

Guy CHAMPOLLION
Arnaud TANGUY

Bilan de la démonstration de La Belle Semaine

Compte-rendu dans le cadre du cours CAMASH

Guy CHAMPOLLION

Arnaud TANGUY

Dans le cadre du cours proposé par :

Jean-Paul STROMBONI

Table of Contents

Introduction.....	1
Accéder au jeu :	1
Comment jouer.....	2
Observations des enfants.....	2
Remarques des instituteurs.....	2
Appréciation du jeu.....	3
Améliorations.....	3

Introduction

Dans le cadre du cours de CAMASH, nous avons développé un jeu en HTML5 à destination des enfants handicapés mentaux de l'institut IME Les Hirondelles. Le 20 novembre 2013, nous avons présenté notre jeu à des enfants de cet institut, chacun était accompagné d'un instituteur.

Accéder au jeu :

Le jeu était accessible sur le web à l'adresse suivante :

<http://zarmakuizz.github.io/LaBelleSemaine/index.html>

Comment jouer

Le jeu est décliné en deux modes de jeu. Peu importe le mode de jeu, le but est que l'enfant clique sur les jours de la semaine dans un ordre donné afin de tous les ranger. Une fois les jours de la semaine rangés, le jeu est terminé et une chanson des jours de la semaine est jouée.

Une fois arrivé sur la page du jeu, vous avez deux options avant de commencer à jouer : le mode de jeu, et la police d'affichage.

Il existe deux modes de difficulté :

- Facile : les jours de la semaine sont affichés dans un nuage. L'enfant doit cliquer sur les jours dans l'ordre de la semaine (Lundi, puis Mardi, etc). Pour l'aider, la solution est affichée.
- Difficile : le jeu fonctionne comme pour le mode Apprentissage, sauf qu'il n'y a pas de solution affichée.

Choisir un de ces modes démarre automatiquement le jeu.

Avant de démarrer le jeu, vous pouvez changer la police d'affichage des jours de la semaine. Pour cela, il suffit de changer le choix de la police.

Observations des enfants

Un enfant a lu “police d'écriture” et a demandé ce que ça voulait dire. Son instituteur a dû préciser que ce n'était pas “la police qui tape les gens” mais l'écriture du jeu.

Un enfant était guidé par l'instituteur, qui lui a donc dit de cliquer sur le mode de difficulté “Facile”, puis une fois le jeu terminé d'essayer le mode “Difficile”. Un autre enfant a choisi et a directement commencé par “Difficile” avant le mode “Facile”. L'enfant ayant d'abord choisi le mode “Difficile” a mis plus de temps à terminer le jeu que l'enfant qui avait d'abord choisi le mode “Facile” avant de jouer en “Difficile”.

Dans l'ensemble les enfants se trompaient parfois, mais arrivaient globalement à finir le jeu en 30 secondes ou moins.

Remarques des instituteurs

Les instituteurs ont apprécié le jeu, ainsi que la présence d'une chanson à la fin pour féliciter l'enfant d'avoir réussi.

Ils ont proposé d'ajouter une police d'écriture plus proche des lettres écrites à l'école. Il a aussi été proposé d'ajouter d'autres modes de jeu :

- un mode d'apprentissage où il faut sélectionner le jour de la semaine qui est prononcé par l'ordinateur ;
- un mode où des mots sont déjà placés aléatoirement dans la solution : nous pensons que cela pourrait embrouiller l'apprentissage de l'ordre des jours de la semaine, de plus il y a déjà deux modes de jeu qui fonctionnent presque de la même façon et en ajouter un troisième pourrait devenir répétitif pour l'enfant;

Il a été remarqué que le jeu de base est trop petit pour les enfants. Nous avons proposé une astuce pour agrandir l'affichage du jeu dans le navigateur, qui a satisfait l'instituteur.

Guy CHAMPOLLION
Arnaud TANGUY

Appréciation du jeu

Nous retenons du jeu les points suivants :

- point positif : le jeu est assez court ;
- point positif : la difficulté du jeu est bien réglée, les enfants arrivent à finir le jeu pas forcément du premier coup ;
- point positif : le design est léger et l'enfant ne se perd pas dans les décorations ;
- point négatif : l'affichage de base peut être trop petit pour les enfants, cependant pour des raisons de compatibilité avec le plus d'écrans d'ordinateurs possibles nous ne pouvons pas agrandir l'affichage de base.

Dans l'ensemble, le jeu a été apprécié des enfants et des instituteurs accompagnants.

Améliorations

Nous avons tenu compte des observations des enfants et des remarques des instituteurs :

- “police d'affichage” est trop technique, nous allons le changer en “écriture” ;
- un nouveau mode de jeu pour apprendre à lire les jours de la semaine ;
- les modes de jeu vont être renommés pour ne plus refléter la difficulté mais plutôt la compétence travaillée;