

PABLO

Cahier de coloriage avec scanning

1	Copyright	2
2	Dispositions de la licence pour les logiciels LifeTool	2
3	Vue générale	3
3.1	Menu principal	3
3.2	Réglages	4
4	Déroulement général	5
5	Concept pédagogique et psychologique de PABLO	6
5.1	PABLO comme cahier de coloriage créatif	6
5.2	PABLO comme programme pédagogique et thérapeutique	6
6	Réflexions didactiques : plan d'apprentissage à 6 niveaux	6
6.1	Niveau 1 : peindre avec 1 touche	6
6.2	Niveau 2: Peindre avec choix de couleurs : 1 ou 2 touches	7
6.3	Niveau 3: jeter des sachets de couleur avec choix des couleurs : 1 ou 2 touches	8
6.4	Niveau 4 : copier avec choix des couleurs : 1 ou 2 touches	9
6.5	Niveau 5 : Colorier en utilisant la souris	9
6.6	Niveau 6 : Colorier en utilisant la souris	10
7	Mes images	10
8	Installation	12
9	Configuration du système	12
10	Projet	12

CHER CLIENT !

Nous vous remercions cordialement d'avoir acheté un logiciel Life Tool. Afin de vous rendre son utilisation le plus simple possible dès le début, nous avons élaboré pour vous ce manuel contenant les informations les plus importantes et des astuces pratiques. Si vous aviez des questions, les collaboratrices/teurs dans les points de vente du produit se tiennent volontiers à votre disposition. Nous souhaitons que ce programme vous satisfasse entièrement.

1 Copyright

Le logiciel LifeTool est pourvu d'une protection contre les copies. Le logiciel ne peut être utilisé qu'en fonction des conditions légales décrites dans la licence. Il est interdit par la loi de copier le logiciel sur un autre support. Sans autorisation écrite expresse de Life Tool, aucune partie de ce document ne pourra être dupliquée, prêtée, louée ou transmise, peu importe de quelle manière ou avec quels moyens (électroniques ou mécaniques) ceci se produit.

Microsoft est une marque déposée, MS-Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques de fabrique ou noms de produits sont éventuellement des marques ou des marques déposés de différents propriétaires et sont uniquement utilisées ici dans un but rédactionnel, sans intention de nuire à la marque.

2 Dispositions de la licence pour les logiciels LifeTool

Monoposte

L'acquisition d'une version monoposte autorise le fonctionnement du logiciel sur un ordinateur. Après installation, le programme ne peut être exécuté que si le CD-ROM original est placé dans le lecteur de CD. Le Copyright détermine, entre autres, que le programme ne peut pas être dupliqué.

Il est cependant autorisé d'installer et d'utiliser la version monoposte sur un nombre illimité d'ordinateurs, avec comme restriction le fait que pour le fonctionnement du programme, le CD-ROM original doit se trouver dans le lecteur. Une utilisation parallèle du programme est impossible.

Licence multiposte

L'acquisition d'une licence multiposte autorise l'installation et le fonctionnement du logiciel sur un nombre illimité d'ordinateurs. Pour chaque adresse de commande, une seule licence multiposte du programme en question peut être acquise.

Avec la licence multiposte, le programme peut être fourni avec un code spécial affecté à l'adresse de commande. Avec ce code, tout le contenu du programme est installé sur chaque ordinateur. Ceci permet un fonctionnement en parallèle sur un nombre illimité d'ordinateurs, sans avoir à introduire le CD-ROM original dans le lecteur de CD. Une installation ou une utilisation sur d'autres adresses que l'adresse de commande n'est pas autorisée.

Licence pour 2, 5 et 15 postes

En acquérant cette licence, selon la commande, nous fournissons 2, 5 ou 15 CD-ROM du programme commandé avec une licence pour l'adresse de commande. L'installation et les dispositions de protection correspondent à la version monoposte.

En règle générale, pour toutes les licences de logiciels Life Tool, les pédagogues et thérapeutes ont le droit d'utiliser le logiciel chez eux pour préparer le cours ou la thérapie, cependant pas pour des élèves ou des client(e)s.

3 Vue générale

PABLO contient 6 jeux pour **colorier** et **copier** avec un degré de difficulté progressif. Le premier exercice peut se jouer avec 1 seule touche, les exercices 2 à 4 peuvent se jouer avec 1 ou 2 touches. Deux exercices de peinture créative et de coloriage se font avec la souris.

La livraison comprend **350 modèles à colorier** de différents niveaux de difficulté. Il est aussi possible d'utiliser des **images dessinées par vous-même ou scannées**.

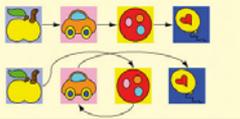
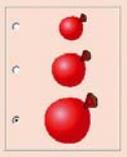
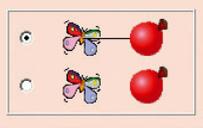
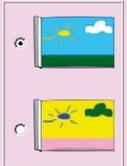
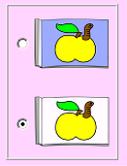
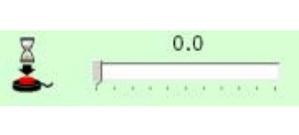
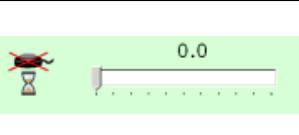
Les exercices doivent **être ludiques et permettre la créativité**.

D'autre part, PABLO propose également des offres **psycho-didactiques** et **pédagogiques** : il est possible d'appliquer le principe de cause à effet. Le choix des couleurs permet de manipuler des couleurs réalistes ou moins réalistes, certains exercices permettent d'apprendre à réagir à un moment donné, à s'entraîner à prendre conscience,... Veuillez lire attentivement le **plan didactique progressif** !

3.1 Menu principal

		Commande
	Peindre avec 1 seule touche	<i>Enter, barre d'espace, touche gauche ou droite de la souris</i>
	Peindre en choisissant la couleur : 1 ou 2 touches	<i>Barre d'espace ou touche gauche de la souris pour la sélection ; Enter ou touche droite la souris pour le choix des couleurs</i>
	Jeter un sachet de couleur avec choix des couleurs : 1 ou 2 touches	
	Colorier avec choix des couleurs : 1 ou 2 touches	
	Peindre en utilisant la souris	
	Colorier en utilisant la souris	<i>Souris pour positionner et sélectionner les couleurs ; touches de souris, Enter ou barre d'espace pour colorier</i>
	Prévisualisation et sélection des dessins actuels.	
	Sélection des dessins fournis ou réalisés soi-même	

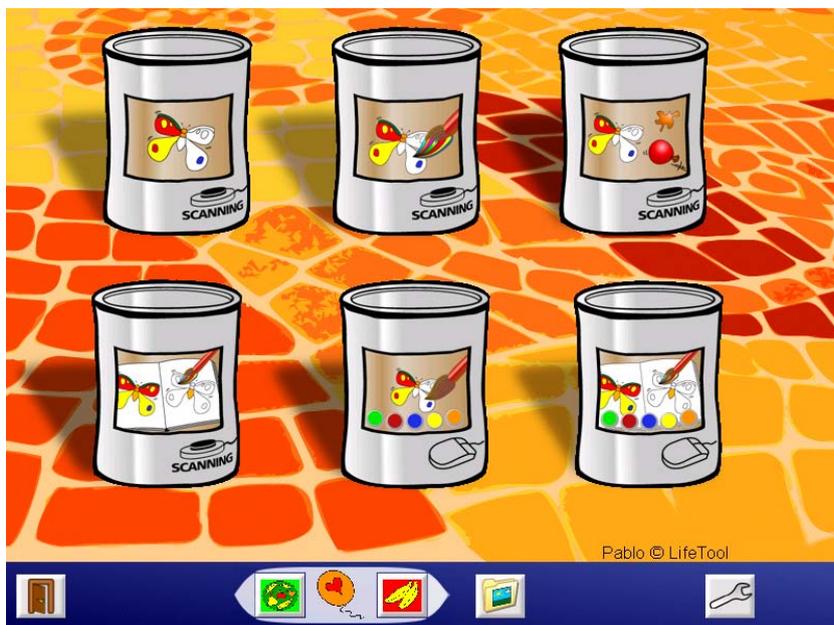
3.2 Réglages

	<p>Sélection des couleurs</p>	<p>Tous les exercices</p>
	<p>Déterminer la suite d'images : ordre alphanumérique dans le répertoire ou ordre aléatoire</p>	<p>Tous les exercices</p>
	<p>Taille du sachet de couleur</p>	<p>Exercice 3</p>
	<p>Afficher/cacher la ligne de guidage du sachet de couleur</p>	<p>Exercice 3</p>
	<p>Couleurs en fonction du modèle ou sélectionner au hasard</p>	<p>Exercices 1, 4, 6</p>
	<p>Peintre d'arrière-plan/sans arrière plan</p>	<p>Tous les exercices</p>
	<p>Vitesse de déplacement du sachet de couleur et fréquence du changement automatique de couleur</p>	<p>Exercices 2, 3, 4</p>
	<p>Temps d'arrêt* Le temps d'arrêt détermine la durée d'enfoncement d'une touche avant de déclencher un « clic »</p>	<p>Tous les exercices</p>
	<p>Temps de blocage* Après avoir appuyé sur chaque touche, les touches restent un certains temps bloquées (temps de blocage).</p>	<p>Tous les exercices</p>
	<p>Ici, vous pouvez sélectionner parmi les schémas sonores fournis (calme – vivant – moderne). Les sons servent de confirmation et de motivation.</p>	<p>Exercices 1, 2, 4, 5, 6</p>
	<p>Activez ici la possibilité de sortir des jeux au moyen de la souris (autre appareil de pointeur, écran tactile, Whiteboard, ...).</p>	<p>Tous les exercices</p>

* Si cette option est sélectionnée, apparaît dans le **menu principal** un symbole pour attirer l'attention sur cet état.

4 Déroulement général

Il est possible de passer les deux animations de départ en cliquant.



Après le démarrage du programme, apparaît le **menu principal**. Ici, vous pouvez démarrer un **exercice**, sélectionner une image dans la **prévisualisation**, régler les images à colorier dans le **répertoire** ou modifier les options dans le **menu de configuration**.



Après le démarrage d'un exercice, les images à colorier arrivent dans une boucle sans fin. Avec les **touches de curseur gauche/droite**, vous pouvez feuilleter rapidement vers un autre modèle. On ne peut quitter l'exercice qu'avec la touche **Esc**. Après avoir appuyé sur la touche **Esc**, le programme est interrompu et apparaît le **symbole de l'imprimante**. Selon l'exercice, on peut imprimer avec ou sans modèle. L'impression peut se faire aussi avant de démarrer le coloriage. À ce moment, vous pouvez feuilleter rapidement vers un autre modèle ou revenir au **menu principal**. Cliquez sur la **porte** pour quitter PABLO.

5 Concept pédagogique et psychologique de PABLO

Comme tous les produits Life Tool, ce programme se base sur des réflexions pédagogiques et psychologiques.

Le but de ce programme est de permettre à des enfants et des personnes avec handicap de peindre sur ordinateur.

De plus, avec PABLO, il est possible d'entraîner d'importants aspects fonctionnels, si bien que PABLO peut aussi être utilisé dans la thérapie.

5.1 PABLO comme cahier de coloriage créatif

Pour les enfants et les personnes qui ne peuvent pas peindre avec leurs mains, PABLO est adapté comme ersatz adéquat sur l'ordinateur. Avec le programme, on peut colorier des modèles ou les copier. À partir de la palette de couleurs, on peut sélectionner toutes ou seulement quelques couleurs. Les images terminées s'impriment facilement. Il est aussi possible d'imprimer le modèle en couleur et les images recopiées. Le programme convient donc comme jeu intégratif.

On fait son choix parmi les 350 modèles fournis ou bien on peut créer soi-même des modèles ou les scanner.

5.2 PABLO comme programme pédagogique et thérapeutique

Les exercices sont rangés par difficulté et exigences. Veuillez tenir compte des réflexions pédagogiques pour utiliser le programme. Chaque exercice sert de niveau d'apprentissage et peut ainsi être intégré dans un concept thérapeutique global.

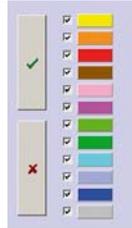
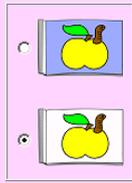
6 Réflexions didactiques : plan d'apprentissage à 6 niveaux

Les réflexions suivantes devront vous aider à utiliser les exercices rapidement et avec efficacité dans un contexte thérapeutique :

6.1 Niveau 1 : peindre avec 1 touche

Le premier exercice permet de comprendre la cause et l'effet. Comme déclencheur (cause), peut prendre un clic de souris (touche gauche ou droite de la souris) ou appuyer sur une touche (*barre d'espace*, *Enter* ou une touche externe correspondante). L'effet, c'est la peinture d'une surface encore blanche avec un son accompagnateur. D'un point de vue psycho-didactique, il est important à ce niveau d'avoir rapidement une réussite et qu'il n'y ait pas d'erreurs.

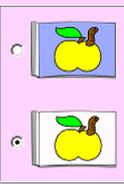
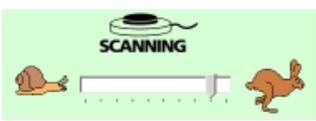
Les fonctions suivantes ont une signification particulière dans le **menu de configuration** pour le niveau 1 :

	<p>Réduction des couleurs et choix ciblé des couleurs pour les capacités visuelles réduites (malvoyance, faible capacité de divergence,...) Attention : cette option est uniquement active lorsque l'option « Sélectionner les couleurs au hasard » a été réglée.</p>
	<p>Prise de conscience figure-arrière-plan : en sélectionnant sans arrière-plan, contraste plus important par rapport à l'arrière-plan du fait que l'objet est détaché.</p>

6.2 Niveau 2: Peindre avec choix de couleurs : 1 ou 2 touches

Dans le niveau deux, la possibilité d'action du premier niveau est complétée par le choix actif des couleurs. Ici, on peint plus avec la touche gauche de la souris ou la *barre d'espace* (ou une touche ayant une occupation correspondante). Avec la touche droite de la souris ou *Enter* (ou une touche ayant une occupation correspondante), il est possible de changer rapidement de couleur. Le changement de couleur se fait automatiquement avec la possibilité de scanning réglée (dans le **menu de configuration**), si bien qu'il est possible d'avoir un choix créatif de couleurs avec seulement 1 touche. En manipulant avec 1 seule touche, nous recommandons une réduction de la palette de couleurs.

Les fonctions suivantes ont une signification particulière dans le **menu de configuration** pour le niveau 2 :

	<p>Réduction des couleurs et choix ciblé des couleurs pour les capacités visuelles réduites (malvoyance, faible capacité de divergence,...) Une réduction facilite considérablement le maniement à 1 seule touche</p>
	<p>Prise de conscience figure-arrière-plan : en sélectionnant sans arrière-plan, contraste plus important par rapport à l'arrière-plan du fait que l'objet est détaché.</p>
	<p>Cette valeur détermine la fréquence de clignotement de la couleur actuelle avant de sélectionner une nouvelle couleur. Remarque : cette valeur est couplée avec la vitesse du sachet de couleur dans l'exercice 3 !</p>

6.3 Niveau 3: jeter des sachets de couleur avec choix des couleurs : 1 ou 2 touches

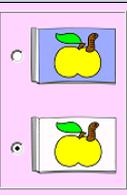
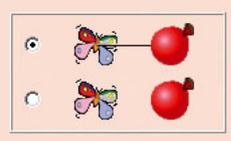
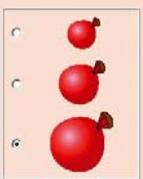
Dans ce jeu, un sachet tournant autour du modèle est jeté en direction du centre de l'image et les zones sont peintes par taches.

Le niveau 3 inclut le moment du clic comme autre dimension importante. Il ne suffit plus d'appuyer à un certain moment pour réussir la peinture. On doit aussi apprendre que certaines parties du modèle ne peuvent être peintes que si on appuie à un certain moment donné. En appuyant une fois sur la touche, le sachet de couleur se déplace le long d'une ligne de guidage et peint la première zone libre qu'il touche.

Le changement de couleur se fait avec la touche droite de la souris ou en appuyant sur la touche *Enter* (ou une touche ayant l'occupation correspondante). Il se produit un changement automatique de la couleur dans le mode 2 touches, mais toujours après un tour complet depuis le dernier changement de couleur.

En mode 1 touche, le changement de couleur se fait automatiquement sur le bord gauche supérieur. Dans ce cas, il est préférable d'avoir une réduction des couleurs, du moins au début.

Les fonctions suivantes ont une signification particulière dans le **menu de configuration** pour le niveau 3 :

	<p>Réduction des couleurs et choix ciblé des couleurs pour les capacités visuelles réduites (malvoyance, faible capacité de divergence,...) Une réduction facilite considérablement le maniement à 1 seule touche.</p>
	<p>Prise de conscience figure-arrière-plan : en sélectionnant sans arrière-plan, contraste plus important par rapport à l'arrière-plan du fait que l'objet est détaché.</p>
	<p>Cette valeur détermine la vitesse à laquelle le sachet de couleur tourne autour de l'image Remarque : cette valeur est couplée avec le nombre de clignotements dans les exercices 2 et 4 !</p>
	<p>La ligne de guidage sert d'aide pour toucher la surface souhaitée.</p>
	<p>Avec un gros sac de couleur, il est possible de toucher plus facilement les petites surfaces. Avec un sac de couleur plus petit, on peut peindre de manière plus ciblée.</p>

6.4 Niveau 4 : copier avec choix des couleurs : 1 ou 2 touches

Dans le niveau 4, vous pouvez copier des modèles. La manipulation se fait avec 1 ou 2 touches de manière habituelle (Cf. niveau 2).

L'exercice peut être particulièrement utilisé comme entraînement de prise de conscience. Après avoir rempli la dernière surface, les parties erronées sont supprimées et on peut les corriger.

Les fonctions suivantes ont une signification particulière dans le **menu de configuration** pour le niveau 4 :

	<p>Une réduction facilite considérablement le maniement à 1 seule touche.</p>
	<p>Cette valeur détermine la fréquence de clignotement de la couleur actuelle avant de sélectionner une nouvelle couleur. Remarque : cette valeur est couplée avec la vitesse du sachet de couleur dans l'exercice 3 !</p>

6.5 Niveau 5 : Colorier en utilisant la souris

Cet exercice offre la possibilité de faire de la peinture créative. Cette fois-ci, cependant, en utilisant la souris. Il convient bien à un entraînement simple avec la souris.

L'exercice peut être utilisé avec différentes interrogations : p.ex. « Peins le plus possible en respectant les couleurs naturelles ! », „Peins les mandalas de manière symétrique !“

Les fonctions suivantes ont une signification particulière dans le **menu de configuration** pour le niveau 5 :

	<p>Selon le problème, il est possible de régler différents degrés de difficulté avec plus ou moins de couleurs.</p>
---	---

6.6 Niveau 6 : Colorier en utilisant la souris

Dans cet exercice, comme dans le niveau 4, on peut colorier des modèles, cependant en utilisant la souris.

Les fonctions suivantes ont une signification particulière dans le **menu de configuration** pour le niveau 6 :

	<p>Selon le problème, il est possible de régler différents degrés de difficulté avec plus ou moins de couleurs.</p>
---	---

7 Mes images

Quelques images peuvent être insérées comme suit :

- Cliquez dans le menu principal sur  .
- Cliquez maintenant sur  .
- On peut importer les images en cliquant sur  .
Sélectionnez le répertoire comportant les images souhaitées.
Celles-ci sont importées dans PABLO et une nouvelle entrée apparaît à la fin de la liste de dossiers.

La taille de l'image est de 500 x 500 pixels.

Si l'image est plus petite que 500 pixels, alors l'image est agrandie.

Si l'image est plus grande que 500 pixels, alors l'image est réduite.

Attention ! Les gros fichiers sont très longs à charger. Taille maximum : 2000x2000 pixels.

Formats assistés : BMP, WMF, EMF

Possibilités de création de ses propres modèles :

- o Dessiner ses propres images, même à l'aide d'un programme de dessin (p. ex. Microsoft ® Paint).
- o Scanner des modèles en noir et blanc (p. ex. dans un cahier de coloriage)

Remarques importantes :

- Les surfaces à remplir doivent être entourées d'une ligne NOIRE fermée.
- N'utiliser aucune ligne fine pour dessiner et aucune surface trop petite.
- Avec PABLO, vous disposez de douze couleurs. Utilisez les couleurs qui sont représentées sur la palette de PABLO.
- Les couleurs de l'image chargée sont converties dans les 12 couleurs de PABLO ; les surfaces blanches sont remplies de couleurs sélectionnées au hasard.



Astuces pour scanner vos propres modèles :

- Afin d'obtenir des résultats optimaux, utilisez comme modèle à scanner des dessins en noir et blanc (p. ex. cahier de coloriage).
- Scanner l'image en format BMP en mode noir et blanc, si le scanner offre cette possibilité, sinon en mode couleur.
- Transformer l'image scannée en image noir et blanc avec un programme graphique, si celui-ci n'est pas fourni avec le scanner.
- Mettre l'image à la bonne taille (500 x 500 pixels).
- Sauvegarder de nouveau l'image en format BMP dans le répertoire souhaité de PABLO.

Vous disposez maintenant d'un modèle en noir et blanc et PABLO colorie l'image avec des couleurs sélectionnées au hasard.

Modèles en couleur :

- Avec un programme graphique, remplissez le modèle avec de la couleur.
- Pour ce faire, utilisez les couleurs de la palette PABLO.
- Sauvegarder de nouveau l'image en BMP dans le répertoire souhaité de PABLO.
- Les couleurs de l'image chargée sont converties dans les 12 couleurs de PABLO ; les surfaces blanches sont remplies de couleurs sélectionnées au hasard.

8 Installation

- Placez le CD PABLO dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.
- Démarrez le fichier SETUP.EXE et suivez les instructions.
- Le Setup crée une inscription sur le bureau.

Après l'installation de PABLO, un programme de test démarre. La capacité multimédia du PC ainsi que la résolution de l'écran sont testées. Suivez les instructions du programme. Le programme de test peut être démarré ultérieurement, même en passant par le menu de démarrage de Windows.

Pour l'utilisation du programme, le CD doit se trouver dans le lecteur de l'ordinateur. Ceci n'est pas valable pour les licences multiposte !

9 Configuration du système

Pentium 266 MHz, à partir de 64 MB RAM / 128 MB RAM recommandé, jusqu'à 70 MB de mémoire sur le disque dur, résolution d'écran au moins 800 x 600 aux couleurs 16 Bit, carte son, lecteur de CD-ROM, Windows 98 SE / Me / 2000 / XP / Vista.

10 Projet

Direction de projet, concept : Karl Kaser, Thomas Burger

Collaboration : Irmgard Steininger, Michael Gstöttenbauer, Josef Lengauer, Maya et Ingrid Gurung

Programmation : Alfred Doppler

Sons : Stefan Vogt, Klaus Weinzierl

Images : Paul Mangold

Layout, graphiques : .ART|SCHOCK® werbeateliers

FMOD Sound System, Copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2006

PABLO © LifeTool