

TVneurons

Les métiers



TVneurons
les métiers

Logiciel conçu avec
Isabelle Eyoum
Orthophoniste

Spécial Praxies

Jeux de stimulation cognitive,
orientés **praxies**



MANUEL D'UTILISATION

éditions



Editions Créasoft

Filiale du groupe Scientific Brain Training

Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

☎ : 05 61 57 00 71 ☎ : 05 61 57 07 23

✉ : info@editions-creasoft.com

Sarl au capital de 377 272 € inscrite au R.C.S de Toulouse sous le N° 434 808 101

ASSISTANCE TECHNIQUE GRATUITE LE :
LUNDI, MERCREDI ET VENDREDI DE 9H30 À 17H30
AU **05 61 57 00 71**

TVneurones © 2012 Éditions Créasoft, tous droits réservés.

Conçu avec : Isabelle Eyoum - Orthophoniste.

Spécificités de la licence :

- La licence est monopraticien et monoposte.
- Le nombre de patients est illimité.
- Le poste supplémentaire : 10 % du tarif permanent.
- Le praticien supplémentaire : 50 % du tarif permanent.

Pour plus d'informations sur la licence «**TVneurones**», sur les licences collaborations, multipraticiens... téléphonez au **05 61 57 00 71**

Configuration minimale :

100 Mo disponibles, carte son, haut-parleurs, milliers de couleurs.

- PC : Windows XP avec Service Pack 2 ou 3, minimum.
- MAC : Mac OS X v10.5 ou v10.6 minimum.
- Compatibilité Tablette ANDROID.

Codes et carte d'enregistrement : Les codes sont fournis dans le boîtier du cédérom et sont à conserver précieusement. Nous vous invitons à nous retourner votre carte d'enregistrement par internet ou par courrier.

Support et téléchargement : sur

www.editions-creasoft.com



Installation

Installation PC :

Veillez insérer votre cédérom «**TVneurons Les métiers**» dans le lecteur de cédérom de votre ordinateur. Une fenêtre de bienvenue apparaîtra, veuillez cliquer sur «*Suivant*» et procéder à l'installation en suivant les instructions.

Si le cédérom ne démarre pas automatiquement, double-cliquez sur l'icône «*tvnInstall.exe*» dans la racine du cédérom.

Installation MAC :

Veillez insérer le cédérom puis double-cliquer sur l'icône «**TVneurons Les métiers**» pour voir le contenu.

Faites glisser le dossier «**TVneurons Les métiers**» sur votre bureau pour copier le logiciel.

Une fois la copie terminée, vous pouvez enlever le cédérom et, en double-cliquant sur le dossier copié, trouver le programme de démarrage pour les systèmes «*OsX*».

Installation Android :

Une fois l'application téléchargée, cliquez sur l'icône «*tvn_les_metiers.apk*» et suivez les indications à l'écran.

*À la fin de l'installation, un message «Installation réussie» indiquera son bon déroulement. Un groupe de programmes «**TVneurons Les métiers**» sera créé ainsi qu'une icône «**TVneurons Les métiers**» placée sur le bureau.*

Saisie de vos codes d'activation :

Enregistrement de licence :

Votre nom et prénom :

Votre code personnel :

ACTIVER MON LOGICIEL automatiquement car mon ordinateur est connecté à Internet

ACTIVER MON LOGICIEL mais cet ordinateur n'est pas relié à Internet

ESSAYER LE LOGICIEL dans son intégralité, 10 JOURS

Une fois votre installation terminée, lors du démarrage, le logiciel va vous proposer d'**activer votre licence** par la saisie de **votre identité (nom/prénom) et votre code personnel**. Vous trouverez ces informations dans le boîtier du cédérom. **Veillez saisir ces informations telles que présentées sur votre licence** (majuscules, chiffres, tirets,...) puis cliquez sur «**activer mon logiciel automatiquement car mon ordinateur est connecté à Internet**» (dans le cas où vous possédez une connexion

internet), ou sur «**activer mon logiciel, mais cet ordinateur n'est pas relié à Internet**» (dans le cas où vous ne possédez pas de connexion internet) .

Pour saisir à nouveau votre code ou pour le modifier (ajouter des exercices...), cliquez sur l'onglet «**Options**» puis sur l'option «**Activer des exercices**».

Interface d'accueil



Ce bouton permet d'accéder aux profils (sélectionner, ajouter, supprimer, modifier un profil ; consulter ou effacer les résultats)



Ce bouton permet d'accéder aux différentes options du logiciel :

- afficher ou masquer l'animation «Bravo/Perdu»
- sauvegarder ou restaurer les données
- vérifier les mises à jour
- activer des exercices

Ce bouton sert à fermer le logiciel.



Les métiers



Cliquez sur les icones pour démarrer le jeu souhaité.

Gérer un profil



L'onglet «PROFILS» vous permet :

- de **créer un nouveau profil** de patient. Cliquez sur «**ajouter un profil**». Une fenêtre apparaît ; inscrivez le nom et prénom du patient, puis cliquez sur le bouton «**ajouter**».
- de **modifier un profil**. Sélectionnez le profil que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur «**modifier un profil**». Une fenêtre apparaît ; faites vos modifications, puis cliquez sur le bouton «**modifier**».
- de **supprimer un profil**. Sélectionnez le profil que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur «**supprimer un profil**».

- de **voir les courbes de résultat**. Sélectionnez le profil dont vous souhaitez voir les résultats, puis cliquez sur «**résultats du profil**». Vous accédez alors à une fenêtre répertoriant toutes les courbes du patient enregistrées. Vous pouvez imprimer ces courbes en cliquant sur le bouton «**imprimer**».

- d'**effacer les courbes de résultat**. Sélectionnez le profil dont vous souhaitez effacer les résultats, puis cliquez sur «**effacer les résultats du profil**». Une fenêtre de confirmation apparaît ; cliquez sur «**effacer**».

Options disponibles



L'onglet «OPTIONS» vous permet :

- de **masquer ou afficher le message «Bravo» / «Perdu»** en fin de jeu. Cochez ou décochez la case en fonction de ce que vous souhaitez faire.
- de **sauvegarder des données**. En cliquant sur «**sauvegarde des données**», une fenêtre apparaît et vous permet de choisir où vous souhaitez enregistrer le dossier de sauvegarde sur votre machine.
- de **restaurer des données**. En cliquant sur

«**restauration des données**», une fenêtre apparaît et vous permet de sélectionner le fichier que vous avez précédemment enregistré.

- de **mettre à jour votre logiciel**. Des mises à jour gratuites seront proposées si nécessaire, pour corriger certaines erreurs qui pourraient s'être glissées dans le logiciel. Cliquez sur «**Vérifier les mises à jour**» et suivez les instructions à l'écran. Si vous repérez une erreur qui n'a pas été corrigée par une mise à jour, merci de nous le signaler pour que nous puissions faire le nécessaire.

- d'**activer des exercices**. Ce bouton permet de modifier votre licence si besoin, notamment en cas d'ajout d'exercices (si vous n'avez pas acheté le pack complet et que vous souhaitez acquérir de nouveaux exercices).

// COMMENT JOUER ?

1. Créer ou choisir un profil



Sélectionnez le profil du patient puis cliquez sur «**Sélectionner ce profil**».

Si le profil n'est pas encore enregistré, cliquez d'abord sur «ajouter un profil», pour le créer. Puis sélectionnez-le dans la barre à droite avant de cliquer sur «Sélectionner ce profil».

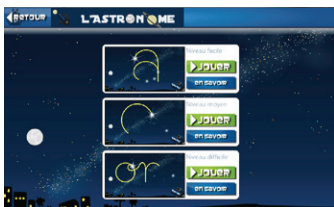
2. Choisir un jeu



Sur cet espace, vous pouvez, en fonction de votre commande, démarrer un, plusieurs ou tous les jeux proposés.

Cliquez simplement sur l'icône du jeu que vous souhaitez démarrer.

3. Choisir un item



Pour chaque jeu, **3 niveaux de difficulté** sont proposés : facile, moyen et difficile.

1. Pour sélectionner un niveau, cliquez sur le bouton «**JOUER**» du niveau choisi.

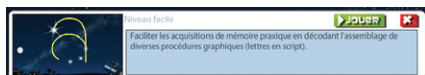


2. Chaque niveau contient 30 items. Cliquez maintenant sur l'item que vous souhaitez jouer.

A noter !



Un **code couleur** donne des indications sur le dernier état de l'item : **gris** (l'item n'a pas été ouvert), **blanc** (l'item a été ouvert mais pas joué), **rouge** (l'item a été joué mais pas réussi), **vert** (l'item a été joué et réussi).



Pour avoir des renseignements concernant le niveau, cliquez sur le bouton «**en savoir plus**».

Pour refermer la fenêtre, cliquez sur la croix en haut à droite de celle-ci.

4. Consigne et Courbe de résultats

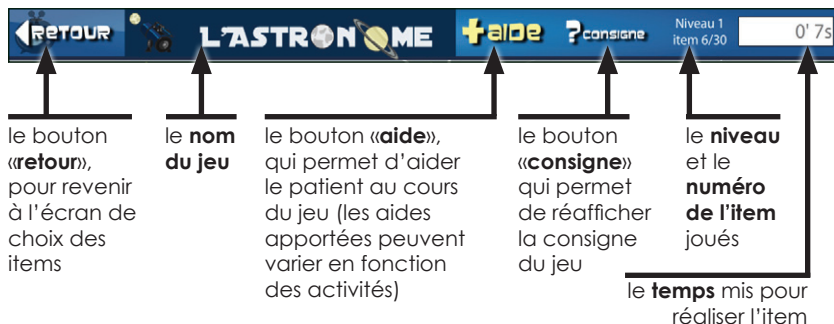


Une fois l'item sélectionné, l'écran de consigne apparaît, avec la courbe de résultats (en temps) du patient, liée à l'item. La courbe permet de voir la progression du patient sur cet item en particulier.

Cliquez sur «**Commencer**», pour lancer le jeu.

5. Jouer

Tout l'espace sous la barre du haut est réservé à l'activité. En haut de l'écran, on trouve à chaque fois :



6. Fin du jeu

A la fin d'un jeu, si l'item est réussi, le bouton «**continuer**» apparaît. Quand vous le souhaitez, cliquez dessus pour passer à l'écran suivant.



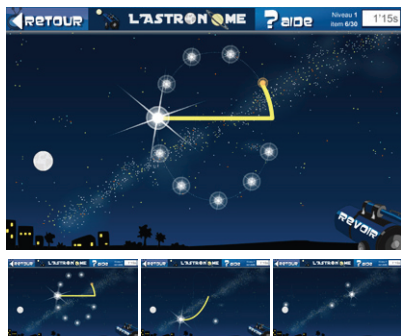
Cet écran affiche les résultats et la progression liés à l'item qui vient d'être joué.

Lorsque vous le souhaitez, cliquez sur le bouton «**continuer**» pour commencer l'item suivant, ou choisissez l'item que vous souhaitez jouer en cliquant sur le bouton correspondant.

A la fin d'un jeu, si l'item n'a pas été réussi, les boutons «**rejouer**» et «**solution**» apparaissent. «**rejouer**» permet de reprendre l'item là où on l'a laissé et d'y apporter des modifications. «**Solution**» permet d'afficher la bonne réponse.

// Les 12 jeux

L'astronome // Mémoire



Il s'agit de reproduire les constellations (lettres et mots) dans le sens graphique appris préalablement.

Ce jeu travaille la mémoire immédiate (attention et observation : exécuter central), la mémoire de travail (calepin visuo-spatial) et permet de réactiver la mémoire procédurale.

Les niveaux facile et moyen faciliteront les acquisitions de mémoire praxique en décodant l'assemblage de diverses procédures graphiques.

Le niveau difficile permet de réactiver la mémoire procédurale pour les patients ayant déjà constitué un stock lexical écrit et des habiletés graphiques.

Le boulanger // Mémoire



Il s'agit de mémoriser une séquence et de replacer les objets dans le bon ordre séquentiel et avec la bonne orientation.

Ce jeu travaille la mémorisation de figures diversement orientées (cf CALE) en développant la mémoire de travail (versant calepin visuo-spatial), la mémoire spatiale et kinesthésique par le déplacement des formes-objets en augmentant l'empan de 3 à 5 selon le niveau de difficulté.

Le boulanger (patient) doit aligner la séquence proposée dans le même ordre séquentiel et avec la même orientation de chaque objet.

L'horloger // Fonctions Exécutives



Il s'agit de régler l'heure en fonction de différentes consignes.

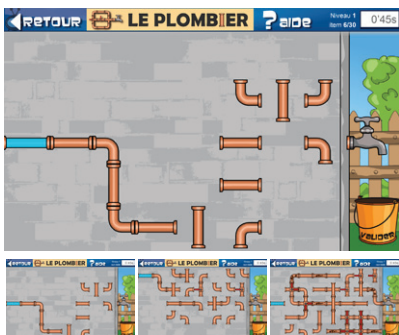
Ce jeu travaille plus précisément les fonctions exécutives avec l'aide de la mémoire sémantique (à long terme) et de la mémoire procédurale.

Niveau facile : il travaille le transcodage entre les différents types d'appareil mesurant le temps avec un affichage digital ou à aiguilles.

Niveau moyen : il travaille la compréhension de consignes écrites et la manipulation praxique d'un appareil, en tenant compte du jour et de la nuit.

Niveau difficile : il doit permettre d'élaborer la stratégie correcte (orientation concrète à travers les fuseaux horaires en avant ou en arrière pour trouver l'heure équivalente dans un autre pays).

Le plombier // Fonctions Exécutives



Il s'agit de construire un circuit afin d'amener l'eau du point de départ au point d'arrivée, en ouvrant ou fermant des vannes et /ou en connectant des tuyaux entre eux.

Les trois niveaux sont de complexité croissante afin de favoriser l'élaboration des stratégies simples tout d'abord puis demandant de planifier et de programmer des changements de stratégies pour arriver au but final.

Niveau facile : trouver une suite logique (attention sélective)

Niveau moyen : tâche attentionnelle compliquée par la variété des éléments (attention partagée et /ou double tâche)

Niveau difficile : il permettra aussi de vérifier les capacités logiques et attentionnelles du patient (éléments distracteurs).

Le styliste // Fonctions Exécutives



Il s'agit d'habiller un mannequin dans l'ordre usuel, en fonction de la météo et de son activité.

Ce jeu est basé spécifiquement sur les sériations (capacités de choix), le jugement critique et hypothético-déductif (analyse de situation avant de choisir la programmation de la stratégie adaptée) et sur la mémoire procédurale de praxies de l'habillement.

Niveau facile : Le patient voit un groupe d'habits (sur un présentoir) et doit alors choisir le mannequin à qui ces habits sont proposés. Puis il doit le vêtir dans l'ordre usuel.

Niveau moyen : Il n'y a qu'un mannequin présenté, il doit être vêtu en fonction du temps observé par la fenêtre et de son identité.

Niveau difficile : Il faut changer les habits du mannequin déjà vêtu en fonction de la nouvelle activité qu'il va entreprendre.

Le banquier // Fonctions Exécutives



Il s'agit de manipuler des pièces et billets pour réaliser différentes opérations.

Ce jeu travaille les fonctions exécutives nécessaires à la manipulation de l'argent et aux opérations mentales arithmétiques qui en découlent. Sachant que le calcul mental est difficile à mettre en place chez l'enfant et que la soustraction est un mécanisme perdu précocement dans les pathologies démentielles, ce jeu trouvera là sa justification.

Niveau facile : Le patient doit aligner les pièces et /ou les billets reçus pour réaliser la somme demandée.

Niveau moyen : Une somme est déposée, le patient doit trier pièces et monnaies et calculer au fur et à mesure la somme remise.

Niveau difficile : Il faut piocher et / ou remettre dans le coffre pour obtenir la somme demandée.

Le taxi // Langage



Il s'agit de suivre les indications orales du GPS pour amener le passager du taxi à destination.

Ce jeu travaille le langage par la compréhension et la rétention de consignes verbales entendues. Ceci va activer la boucle phonologique de la mémoire de travail, la mémoire immédiate et la compréhension du langage.

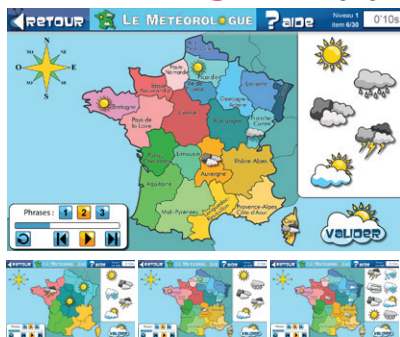
Une adresse est indiquée au « taximan ». Le GPS se met en marche et il indique oralement la route à suivre, le patient devra suivre les consignes immédiatement.

Niveau facile : Le taxi parcourt 3 étapes avant l'arrivée. Les indications spatiales sont simples : gauche, droite ou tout droit.

Niveau moyen : 4 étapes sont proposées dans un langage plus complexe.

Niveau difficile : 5 étapes sont proposées, le langage est plus complexe et diversifié.

Le météorologue // Langage



Il s'agit de mettre les bons pictogrammes sur la carte en fonction du bulletin météo entendu.

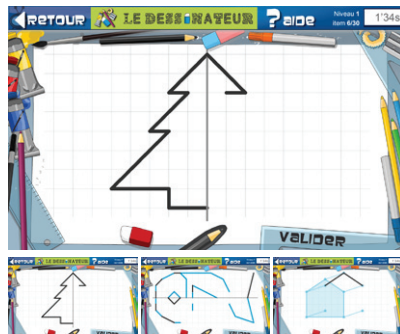
Ce jeu travaille l'accès au langage symbolique, il stimule la mémoire de travail, l'attention et le langage dans les capacités de transcodage basées sur les habiletés pragmatiques du patient. Le patient doit placer les symboles météorologiques sur la carte de France conformément aux instructions reçues.

Niveau facile : 6 grandes régions et 5 symboles à placer en fonction des consignes entendues.

Niveau moyen : 22 régions, 5 symboles proposés mais 10 pictogrammes à placer en fonction des consignes entendues.

Niveau difficile : 22 régions, 8 choix de symboles, 10 pictogrammes à placer en fonction des consignes entendues.

Le dessinateur // Visuo-Spatial



Il s'agit de reproduire un modèle en symétrie ou en trois dimensions.

Ce sert à développer ou à restaurer des représentations mentales et à organiser des points de repère pour tracer des surfaces et des volumes.

Niveau facile : on doit définir un tracé graphique par rapport à un axe de symétrie horizontal, vertical ou oblique ; un côté est dessiné et doit être reproduit sur le côté vierge.

Niveau moyen : un tracé incomplet est proposé, dispatché des deux côtés de l'axe de symétrie, le patient doit reformer la figure complète en traçant les traits manquants.

Niveau difficile : on propose une forme en deux dimensions et des arêtes qui partent de chaque sommet, il faut relier ces points afin d'obtenir une figure en trois dimensions.

La brodeuse // Visuo-Spatial



Il s'agit de reproduire un modèle dans le sens de la lecture.

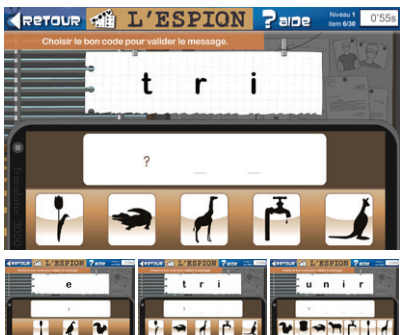
Ce jeu travaille l'entraînement visuo-spatial afin de favoriser une programmation praxique du balayage oculaire en lien avec le déplacement manuel simultané.

Niveau facile : il met en jeu une activité de type « copie » alternée de gauche (modèle) à droite (grille de réponse) selon l'axe de la lecture.

Niveau moyen : il stimule la mémoire de travail permettant de garder en mémoire immédiate un certain nombre de cases à remplir et de reproduire ainsi l'item proposé.

Niveau difficile : tout en travaillant le déplacement visuo-spatial, il demande une attention et une observation plus fines afin de déduire et de programmer une stratégie plus économique sur le plan cognitif.

L'espion // Attention



Il s'agit de mémoriser un code pour ensuite encoder ou décoder des messages.

Ce jeu travaille plus spécifiquement l'attention et la mémoire d'apprentissage (explicite et implicite) après avoir encodé la correspondance lettre /symbole permettant de décoder un message.

Niveau facile : L'apprentissage du doublon lettre/code est la première étape, puis on donne une lettre dont on doit retrouver le code ou vice-versa.

Niveau moyen : on doit décoder ou encoder une série de 3 lettres malgré les distracteurs parasites.

Niveau difficile : plus d'éléments distracteurs que dans le niveau précédent. Travail sur des mots de 4 lettres.

La caissière // Attention



Il s'agit de catégoriser les objets défilant sur le tapis de la caisse et de les ranger dans les sacs correspondants.

Ce jeu travaille l'attention sélective. Il reprend une situation pragmatique très ancrée dans le vécu des patients : faire les courses.

Il s'agit de catégoriser très rapidement les objets défilant sur le tapis de la caisse et de les ranger dans les sacs correspondants. On va donc stimuler les activités de classification et de catégorisation.

Niveau facile : 4 catégories sont proposées (les sacs) et 10 articles défilent sur le tapis. Il faut sélectionner l'objet correspondant aux sacs.

Niveau moyen : 15 articles sont à trier et classer en cinq catégories.

Niveau difficile : 20 articles et 7 catégories sont proposés.



ASSISTANCE TECHNIQUE GRATUITE LE :
LUNDI, MERCREDI ET VENDREDI DE 9H30 À 17H30
AU **05 61 57 00 71**

éditions



CREASOFT

groupe **SBT**

Editions Créasoft
Filiale du groupe Scientific Brain Training

Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

☎ : 05 61 57 00 71 📠 : 05 61 57 07 23

✉ : info@editions-creasoft.com

Sarl au capital de 377 272 € inscrite au R.C.S de Toulouse sous le N° 434 808 101