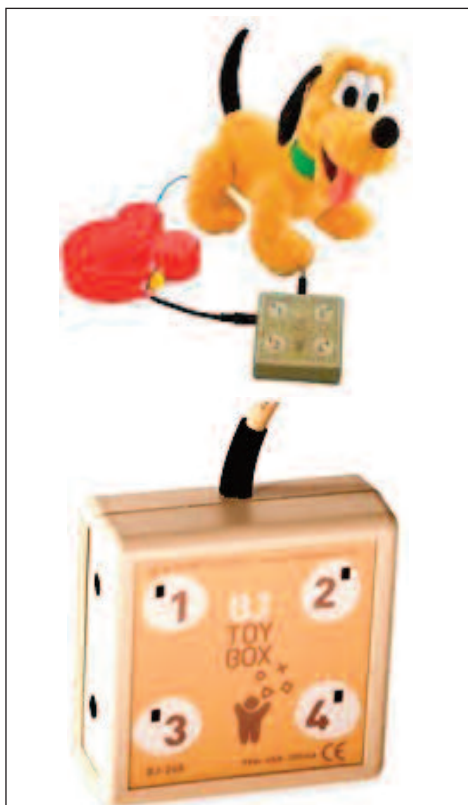


BJ TOYBOX

(JOUETS ADAPTÉS PILOTÉS PAR ORDINATEUR)

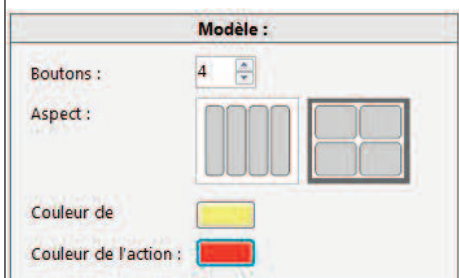
Mots clés : jouet adapté - contacteurs - ordinateur - logiciel



BJ ToyBox (4 entrées jouets ou appareils)



Logiciel BJ ToyBox en mode balayage



Disposition et couleur des boutons

INTRODUCTION

Conçu par BJ Adaptaciones (Espagne) dont les produits sont importés en France, BJ ToyBox est une interface USB qui permet de piloter 1 à 4 jouets (ou appareils électriques) depuis l'ordinateur.

Une interface et un logiciel destinés aux enfants et adolescents qui ont acquis et maîtrisé la relation cause à effet entre un contacteur et un jouet adapté, et qui apprennent à reconnaître l'image associée au jouet sur un écran, pour accéder progressivement à la représentation symbolique : photo, image, pictogramme... tout en obtenant le même feedback.

L'interface BJ ToyBox est pilotée par un logiciel très simple à programmer et à utiliser, comportant différents modes d'accès et animation des jouets.

Références	BJ ToyBox	
Fabricant	BJ Adaptaciones (Espagne)	www.bj.adaptaciones.com
Distributeurs	Domodep ☎ 09 72 12 71 26	www.domodep.com
	Protéor ☎ 03 80 78 42 20	www.aides.electroniques.proteor.fr
Prix	117 €	

DESCRIPTION

• Jouets adaptés

BJ ToyBox nécessite 1 à 4 jouets de type marche/arrêt, adaptés : catalogue Hoptoys, rubrique éveil/relation cause à effet.

On peut également utiliser des jouets de cette catégorie provenant du commerce grand public, en les adaptant avec un cordon coupe-circuit, disponible chez Domodep, Hoptoys et Protéor.

• Interface BJ ToyBox

Le boîtier de faibles dimensions (65/65/28 mm) comporte en face supérieure une sérigraphie correspondant aux quatre branchements, ainsi que des diodes led permettant de visualiser le fonctionnement avant connexion des jouets.

Le branchement des jouets s'effectue sur les connecteurs jack châssis 3,5 mm situés sur les côtés du boîtier, par l'intermédiaire de 4 cordons adaptateurs jack mâle, fournis.

LOGICIEL BJ TOYBOX

L'interface fonctionne avec un logiciel en français téléchargeable à l'adresse <http://goo.gl/ApF7n> (il est possible de le télécharger sans posséder l'interface, afin d'en découvrir les possibilités).

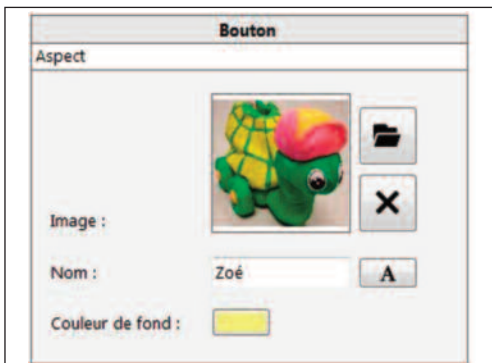
• Créer une activité

Depuis le menu fichier, sélectionner "éditer" : une fenêtre s'ouvre avec 4 boutons vierges et à gauche, les fonctions pour les programmer.

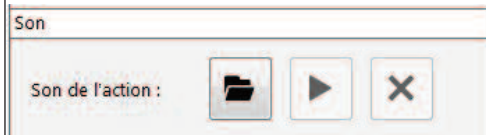
On peut choisir 1 à 4 boutons, les disposer en carré ou lignes verticales et choisir la couleur de fond des boutons pendant l'action.

• Programmer les boutons

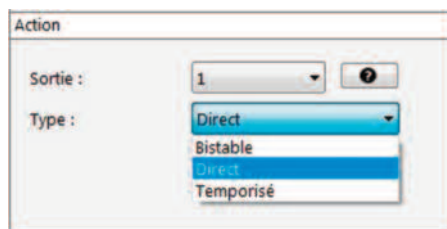
Sélectionner une case vierge depuis un clic droit de la souris, puis remplir la fenêtre "bouton" :



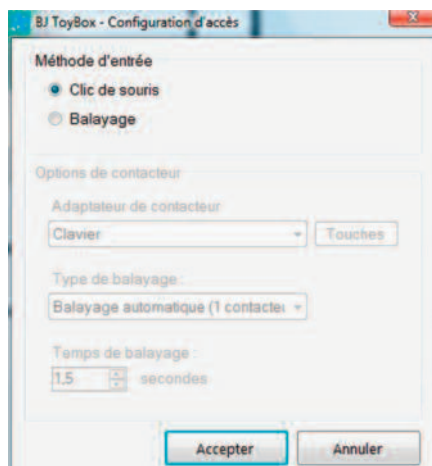
Menu édition : importer image et texte



Associer un son à l'action



Choix des actions



Modes d'accès (clic souris ou balayage)



Cordon coupe circuit pour jouets électriques de type marche-arrêt

- * Aspect : - choix de l'image associée au bouton
- nom associé à l'image
- couleur de fond du bouton
- * Son : - possibilité d'associer un son au bouton (fichier wav)
- * Action : - définir la sortie jouet associée au bouton (1 à 4)
- définir le type d'action :
 - > direct : fonctionnement quand le bouton est activé
 - > temporisé : fonctionnement programmable de 0,1 à 60 sec.
 - > bi-stable : premier appui = marche / second appui = arrêt

MODES D'ACCÈS

Les modes d'accès sont paramétrables depuis le menu fichier → configuration d'accès.

- mode clic souris sur les cases ;
- mode balayage automatique : contacteur correspondant à la touche espace : vitesse réglable de 0, 1 à 10 secondes ;
- mode balayage manuel nécessitant deux contacteurs, l'un pour progresser entre les cases, le second pour valider (touches espace et entrée).

PILOTER DES APPAREILS ÉLECTRIQUES

Il est possible de commander des appareils électriques depuis les prises secteur commandées par contacteur du même fabricant (BJ participation box) ou depuis l'interface Power Link d'Ablenet (fiche n° 07-11) limitée à deux appareils (exemples : lampe, ventilateur, colonne à bulles..).

CRÉER DES ACTIVITÉS ADAPTÉES AVEC THE GRID 2 OU POWER POINT

Depuis les modes d'action bi-stable et temporisé, il est possible de récupérer la ligne de commande affectée à chaque sortie (1 à 4) en cliquant sur le bouton "exécution externe", situé en bas de fenêtre.

Cette ligne de commande pourra être utilisée sur certains logiciels permettant l'exécution de ce type de commande (ex : The Grid 2).

Il est également possible de créer des activités pédagogiques depuis PowerPoint, en associant le déclenchement d'un jouet en cas de bonne réponse à une question posée. Technique : Dans PowerPoint, cliquer sur l'image, sélectionner l'onglet "insertion", puis le bouton "action" : cocher le bouton "exécuter le programme", copier la ligne de commande et cliquer sur ok (lors du premier lancement, on reçoit un message d'alerte de Microsoft, cliquer sur action)

CONCLUSION

Nous avons eu beaucoup de plaisir à tester ce produit, car nous avons collaboré au même cahier des charges sur l'interface Mikado associée au logiciel Mac Kindo, aujourd'hui disparu.

BJ ToyBox correspond à une étape très importante auprès de jeunes enfants qui ont découvert la relation cause à effet avec jouets et contacteurs, et apprennent à obtenir les mêmes effets depuis leur représentation affichée à l'écran (photo, images, picto, étiquettes...).

Le logiciel associé est très simple d'utilisation, complet au niveau des modes d'accès et modes d'action. On aurait aimé ajouter une fonction consigne écrite et verbale pour composer des petits jeux sous forme de question, ce qui est réalisable avec Power Point, mais en se privant du mode balayage...

Enfin, le logiciel The Grid 2, plus performant, permettra de créer sans limite des activités adaptées plus complètes.

BJ ToyBox est disponible en prêt C-RNT pour vos essais en établissement.



APF 2014

C-RNT

57 rue du Moulin Delmar
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél : 03 20 20 97 70 Fax : 03 20 20 97 73

AUTEUR

THIERRY DANIGO

Ergothérapeute conseil
avec la collaboration technique de
Thierry BOINAY (Domodep)

AVRIL 2014