



ERGOclic créateur de facilité

www.ergoclic.com
contact@ergoclic.com

CABINET D'ERGONOMIE

EDITEUR DE LOGICIELS LUDO-APPRENANTS

ERGOclic est une jeune société innovante spécialisée dans la conception de logiciels ludo-apprenants. Partenaire de l'Université P. Verlaine de Metz – Laboratoire ETIC, elle a été lauréate OSEO-Ministère de la Recherche. Détentrice d'une technologie innovante, basée sur les interactions, les techniques d'apprentissage et les émotions, elle exploite cette technologie dans une série logicielle, destinée aux écoles, instituts et particuliers ; baptisée « Clic et Gagne ».

Son origine

En 2005, obtention du « prix partenaire » lors du challenge inter-universitaire « Handicap et Technologie ». La rencontre avec les clients du marché fût déterminante. En effet, les professionnels éducatifs présents sur notre stand nous ont fait part de leur volonté de se procurer ce logiciel.

En 2007, une inspection ergonomique experte favorable sur le logiciel « Sully » a été réalisée par le Laboratoire ETIC (Equipe Transdisciplinaire sur l'Interaction et la Cognition) de l'Université Paul Verlaine Metz.

En 2008, le concept a fait l'objet d'une expertise scientifique auprès de chercheurs en Interaction Homme Machine (IHM) et a été présenté au colloque IHM 2008.

La démonstration est publiée dans l'ACM Digital Library International Conference Proceedings Series.

Le projet est né de besoins du marché, il suit une conception centrée usage, c'est-à-dire que l'utilisateur final est intégré dès le début dans la phase de conception.

Ces logiciels offrent une pédagogie différente, liée aux émotions.

Son offre

Pour répondre aux besoins spécifiques des enfants et adultes présentant des déficiences cognitives et des enfants scolarisés en maternelle ; la gamme de produits d'ERGOclic a la particularité de proposer différents univers et intrigues avec en fond, les mêmes modules d'activités scolaires.

Les univers et intrigues sont élaborés selon le stade de développement et les apprentissages sont appréhendés selon les facultés cognitives :

- apprentissage dichotomique (bonne ou mauvaise réponse) ;
- apprentissage par essai / erreur ;
- apprentissage sans erreur.

Les activités scolaires sont proposées selon les capacités et les acquis des apprenants :

- apprentissage de l'alphabet, reconnaissance phonologique, visuelle et/ou sonore ;
- numération de 1 à 20 et de 10 en 10 jusqu'à 50 ou 100 ;
- distribution de 0 à 12.

Les jeux proposent également des activités de manipulation d'objets très ludiques, comme une pendule, un piano, une calculatrice, une balance... pour s'entraîner dans le maniement de la souris.

Les joueurs sont autonomes et éprouvent du plaisir dans les exercices avec la méthode d'apprentissage sans échec.

La kinésiologie éducative : « le brain gym ou gymnastique du cerveau »

Les trois fonctions du cerveau : le réflexe de survie, les émotions et l'intelligence ; nous apportent trois dimensions :

- la focalisation qui amène à la compréhension,
- le centrage qui apporte l'organisation,
- la latéralité qui conduit à la communication.

Notre cerveau est latéralisé. Il comporte deux hémisphères, le droit et le gauche, réunis par un amas de fibres : le corps calleux.

Quand l'apprentissage s'effectue sous l'influence du stress, le cerveau ne retient de cet apprentissage que les aspects impliquant un seul de ces hémisphères.

Si la situation est répétée, l'apprentissage est ancré au stress, ce qui rend les fonctions cognitives inhibées.

La kinésiologie éducative, méthode mise au point par Paul Dennison, se base sur le lien existant entre les mouvements du corps et les fonctions cérébrales impliquées dans l'apprentissage et la perception.

Le « brain gym » a été reconnu, en 1991 aux USA, comme étant l'un des 10 programmes les plus efficaces et innovants dans le domaine de l'éducation.

Parmi les 26 mouvements de base, les logiciels « Clic et Gagne » utilisent les 11 mouvements de la ligne médiane qui permettent l'implication simultanée des deux hémisphères cérébraux, ainsi que « le symbole du X ».

Le « brain gym » est une méthode basée sur le mouvement. Ce qui permet d'utiliser des moyens plus faciles et plus efficaces de se servir de son corps et de son cerveau dans les situations d'apprentissage.

Le caractère innovant de cette technologie « Émotion et apprentissage »

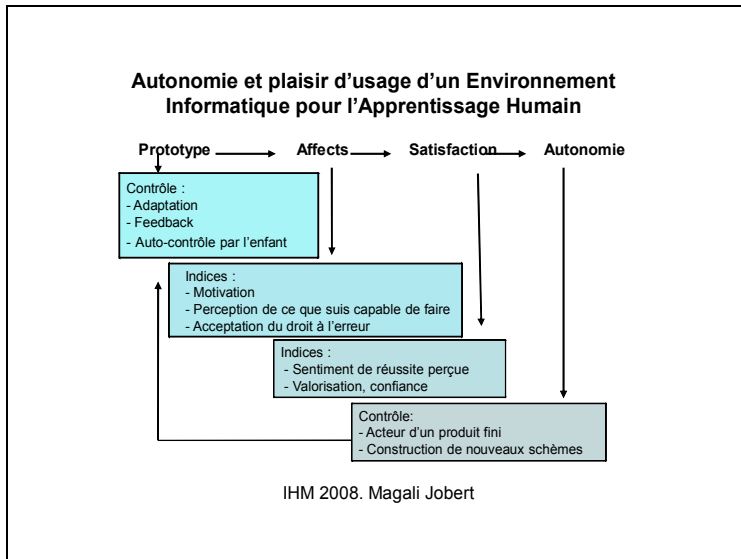


Figure 1 : La notion d'émotion en Interaction Homme-Machine.

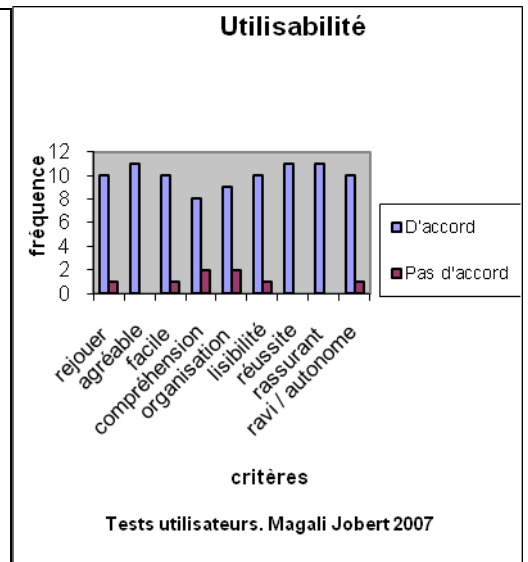


Figure 2 : Evaluation subjective de l'utilisabilité d'un système.

L'objectif de cette technologie est de donner aux utilisateurs l'envie d'essayer et de proposer des activités, où ils ne seront pas bloqués dans un exercice et où ils pourront atteindre leur but sans demande d'aide externe.

Son fonctionnement :

- la navigation est indépendante des exercices,
- les exercices peuvent être « non terminés »,
- les « non réponses » ne bloquent pas le jeu,
- le jeu est interactif,
- le jeu est intuitif.

Cette technologie permet d'apprendre en acceptant la frustration d'une erreur sans être déstabilisé par l'échec. En effet, ce n'est pas la quantité d'exercices réussis qui permet d'arriver à la fin, mais la quantité d'exercices réalisés.

Les tests ont montré que les utilisateurs sont autonomes et éprouvent du plaisir grâce à un fort « sentiment de réussite ».

Ces jeux sur cédéroms permettent de capter l'attention, de susciter l'intérêt, de provoquer le plaisir et de pousser à l'action.

ERGOcllic créateur de facilités

CABINET D'ERGONOMIE APPRENANTS

- **Capter l'attention,**
- **susciter l'intérêt,**
- **provoquer le désir,**
- **pousser à l'action,**
- **permettre l'identification,**
- **augmenter l'estime de soi.**



EDITEUR DE LOGICIELS LUDO-

Vous avez besoin de liberté, d'autonomie, de facilité, de spécificité ... en bref des produits adaptés à vos besoins.

ERGOcllic propose des jeux où l'apprenant n'est pas évalué mais valorisé.

Nos logiciels révèlent un sentiment de réussite deux fois supérieur à la réalité.

SULLY

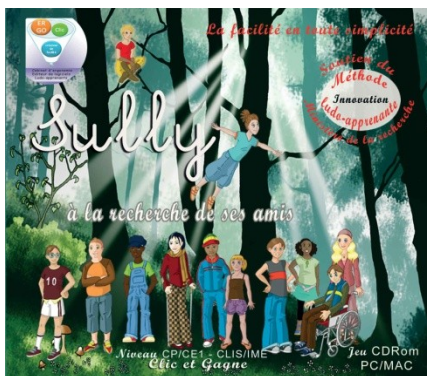
POPI

LES SAISONS

Les jeux sont indépendants, le joueur peut passer de l'un à l'autre sans difficulté.

- ◆ Français : reconnaissance des sons associés à des images
- ◆ Dénombrement : de 1 à 10, de 11 à 20, de 0 à 12 et de 10 en 10 jusqu'à 50 ou 100
- ◆ Maniement : calculatrice, horloge, labyrinthe, balance, écrire son prénom, piano

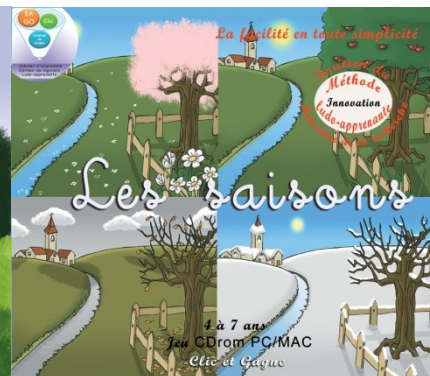
A la fin de chaque série, une récréation « chanson et danse » est proposée incluant des mouvements de kinésioéducation afin d'entraîner la mémoire et la concentration.



Version CP/CLIS/IME/FOYER



Version CP/CLIS/IME



Version maternelle

Avec le soutien :



Téléphone : 06.60.48.45.32

Messagerie : contact@ergoclic.com

Site : www.ergoclic.com