

SIMPLYWORKS SWITCH SET

(ENSEMBLE DE 2 CONTACTEURS SANS FIL
ET 1 RÉCEPTEUR USB 2)

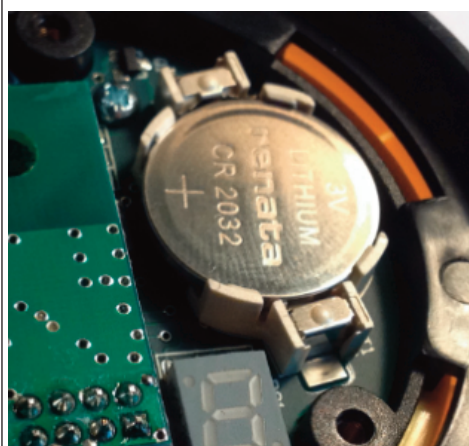
Mots clés : contacteurs sans fil – jeux – souris – mode défilement – attente d'un appui



SimplyWorks Switch Set (Pretorian)



Contacteur vue de profil



Emplacement de la pile : + côté haut



Face arrière : boutons de programmation
et fonctions programmables

INTRODUCTION

Conçu par Pretorian Technologies (GB), SimplyWorks Switch Set est un ensemble de deux contacteurs programmables et communiquant sans fil vers un récepteur USB compatible Windows, Mac, et Android. Un bouton situé sous les contacteurs permet de choisir parmi 24 possibilités d'émulations possibles, (touches clavier ou clics souris), pour travailler en mode attente d'un appui, simuler les touches déplacement de la souris, travailler en mode défilement automatique, ou en mode défilement manuel utilisant deux contacteurs (cf. verso de cet article).

Références	SimplyWorks Switch Set
Fabricant	Pretorian (Grande Bretagne) www.pretorianuk.com
Distributeurs	Domodep : (réf. : Pack Smoothies) : http://www.domodep.com/shop/fr/ Hoptoys : (réf. : Easy Switch) : https://www.hoptoys.fr/ (également référencés par le fabricant, mais produits non présentés sur leurs sites : Adysco, Ergonéos, Cimis)
Prix	159 € ttc

DESCRIPTION

• Récepteur

Le récepteur se présente sous la forme d'une clé USB compatible PC, Mac, et tablettes Android via cordon adaptateur (USB On The Go).

Le récepteur comporte un bouton poussoir permettant de l'appairer par radio fréquence avec les deux contacteurs émetteurs.

Le fabricant annonce une portée de plus de 10 mètres, et une réception compatible jusqu'à six émetteurs (contacteurs). Ex : permettre à plusieurs utilisateurs d'interagir avec un tableau blanc interactif en classe, contrôler les déplacements et fonctions clics de la souris, nécessitant 5 ou 6 contacteurs). Possibilité de s'équiper de contacteurs supplémentaires à l'unité, diamètre 75 ou 125 mm, coloris jaune, rouge, vert ou bleu. Tarif unitaire : 79,90 €.

• Contacteurs

Le kit est fourni avec deux contacteurs de forme ronde, diamètre 75 mm, présentant un profil bas côté utilisateur.

Sensibilité :

La face inférieure présente :

- un bouton « P » pour l'appariement avec le récepteur.
- un bouton « M » et un afficheur led pour programmer le contacteur.
- un couvercle amovible par vis pour insérer les piles bouton fournies : modèle 3 volts CR2032. S'assurer que le pôle+ soit visible une fois la pile installée.

Pas de bouton marche / arrêt : les contacteurs sont équipés d'un mode d'économie d'énergie automatique (autonomie non mentionnée, mais assurément longue sur ce type de batteries).

La face inférieure comporte également quatre patins modérément anti-dérapant.

• Programmation

Après appariement, un premier appui sur le bouton « M » (Mode), allume l'afficheur led. Chaque nouvel appui incrémentera l'affichage de 0 à 9, puis des lettres A à U, chaque chiffre ou lettre correspondant à une fonction clavier ou souris sérigraphiée sur la face inférieure du boîtier :

- fonctions contacteurs : Gamepad
- clics souris : gauche, droit, verrouillage du clic gauche
- touches clavier : espace, entrée, tab, F7, F8, numéro 2, numéro 3, touches flèches, curseur souris haut, bas, gauche, droite, et tilde 1 et 3 (tablettes).

Les informations de couplage sont conservées dans la mémoire interne même si les piles sont retirées. (conseillé en cas de non utilisation prolongée).

CONCLUSION

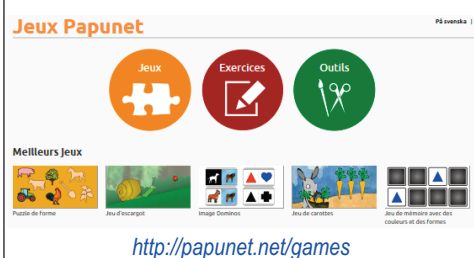
Un excellent rapport qualité prix pour cet ensemble de deux contacteurs sensibles, fonctionnant en mode sans fil, convenant tout particulièrement au mode défilement manuel nécessitant deux contacteurs, mais avec la possibilité de se fournir en contacteurs supplémentaires pour les applications qui le nécessitent.

(SimplyWorks Switch Set est inclus au kit contacteurs N°39, service prêt du C-RNT)

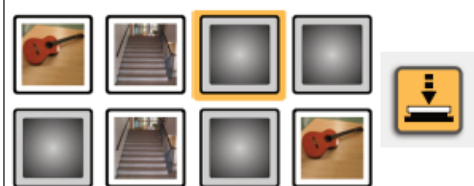
MODE DÉFILEMENT MANUEL (2 CONTACTEURS)



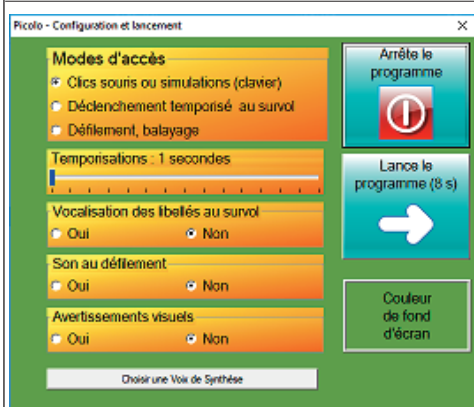
Logiciel de communication en mode défilement manuel (2 contacteurs)



<http://papunet.net/games>



Papunet : Jeu de Mémoire en mode défilement manuel (2 contacteurs)



Picolo : fenêtre Modes d'accès



APF 2018

C-RNT

Plaine Images - Le Jacquard
25 rue Corneille - 59100 Roubaix
Tél : 09 72 66 31 75
<http://c-mt.apf.asso.fr>

AUTEUR

THIERRY DANIGO

Ergothérapeute - conseiller technique
thierry.danigo@apf.asso.fr

JUIN 2018

Mode défilement automatique

Imaginé au début des années 80, période de conception des premiers logiciels adaptés, le mode défilement automatique s'est rapidement imposé comme un standard permettant de rendre accessibles aux personnes en situation de grande dépendance qui utilisent un seul contacteur, des activités se présentant sous la forme d'images rangées, de claviers virtuels, tableaux de communication...

Quel que soit son mode de fonctionnement (il en existe plusieurs), celui-ci repose sur une base de temps imposée par l'ordinateur, qui cadence les propositions faites à l'utilisateur.

Si l'utilisateur n'a réellement que la possibilité d'utiliser qu'un seul contacteur (encore faut-il s'en assurer), la méthode n'est pas à remettre en question, tout en étant conscient de ses limites et inconvénients :

- l'utilisateur se trouve en situation d'attente avant de valider la bonne rangée, colonne ou touche.
- cette technique, sauf cas d'exception, est souvent jugée « trop » lente.
- le facteur « E » (émotif), ou des difficultés motrices, peuvent amener à valider trop tôt, ou trop tard, imposant des corrections et une perte de temps.
- la base de temps, figée, ne tient pas compte de la fatigabilité de l'utilisateur (sauf rares logiciels permettant à l'utilisateur de la modifier lui-même).

Alternative : Le mode défilement manuel

Le mode défilement manuel, est intégré dans la plupart des logiciels de communication, mais demeure assez méconnu. Le principe est simple : un contacteur pour progresser entre les lignes, colonnes, cases... et un second contacteur pour valider ses choix. Une technique simple que nous avons tous un jour expérimenté en ayant à programmer un téléviseur, télécommande en main, pour naviguer entre les menus à partir de la touche « suivant » puis en validant sur la touche « ok ».

Dans cette situation, l'opérateur est maître de la vitesse de progression (navigation entre les touches) et en permanence actif et non pas en situation d'attente pour valider au bon moment.

Bien sûr, le mode défilement manuel présente aussi avantages et inconvénients :

- il faut avoir la faculté de maîtriser un second contacteur depuis la même ou une autre partie du corps (objectif de la rééducation/réadaptation quand cela est possible).
- pour une même tâche (ex : saisie de texte), le mode défilement manuel multiplie le nombre d'actions sur les contacteurs, ce qui peut avoir une incidence sur la fatigabilité, ou même l'exacerbation de certains signes cliniques, notamment chez la personne IMC.

Nous parlons ici d'outils à la disposition de la personne que le thérapeute doit connaître, expérimenter, mesurer, tout en recueillant les appréciations de l'utilisateur en terme de confort et de performance, car lui ne les connaît pas.

Il est d'autant important de connaître ce mode d'accès, que la quasi totalité des logiciels de communication le proposent : Mind Express, Grid 3, Communicator 5... Le plus souvent les touches espace et entrée sont utilisées : il faudra donc disposer d'une interface USB pour contacteurs proposant l'émulation de ces touches ou d'autres si tel est le cas.

Découvrir le mode d'accès défilement manuel

Si vous ne possédez pas les logiciels pré-cités, voici quelques solutions pour découvrir ce mode d'accès : <http://papunet.net/games> (site finlandais d'activités adaptées) :

Depuis la page d'accueil cliquez sur Jeux (Games), puis repérez le symbole du contacteur sur le côté droit de la page : un clic sur son icône active le mode contacteur correspondant non pas à un défilement automatique, mais bien au mode défilement manuel correspondant aux touches espace et entrée (un standard international).

Choisissez ensuite par exemple l'activité Jeu de Mémoire (Memory) en milieu de page : activité ludique se présentant sous la forme de grilles composées de zones cliquables comme dans une activité de communication.

Programmez le jeu (choix et nombre de cartes), puis commencer à jouer à partir des touches entrée et espace, ou deux contacteurs programmés sur ces touches.

On y prend vite plaisir ! Imaginez ce jeu en mode défilement automatique, le plaisir ne serait pas le même.

Picolo : nouveau logiciel gratuit d'activités pour jeunes apprenants.

<http://idee-association.org/les-nouveaux-programmes/lecture-communication/picolo/>

A l'ouverture le logiciel propose plusieurs modes d'accès : il faut choisir le mode « clic souris ou simulation clavier » pour utiliser les touches espace et entrée et progresser ensuite dans les activités.