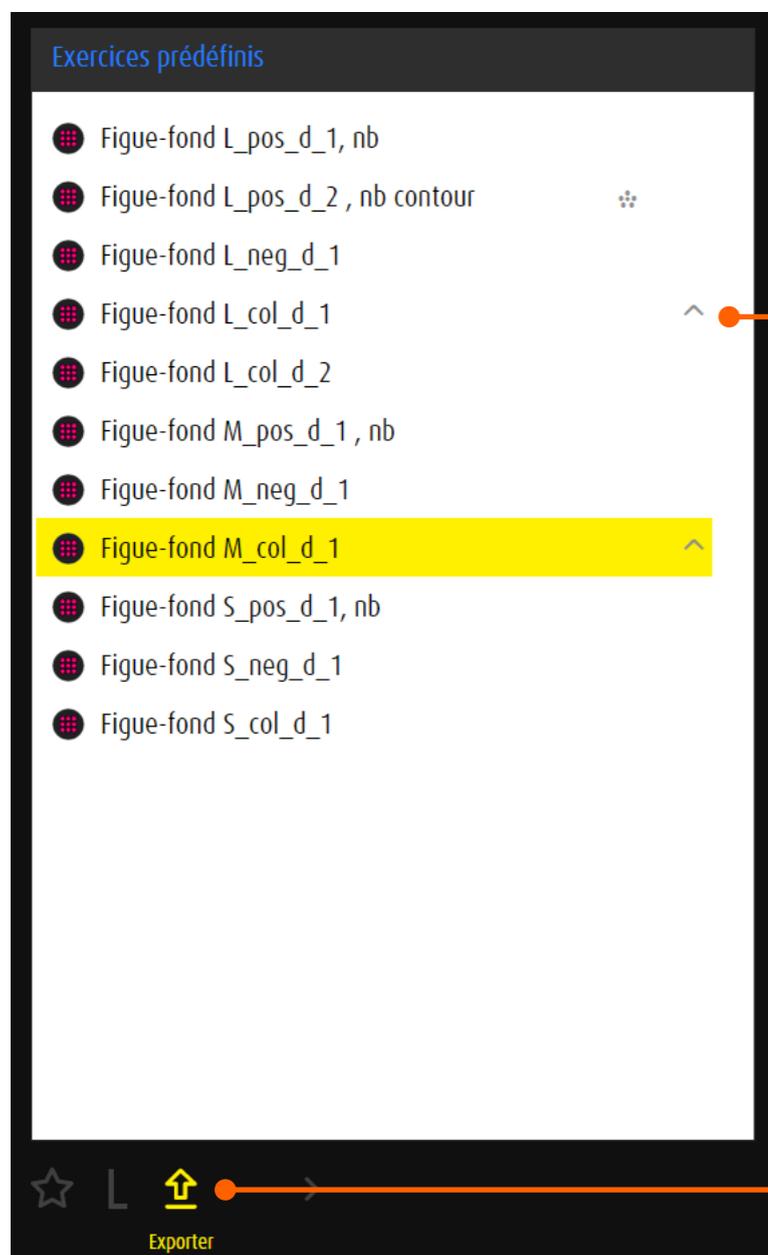
 Déplacer l'exercice vers le bas

7 Export

7.1 Général

La fonction export/import permet aux utilisateurs d'échanger des exercices prédéfinis ou personnels ou de fournir des exercices sur un sujet donné pour les apprenants.

7.2 Enregistrer des exercices pour l'export



Des exercices tant prédéfinis que personnels peuvent être ajoutés à la zone export.

L'exercice est copié dans la zone export.

Les exercices personnels sont enregistrés avec l'icône du module et leur nom.

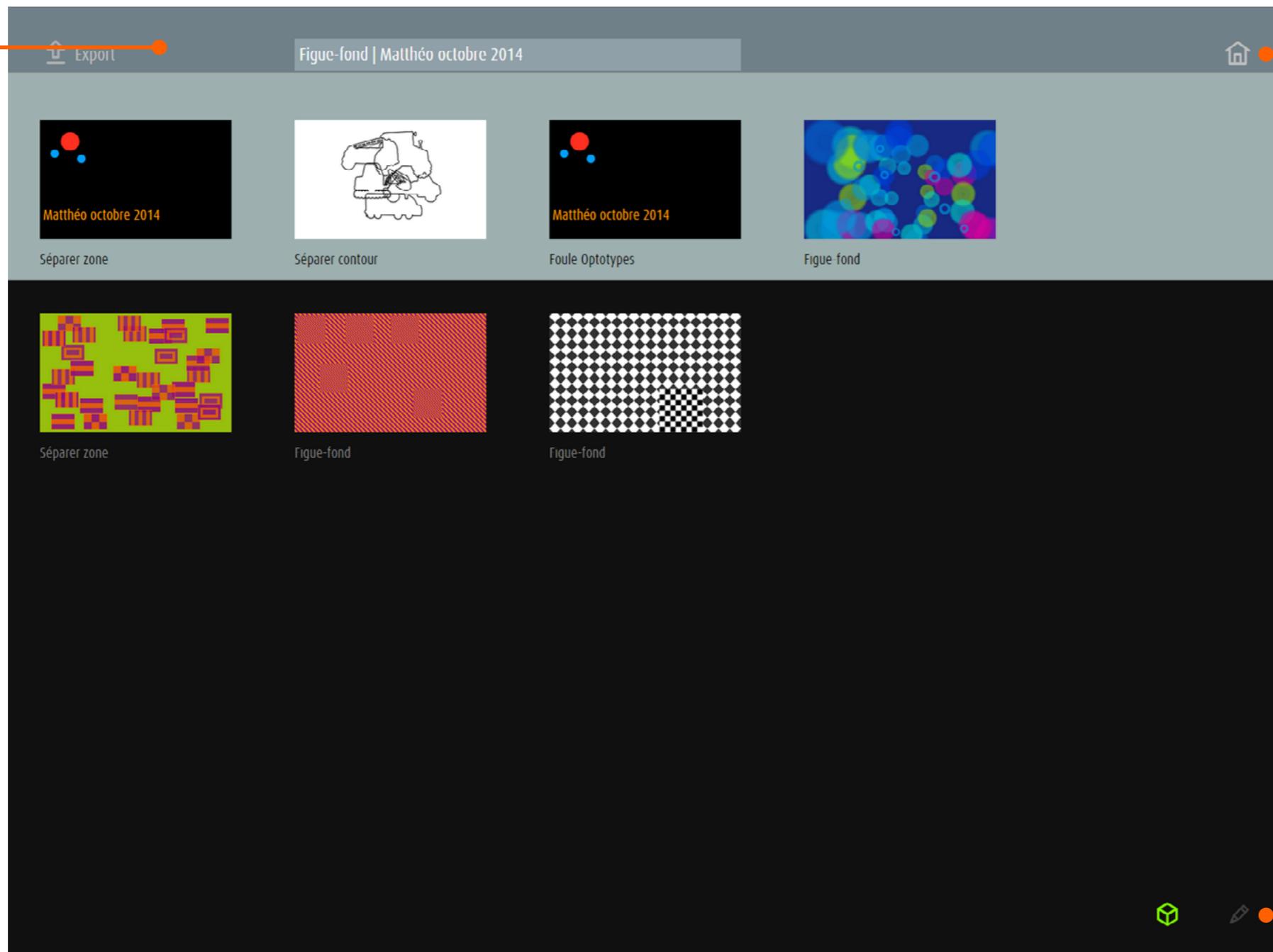


Ajouter l'exercice à la zone export / Supprimer l'exercice

7.3 Gérer l'export

Cliquez sur/Touchez le bouton *Export* dans le menu principal pour accéder à la zone administrative des exercices, destinés pour l'export. Ici, vous pouvez spécifier des exercices (cinq au maximum) à exporter, générer un code QR et le sauvegarder.

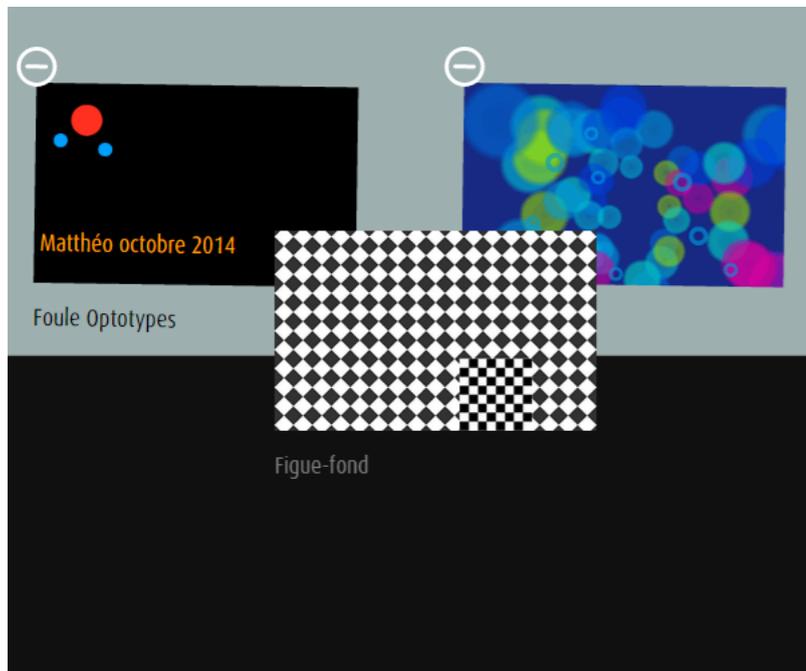
Zone de texte: Nom du fichier export



Revenir au menu principal

Zone cible pour les exercices à exporter (cinq au maximum)

Adapter l'export
Générer un code QR



Préparer l'export



Ouvrir le mode d'édition

Déplacez les exercices à exporter avec la souris ou le doigt (écran tactile) vers la zone grise claire.



Supprimer l'exercice



Quitter le mode d'édition

7.3.1 Exporter des exercices **dob** online



Générer un code QR contenant les exercices de la zone grise claire (cinq au maximum)



Exporter le code QR en image.

7.3.2 Exporter des exercices **dob** App



Générer un code QR contenant les exercices de la zone grise claire (cinq au maximum)

Sauvegarder le code QR : Appuyez simultanément sur le bouton Veille/Éveil et le bouton principal , puis relâchez-les. La copie d'écran est ajoutée à votre album pellicule.

8 Import

8.1 Général

Le bouton *Favoris* vous conduit à la gestion des exercices importés.

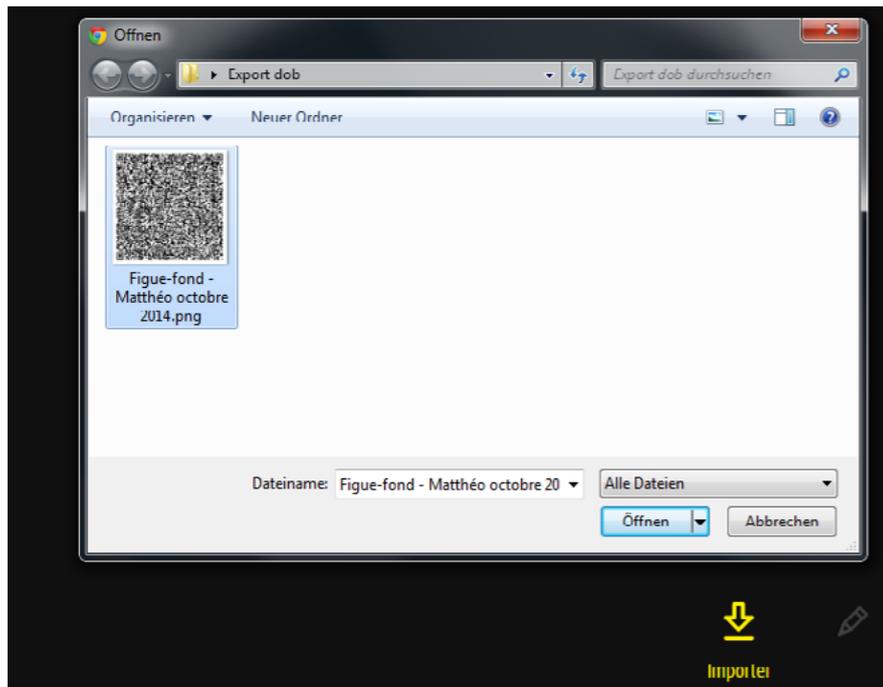
Revenir au menu principal

Afficher des exercices importés

Adapter l'import
Importer des exercices

Les exercices de **dob pro** peuvent être complétés par des exercices supplémentaires.
Autres utilisateurs de **dob pro** les préparent en tant que code QR → [Export](#).

8.2 Importer des exercices **dob** online

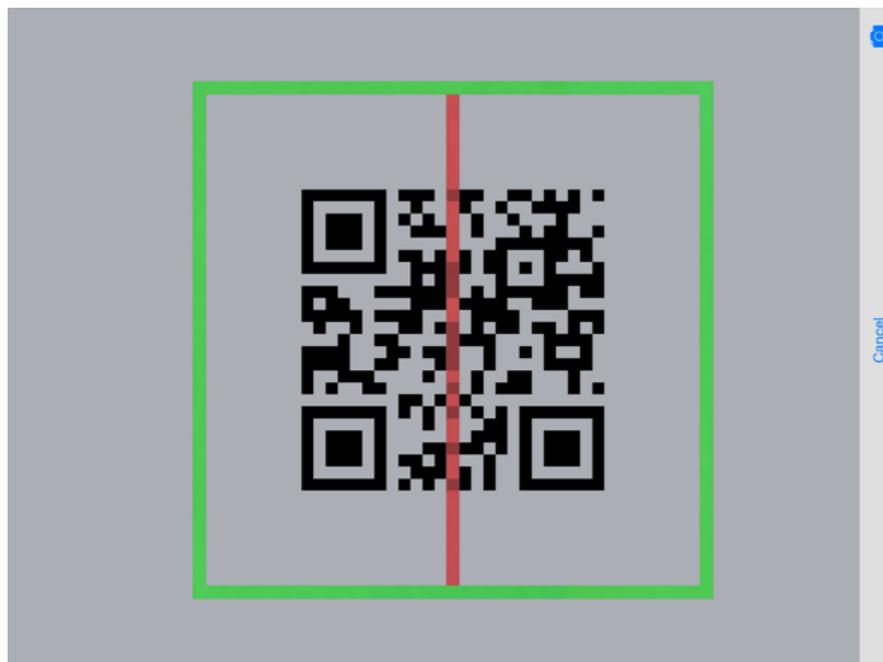


1. Cliquez sur/Touchez *Importer*
2. Cliquez sur/Touchez *Sélectionner le fichier*
3. Sélectionnez le code QR et confirmez la sélection

Les exercices seront extraits et affichés dans la zone d'import.

Remarque: L'image du Code QR ne peut pas être capturée et importée par la caméra de la tablette actuellement.

8.3 Importer des exercices **dob** App



1. Cliquez sur/Touchez *Importer* pour accéder au scanner de code.
2. Déplacez le cadre vert sur l'image du code. Il sera automatiquement scanné et les exercices seront importés

9 Modules

9.1 spot Identifier un objet 1

9.1.1 Tâche

Un objet apparaît: Repère, trouve, reconnais.

Variante: L'objet est en mouvement.

9.1.2 Déroulement de l'exercice

- Si nécessaire, une prévisualisation d'objet recherché s'affiche.
- Cliquez sur/Touchez le bouton de démarrage. Variante: SPACE.
- Un objet apparaît: Repère, trouve, reconnais.
Appuyez sur SHIFT+H pour afficher la prévisualisation de la tâche.
- Variante: L'objet est en mouvement.
- Cliquez sur/Touchez l'objet ou touchez-le. Variante: SPACE

Au sein des exercices, animation, taille d'objet, contraste, vitesse de déplacement, type de mouvement, couleur de fond et motif peuvent être modifiés à l'aide de raccourcis clavier.

→ [Raccourcis clavier tous les modules](#), [individuation modules spot](#)

→ Créer des exercices personnels: [éditeur tous les modules](#), [éditeur module spot](#)

9.1.3 Exercices

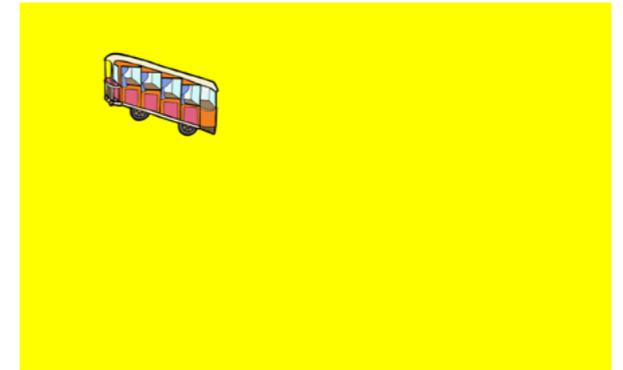
- Fixation *aléatoire, périphérique droite/gauche, périphérique haut/bas*
- Champs visuel *droite, gauche, haut, bas*
- Déplacer la vue *horizontal, vertical, diagonale*
- Poursuite *horizontal, vertical, diagonale, cercle, carré, triangle*
- Mouvement au centre
- Contraste
- Fréquences *reconnaître, différencier*
- Couleur *reconnaître, différencier*
- Visage *reconnaître, interpréter*
- Figure-fond
- Optotypes *Lea-Symboles, Anneau de Landolt, E de Snellen*
- Forme *reconnaître, balayage, reconnaître*
- Montre
- Caractère *lettres, nombres*

→ [Aperçu de tous les exercices](#) classés par catégorie se trouve sur www.dob.li.

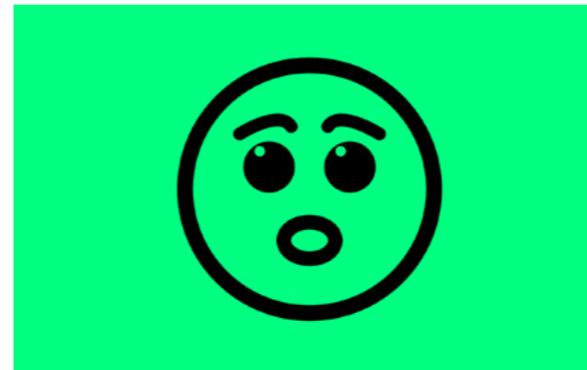
Exemples



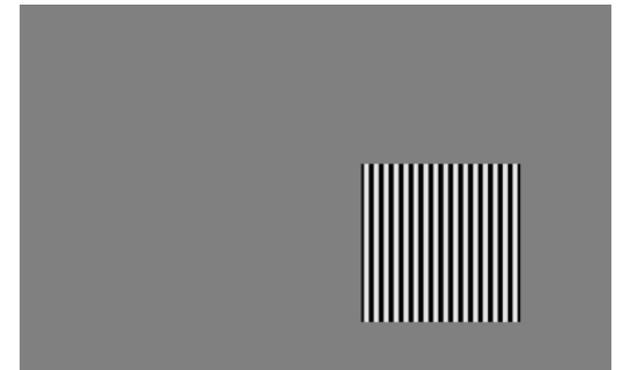
Déplacer la vue horizontale | M_pos_1, bn



Poursuite visuelle diagonale | L_col_3, funiculaire



Visage: interpréter | XL_pos_1



Fréquences: reconnaître | L_pos_1, barres



Figure-fond | L_col_2



Montre | XL_pos_4

9.2 Différencier un objet de l'autre

9.2.1 Tâche

Regarde un objet. Compare et classe selon un critère *forme, couleur, taille*.
Dénomme-le.

9.2.2 Déroulement de l'exercice

- Une prévisualisation des propriétés d'objet recherché s'affiche.
- Cliquez sur/Touchez le bouton de démarrage. Variante: SPACE.
- L'objet apparaît avec des Objets qui se distinguent
Appuyez sur SHIFT+H pour afficher la prévisualisation de la tâche.
- Cliquez sur/Touchez les objet recherchés ou touchez-les.
S'il n'y a que deux objets, on peut valider avec SPACE.

Au sein des exercices, animation, taille d'objet, contraste, vitesse de déplacement, type de mouvement, couleur de fond et motif peuvent être modifiés à l'aide de raccourcis clavier.

- [Raccourcis clavier tous les modules](#), [individuation modules spotPlus](#)
- Créer des exercices personnels: [éditeur tous les modules](#), [éditeur module spotPlus](#)

9.2.3 Propriétés



Forme



Combinaison de couleurs

→ [Combinaison de couleurs](#)



Opacité



Taille

On peut rechercher tant par des propriétés individuelles que par combinaisons de propriétés.

Une propriété



Tâche (Exemple):

Cherche tous les objets bleus.

La forme, l'opacité et la taille ne sont pas importantes.

Combinaison de propriétés



Tâche (Exemple):

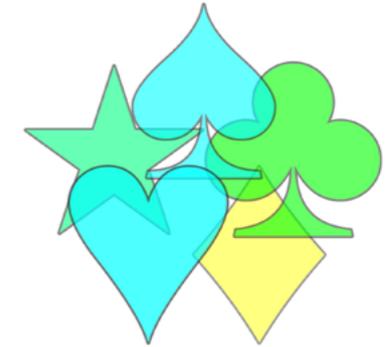
Cherche tous les triangles rouges.

L'opacité et la taille ne sont pas importantes.

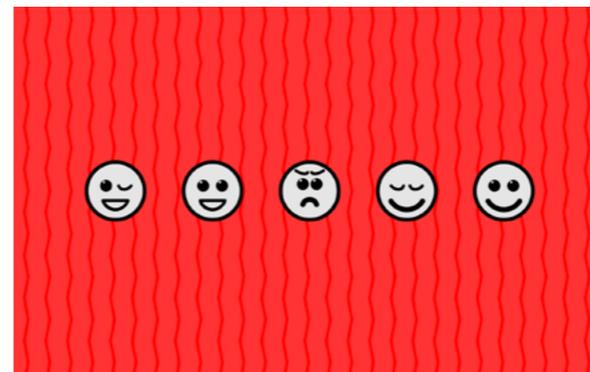
Exemples



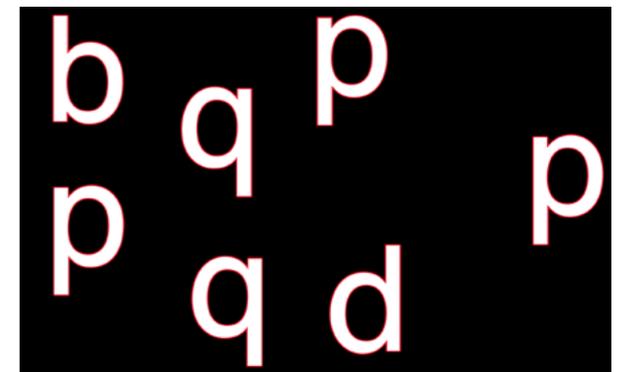
Fixation excentrée à droite | M_neg_a_2



Séparer | XL_col_b_1



Étranger | M_col_a_1, émoticônes



Caractère Lettres | L_neg_d_1



Crowding cadre | S_pos_c_2



Où est -t-il ...? | S_col_d_1, oiseaux

9.2.4 Disposition

Il y a cinq possibilités pour arranger les objets sur l'écran:

- Ligne *horizontal, vertical ou incliné et diagonale*
- Cercle
- Grille *disposés dans un réseau, par ex. 5x4 objets*
- Aléatoire *distance minimale entre les objets, repartis sur tout l'écran*
- Amoncellement *distance minimale, les objets se rapprochent*

Une référence à la disposition se trouve dans le code du titre.

Exemple: *chercher et trouver: Forme S_neg_c_1*

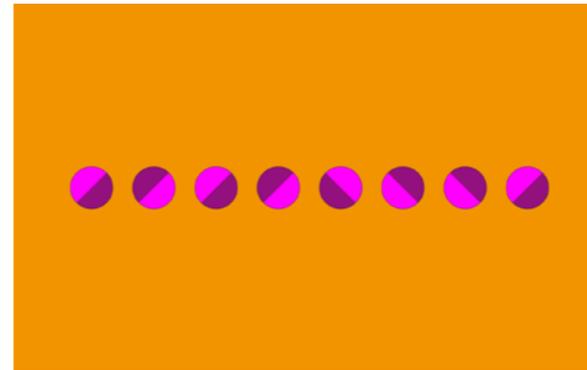
Recherché dans cet exercice: Petites formes claires sur fond sombre, diposés dans un réseau.

9.2.5 Exercices

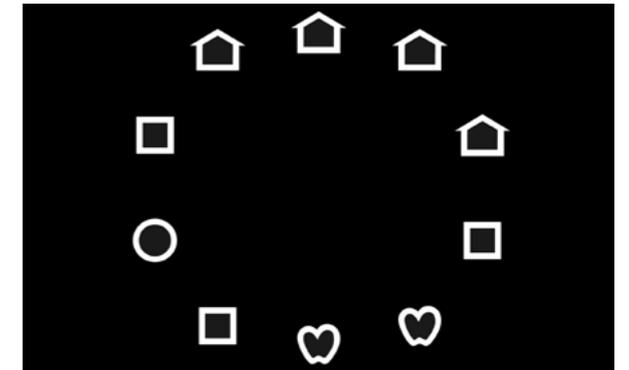
- Fixation excentrée *droite, gauche, haut, bas, aléatoire, cercle*
- Champs visuel *droite, gauche, haut, bas, haut droite, haut gauche, bas droite, bas gauche, aléatoire*
- Contraste
- Fréquences *reconnaitre, différencier, comparer*
- Couleur *reconnaitre, différencier*
- Visage *reconnaitre, interpréter*
- Crowding *zone, cadre, contour*
- Séparer *zone, cadre, contour*
- Forme *différencier*
- Figure-fond
- Optotypes *Lea-Symboles, Anneau de Landolt, E de Snellen*
- Caractère *lettres, nombres*
- Position dans l'espace
- Étranger
- Modèle *reconnaitre*
- Chercher et trouver *forme, couleur, taille, forme et couleur*
- Où est -t-il ...?

→ [Aperçu de tous les exercices](http://www.dob.li) classés par catégorie se trouve sur www.dob.li.

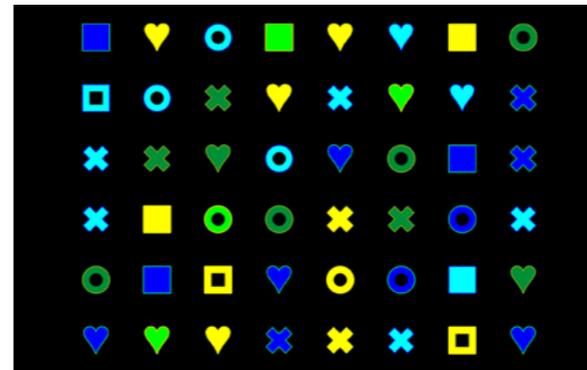
Exemples



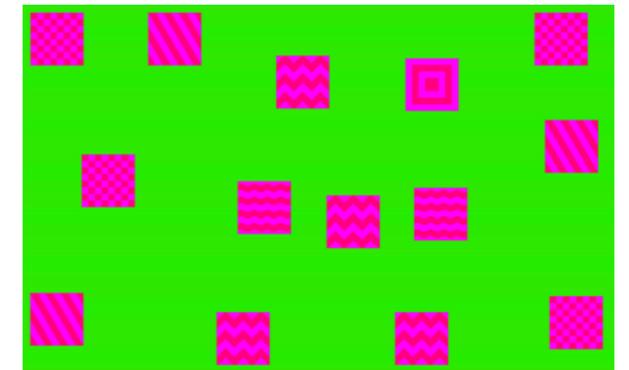
Ligne: Position spatiale | M_col_a_1



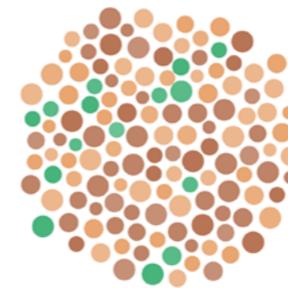
Cercle: Optotypes: Lea-Symboles | M_neg_b_1



Grille: chercher et trouver Couleur | S_neg_c_1



Aléatoire: Fréquences: différencier | M_col_d_1



Amoncellement: Couleur différencier | XS_pos_e_2

9.3 zoom Identifier un objet 2

9.3.1 Tâche

Observe le changement de taille selon tes possibilités visuelles de reconnaissance.

Variante: changement d'opacité.

Arrête le changement en appuyant S.

9.3.2 Déroulement de l'exercice

- Si nécessaire, une prévisualisation d'objet recherché s'affiche.
- Cliquez sur/Touchez le bouton de démarrage. Variante: SPACE.
- Apparaît un objet trop petit ou trop grand. La taille varie jusqu'à reconnaître.
- Variante: L'opacité varie jusqu'à reconnaître/jusque il ne peut plus être reconnu.
- Cliquez sur/Touchez l'objet ou touchez-le.
Variante: SPACE

Arrêtez le changement en appuyant S.

Au sein des exercices, animation, taille d'objet, contraste, vitesse de déplacement, type de mouvement, couleur de fond et motif peuvent être modifiés à l'aide de raccourcis clavier.

→ [Raccourcis clavier tous les modules, individuation modules zoom](#)

→ Créer des exercices personnels: [éditeur tous les modules](#), [éditeur module zoom](#)

9.3.3 Propriétés

La taille de l'objet et/ou l'opacité va augmenter < ou diminuer > de façon continue ou par pas.

Une référence au type de modification se trouve dans le code du titre.

Exemple: *Forme découvrir XS_col_<_2, fruits*

Chercher: Fruits sur un fond coloré. La taille d'objet augmente.

9.3.4 Exercices

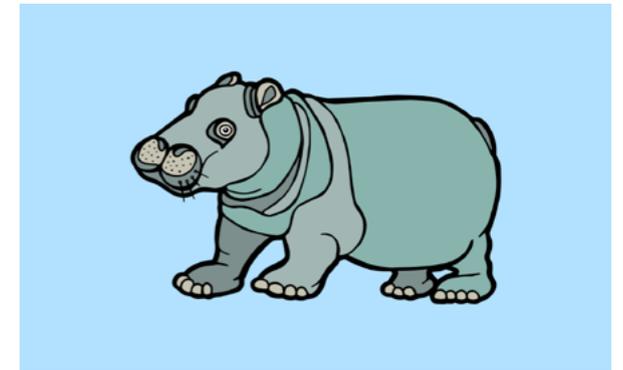
- Mouvement au centre
- Contraste
- Fréquences *reconnaître, différencier*
- Visage *reconnaître, interpréter*
- Optotypes *Lea-Symboles, Anneau de Landolt, E de Snellen*
- Forme *balayage, reconnaître, découvrir*
- Caractère *lettres, nombres*

→ [Aperçu de tous les exercices](#) classés par catégorie se trouve sur www.dob.li.

Exemples



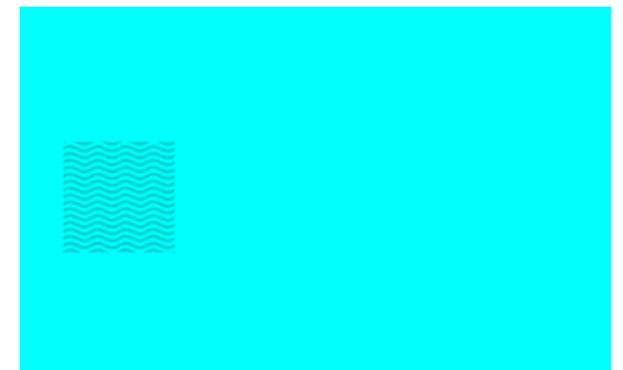
Forme découvrir | XS_col_<_3, fruits



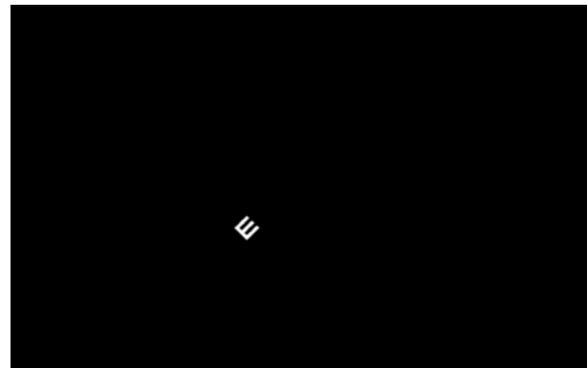
Forme balayage | XXL_col_>2, animaux



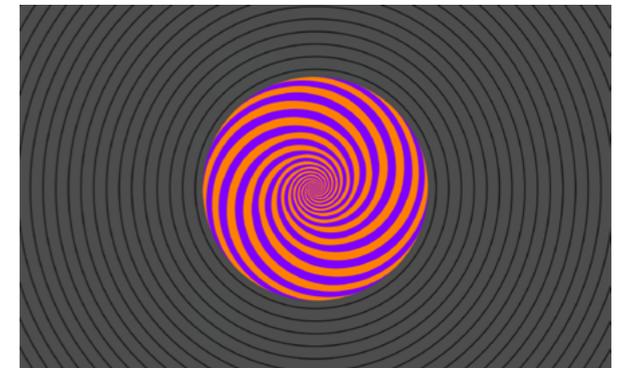
Contraste | XL_pos_<_1, Hiding Heidi



Fréquences: différencier | M_col_<_1



Optotypes E de Snellen | XS_neg_<_3



Mouvement au centre | S_col_<_1

9.4 track Suivre la ligne

9.4.1 Tâche

Bouge un objet avec la souris, ou les touches, ou le doigt sur la ligne.

9.4.2 Déroulement de l'exercice

- Un objet et une ligne s'affiche.
- L'objet qui doit être déplacé, clignote.
- Déplace-le avec la souris, ou les touches, ou le doigt (écran tactile) le long de la ligne.
- Variantes:
 - Une cible est placée à la fin de la ligne.
 - Plusieurs cibles sont placées le long de la ligne.
- Déplacez-le avec la souris, ou les touches, ou le doigt (écran tactile) le long de la ligne vers l'objet cible/les objets cible.
- Vous recevez un feedback dans les catégories sans but. Il vous montre le nombre d'erreurs (facultatif).
- A la fin de la tâche le nombre d'erreurs est affiché (facultatif).

Au sein des exercices, type, épaisseur et contraste de ligne, animation de l'objet cible, couleur de fond et motif peuvent être modifiés à l'aide de raccourcis clavier.

→ [Raccourcis clavier tous les modules](#), [individuation modules track](#)

→ Créer des exercices personnels: [éditeur tous les modules](#), [éditeur module track](#)

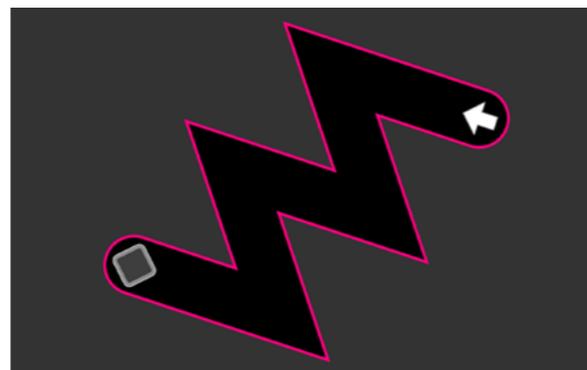
9.4.3 Exercices

- Rester sur la file avec but
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre
- Rester sur la file sans but
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre, loop
- Tenir l'équilibre avec but
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre
- Tenir l'équilibre sans but
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre, loop
- Ramasser des buts, piste
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre
- Ramasser des buts, ligne
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre

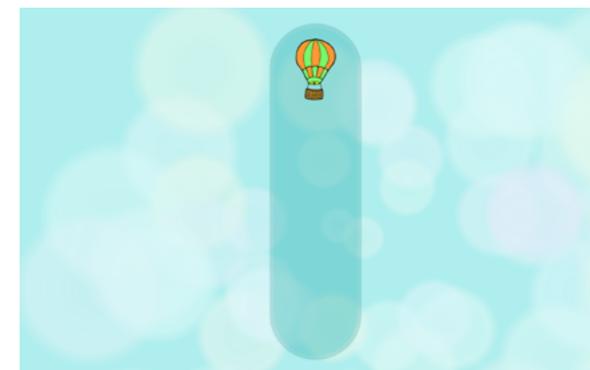
→ [Liste des lignes](#) (pdf) sur www.dob.li.

→ [Aperçu de tous les exercices](#) classés par catégorie se trouve sur www.dob.li.

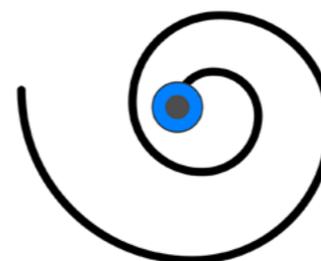
Exemples



Rester sur la file avec but escalier | L_neg_2



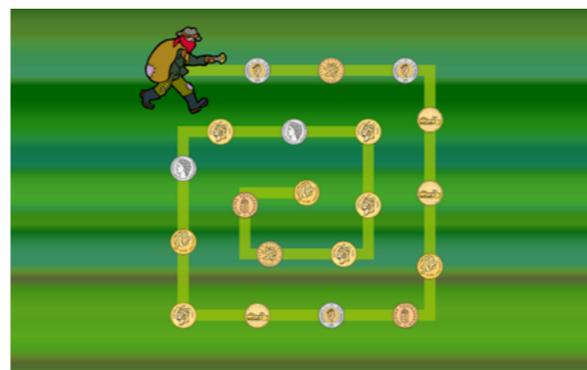
Rester sur la file sans but lignes droite | L_col_5 vertical



Tenir l'équilibre sans but spirale | M_pos_2



Tenir l'équilibre sans but loop | L_pos_7



Ramasser des buts, ligne coin | M_col_1



Ramasser des buts, ligne courbe | M_pos_2

9.5 trace Suivre un objet mobile

9.5.1 Tâche

Suis l'objet en mouvement avec la souris ou les touches ou le doigt.

9.5.2 Déroulement de l'exercice

- Un objet et un objet cible s'affichent sur une ligne.
- L'objet qui doit être déplacé, clignote.
- Dès que l'objet est déplacé, l'objet cible se déplace aussi. La ligne disparaît.
- Déplacez l'objet avec la souris, ou les touches, ou le doigt (écran tactile), en suivant l'objet cible, aussi précisément que possible.
- L'objet n'est pas lié à la ligne. Contrairement aux exercices de **track**, il peut être déplacé librement à travers l'écran.
- Vous recevez un feedback à la fin de chaque tâche. Il vous montre la précision de votre ligne (a. *suivre un objet*) et combien de fois vous avez attrapé l'objet cible (b. *capturer un objet*) (facultatif).

Au sein des exercices, type d'apparence et animation de la cible, couleur de fond et motif peuvent être modifiés à l'aide de raccourcis clavier.

→ [Raccourcis clavier tous les modules](#), [individuation modules trace](#)

→ Créer des exercices personnels: [éditeur tous les modules](#), [éditeur module trace](#)

9.5.3 Exercices

- Suivre un objet
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre, loop, aléatoire
- Capturer un objet
lignes droite, coin, courbe, spirale, escalier, forme géométrique, forme libre, loop, aléatoire

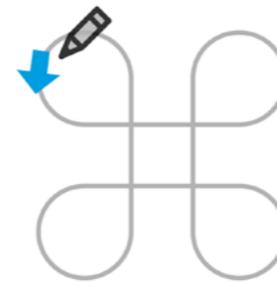
→ [Liste des lignes](#) (pdf) sur www.dob.li.

→ [Aperçu de tous les exercices](#) classés par catégorie se trouve sur www.dob.li.

Exemples



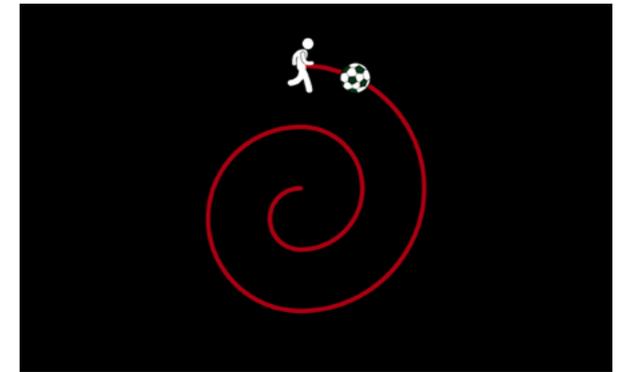
Suivre un objet coin | XL_pos_1



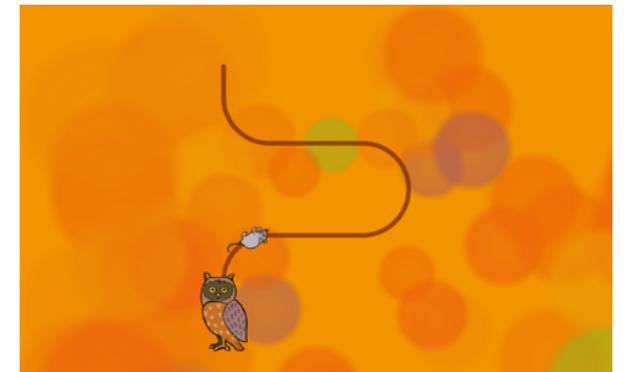
Suivre un objet loop | L_pos_10



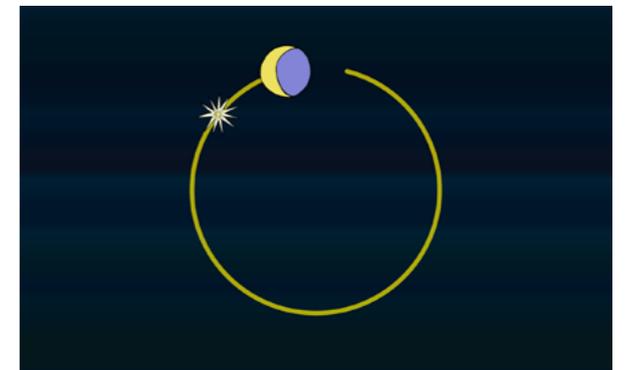
Capturer un objet escalier | M_pos_2



Suivre un objet spirale | L_neg_2



Capturer un objet courbe | M_col_1



Capturer un objet forme géométrique | L_col_04

9.6 stimula Modèle en mouvement

9.6.1 Tâche

Regarde le modèle qui se modifie *forme, couleur, taille, position*. Attrape-le avec la souris ou le doigt. Presse sur la touche E et regarde ce qui se passe.

9.6.2 Déroulement de l'exercice

- Apparaît un modèle qui se modifie en taille, en forme, en couleur et en position.
- Appuyez sur E ou touchez les objets en surbrillance pour déclencher un effet.
- Certains exercices répondent aux mouvements de la souris. Écran tactile: Faites glisser votre doigt sur l'écran.

Au sein des exercices contraste, vitesse de déplacement, direction du mouvement, couleur de fond et motif peuvent être modifiés à l'aide de raccourcis clavier.

→ [Raccourcis clavier tous les modules, individuation modules stimula](#)

→ Créer des exercices personnels: [éditeur tous les modules](#), [éditeur module stimula](#)

9.6.3 Exercices

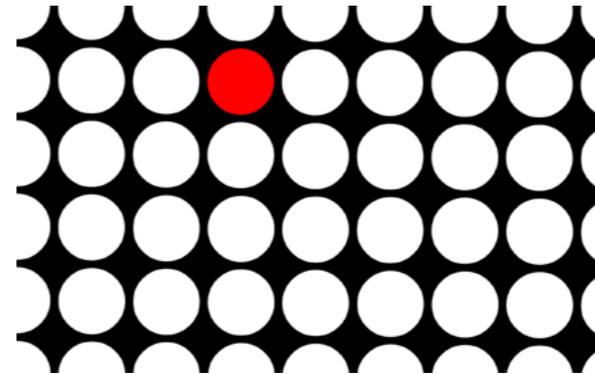
- Point
- Ligne
- Zone
- Interactif
- NOC

→ [Aperçu de tous les exercices classés par catégorie](#) se trouve sur www.dob.li.

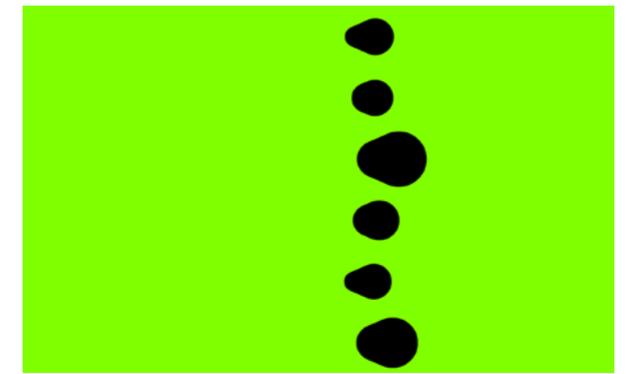
Avertissement photosensible

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de stimulations lumineuses ou d'éclairs. L'exposition à des figures géométriques ou répétitives ou à des contrastes de couleurs risque de déclencher une crise d'épilepsie chez ces personnes. Par ailleurs, les conditions précitées sont susceptibles de déclencher des symptômes d'épilepsie chez des personnes qui ne présentaient aucun problème de ce type auparavant.

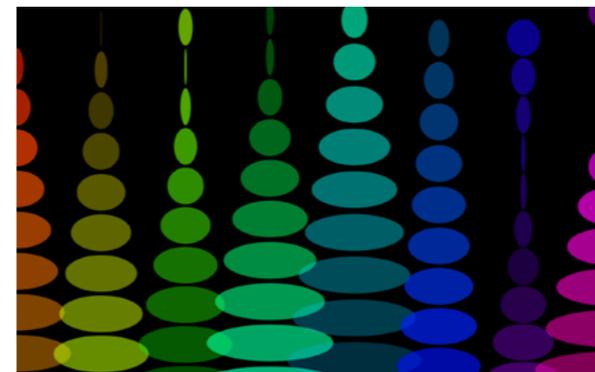
Exemples



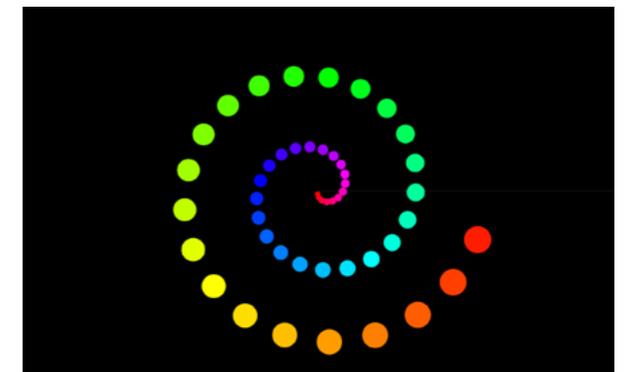
Stimulation Point 1000



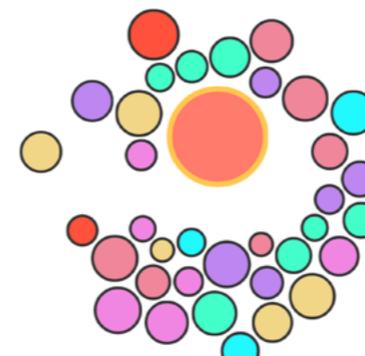
Stimulation Point 1003



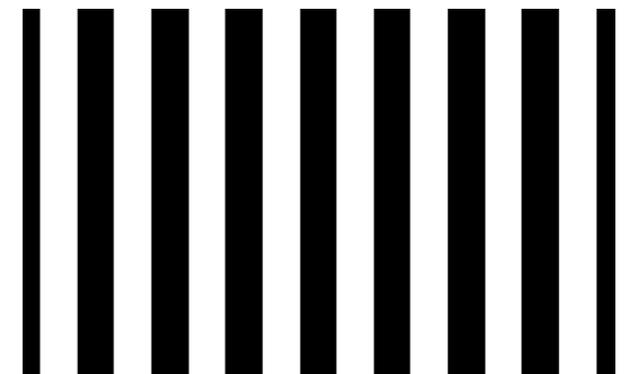
Stimulation Point 1005



Stimulation Point 3000



Stimulation Interactif 8010



Stimulation OKN | L_pos_2

10 Contrôler avec touches et écran tactile

Les raccourcis clavier ou gestes sur un écran tactile permettent aux apprenants de modifier les propriétés de l'objet et du fond tout en travaillant, correspondant aux besoins individuels.

→ [Raccourcis clavier et Gestes de l'écran tactile \(pdf\)](#) sur www.dob.li.

10.1 Commande du programme

Touches	Gestes	Description	Effet
↑ + I		Information	Liste des raccourcis clavier et gestes
↑ + M		Menu	Vers le menu principal

10.2 Au sein de l'exercice

Touches	Gestes	Description	Effet	
		ESPACE	Démarrer la tâche / Confirmer la tâche	
		ENTER	Démarrer / Terminer l'exercice	
		Preferences	Paramètres de l'exercice actuel	
		1	1ère couleur et motif de fond	<i>Geste: Passer d'une couleur de fond à l'autre</i>
		2	2ème couleur et motif de fond	<i>Geste: Passer d'une couleur de fond à l'autre</i>
		3	Changer motif de fond <	
		4	Changer motif de fond >	
		5	Réduire la taille du motif de fond	
		6	Augmenter la taille du motif de fond	
		7	Réduire la distance du motif de fond	
		8	Réduire la distance du motif de fond	
		0	Aucun modèle de fond	
		Normal	Rétablir les paramètres de base de la tâche	
		Normal	Rétablir les paramètres de base de l'exercice	

Touches	Gestes	Description	Effet	
↑ + ctrl + 3			Bouger le fond vers la gauche	
↑ + ctrl + 4			Bouger le fond vers la droite	
↑ + ctrl + 5			Bouger le fond vers le haut	
↑ + ctrl + 6			Bouger le fond vers le bas	
↑ + ctrl + 8			Ralentir le mouvement du fond	
↑ + ctrl + 9			Accélérer le mouvement du fond	

10.3 Individuation spot: objet fixe

spot				
Touches	Gestes	Description	Effet	
▼		KEY DOWN	Réduire l'objet	
▲		KEY UP	Agrandir l'objet	
◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité de l'objet	
▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité de l'objet	
A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation	<i>Scintillement (opacité) -> Arrêt -> Haut / Bas -> Arrêt</i>
⬆ + H		Indication	Montrer l'objet recherché	<i>Seulement les tâches avec prévisualisation</i>

10.4 Individuation spot: objet en mouvement

spot				
Touches	Gestes	Description	Effet	
▼		KEY DOWN	Ralentir le mouvement	
▲		KEY UP	Accélérer le mouvement	
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	Réduire l'objet	
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	Agrandir l'objet	
◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité de l'objet	
▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité de l'objet	
A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation	<i>Scintillement (opacité) -> Arrêt -> Haut / Bas -> Arrêt</i>
S		Start / Stop	Bloquer / Débloquer le mouvement	
D		Direction	Inverser le sens de direction	
T		Tipe	Changer le type de mouvement	<i>stop + go -> yo-yo dure -> yo-yo doux -> continu</i>
⬆ + H		Indication	Montrer l'objet recherché	<i>Seulement les tâches avec prévisualisation</i>

10.5 Individuation spotPlus

spotPlus				
Touches	Gestes	Description	Effet	
▼		KEY DOWN	Réduire les objets recherchés	
▲		KEY UP	Agrandir les objets recherchés	
◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité des objets recherchés	
▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité des objets recherchés	
A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation	<i>Scintillement (opacité) -> Arrêt -> Haut / Bas -> Arrêt</i>
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	Réduire tous les objets	
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	Agrandir tous les objets	
⬆ + ctrl + ◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité de tous les objets	
⬆ + ctrl + ▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité de tous les objets	
⬆ + ctrl + A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation de tous les objets	<i>Scintillement (opacité) -> Arrêt -> Haut / Bas -> Arrêt</i>
⬆ + H		Indication	Montrer les objets recherchés	<i>Seulement les tâches avec prévisualisation</i>

10.6 Individuation zoom

zoom				
Touches	Gestes	Description	Effet	
▼		KEY DOWN	Zoom lentamente	
▲		KEY UP	Zoom rápidamente	
▼		KEY DOWN	Réduire l'objet	<i>à la fin du zoom</i>
▲		KEY UP	Agrandir l'objet	<i>à la fin du zoom</i>
◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité de l'objet	
▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité de l'objet	
A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation	<i>Scintillement (opacité) -> Arrêt -> Haut / Bas -> Arrêt</i>
S		Start / Stop	Bloquer / Débloquer le mouvement	
⬆ + H		Indication	Montrer l'objet recherché	<i>Seulement les tâches avec prévisualisation</i>

10.7 Individuation track

track				
Touches	Gestes	Description	Effet	
▼		KEY DOWN	Bouger l'objet vers le bas	
▲		KEY UP	Bouger l'objet vers le haut	
◀		KEY LEFT	Bouger l'objet vers la gauche	
▶		KEY RIGHT	Bouger l'objet vers la droite	
A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation de l'objet cible	
T		Type	Changer le type de ligne	<i>pointillée -> interrompue 1 -> interrompue 2 -> interrompue 3 -> interrompue 4 -> interrompue 5 -> continue</i>
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	Modifier l'épaisseur de la ligne	
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	Modifier l'épaisseur de la ligne	
⬆ + ctrl + ◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité de la ligne	
⬆ + ctrl + ▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité de la ligne	

10.8 Individuation trace

trace			
Touches	Gestes	Description	Effet
▼		KEY DOWN	Bouger l'objet vers le bas
▲		KEY UP	Bouger l'objet vers le haut
◀		KEY LEFT	Bouger l'objet vers la gauche
▶		KEY RIGHT	Bouger l'objet vers la droite
A		Animation	Démarrer / Arrêter l'animation de l'objet cible

10.9 Individuation stimula

stimula				
Touches	Gestes	Description	Effet	
▼		KEY DOWN	Ralentir le mouvement	
▲		KEY UP	Accélérer le mouvement	
◀		KEY LEFT	Réduire l'opacité des objets	
▶		KEY RIGHT	Augmenter l'opacité des objets	
E		Effet	Effet spécial	
S		Start / Stop	Bloquer / Débloquer le mouvement	
D		Direction	Inverser le sens de direction	
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	stimula 8000: Réduire l'objet	<i>Seulement stimula 8000</i>
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	stimula 8000: Agrandir l'objet	<i>Seulement stimula 8000</i>
⬆ + ctrl + ◀		KEY LEFT	NOC: Moins de rayures (rayures larges)	<i>Seulement NOC</i>
⬆ + ctrl + ▶		KEY RIGHT	NOC: Plus de rayures (rayures étroites)	<i>Seulement NOC</i>

11 Aperçu général

11.1 Modules

Module	Objectif
 <i>spot</i>	Identifier un objet 1
 <i>spotPlus</i>	Différencier un objet de l'autre
 <i>zoom</i>	Identifier un objet 2
 <i>track</i>	Suivre la ligne
 <i>trace</i>	Suivre un objet mobile
 <i>stimula</i>	Modèle en mouvement

11.2 Catégories d'exercices et compétence primaire

Catégorie	Supplement	Compétences primaires
Stimulation	Point Ligne Zone Interactif NOC	Attention Déplacement de l'attention Attention Déplacement de l'attention Attention Maintien de l'attention Coordination Coordination oculo-manuelle Motilité Nystagmus optocinétique
Fixation	aléatoire périphérique droite/gauche périphérique haut/bas	Motilité Fixation
Fixation excentrée	à droite à gauche en haut en bas aléatoire cercle	Attention Champ visuel
Champs visuel	à droite à gauche en haut en bas en haut à droite en haut à gauche en bas à droite en bas à gauche aléatoire	Attention Champ visuel
Déplacer la vue	horizontal vertical diagonale	Motilité Saccades
Poursuite	horizontal vertical diagonale cercle carré triangle	Motilité Poursuite visuelle

Catégorie	Supplement	Compétences primaires
<i>Rester sur la file avec but</i>	ligne droite coin courbe spirale escalier forme géométrique forme libre	Coordination Coordination oculo-manuelle
<i>Rester sur la file sans but</i>	ligne droite coin courbe spirale escalier forme géométrique forme libre loop	Coordination Coordination oculo-manuelle
<i>Tenir l'équilibre avec but</i>	ligne droite coin courbe spirale escalier forme géométrique forme libre	Coordination Coordination oculo-manuelle
<i>Tenir l'équilibre sans but</i>	ligne droite coin courbe spirale escalier forme géométrique forme libre loop	Coordination Coordination oculo-manuelle
<i>Ramasser des buts, piste</i>	ligne droite coin courbe spirale escalier forme géométrique forme libre	Coordination Coordination oculo-manuelle

Catégorie	Supplement	Compétences primaires
Ramasser des buts, ligne	ligne droite coin courbe spirale escalier forme géométrique forme libre	Coordination Coordination oculo-manuelle
Poursuivre un objet		Coordination Coordination oculo-manuelle
Mouvement	au centre	Perception du mouvement au centre
Contraste		Perception des contrastes Contraste
Fréquences	reconnaitre différencier comparer	Perception des contrastes Fréquences
Visage	reconnaitre interpréter	Perception des visages Reconnaissance Perception des visages Décodage
Couleur	reconnaitre différencier assigner	Reconnaissance des couleurs Couleur Reconnaissance des couleurs Couleur Reconnaissance des couleurs Association de couleurs
Crowding	zone cadre contour Optotypes	Perception figure-fond Crowding
Séparer	zone cadre contour	Perception figure-fond Perception figure-fond
Figure-fond		Perception figure-fond Perception figure-fond
Optotypes	Lea-Symboles Anneau de Landolt E de Snellen	Reconnaissance des formes Figure

Catégorie	Supplement	Compétences primaires
<i>Forme</i>	balayage reconnaitre différencier découvrir compléter	Motilité Balayage visuel Reconnaissance des formes Figure
<i>Montre</i>		Reconnaissance des formes Figure
<i>Caractère</i>	lettres nombres	Reconnaissance des formes Figure
<i>Position dans l'espace</i>		Reconnaissance des formes Position spatiale
<i>Étranger</i>		Reconnaissance des formes Figure
<i>Images</i>	reproduire compléter	Reconnaissance des formes Figure
<i>Modèle</i>	reconnaitre reproduire compléter	Mémoire visuelle Modèle
<i>Classer</i>	taille couleur famille	Mémoire visuelle Séquences
<i>Chercher et trouver</i>	forme couleur taille formes et couleurs formes et taille couleur et taille	Stratégies Stratégies de recherche
<i>Où est -t-il ...?</i>		Stratégies Stratégies de recherche
<i>Peinture</i>		

11.3 Compétences et assignations des modules

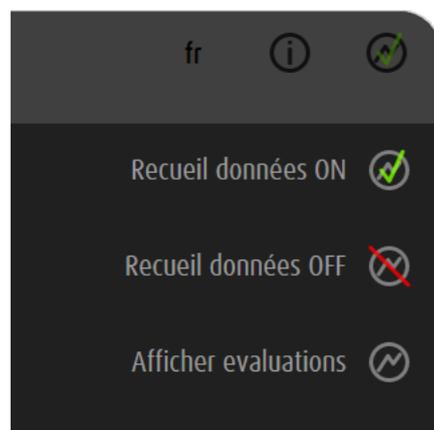
Compétence	Sous-compétences	Assignations des modules
 Attention visuelle	Maintien de l'attention Déplacement de l'attention Champ visuel Division de l'attention	spot, zoom, track, trace, stimula spot, track, trace, stimula spot, spotPlus, track, trace track, trace
 Motilité	Fixation Balayage visuel Comparaison visuelle Saccades Poursuite visuelle Nystagmus optocinétique	toutes les modules spot, zoom, track, stimula spotPlus, track spot, track, trace spot, track, trace stimula
 Coordination	Coordination oculo-manuelle	track, trace
 Perception du mouvement	Au centre Périphérique	spot, zoom, track, trace, stimula
 Perception des contrastes	Contraste Fréquences	spot, spotPlus, zoom spot, spotPlus, zoom
 Perception des visages	Reconnaissance Décodage Complément	spot, spotPlus spot, spotPlus
 Reconnaissance des couleurs	Couleur Gris noir blanc Association de couleurs	spot, spotPlus spotPlus
 Perception figure-fond	Perception figure-fond Crowding	spot, spotPlus spotPlus
 Reconnaissance des formes	Figure Taille Position spatiale	spot, spotPlus, zoom spotPlus, zoom spot, spotPlus
 Mémoire visuelle	Mémoire à court terme Modèle Séquences	spotPlus spotPlus
 Stratégies	Stratégies de recherche	spotPlus

12 Évaluation de l'exercice

Pendant que vous travaillez, **dob** suit tous les mouvements, enregistre tous les clics et mesure l'intervalle de temps entre les actions sur l'écran. Un simple clic sur le bouton  dans le menu principal donne accès au paramètres d'évaluation.

Remarque: Les exercices du module *stimula* ne sont pas évalués.

12.1 Paramètres d'évaluation



Les données d'exercice sont stockées.

Les données ne sont pas stockées.

Accès aux évaluations stockées

dob ne peut stocker qu'un nombre limité d'exercices.

Le nombre dépend de la complexité des données.

Faites une capture d'écran des évaluations importantes pour un stockage permanent.

12.2 Options générales

[Naviguer à travers les évaluations](#) [Supprimer l'évaluation](#) [Module](#) [Nom de l'exercice et miniature](#) [Revenir au menu principal](#)

⚙️ Evaluation de l'exercice
< > ⊖
spot
Optotypes Symboles de Léa XL_neg_2, coloré
🏠

Notes personnelles

Lucas / tous correctement identifiés

Date et heure

Date: 2016-08-24 Temps: 07:56

Durée totale: Temps pour l'exercice tout entier

Somme tâches: Durée totale moins le temps pour confirmations et récompenses = temps de travail net

Exercice: Durée Durée totale [sec] Somme tâches [sec]
 40.0 23.7

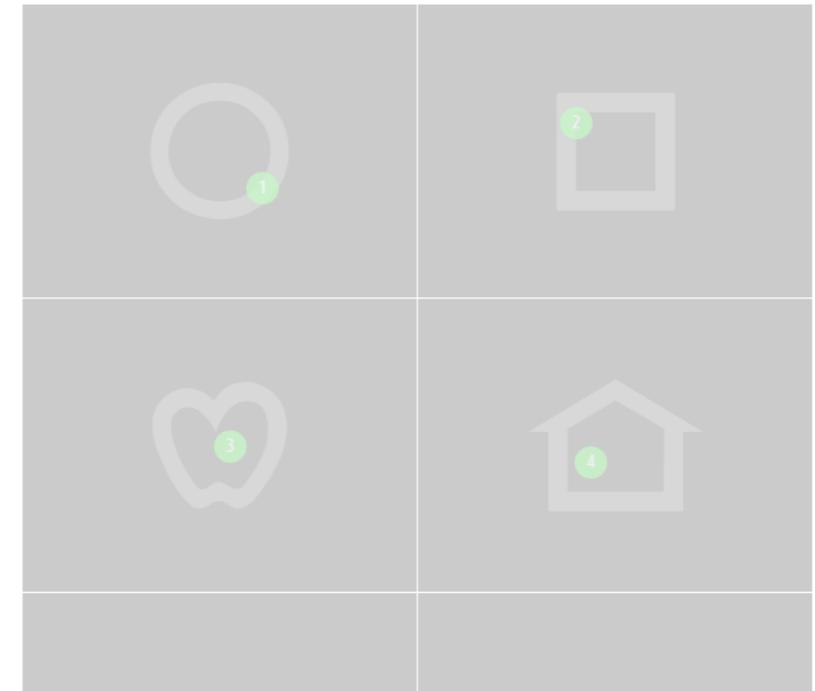
Liste des tâches

Tâche / Opacité	Erreur après [sec]	Correct après [sec]
1 1.00		4.4 
2 1.00		6.1 
3 1.00		6.0 
4 1.00		7.1 

Temps moyen par tâche

Tâche: Durée Moyenne [sec]
 5.9

Notes, objets et valeurs



Activités sur l'écran

12.3 Exemples d'évaluations

En fonction du module ou de la catégorie d'exercice, l'évaluation montre des valeurs différentes et présente les activités sur un seul ou sur plusieurs écrans.

12.3.1 Évaluation 1: Module spot – Déplacer la vue

Notes personnelles

Tâche / Opacité / **Secondes entre début tâche et cliquer** / Miniature de l'objet

Clique à l'extérieur des objets (**temps d'erreur**)

Tâche 2:

2 clics sur le côté gauche sous l'objet

Tâche 12:

2 clics sur le côté gauche au-dessus de l'objet

Observations et interprétations

- A besoin de beaucoup plus de temps pour les objets situés à droite de l'écran.
- Les clics à droit se trouvent souvent en dehors de l'objet
- Restriction du champ visuel?

Evaluation de l'exercice
< > ⊖
spot
Déplacer la vue horizontal S_neg_1
🏠

Lucas / Difficultés à droite - objet animé en tâche 12 pour soutenir la détection

	Date	Temps
	2016-08-23	16:07
Exercice: Durée	Durée totale [sec]	Somme tâches [sec]
	58.0	58.0
Tâche / Opacité	Erreur après [sec]	Correct après [sec]
1 1.00		2.3 ▶
2 1.00	4.5 7.5	11.2 ◀
3 1.00		4.8 ▶
4 1.00		1.9 ▶
5 1.00		3.0 ▶
6 1.00		2.2 ▶
7 1.00		3.4 ▶
8 1.00		1.9 ▶
9 1.00		2.3 ▶
10 1.00		2.4 ▶
11 1.00		3.0 ▶
12 1.00	5.7 10.5	19.6 ◀
Tâche: Durée		Moyenne [sec]
		4.8

Les activités sur l'écran sont affichés sur un écran pour les catégories d'exercice suivantes:

- Fixation *spot*
- Déplacer la vue *spot*
- Champ visuel *spot, spotPlus*

12.3.2 Évaluation 2: Module spotPlus – Chercher et trouver forma

Notes personnelles

Tâche / Secondes jusqu'au clic sur l'objet correct / Objet

Secondes jusqu'au clic sur le mauvais objet / Objet

Tâche 3, 5, 8: Clic sur le mauvais objet

Secondes jusqu'au clic en dehors de l'objet

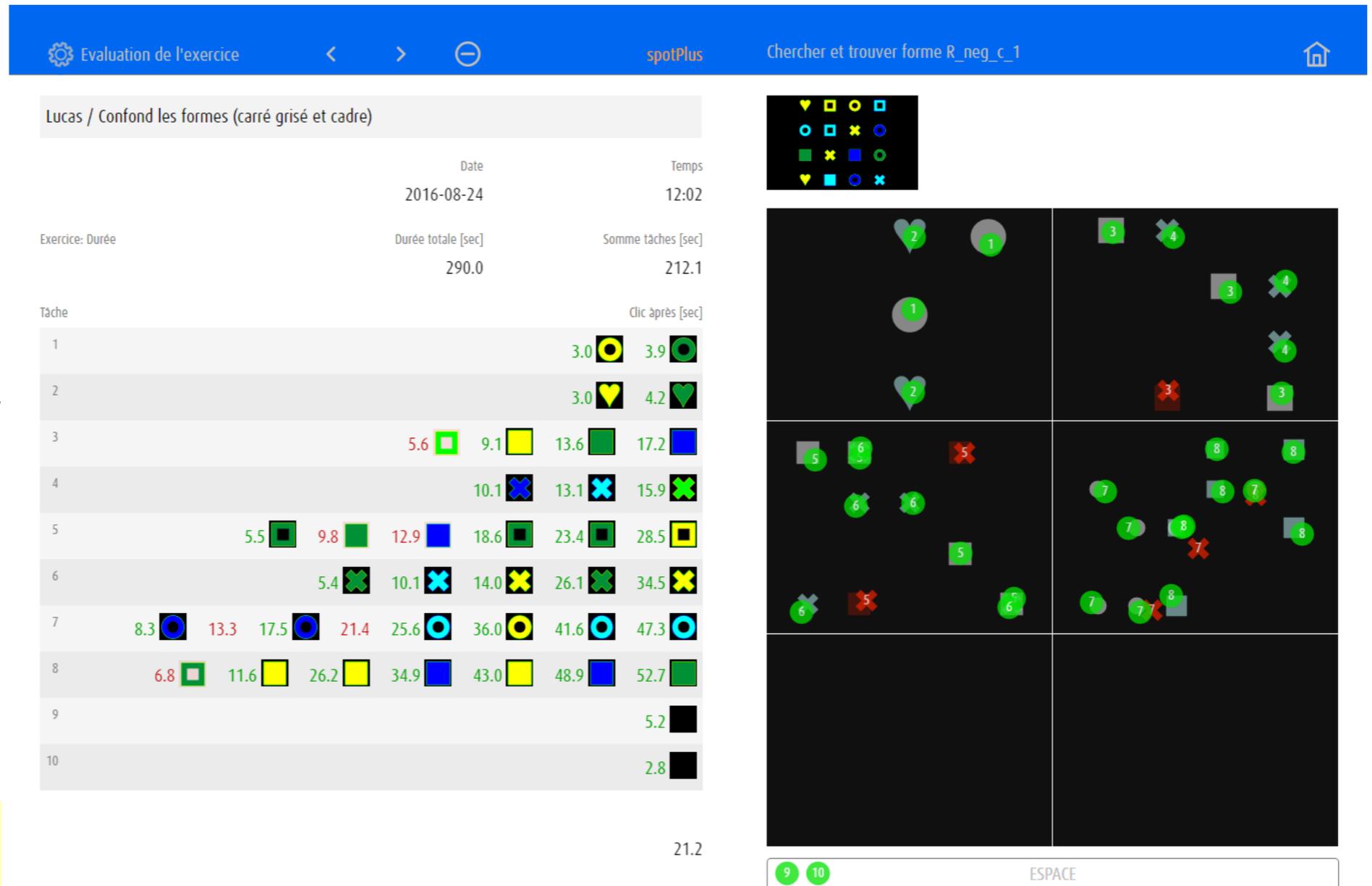
Tâche 7

Tâche sautée (ESPACE)

Tâche 9 et 10: suspension

Observations et interprétations

- Confond les formes (carré grisé et cadre)
- Aucune recherche systématique
- Dépassé par l'augmentation du nombre d'objets
- Entraîner des stratégies de recherche



Visualisation des activités sur 6 écrans.
Si un exercice contient plus de 6 tâches, les clics de plusieurs tâches (p.ex. tâche 1 et 2) sont représentés sur un écran.

12.3.3 Évaluation 3: Module zoom – Contraste

Notes personnelles

Tâche /
Opacité: changement de 0 à 100% /
Opacité au moment de cliquer
Secondes jusqu'au clic / Objet
Par exemple tâche 3:
Clic sur l'objet après 7 secondes (opacité de 70%).

Clic en dehors de l'objet
Tâche 2 et 9: clic en dehors de l'objet

Observations et interprétations

- Aime travailler avec des émoticônes
- Sait interpréter des expressions faciales
- Trouve beaucoup plus rapide les objets sur le côté gauche.
- Restriction du champ visuel?

Evaluation de l'exercice < > ⊖ zoom Visage: interpréter L_pos_<_1 🏠

Lucas / Trouve beaucoup plus rapide les objets sur le côté gauche.

😊

Exercice: Durée		Date	Temps
		2016-08-23	16:42
Exercice: Durée		Durée totale [sec]	Somme tâches [sec]
		58.0	57.9

Tâche:				
Opacité	de	à	Clic à	Durée [sec]
1	0.00	1.00	0.28	2.8 😞
2	0.00	1.00	0.77	7.7 😊
3	0.00	1.00	0.70	7.0 😞
4	0.00	1.00	0.81	8.1 😞
5	0.00	1.00	0.22	2.2 😞
6	0.00	1.00	0.39	3.9 😞
7	0.00	1.00	0.61	6.1 😞
8	0.00	1.00	0.18	1.8 😊
9	0.00	1.00	0.83	8.3 😊
10	0.00	1.00	1.00	10.0 😞

Tâche: Durée Moyenne [sec]
5.8

Visualisation des activités sur 6 écrans.
Si un exercice contient plus de 6 tâches, les clics de plusieurs tâches (p.ex. tâche 1 et 2) sont représentés sur un écran.

12.3.4 Évaluation 4: Module track – Ramasser des buts

Notes personnelles

Tâche /

Temps pour atteindre le but

Tâche 1: aucune collision

Temps jusqu'à la collision

Tâche 2: Collision après 5.8 et 9.4 secondes dans les lignes verticales. Atteint le but en 15.3 secondes.

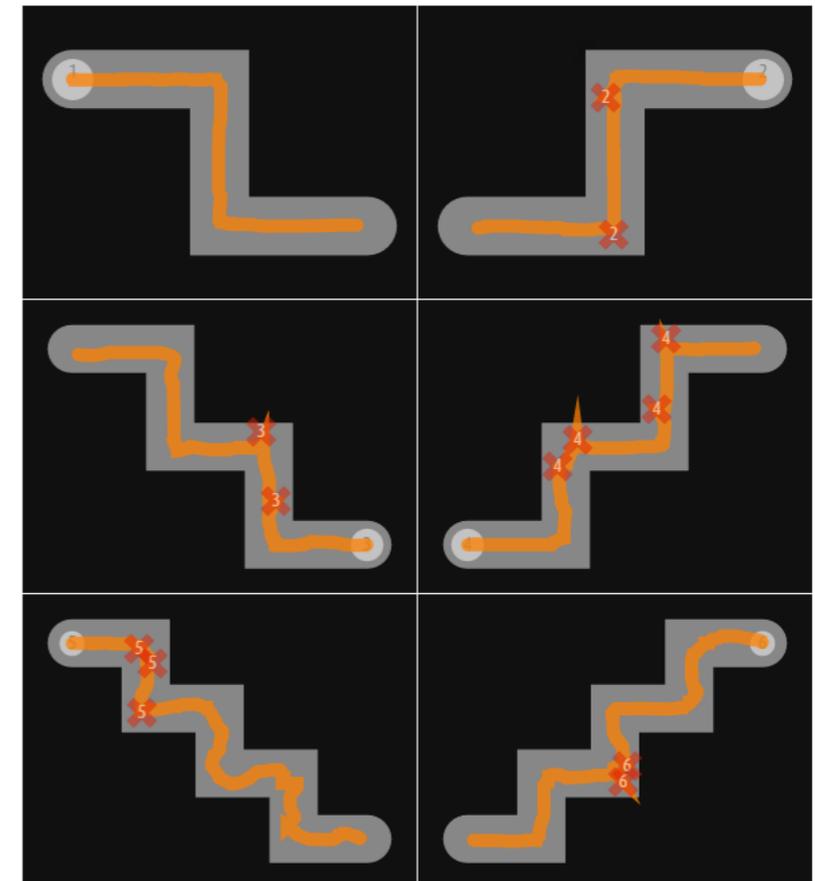
Observations et interprétations

- Connaît les objets collectés
- Devient de plus en plus tendu
- Difficultés avec les mouvements verticaux du corps

Evaluation de l'exercice < > track Ramasser des buts, piste escalier R_col_1

Lucas / Difficultés avec les mouvements verticaux du corps

Date		Temps	
2016-08-24		12:35	
Exercice: Durée		Somme tâches [sec]	
151.0		112.4	
Tâche / Nombre de coups		Coup après [sec]	
1	-	9.6	
2	2	5.8 9.4	15.3
3	2	7.9 10.0	21.6
4	4	7.1 8.4 14.5 17.3	21.2
5	3	4.8 6.5 8.2	24.0
6	2	13.4 14.6	20.6
Tâche: Durée		Moyenne [sec]	
		18.7	



Les 6 tâches sont représentées chacune sur un des écrans.

13 Éditeur

Certains exercices prédéfinis peuvent être modifiés dans l'éditeur et adaptés aux besoins individuels ou même fondamentalement reconfigurés et sauvegardés. On y accède par l'intermédiaire d'un exercice existant. Certains paramètres de base sont définis de la même manière pour tous les modules. Il existe par contre des paramètres qui ne sont valables que pour le module correspondant.

13.1 Général

13.1.1 Ouvrir l'éditeur

Il est recommandé de choisir comme modèle de base un exercice, qui correspond le mieux possible aux paramètres souhaités.

- Sélectionnez le module dans lequel un nouvel exercice sera créé.
- Sélectionnez et démarrez l'exercice qui correspond le mieux possible aux paramètres souhaités.
- Ouvrez l'éditeur en appuyant les touches  +  ou avec la geste .
- Confirmez que vous souhaitez créer et modifier une copie.

Cliquez sur/Touchez *Préférences*  pour accéder aux réglages des excices personnels en *sélection d'exercice* → [Gérer exercices personnels](#).

13.1.2 Réglages et prévisualisation

Type d'exercice	Complément	Description	Compétence 1	Compétence 2
Sélection	Zone de texte	Zone de texte	définie par type d'exercice	Sélection

Préférences	Catégorie	Titre	Description	Compétence 1	Compétence 2
	Optotypes Lea-Symboles	Mathéo, avril 2014	Figure	---	

Préférences	Objet	Disposition	Fond
Tâche	Nombre	Transition	Feedback
Objet	Forme	Couleur	Opacité
Disposition	Taille	Endroit	Animation
Fond		Mouvement	Couleur / Modèle

Type de sélection:

- Aucune valeur
- Valeur unique
- Sélection
- Intervalle
- Exact

→ [Description](#) page suivante.

Prévisualisation

Tâche

Objet

Fond 1
Fond 2

13.1.3 Type de sélection



Valeur unique

Une valeur unique pour toute la leçon

→ [exemple](#) à la page précédente :
Couleur d'objet: Noir sans contour dans toutes les tâches



Sélection

Plusieurs valeurs, aléatoirement affectés à une tâche.

→ [exemple](#) à la page précédente :
Quatre formes (Lea-Symboles), aléatoirement affectées à une tâche.



Intervalle

Changement en continu de la valeur dans la plage définie.

→ [exemple](#) à la page précédente :
Réduction de l'opacité en continue, d'une tâche à l'autre.
Cliquez sur/Touchez les points au-dessus de l'aperçu pour naviguer entre les tâches (pas possible dans tous les cas)..



Exact

Valeur exactement définie dans chaque tâche.

→ [exemple](#) à la page précédente :
Taille précise dans chaque tâche.
Cliquez sur/Touchez les points au-dessus de l'aperçu pour naviguer entre les tâches (pas possible dans tous les cas).



Aucune valeur

Toutes les tâches sans cette propriété.

→ [exemple](#) à la page précédente :
Pas d'animation, pas de motif de fond.



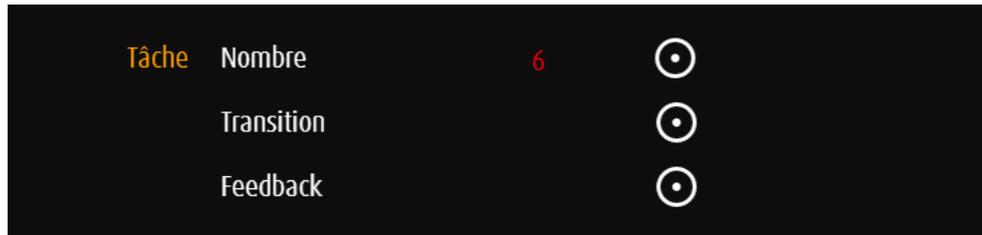
Même valeur

Seulement module spotPlus

Valeur ne diffère pas
→ [Définition de l'objet recherché.](#)

13.2 Réglages – Tous les modules

13.2.1 Tâche



Nombre seulement valeur unique



Nombre

Faites glisser le curseur pour définir le nombre de tâches.
Variante: entrez une valeur dans la zone de texte.

Valeur minimale: 1
Valeur maximale: 18

Transition d'une tâche à l'autre seulement valeur unique – Transitions identiques au cours de l'exercice



Pause

Aucune pause entre les tâches

Superposer / afficher, masquer

Aucun fondu enchaîné

Les objets disparaissent et apparaissent immédiatement, avec ou sans pause intermédiaire.

Prévisualisation

Aucune Prévisualisation

Tâche Transition

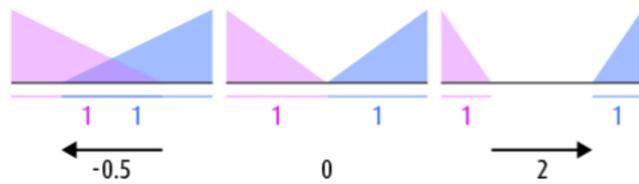


Pause

- 2.0 +

Superposer / afficher, masquer

- 1 +



Prévisualisation

Prévisualisation pour l'exercice

Prévisualisation pour chaque tâche

Même taille que la tâche

- 1 +

Feedback

seulement valeur unique

Tâche Feedback



Récompense

Animation

Son

Pause

Durée de la transition en secondes.

Fondu enchaîné / ouverture en fondu, fermeture en fondu

Valeurs négatives: fondu enchaîné

Valeur 0: ouverture en fondu - fermeture en fondu

Valeurs positives: ouverture en fondu - pause - fermeture en fondu

Remarque: Fondu enchaîné, ouverture en fondu, fermeture en fondu ne peut pas être utilisé en combinaison avec prévisualisation de tâche.

Prévisualisation

3 options:

- Aucune Prévisualisation
- Prévisualisation pour l'exercice
- Prévisualisation pour chaque tâche

Faites glisser le curseur pour définir la taille de la Prévisualisation ou cochez la case pour choisir la taille de l'objet de la tâche (seulement Prévisualisation tâche).

Variante: entrez des valeurs dans la zone de texte.

Récompense

La tâche est exécutée correctement: L'objet est animé et/ou un signal acoustique est émis.

13.2.2 Objet



Forme Valeur unique / Sélection ou Exact



Forme Ajouter un objet.

Tâche

2415

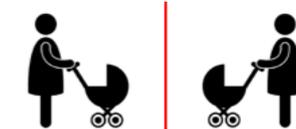
Inverse

2441

Inverse

2412

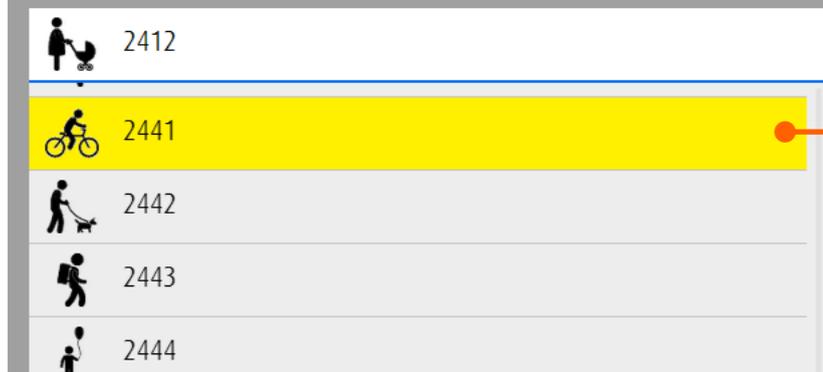
Inverse *Inverse activé: Refléter l'objet verticalement.*



Changement d'objet 3

Forme 3

Cliquez sur/Touchez une zone pour ouvrir la liste des objets.



Faites défiler la liste, puis Cliquez sur/Touchez l'objet désiré. Variante: entrez le numéro d'objet dans la zone de texte.

→ [Liste actuelle des objets \(pdf\) sur www.dob.li.](http://www.dob.li)

Couleur

Valeur unique / Sélection ou Exact

Ajouter une combinaison de couleurs constitué de première couleur, deuxième couleur, couleur et épaisseur du contour.

Couleur

Choix de la 1^{ère} et de la 2^e couleur. Cliquez sur/Touchez la case de couleur pour ouvrir la palette de couleur.
Remarque: Pour certains types d'objets, une deuxième couleur ne peut pas être définie → [tableau](#) page suivante.

Contour

Faites glisser le curseur pour définir l'épaisseur du contour.
Variante: entrez une valeur dans la zone de texte.
Choix de la couleur du contour. Cliquez sur/Touchez la case de couleur pour ouvrir la palette de couleur.

Supprimez la combinaison de couleurs.

Palette de couleur

Niveaux de gris - Première case: transparent

Synthèse additive

Synthèse soustractive

Choisissez n'importe quelle couleur en insérant un code couleur HTML.
Chartes de couleurs et color-picker voir par exemple: → html-color-codes.info.

Aucun contour activé: Curseur et case de couleur vont disparaître.

Valeur unique: Une combinaison de couleurs unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

Catégories d'objets et affectation des couleurs

	Catégorie 1 Objets d'une seule couleur			Catégorie 2 Objets de deux couleurs				Catégorie 3a Objets multicolores sans contour			Catégorie 3b Objets multicolores avec contour				
Objet															
1 ^{ère} couleur	#93117E	#93117E	transparent	#93117E	#93117E	#93117E	#93117E	aucune 1 ^{ère} couleur	aucune 1 ^{ère} couleur	aucune 1 ^{ère} couleur	#000000 Couleur du contour	#000000 Couleur du contour	#93117E	transparent	transparent
2 ^e couleur	aucune 2 ^e couleur	aucune 2 ^e couleur	aucune 2 ^e couleur	#FF8000	#FF8000	transparent	transparent	défini	défini	transparent	défini	défini	transparent	défini	transparent
Contour	aucun Contour	#009EE0	#009EE0	aucun Contour	#009EE0	aucun Contour	#009EE0	aucun Contour	#009EE0	#009EE0	aucun Contour	#009EE0	aucun Contour	aucun Contour	#009EE0

Catégorie 1: objet d'une seule couleur

1^{ère} couleur disponible, pas de 2^e couleur, contour disponible

Types d'objets: surfaces géométriques, Anneau de Landolt, E de Snellen, lettres, nombres, confetti noirs

Catégorie 2; objet de deux couleurs

1^{ère} couleur, 2^e couleur et contour disponible

Types d'objets: cadres géométriques, fréquence, Lea-Symboles, position spatiale, émoticônes, icône, dés, montre

Catégorie 3a, objet multicolore sans son propre contour

Pas de 1^{ère} et 2^e couleur définie, contour disponible

Types d'objets: drapeaux, panneaux, confetti coloré

Catégorie 3b, objet multicolore avec son propre contour

1^{ère} et 2^e couleur définie, contour disponible

1^{ère} couleur: contour au sein de l'illustration

2^e couleur: couleurs de l'illustration

Types d'objets: illustration figurative

Opacité

Valeur unique / Sélection ou Exact

Objet Opacité

Sélection



Opacité



Ajouter une valeur.

Faites glisser le curseur pour définir l'opacité.

Variante: entrez des valeurs dans la zone de texte.



Supprimez la valeur.

Valeur unique: Une valeur unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs valeurs. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une valeur spécifique pour chaque tâche.

Opacité

Intervalle

Objet Opacité

Intervalle



Opacité à partir de ... à



Curseur 1 Définissez l'opacité dans la première tâche.



Curseur 2 Définissez l'opacité dans la dernière tâche.

Changement en continu de l'opacité dans la plage définie.

Valeur minimale: 0.01

Valeur maximale: 1

Valeur 1 correspond à une opacité de 100%.

Valeur 0.1 correspond à une opacité de 10%.

Taille

Valeur unique / Sélection ou Exact

Objet Taille ○ Sélection ✕

Taille

- +

- +

- + ● Ajouter une valeur.
Faites glisser le curseur pour définir la taille d'objet.
Variante: entrez des valeurs dans la zone de texte.
- ● Supprimez la valeur.

Valeur unique: Une valeur unique pour toute la leçon.
Sélection: Plusieurs valeurs. Aléatoirement affectés à la tâche.
Exact: Sélectionnez une valeur spécifique pour chaque tâche.

Taille

Intervalle

Objet Taille ⋯ Intervalle ✕

Taille à partir de ... à

- +

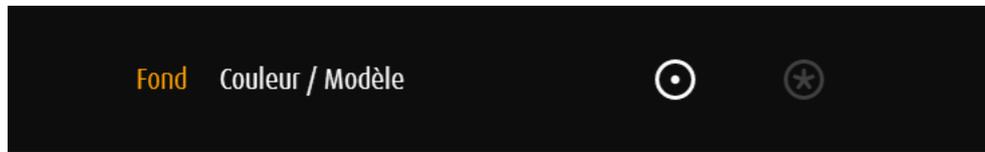
- +

Curseur 1 Définissez la taille d'objet dans la première tâche.
Curseur 2 Définissez la taille d'objet dans la dernière tâche.
Changement en continu de la taille dans la plage définie.

Valeur minimale: 0.05
Valeur maximale: 4

Le côté plus long d'un objet de taille 4 correspond à peu près à la hauteur de l'écran.
Exemple: Un carré de la taille 4 remplit toute la hauteur de l'écran.

13.2.3 Fond



Couleur / Modèle

Valeur unique / Sélection ou Exact

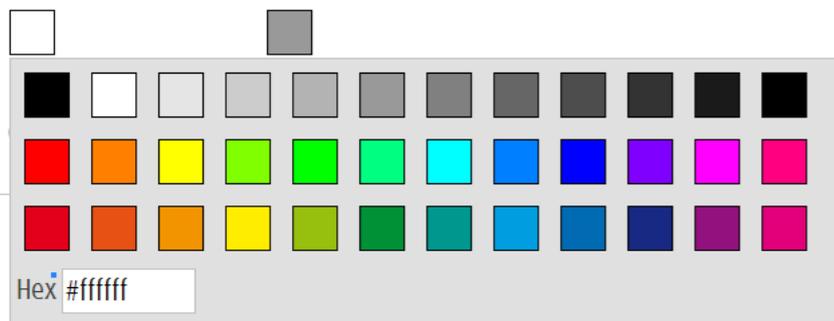


Fond

⊕ Ajouter une combinaison de couleurs (1^{ère} et 2^e couleur).

1^{ère} couleur

2^e couleur



Cliquez sur/Touchez la case de couleur pour ouvrir la palette de couleur.

Palette de couleur

Niveaux de gris

Synthèse additive

Synthèse soustractive

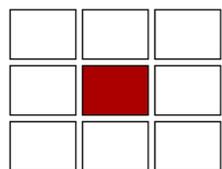
Choisissez n'importe quelle couleur en insérant un code couleur HTML.

Chartes de couleurs et color-picker voir par exemple: → html-color-codes.info.

🚫 Dégradé

● Dégradé activé

Dégradé: Direction

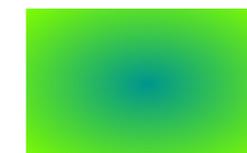
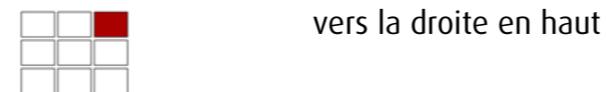


Dégradé: 1^{ère} couleur 2^e couleur



Le premier fond a un dégradé de la première couleur fond vers la première couleur dégradé.
Le deuxième fond de la deuxième couleur fond vers la deuxième couleur dégradé.

Direction du dégradé: vers le champ sélectionné



Modèle de fond

Modèle: Style



Modèle: 1ère couleur 2e couleur



Modèle: Opacité



Modèle: Taille

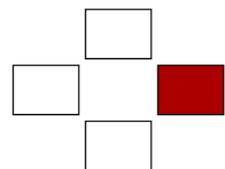


Modèle: Distance



Mouvement

Mouvement: Direction



Mouvement: Vitesse



Modèle de fond activé

Style

Sélection du style du modèle. Cliquez sur/Touchez un symbole.

Couleur

Cliquez sur/Touchez la case de couleur pour ouvrir la palette de couleur.

Opacité

Faites glisser le curseur pour définir l'opacité du modèle.

Taille

Faites glisser le curseur pour définir la taille du modèle.

Distance

Faites glisser le curseur pour définir la taille de l'espacement.

Variante: entrez des valeurs dans la zone de texte.

Mouvement activé

Le motif de fond est en mouvement.

Cliquez sur un champs ou touchez-le pour déterminer la direction du mouvement.

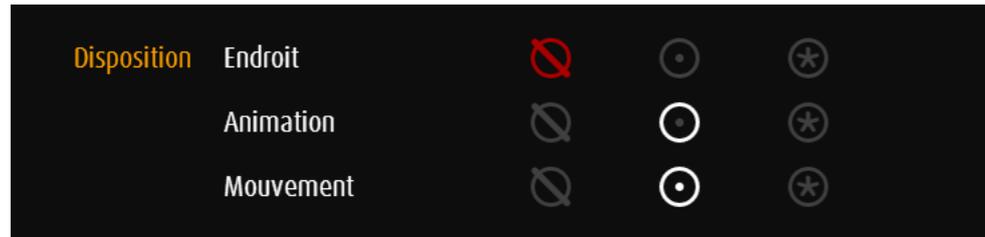
Faites glisser le curseur pour définir la vitesse.

Valeur minimale: 0.1

Valeur maximale: 10

13.3 Réglages – Module spécifique

13.3.1 spot

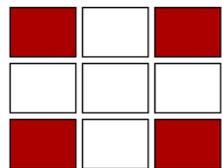


Endroit Aucune valeur, Valeur unique / Sélection ou Exact



Endroit

- Ligne
- Hors du cadre / Au milieu (exactement)



  Ajouter une combinaison.

Les champs actifs dans la grille déterminent la position de l'objet.
Sans cocher *Hors du cadre / Au milieu (exactement)* l'objet apparaît dans n'importe quel endroit de la zone définie.

Aucune valeur: Aucune position déterminé. L'objet apparaît aléatoirement quelque part sur l'écran.

Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

Endroit

Valeur unique / Sélection ou Exact
Hors du cadre / au milieu activé

Disposition Endroit

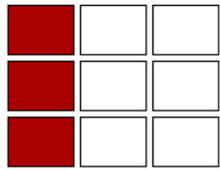
Sélection



Endroit

Ligne

Hors du cadre / Au milieu (exactement)



Ajouter une combinaison.

Les champs actifs déterminent la position de l'objet.

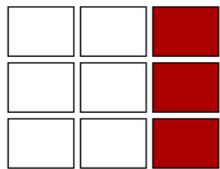
Hors du cadre / au milieu activé

Champs extérieurs: L'objet apparaît sur le bord de l'écran.

coins: L'objet apparaît exactement au coin.

Champ central: L'objet apparaît exactement au milieu de l'écran.

Hors du cadre / Au milieu (exactement)



Supprimez la combinaison.

Exemple: L'objet apparaît en alternance au bord droit et gauche de l'écran.

→ Exercices *Fixation périphérique droite/gauche*.

Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

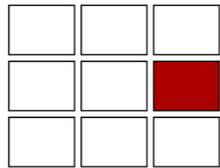
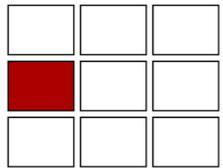
Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

Endroit



Ligne

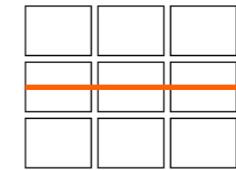
à partir de ... à



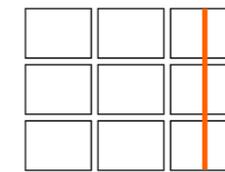
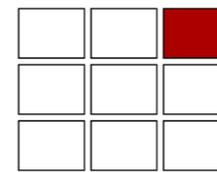
Endroit - Ligne

L'objet apparaît de façon aléatoire sur une ligne. Les champs définissent le début et la fin de la ligne.

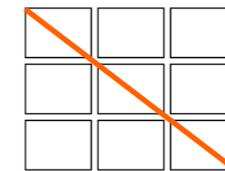
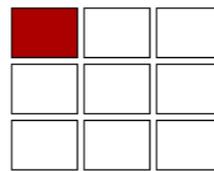
Exemple: Ligne horizontale au milieu de l'écran.



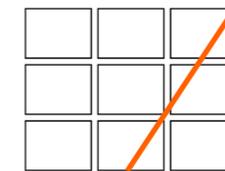
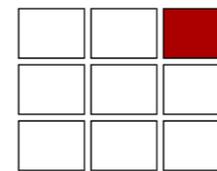
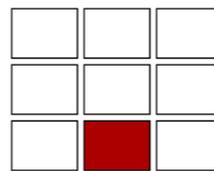
horizontal



vertical



diagonale



oblique

Disposition Animation

Sélection



Animation

Sens antihoraire

- oscillation
- haut / bas
- avant / arrière
- rotation lente
- rotation rapide
- impulsion (taille)
- flash (opacité)
- scintillement (opacité)



Ajouter une combinaison constitué de un ou plusieurs types d'animation.

Cliquez sur/Touchez un ou plusieurs champs pour déterminer le type d'animation.
Sélection multiple cause une combinaison d'animations.
Remarque: Il est recommandé de combiner un maximum de 3 types.

Sens antihoraire

- oscillation
- haut / bas
- avant / arrière
- rotation lente
- rotation rapide
- impulsion (taille)
- flash (opacité)
- scintillement (opacité)



Supprimez la combinaison.

Sens antihoraire activé: L'objet tourne dans le sens antihoraire
(seulement en combinaison avec *rotation lente* ou *rotation rapide*)

Aucune valeur: L'objet n'est pas animé
Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.
Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.
Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

Mouvement

Aucune valeur, Valeur unique / Sélection ou Exact

Disposition Mouvement

Sélection



Mouvement

Manière

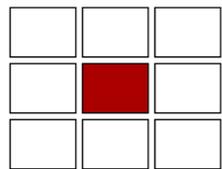


Sens antihoraire

Axé sur la piste

Endroit

Centre



Type



Vitesse



Ajouter une combinaison de mouvements constitué de style, type et sens de déplacement.

Style

4 options:

- en ligne
- en cercle
- en carré
- en triangle

Ligne: Apparaissent deux grilles pour déterminer la position.

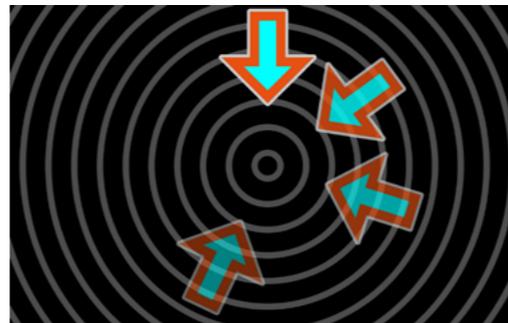
Le mouvement commence sur le champ défini dans la grille gauche.

→ [Définition d'une ligne](#)

Cercle, carré, triangle: Le champ sélectionné détermine le centre du mouvement.

Sens antihoraire: L'objet tourne dans le sens antihoraire.

Axé sur la piste automatique: L'objet est orienté vers le centre du mouvement ou perpendiculairement à la ligne du mouvement.



Type

4 options:

- linéaire Aucun changement de direction, vitesse constante
- stop & go Cercle, carré, triangle: aucun changement de direction, pause au sommet
Ligne: Pause et changement de direction au début et à la fin de la ligne
- yo-yo dur Changement de direction au sommet sans changement de la vitesse
- yo-yo doux Changement de direction, ralentir et accélérer au sommet

Vitesse

Faites glisser le curseur pour définir la vitesse.

Variante: entrez une valeur dans la zone de texte.

13.3.2 spotPlus

Général

Dans **spotPlus**, il s'agit de différencier des objets, c'est-à-dire de rechercher des objets selon certaines caractéristiques. A la différence de **spot** ou de **zoom**, plusieurs objets apparaissent généralement sur l'écran. L'éditeur fixe ce nombre d'objets et combien parmi eux devront être cherchés. Les critères de recherche sont définis dans *Recherché*.

Aperçu général



Nombre total d'objets

Préférences pour tous les objets, ou bien pour tous les objets pas recherchés (étrangers)

Nombre d'objets recherchés (partie du nombre total)

Critères de recherche

Exemple: Les objets recherchés ne diffèrent pas de taille et d'opacité mais de forme et de couleur.

Chercher: Objet d'une certaine forme et couleur.

Feedback

seulement valeur unique

Tâche Feedback



Feedback

 Son Étrangers

 Son Recherché

Signal acoustique si vous Cliquez sur/Touchez le mauvais objet

Exemple: désactivé

Signal acoustique si vous choisissez le bon objet

Exemple: activé

Nombre (total)

Valeur unique / Sélection ou Exact

Objet Nombre (total)

Sélection



Nombre

- +

Ajouter un nombre.

Faites glisser le curseur pour définir le nombre total d'objets.

Valeur minimale: Le plus grand nombre d'objets recherchés + 1

Valeur maximale: 300

- +

Supprimez le nombre.

Valeur unique: Nombre total pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs nombres. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez un nombre spécifique pour chaque tâche.

Nombre Recherché

Valeur unique / Sélection ou Exact

Recherché Nombre

Sélection



Nombre

- +

Ajouter un nombre.

Faites glisser le curseur pour définir le nombre d'objets recherchés.

Valeur minimale: 1

Valeur maximale: 30

- +

Supprimez le nombre.

Valeur unique: Une nombre pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs nombres. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez un nombre spécifique pour chaque tâche.

- +



Groupes de valeurs

Pour la forme, la couleur, l'opacité et la taille, il est possible de définir une valeur unique ou bien un groupe de valeurs (par ex. plusieurs formes et/ou combinaisons de couleurs).

Valeur unique correspond à un seul groupe qui est assigné à toutes les tâches de l'exercice. Avec *Sélection*, un groupe de valeurs choisi parmi des groupes définis et chaque fois différent est attribué de manière aléatoire à une tâche. Les valeurs faisant partie du groupe attribué (par ex. 5 formes) sont choisies de manière aléatoire.

Entrer des valeurs uniques → [Objet](#).

Exemple: **Forme**

Valeur unique / Sélection ou Exact

Objet Forme ○ Sélection ⊗

Forme

⊕ ● Ajouter un groupe constitué de un ou plusieurs objets.

Tâche

⊕ ● Ajouter un objet au groupe.



 Inverse



 Inverse



 Inverse

⊖ ● Supprimez l'objet du groupe.

⊖

Tâche

⊕ ⊖ ● Supprimez le groupe.



 Inverse



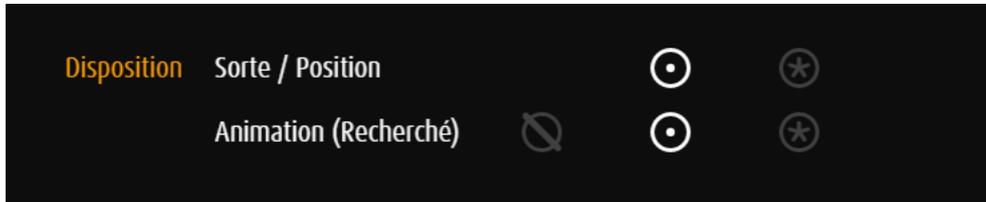
 Inverse

Valeur unique: Un groupe unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs groupes. Aléatoirement affectés à la tâche.

Remarque: assez difficile parce que l'attribution aléatoire doit aussi correspondre aux paramètres définis dans *Recherché*.

Exact: Sélectionnez un groupe spécifique pour chaque tâche.



Manière / Position

Valeur unique / Sélection ou Exact



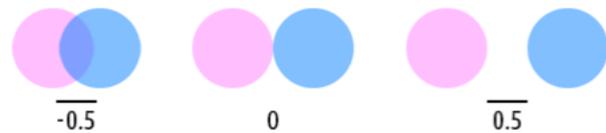
Disposition

Position fixe

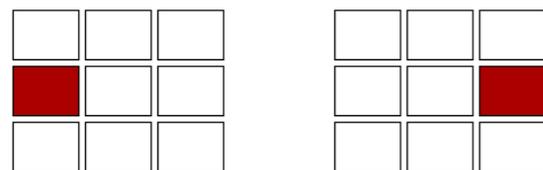
Manière

- Aléatoire
- Ligne
- Grille
- Cercle
- Amoncellement

Distance



à partir de ... à



Ajouter un groupe constitué de disposition, style et distance.

Position fixe activée, → Position fixe

Manière

5 options: Exemples → Disposition

- Aléatoire
- Cercle
- Ligne
- Amoncellement
- Grille

Ligne activée: Apparaissent deux grilles pour déterminer la position.
→ Définition d'une ligne

Distance

Faites glisser le curseur pour définir la distance.

Valeurs négatives: Les objets se superposent.

Valeur 0: Aucun espace entre les objets.

Valeurs positives: Distance déterminée
Distance 1 correspond approximativement au côté le plus long de l'objet le plus grand.

Valeur minimale: -0.9

Valeur maximale: 3

Remarque: En combinaison avec Aléatoire la valeur correspond à la distance minimale.

Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.



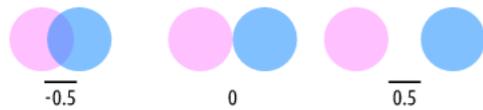
Disposition

 Position fixe

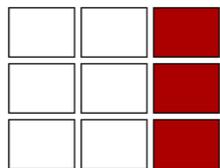
Manière

 Aléatoire Ligne Grille Cercle Amoncellement

Distance



Endroit Recherché



Ajouter un groupe constitué de disposition, style et distance.

Position fixe activée, → Position fixe

Manière

5 options: Exemples → Disposition

- Aléatoire
- Cercle
- Ligne
- Amoncellement
- Grille

Aléatoire activé:

Les objets recherchés seront affichés dans les champs sélectionnés.

Distance

Faites glisser le curseur pour définir la distance.

Valeurs négatives: Les objets se superposent.

Valeur 0: Aucun espace entre les objets.

Valeurs positives: Distance déterminée

Distance 1 correspond approximativement au côté le plus long de l'objet le plus grand.

Valeur minimale: -0.9

Valeur maximale: 3

Remarque: En combinaison avec *Aléatoire* la valeur correspond à la *distance minimale*.

Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.

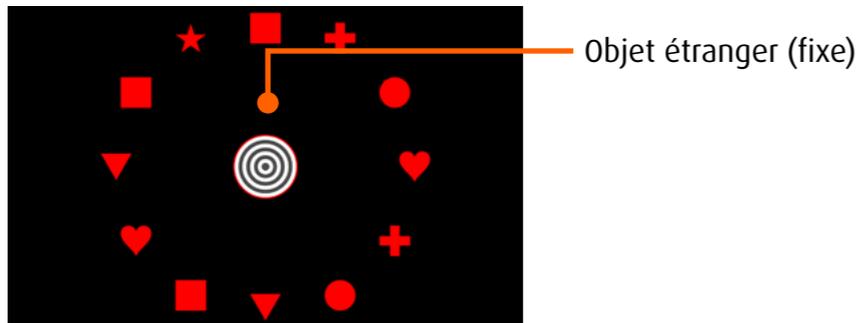
Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

Cas particulier «position fixe»

Le paramètre *position fixe pour un objet étranger* ne permet de définir qu'un seul objet étranger. Celui-ci reste fixe sur l'écran à une position définie pendant tout l'exercice. Les options cercle ou ligne sont possibles pour les objets recherchés. Ces paramètres spécifiques ne sont utilisés que dans les exercices de la catégorie *Fixation excentrée*.

Cercle: Les objets recherchés sont disposés en cercle autour de l'objet étranger.



Disposition Sorte / Position Sélection X

Disposition

Position fixe

Ligne

Cercle

+ — Ajouter une combinaison.

Position fixe activée.

Cercle activé.

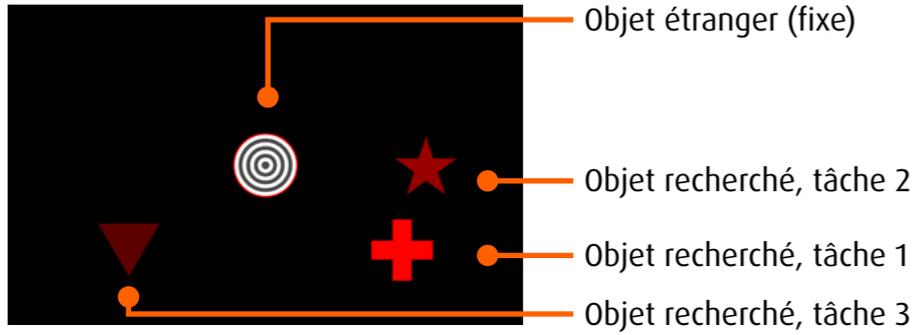
Distance



Faites glisser le curseur pour définir la distance des objets recherchés au centre fixé du cercle.



Ligne: Apparaît un seul objet. Il change la position d'une tâche à l'autre.



Disposition Sorte / Position ○ Sélection ⊗

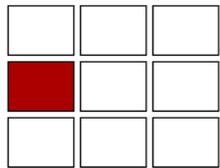
Disposition

Position fixe

Ligne

Cercle

Endroit Position fixe

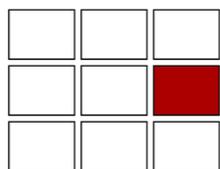


Au milieu (exactement)

Distance



Endroit Recherché



Au milieu (exactement)

⊕ ● Ajouter une combinaison.

Position fixe activée.

Ligne activée.

Cliquez sur/Touchez une zone pour déterminer la position de l'objet étranger.
Exemple: Cible

Faites glisser le curseur pour définir la distance de l'objet recherché à l'objet fixe.

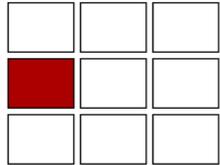
Cliquez sur/Touchez une zone pour déterminer la position de l'objet recherché.
Exemple: Objets géométriques d'une seule couleur, en changeant la forme.



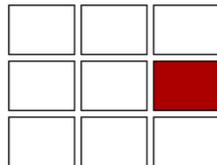
Disposition

 Position fixe Ligne Cercle

Endroit Position fixe

 Au milieu (exactement)

Endroit Recherché

 Au milieu (exactement) Ajouter une combinaison.*Position fixe* activée.*Ligne* activée.

Cliquez sur/Touchez une zone pour déterminer la position de l'objet étranger.

Au milieu (exactement) activé:

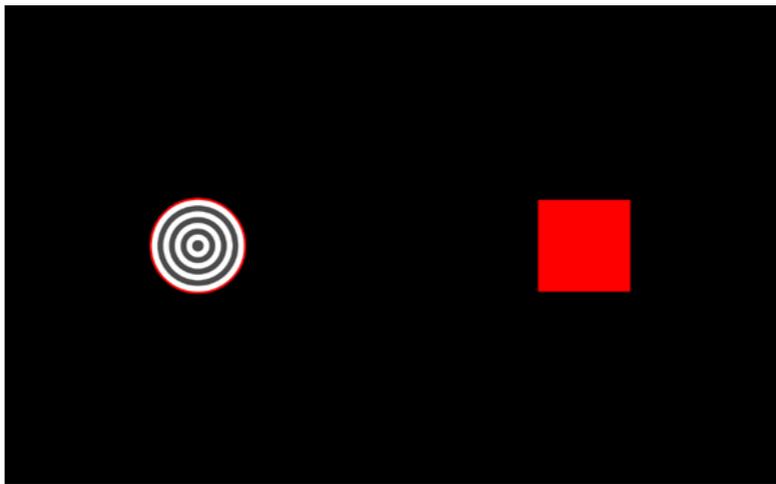
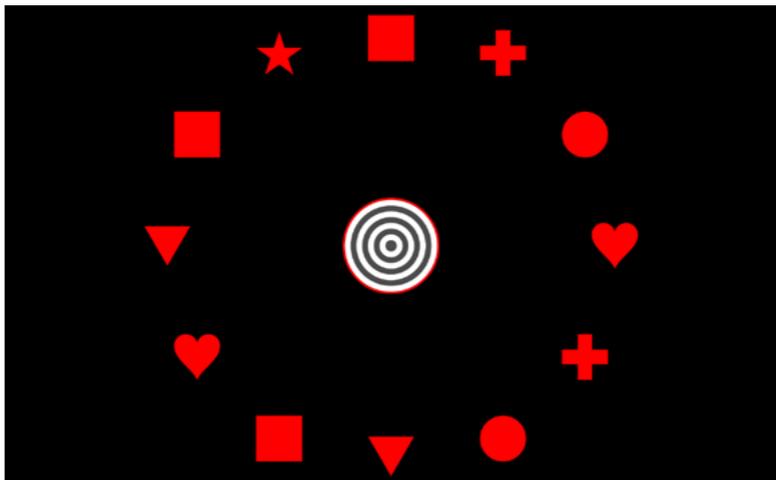
L'objet sera affiché au centre du champ sélectionné.

Cliquez sur/Touchez une zone pour déterminer la position de l'objet recherché.

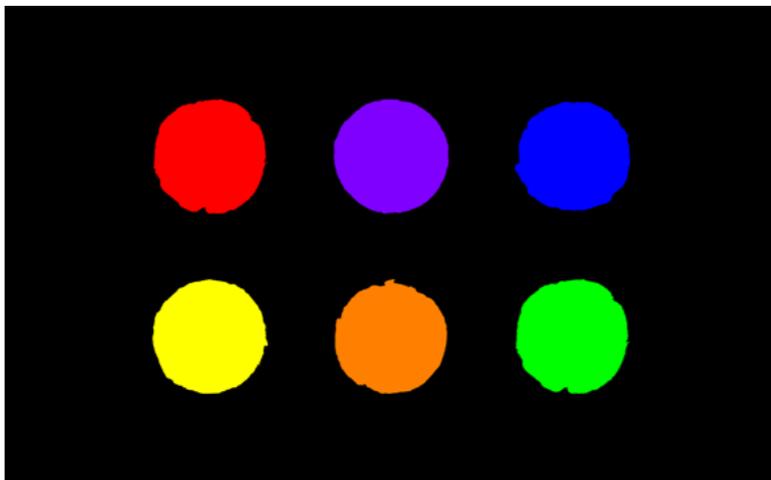
Au milieu (exactement) activé:

L'objet recherché sera affiché au centre du champ sélectionné.

Exemples et définitions

Catégorie	Prévisualisation	Nombre		Objets	gesucht	Disposition
		total	Recherché			
Fixation excentrée Ligne		2	1	Cible, noir et blanc, contour rouge dans chaque tâche Opacité 1 Taille 0.8	Par tâche une forme sur 6 en rouge (p.ex. un carré) Remarque: Les formes ne sont définies que dans <i>Recherché</i> .	Position fixe de l'objet étranger (cible) Ligne Distance 3
Fixation excentrée Cercle		13	12	Cible, noir et blanc, contour rouge dans chaque tâche Opacité 1 Taille 0.8		Position fixe de l'objet étranger (cible) Cercle Distance 3
Contraste		2	1	Objet n° 9999 (marque de réservation invisible) Opacité 1 Taille 3	Une forme: Hiding Heidi Opacité exactement Heidi apparaît à droite ou à gauche. Diminution de l'opacité précisément définie d'une tâche à l'autre.	ligne horizontale Distance 0.3

Couleur:
reconnaitre



6

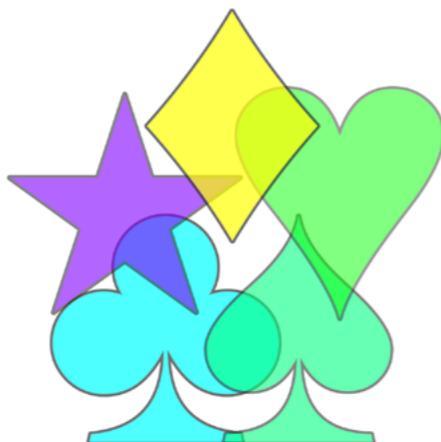
1

1 groupe de 6 formes
(confetti)
1 groupe de 6 couleurs
Opacité 1
Taille 1

Par tâche une des 6 couleurs (p.ex. orange)
Elle apparaît une fois

Grille 3 x 2
Distance 0.5

Séparer
Zone



5

1

1 groupe de 5 formes
1 groupe de 5 combinaison
de couleurs
Opacité
1 groupe de 3 valeurs
0.5 / 0.6 / 0.7
Taille 2

Par tâche une des 5 formes (p.ex. cœur)
Elle apparaît une fois

Cercle
Distance -0.45 (superposition)

Séparer
Zone



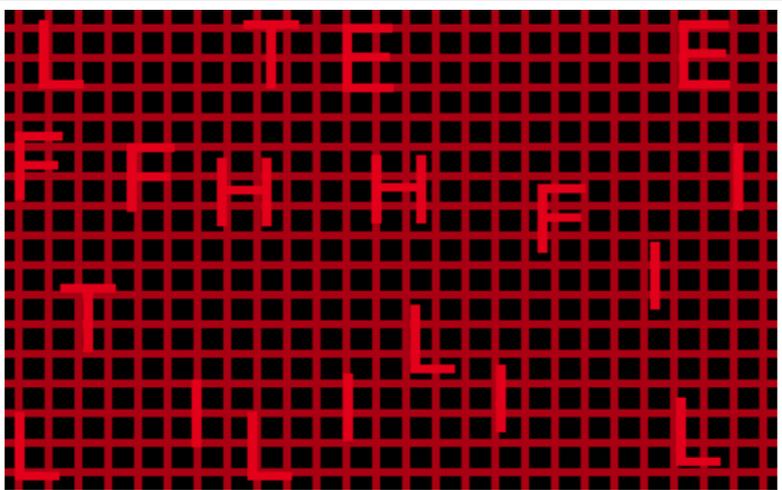
45

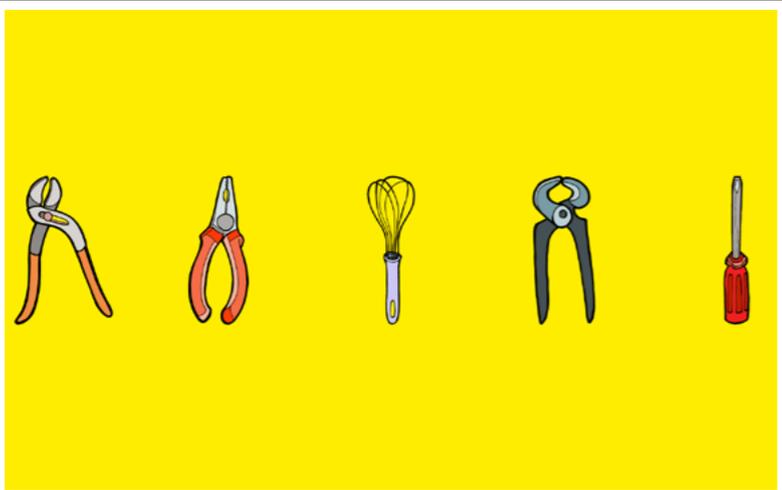
Exact

1 groupe de 2 formes (arbre
feuillu, sapin)
1 couleur (couleurs d'objet)
Opacité
1 groupe de 3 valeurs
1 / 0.95 / 0.9
Taille
1 groupe de 4 valeurs
0.9 / 0.8 / 0.7 / 0.5

Par tâche exactement une
forme (p.ex. chevreuil)

Amoncellement
Distance -0.45 (superposition)

<p>Figure-fond</p> 	<p>19</p>	<p>4/5/6</p>	<p>1 groupe de 6 formes (lettres) 1 Couleur Opacité 1 Taille 0.6</p>	<p>Par tâche une des 6 formes ou lettres (p.ex. E) La forme recherchée apparaît 4, 5 ou 6 fois</p>	<p>Aléatoire Distance minimale 0.5</p>
--	-----------	--------------	--	--	--

<p>Etranger</p> 	<p>5</p>	<p>1</p>	<p>Par tâche exactement un groupe de 4 formes Couleur d'objet Opacité 1 Taille 0.7</p>	<p>Par tâche exactement une forme qui ne convient pas (p.ex. batteur)</p>	<p>Ligne Distance 0.5</p>
---	----------	----------	--	---	-------------------------------

<p>Chercher et trouver formes et couleurs</p> 	<p>45</p>	<p>5/6/7</p>	<p>1 groupe de 4 formes 1 groupe de 6 couleurs Opacité 1 Taille 1 groupe de 5 valeurs 0.8 / 0.5 / 0.3 / 0.2 / 0.1</p>	<p>Par tâche une des 4 formes (p.ex. cercle double) en une des 6 couleurs (p.ex. vert) L'objet recherché apparaît 5, 6 ou 7 fois</p>	<p>Aléatoire Distance minimale 0.05</p>
--	-----------	--------------	---	--	---

13.3.3 zoom

Objet	Forme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Couleur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Opacité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Taille	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Opacité

Valeur unique / Sélection ou Exact

Objet Opacité Sélection Exact

Opacité

Ajouter une valeur.

Changement

Changement désactivé: Opacité constante au cours de la tâche.
Faites glisser le curseur pour définir l'opacité.

- 1.00 +

Changement

Supprimez la valeur.

Changement activé:
Changement d'opacité au sein de la tâche.

à partir de ... à

- 1 +

Curseur 1: Déterminer l'opacité au début de la tâche.
Curseur 2: Déterminer l'opacité à la fin de la tâche (fin du changement)
Changement de l'opacité dans la plage définie → **linéaire** ou **par pas**.

- 0.1 +

Valeur minimale: 0.01
Valeur maximale: 1

Valeur unique: Une valeur unique pour toute la leçon.
Sélection: Plusieurs valeurs. Aléatoirement affectés à la tâche.
Exact: Sélectionnez une valeur pour chaque tâche.

Remarque: En module zoom, taille et/ou d'opacité doivent impérativement changer. Il n'est pas possible d'activer simultanément *Pas de changement* dans les deux domaines.

Taille

Valeur unique / Sélection ou Exact

Objet Taille

Sélection



Taille

Ajouter une valeur.

Changement

Changement désactivé: Taille constante au cours de la tâche.
Faites glisser le curseur pour définir la taille d'objet.



Changement

Supprimez la valeur.

Changement activé:
Changement de la taille au sein de la tâche.

à partir de ... à



Curseur 1: Déterminer la taille au début de la tâche.
Curseur 2: Déterminer la taille à la fin de la tâche (fin du changement).
Changement en de la taille dans la plage définie → [linéaire ou par pas](#).

Valeur minimale: 0.05

Valeur maximale: 4

Valeur unique: Une valeur unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs valeurs. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une valeur pour chaque tâche.

Remarque: En module zoom, taille et/ou d'opacité doivent impérativement changer.
Il n'est pas possible d'activer *Pas de changement* dans les deux domaines.

Disposition	Endroit			
	Endroit			
	Animation			
	Altération			

Altération

Valeur unique / Sélection ou Exact

Disposizione Alterazione Selezione

Alterazione

continuo

Passo

- 5 +

Tempo

- 25 +

continuo

Tempo

- 15 +



Ajouter une combinaison.

en continu désactivé:

Changement graduel de taille e/ou d'opacité.

Faites glisser le curseur pour déterminer le nombre de pas pour le changement.

Faites glisser le curseur pour déterminer temps total pour le changement (en secondes).



Supprimez la combinaison

en continu activé: Changement en continu

Faites glisser le curseur pour déterminer temps total pour le changement (en secondes).

Pas

Valeur minimale: 2

Valeur maximale: 25

Temps en secondes

Valeur minimale: 5

Valeur maximale: 60

Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.

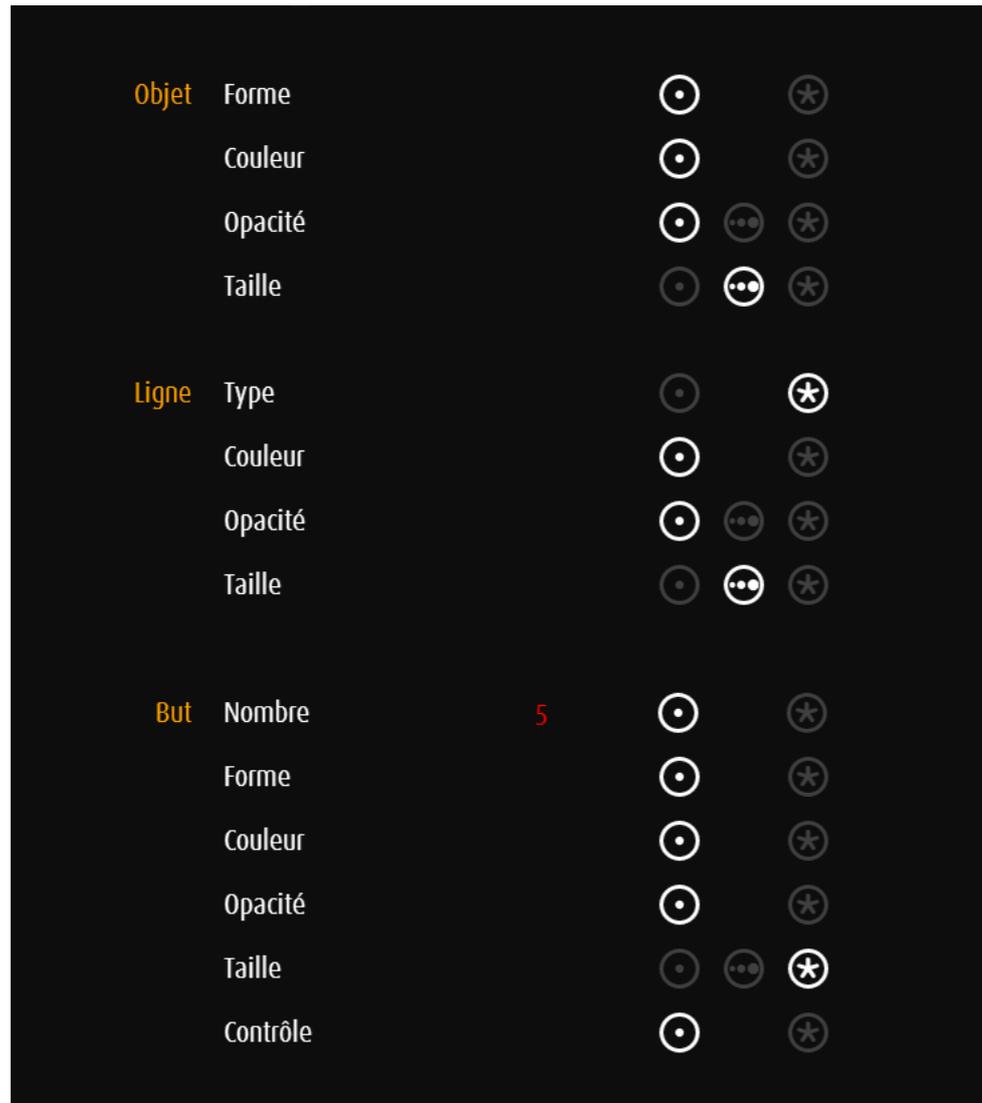
Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

13.3.4 track et trace

Général

L'environnement optique de **track** et **trace** est déterminé par trois éléments: l'objet, la ligne et le but.



Configuration de l'objet qu'on déplace
→ [Objet](#)

Configuration de la ligne de guidage
Couleur, opacité et taille de la ligne sont définis de la même façon que couleur, opacité et taille de l'objet.
Changements peuvent être vus dans l'aperçu à droite.

But / Nombre (seulement **track**)

Configuration de l'objet cible
Objets cible et objets sont définis de la même manière.
Si plusieurs objets cible sont définis, il est possible de définir des → [groupes de valeurs](#).

But / Contrôle (seulement **track**)

Tâche	Nombre	6	○
	Transition		○
	Feedback		○
	Temps	🚫	○ ⋮ ☆

Feedback seulement valeur unique track



Feedback

- Compter les erreurs
- Son pour chaque but
- Objets effrayants
- Afficher le temps restant
- Signal sonore à la fin du temps

Compter les erreurs activé:
A la fin de la tâche le nombre d'erreurs est affiché.

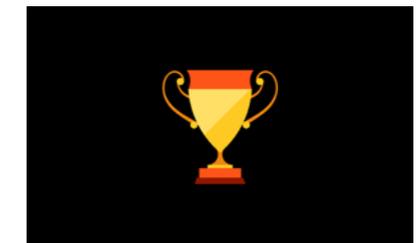
Objets effrayants



Symboles neutres



Zéro défaut: Une récompense sera donnée.



Son pour chaque but activé:
Un signal sonore retentit lorsque l'objet bute ou tombe.

Objets effrayants désactivé:
Le Feedback utilise seulement des symboles neutres.

Afficher le temps restant activé:
Une petite horloge apparaît à l'angle inférieur gauche.

Signal sonore à la fin du temps activé:
Une alarme sonore retentit si le temps s'épuise.

trace

Tâche Feedback

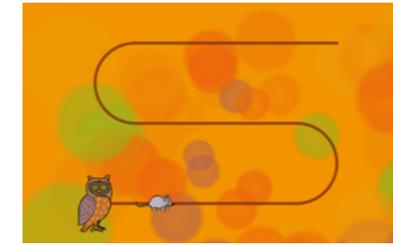


Feedback

- Compter les buts
- Son pour chaque but
- Enregistrer la piste
- Afficher le temps restant
- Signal sonore à la fin du temps

Compter les buts activé:
Le nombre de captures de l'objet cible est affiché.

Tâche

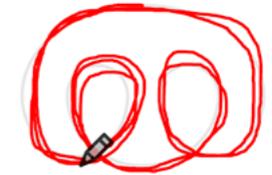
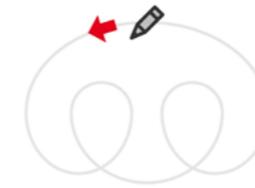


Feedback



Son pour chaque but activé:
Un signal sonore indique chaque succès en capturant l'objet cible.

Enregistrer la piste activé:
Le chemin de l'objet est représenté par une ligne.



Afficher le temps restant activé:
Une petite horloge apparaît à l'angle inférieur gauche.

Signal sonore à la fin du temps activé:
Une alarme sonore retentit si le temps s'épuise.

Dans les catégories sans but et pour les types de ligne *loop* et *spécial*, la durée de la tâche est déterminée (**track** facultatif).

Temps

Valeur unique / Sélection ou Exact

Tâche Temps ○ Sélection ⊗

Durée (Type de ligne *loop* et *spécial*, catégories sans but)

- +

- +



Ajouter une valeur.

Faites glisser le curseur pour définir la durée de la tâche.



Supprimez la valeur.

Valeur minimale: 30 secondes

Valeur maximale: 300 secondes

Valeur unique: Une combinaison unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs combinaisons. Aléatoirement affectés à la tâche.

Exact: Sélectionnez une combinaison spécifique pour chaque tâche.

Temps

Intervalle

Tâche Temps ⊞ Intervalle ⊗

Durée (Type de ligne *loop* et *spécial*, catégories sans but) à partir de ... à

- +

- +

Curseur 1 Définissez la durée de la première tâche.

Curseur 2 Définissez la durée de la dernière tâche.

Changement en continu de la durée dans la plage définie.

Valeur minimale: 30 secondes

Valeur maximale: 300 secondes

Objet Forme Sélection

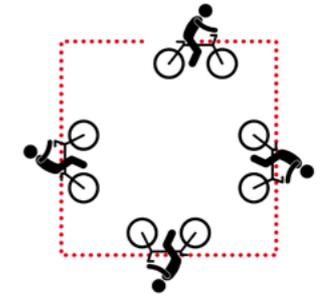
Forme (+)

 2441

Inverse

Axé sur la piste

Axé sur la piste activé:
L'objet est aligné parallèlement à la ligne.



Objet Forme Sélection

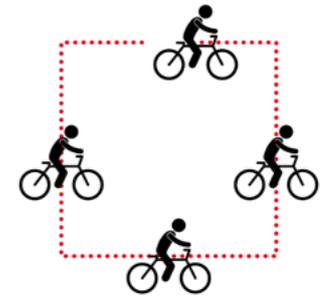
Forme (+)

 2441

Inverse

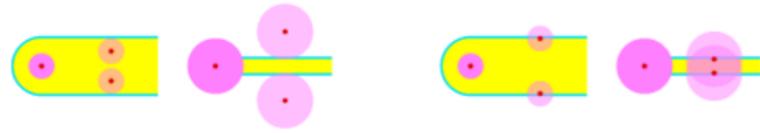
Axé sur la piste

Axé sur la piste désactivé:
L'objet garde l'orientation originale.



Ligne Type Sélection

Trace


 Collision bord

 Collision centre

Direction opposée



Direction opposée



Ajouter une ligne.

Collision bord activé

Ligne plus large que l'objet: erreur lorsque le bord extérieur de l'objet atteint le bord de la ligne.

Ligne moins large que l'objet: erreur lorsque l'objet quitte la ligne.

Collision centre activé

Erreur lorsque le centre de l'objet atteint le bord de la ligne.

L'objet se met en marche au point rouge (exemple actuel: à gauche).

Ligne pleine



Supprimez la ligne.

L'objet se met en marche à la fin de la ligne (exemple actuel: à droite).

Ligne en pointillé

Ligne Trace Sélection

Trace 2

	1001
	6132
	6133
	6140
	6141

Modification ligne 2

Cliquez sur/Touchez l'icône pour accéder à la → [liste des lignes](#)
Faites défiler la liste, puis Cliquez sur/Touchez la ligne désirée.

Valeur unique: Une ligne unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs lignes. Aléatoirement affectées à la tâche.

Exact: Sélectionnez une ligne pour chaque tâche.

Cliquez sur/Touchez les points au-dessus de l'aperçu pour naviguer entre les tâches.

But Forme Sélection

Forme +

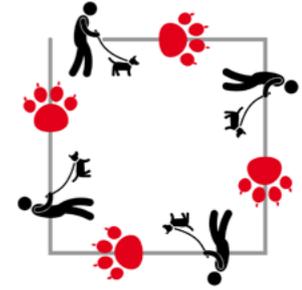
2371

Inverse Axé sur la piste

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Axé sur la piste activé:
Les objets cible sont alignées parallèlement à la ligne.

Les objets cibles sont affichés en permanence



But Forme Sélection

Forme +

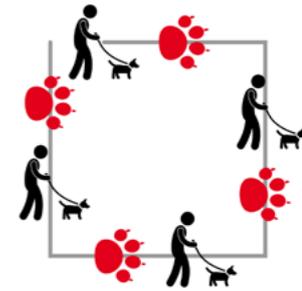
2371

Inverse Axé sur la piste

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Axé sur la piste désactivé:
Les objets cible gardent leur orientation originale.

Les objets cibles clignotent



But Contrôle

● Sélection



Contrôle

Distance

 - +

Vitesse

 - +

⊕ ● Ajouter une combinaison.

Faites glisser le curseur pour définir la distance entre l'objet et l'objet cible.

Valeur minimale: 0.1

Valeur maximale: 4

Faites glisser le curseur pour définir la vitesse de l'objet cible.

Valeur minimale: 0.1

Valeur maximale: 4

Valeur unique: Une ligne unique pour toute la leçon.

Sélection: Plusieurs lignes. Aléatoirement affectées à la tâche.

Exact: Sélectionnez une ligne pour chaque tâche.

Cliquez sur/Touchez les points au-dessus de l'aperçu pour naviguer entre les tâches.

13.3.5 stimula

En fonction du type de stimulation, différents paramètres de l'environnement optique peuvent être adaptés.

Sous-catégorie	Nombre	Nombre	Forme	Couleur	Opacité	Taille	Mouvement Vitesse	Mouvement Type	Feedback	Fond
Punkt	1000	Lignes								
	1010									
	1020									
Linie	2000	Lignes								
	2010	Lignes								
	2020									
	2030									
Fläche	3000									
	3010									
	3020									
Interaktiv	8000									
	8010									
	8020 - 25									
	8030									
	8040									
	8050									
OKN	alle	Rayures						Direction		

14 Remerciement

Le développement de **dob** a été permis grâce au soutien des institutions suivantes:

ERNST GÖHNER STIFTUNG

Blinden-Leuchtturm Zürich
Ella Gattiker-Liechti-Stiftung
Ernst Göhner Stiftung
Hans Konrad Rahn Stiftung
Rahn + Bodmer Co.
Roches-Utiger Stiftung



Schweizerischer Blinden- und Sehbehindertenverband SBV
SZB, Schweizerischer Zentralverein für das Blindenwesen
Staub Kaiser Stiftung
Stiftung Bertly Maikler



Stiftung Denk an mich

Stiftung für blinde und sehbehinderte Kinder und
Jugendliche Zollikofen
Stiftung für das behinderte Kind
Stiftung Solidago



visoparents schweiz

15 Remarque

Avertissement photosensible

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de stimulations lumineuses ou d'éclairs. L'exposition à des figures géométriques ou répétitives ou à des contrastes de couleurs risque de déclencher une crise d'épilepsie chez ces personnes. Par ailleurs, les conditions précitées sont susceptibles de déclencher des symptômes d'épilepsie chez des personnes qui ne présentaient aucun problème de ce type auparavant.

16 Copyright

Ce document relève du principe de la protection du droit d'auteur. Toute copie ou utilisation de ces textes, graphismes et photos, est interdite sans l'autorisation expresse des auteurs.

