



Premiers pas avec Evotonomia

Guide de configuration pour l'adulte référent

À qui s'adresse ce guide

Vous êtes parent, ergothérapeute, logopède, orthophoniste, éducateur ou enseignant spécialisé. Vous venez d'installer Evotonomia et vous découvrez l'application.

Ce guide vous accompagne pas à pas dans la configuration initiale. Comptez environ 30 à 45 minutes pour une première mise en route complète, mais rien ne vous oblige à tout faire d'un coup : vous pouvez paramétrer progressivement, au rythme de la découverte.

Aucune connaissance technique n'est requise.

Version de l'application : 1.0.0
evotonomia.be · pierre.guillaume@evotonomia.be

Vue d'ensemble

Evotonomia est conçue pour être utilisée à deux : un adulte référent (vous) qui paramètre l'application, et un enfant qui l'utilise au quotidien. Tout le travail de configuration se fait dans un espace administrateur protégé par mot de passe ; l'enfant n'a accès qu'à son interface, simplifiée et sécurisée.

Le présent guide suit l'ordre logique dans lequel les choix se présentent à vous lors d'une première utilisation. Chaque partie peut être traitée indépendamment, mais nous vous recommandons de les suivre dans l'ordre la première fois.

Les 8 étapes de la configuration initiale

1	Premier lancement	Choisir la langue, créer le mot de passe administrateur.
2	Créer un profil enfant	Prénom, avatar, profil de base.
3	Choisir le contexte d'usage	Activer les bâtiments et pièces qui correspondent à la vie de l'enfant.
4	Configurer les missions	Utiliser les missions par défaut ou créer les vôtres, avec leurs étapes.
5	Système de points et récompenses	Activer ou non, créer la boutique de récompenses.
6	Personnaliser le planning	Affecter les missions aux moments de la semaine.
7	Activités annexes	Ma journée, jeu Mémo, « Où va cet objet ? ».
8	Vérifier et sauvegarder	Tester en mode enfant, exporter une sauvegarde.

Vous n'êtes pas obligé de tout faire d'un coup

La configuration peut sembler longue à première vue, mais elle se décompose en blocs indépendants. Vous pouvez très bien faire les parties 1 à 3 maintenant (premier lancement, profil enfant, contexte), passer à l'usage avec une ou deux missions simples, et enrichir progressivement les jours suivants.

Si vous découvrez l'application en cabinet ou en classe avec un enfant déjà présent, configurez le strict minimum (profil + 2 ou 3 pièces + 1 mission) puis lancez-vous. La configuration fine peut se faire en parallèle de l'usage.

Partie 1 — Premier lancement

Ce que vous allez faire

- Choisir la langue de l'application (français ou anglais).
- Accéder à l'espace administrateur pour la première fois.
- Créer un mot de passe administrateur qui protégera tous les paramètres.

Durée estimée : 2 minutes.

L'écran d'accueil

Au tout premier lancement, l'application affiche un écran sobre, avec aucun profil enregistré. Trois éléments sont accessibles : le sélecteur de langue, le cadenas qui ouvre l'espace administrateur, et le bouton de création de profil.



Écran d'accueil au premier lancement — aucun profil n'existe encore

Étape 3 — Créer le mot de passe

1. Saisissez le mot de passe de votre choix dans le premier champ.
2. Confirmez-le dans le second champ.
3. Touchez « Créer ». Vous êtes immédiatement redirigé vers le tableau de bord administrateur.

Important : mot de passe oublié ?

L'application est entièrement hors-ligne et aucun serveur ne stocke votre mot de passe : il ne peut donc pas être retrouvé.

Si vous l'oubliez, vous pouvez obtenir un code de réinitialisation pour définir un nouveau mot de passe, sans perdre les données de l'enfant.

Pour des raisons de sécurité et de confidentialité, ce code est réservé au titulaire : écrivez à pierre.guillaume@evotonomia.be en joignant une capture d'écran de votre preuve d'achat.

Notez tout de même votre mot de passe en lieu sûr (gestionnaire de mots de passe, carnet personnel).

Recommandations pour le choix du mot de passe

- Évitez les codes triviaux (1234, 0000, date de naissance évidente).
- Choisissez un mot ou une phrase que l'enfant ne pourra pas deviner facilement, mais que vous pouvez vous-même retenir.
- Si plusieurs adultes utiliseront l'espace administrateur (binôme parent / professionnel), convenez ensemble du mot de passe et stockez-le dans un endroit accessible aux deux.

Partie 2 — Créer un profil enfant

Ce que vous allez faire

- Créer un ou plusieurs profils enfants, chacun avec son prénom et son avatar.
- Comprendre la logique multi-profils de l'application.

Durée estimée : 2 à 5 minutes par enfant.

Pourquoi un profil par enfant

Chaque enfant utilisateur dispose de son propre profil indépendant. Cela permet de personnaliser séparément les missions, les points, les récompenses, les notes de suivi et le planning hebdomadaire pour chaque enfant que vous accompagnez.

- Un parent peut créer un profil par fratrie.
- Un professionnel (ergothérapeute, logopède) peut créer un profil par patient suivi en cabinet, dans la limite de la confidentialité (voir conseil RGPD plus bas).
- Un enseignant spécialisé peut créer un profil par élève de sa classe ULIS / IME.

Étape 1 — Lancer la création




Sur l'écran d'accueil, touchez le bouton « + Créer un profil » situé en bas. Le formulaire de création apparaît.




19:57

Choisis ton prénom

Sophie

Choisis ton avatar

Créer le profil

Formulaire de création d'un profil enfant

Étape 2 — Renseigner les informations

1. **Saisissez le prénom de l'enfant** (ou un pseudonyme si vous travaillez en cadre institutionnel — voir conseil ci-dessous).
2. **Choisissez un avatar** parmi la galerie proposée. Les avatars sont conçus comme accompagnants symboliques (figure tutélaire, animal de soutien, atours de magicien) pour soutenir l'identification de l'enfant à son personnage.
3. **Touchez « Créer le profil »**. Le profil est immédiatement disponible sur l'écran d'accueil.

Conseil RGPD pour les professionnels

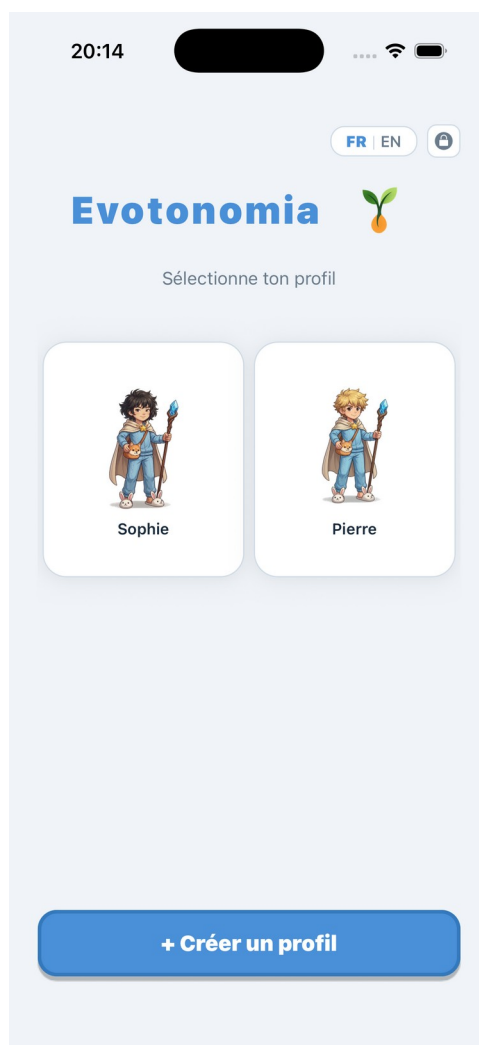
Si vous utilisez Evotonomia en cabinet ou en structure médico-sociale, gardez à l'esprit que même si l'application est entièrement locale (aucune donnée ne quitte l'appareil), le prénom complet d'un enfant suivi reste une donnée personnelle.

Bonnes pratiques recommandées :

- Utiliser un pseudonyme ou les initiales (ex. « L. » plutôt que « Léo »).
- Ne pas partager l'appareil entre plusieurs structures.
- Documenter dans le dossier patient l'usage de l'application si elle constitue un outil thérapeutique.

Étape 3 — Vérifier le résultat

Une fois le profil créé, vous revenez à l'écran d'accueil. Le profil de l'enfant apparaît désormais sous forme d'une carte cliquable, avec son avatar et son prénom.



Écran d'accueil après création de deux profils — l'enfant peut désormais sélectionner le sien

Plusieurs profils, un seul appareil

L'application n'a aucune limite sur le nombre de profils créés. Plusieurs enfants peuvent partager le même appareil tout en ayant chacun leur planning, leurs missions, leurs points et leurs récompenses indépendants.

Pour ajouter un profil supplémentaire à tout moment : retournez à l'écran d'accueil et touchez à nouveau « + Créer un profil ».

Les profils peuvent également être créés ou modifiés depuis l'espace administrateur, via

l'entrée « Progression » du tableau de bord.

Partie 3 — Choisir le contexte d'usage

Ce que vous allez faire

- Comprendre la logique des trois bâtiments d'Evotonomia (maison, école, internat).
- Activer ou désactiver chaque pièce selon le contexte de vie réel de l'enfant.

Durée estimée : 5 à 10 minutes.

La logique des bâtiments et des pièces

Evotonomia structure le quotidien de l'enfant en trois bâtiments : la maison, l'école et l'internat. Chaque bâtiment se subdivise en pièces (chambre, cuisine, classe, infirmerie, etc.). Les missions sont toujours rattachées à une pièce précise — c'est ce qui permet à l'enfant de naviguer spatialement avant de choisir quelle activité réaliser.

Tous les enfants n'utilisent pas les trois bâtiments. Un enfant à domicile sans internat n'a aucune raison de voir le bâtiment internat. Un enfant suivi uniquement en cabinet d'ergothérapie n'a pas besoin du bâtiment école dans son interface.

La logique de l'application est simple : il n'existe pas de bouton pour désactiver un bâtiment entier. Vous activez les pièces une par une. Si vous désactivez toutes les pièces d'un bâtiment, le bâtiment lui-même disparaît automatiquement de l'interface enfant.

Trois exemples de configuration

- Parent à domicile (sans internat, sans école dans l'app) : activez uniquement les pièces de la maison ; désactivez toutes les pièces de l'école et de l'internat.
- Ergothérapeute en cabinet (séances de 45 min) : activez les pièces de la maison liées aux objectifs de la séance (chambre, salle de bain, cuisine), et désactivez le reste pour ne pas disperser l'attention.
- Éducateur spécialisé en IME : activez les pièces des trois bâtiments, en sélectionnant celles qui correspondent à la réalité de l'établissement.

Étape 1 — Accéder au tableau de bord administrateur

Si vous n'êtes pas déjà dans l'espace administrateur, retournez à l'écran d'accueil, touchez le cadenas en haut à droite, et saisissez votre mot de passe administrateur.

Le tableau de bord présente sept entrées principales. C'est votre point de départ pour toute configuration.

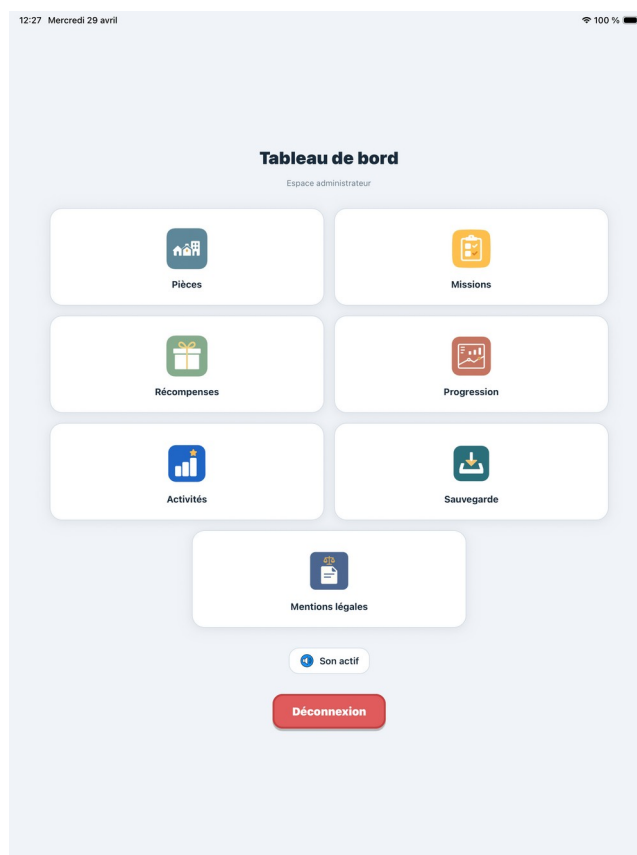
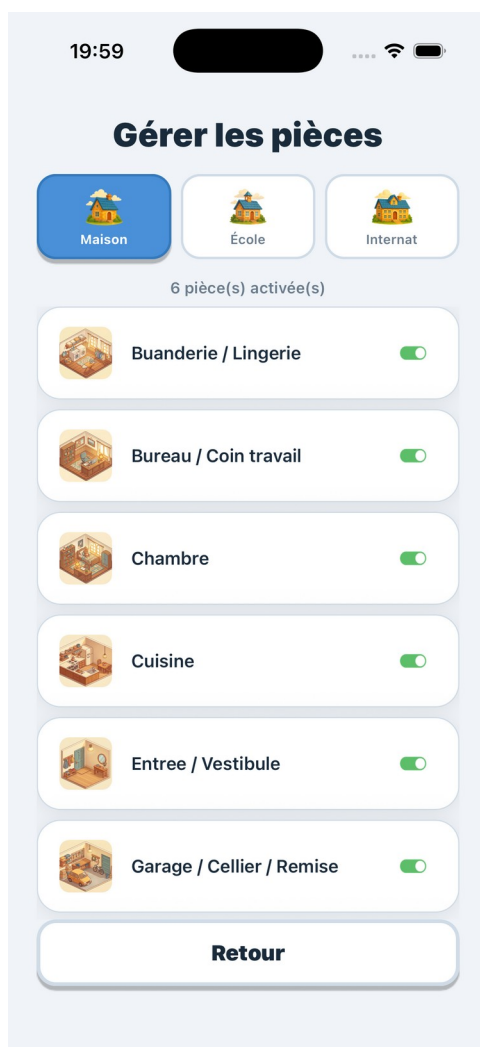


Tableau de bord administrateur — sept entrées principales

Étape 2 — Ouvrir « Pièces »

Sur le tableau de bord, touchez la première entrée « Pièces ». Vous accédez à l'écran de gestion des pièces, organisé en trois onglets correspondant aux trois bâtiments.



Écran « Gérer les pièces » — onglet Maison sélectionné, six pièces activées

Étape 3 — Activer les pièces, bâtiment par bâtiment

1. **Sélectionnez un onglet en haut** : Maison, École ou Internat. La liste des pièces de ce bâtiment apparaît.
2. **Pour chaque pièce, basculez le sélecteur (vert = activée, gris = désactivée)**. Le compteur en haut de la liste indique combien de pièces sont actuellement activées.
3. **Répétez l'opération pour les deux autres bâtiments** selon votre contexte. Pour faire disparaître complètement un bâtiment de l'interface enfant, désactivez toutes ses pièces.
4. Touchez « Retour » pour revenir au tableau de bord. Vos choix sont automatiquement sauvegardés.

Vous pouvez modifier ce choix à tout moment

L'activation et la désactivation d'une pièce sont réversibles. Si vous désactivez une pièce qui contenait des missions, ces missions sont conservées dans la base de données mais cessent d'apparaître à l'enfant. Vous pourrez les réafficher en réactivant la pièce.

Cette propriété est utile si l'enfant change de contexte (déménagement, entrée en internat, fin de l'année scolaire) : vous adaptez l'interface en quelques secondes sans rien perdre.

Pièces disponibles par bâtiment

Pour mémoire, voici les pièces proposées dans chaque bâtiment au moment de la version 1.0.0 :

Maison	Buanderie / Lingerie · Bureau / Coin travail · Chambre · Cuisine · Entrée / Vestibule · Garage / Cellier / Remise
École	Bibliothèque / CDI · Bureau du directeur / CPE · Cantine / Réfectoire · Couloir · Cour de récréation · Infirmerie
Internat	Bureau d'accueil / Loge · Bureau du surveillant / éducateur · Chambre · Couloir internat · Cuisine commune / Kitchenette · Infirmerie internat

À retenir

L'objectif n'est pas d'activer toutes les pièces possibles, mais de refléter fidèlement le quotidien de l'enfant. Une interface sobre et alignée sur sa réalité est plus efficace qu'une interface exhaustive et abstraite.

Vous pouvez toujours commencer minimaliste (3-4 pièces seulement) et enrichir progressivement à mesure que l'enfant prend ses repères.

Partie 4 — Configurer les missions

Ce que vous allez faire

- Comprendre la structure d'une mission dans Evotonomia.
- Créer vos premières missions, étape par étape, avec leurs pictogrammes.
- Choisir les options de chaque mission : difficulté, ordre strict ou libre, chronomètre.

Durée estimée : 10 à 20 minutes pour 2 ou 3 missions.

Comprendre la structure d'une mission

Une mission représente une activité du quotidien que l'enfant doit accomplir : se brosser les dents, partir à l'école, ranger sa chambre, faire ses devoirs. Chaque mission peut être atomique (un seul geste à valider) ou décomposée en plusieurs étapes successives.

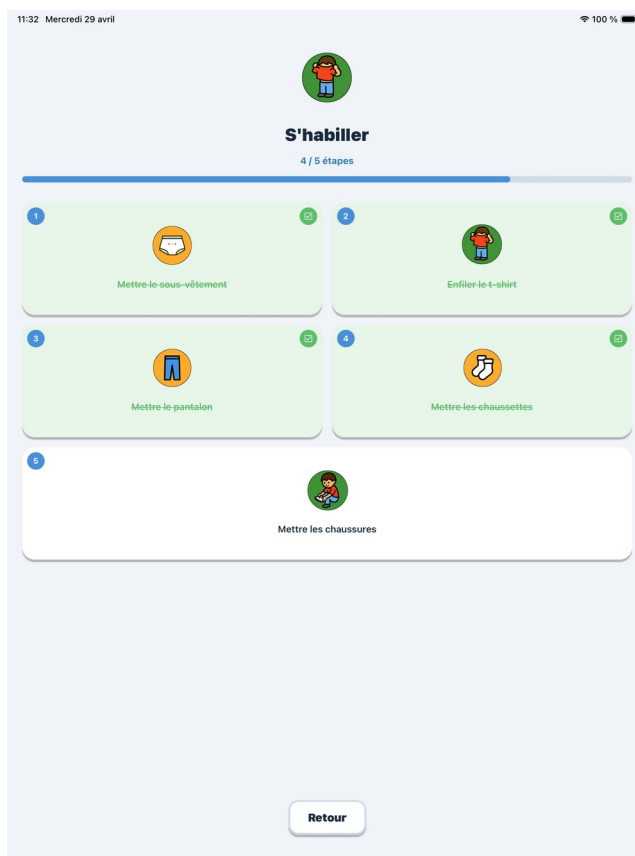
La logique de décomposition vient directement de l'analyse de tâche en ergothérapie : une tâche complexe devient atteignable lorsqu'elle est segmentée en sous-actions explicites, chacune validable individuellement. Plus l'enfant est jeune ou plus la tâche est nouvelle, plus le grain de décomposition doit être fin.

Un exemple concret — la mission « S'habiller »

Au lieu de demander simplement à un enfant « habille-toi » (instruction abstraite qui suppose une séquence implicite), Evotonomia présente la mission décomposée en 5 étapes illustrées :

1. Mettre le sous-vêtement
2. Enfiler le t-shirt
3. Mettre le pantalon
4. Mettre les chaussettes
5. Mettre les chaussures

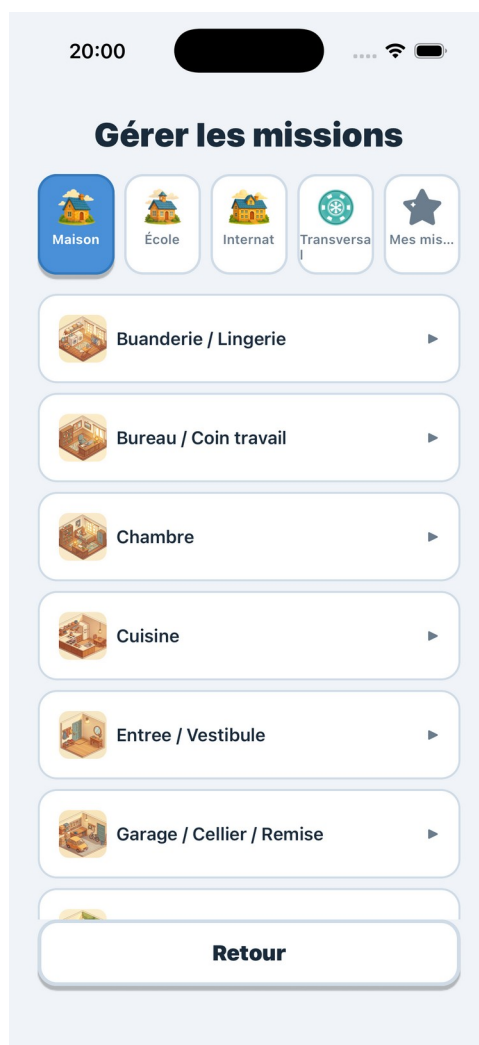
Chaque étape s'affiche avec un pictogramme et se valide individuellement. La barre de progression en haut (4 / 5 par exemple) donne à l'enfant un retour visuel direct sur ce qui reste à faire.



Côté enfant — la mission « S'habiller » en cours d'exécution, avec ses 5 étapes

Étape 1 — Accéder à « Gérer les missions »

Depuis le tableau de bord administrateur, touchez la deuxième entrée « Missions ». Vous accédez à l'écran principal de gestion des missions.



Écran « Gérer les missions » — onglets Maison, École, Internat, Transversal, Mes missions

Les cinq onglets

- **Maison, École, Internat** — les missions sont regroupées par bâtiment, puis par pièce. Une mission appartient toujours à une pièce précise (la chambre, la salle de bain, etc.).
- **Transversal** — catégorie spéciale pour les missions qui ne sont pas liées à un lieu particulier mais à une thématique : autonomie pratique, hygiène numérique, régulation émotionnelle, relations sociales, santé, sécurité.
- **Mes missions** — synthèse de toutes les missions que vous avez créées, tous bâtiments confondus.

Étape 2 — Choisir le bâtiment et la pièce de destination

1. Sélectionnez l'onglet correspondant au bâtiment (Maison, École, Internat ou Transversal).
2. Touchez la pièce dans laquelle vous voulez créer votre mission. La liste des missions existantes pour cette pièce s'affiche, avec un bouton d'ajout.
3. Touchez le bouton + pour créer une nouvelle mission.

Important — choisir la bonne pièce

Le choix de la pièce détermine où l'enfant trouvera la mission lors de son exploration. Une mission « Faire ses devoirs » placée dans la chambre n'apparaîtra pas si l'enfant explore la cuisine.

Si une mission peut se faire dans plusieurs pièces, choisissez celle qui correspond au lieu d'usage le plus fréquent. Vous pouvez toujours dupliquer la mission dans une autre pièce ultérieurement.

Étape 3 — Remplir le formulaire de création

Le formulaire de création (ou modification) d'une mission présente toutes les options sur un seul écran, sans menu profond. Vous renseignez les champs dans l'ordre, puis vous enregistrez.

Modifier la mission

Faire ses devoirs au calme

Description (optionnel)

Difficulté

Facile Moyenne Difficile

1

Image de la mission

Changer le pictogramme

Retirer

Chronomètre

Mission en plusieurs étapes

Ordre strict

Étapes de la mission

+ Ajouter une étape

Annuler Enregistrer

Formulaire de création d'une mission (exemple « Faire ses devoirs au calme »)

Champs du formulaire

Champ	À quoi ça sert
Nom	Le titre court de la mission, tel qu'il apparaîtra à l'enfant. Privilégiez un verbe d'action explicite (« Se brosser les dents », pas « Brosse à dents »).
Description	Champ optionnel pour préciser le contexte, l'objectif clinique, ou des consignes destinées à un autre adulte (collègue, autre parent). N'est pas affiché à l'enfant.
Difficulté	Trois niveaux : Facile (vert), Moyenne, Difficile. Influence le nombre de points gagnés à la validation. Sert aussi à orienter le choix du moment où la mission est introduite.
Image (pictogramme)	Le visuel illustrant la mission, choisi dans la bibliothèque CAA (voir étape 4). Indispensable pour une lecture rapide par l'enfant.
Chronomètre	Optionnel. Si activé, déclenche un compte à rebours visible pendant l'exécution. Utile pour les missions à durée définie (brossage de dents, lecture, transition).
Mission en plusieurs étapes	Active la décomposition en étapes successives. Si désactivé, la mission est atomique (une seule action à valider).
Ordre strict	Si activé, les étapes doivent être validées dans l'ordre exact défini. Si désactivé, l'enfant peut les valider dans l'ordre qu'il veut.

Choisir entre ordre strict et ordre libre

Ordre strict : pour les routines où l'enchaînement compte (s'habiller, départ à l'école, coucher), ou lorsque la séquence elle-même est l'objet d'apprentissage.

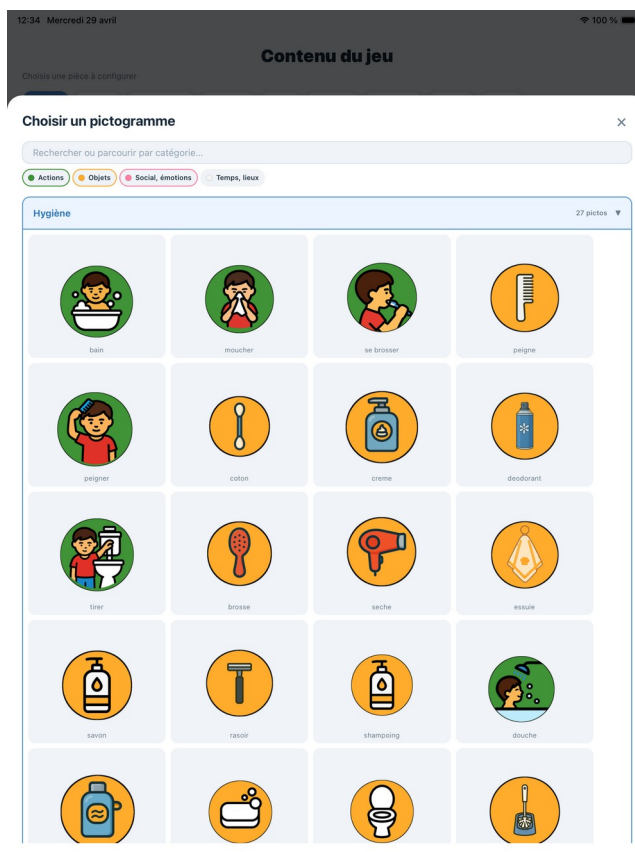
Ordre libre : pour les missions composées de tâches indépendantes (« Préparer son cartable » : on peut mettre la trousse, le cahier et le goûter dans l'ordre qu'on veut).

En cas de doute, commencez en ordre libre. Le mode strict ajoute une contrainte cognitive supplémentaire qui peut frustrer un enfant qui débute.

Étape 4 — Choisir un pictogramme

Le pictogramme est l'image qui illustre la mission. Il sert de repère visuel rapide pour l'enfant, particulièrement utile lorsque la lecture n'est pas encore acquise ou peu fluide.

Touchez « Changer le pictogramme » dans le formulaire. Le sélecteur s'ouvre et présente la bibliothèque CAA complète (plus de 250 pictogrammes), organisée selon le code couleur Fitzgerald.



Sélecteur de pictogrammes — onglets Fitzgerald colorés en haut

Le code couleur Fitzgerald

Toute la bibliothèque CAA d'Evotonomia respecte le code Fitzgerald, standard de la Communication Alternative et Améliorée utilisé en logopédie et orthophonie depuis plusieurs décennies.

Onglet	Couleur	Catégorie	Exemples
Actions	Vert	Verbes / actions	manger, dormir, écrire, ranger, se brosser, ouvrir, jouer...
Objets	Orange	Objets / noms communs	cartable, brosse, savon, pantalon, livre, doudou...
Social, émotions	Rose	Émotions et social	content, fâché, triste, fatigué, calme, étonné...
Temps, lieux	Gris	Repères spatio-temporels	matin, soir, école, maison, hier, aujourd'hui...

Quel onglet pour quelle mission ?

Pour une mission, qui désigne typiquement une action à accomplir, l'onglet à utiliser en priorité est Actions (vert). Exemple : pour « Se brosser les dents », choisissez le pictogramme « se brosser » dans Actions.

L'onglet Objets (orange) sert plutôt aux étapes ou sous-étapes qui désignent un objet à manipuler. Exemple : dans la mission « S'habiller », l'étape « Mettre le pantalon » peut utiliser le pictogramme orange « pantalon ».

Recherche par mot-clé

La barre en haut du sélecteur permet de rechercher un pictogramme par mot-clé. C'est plus rapide que parcourir les catégories lorsque vous savez ce que vous cherchez.

Exemple : taper « brosse » filtre la liste sur tous les pictogrammes contenant ce terme (brosse à dents, brosse à cheveux, etc.).

Étape 5 — Ajouter les étapes de la mission

Si vous avez activé l'option « Mission en plusieurs étapes », un bouton « + Ajouter une étape » apparaît en bas du formulaire. Touchez-le pour créer la première étape.

Pour chaque étape, vous renseignez les mêmes champs que pour la mission elle-même : un nom court, un pictogramme, et éventuellement une description. L'étape hérite des paramètres de la mission parente (chronomètre, ordre strict).

Calibrer le nombre d'étapes

Trop peu d'étapes (mission monolithique) : l'enfant doit tenir mentalement la séquence implicite, ce qui peut être difficile pour les profils TSA ou troubles exécutifs.

Trop d'étapes (granularité excessive) : l'enfant se lasse, et la barre de progression devient peu informative car chaque étape compte peu.

Un bon repère : entre 3 et 8 étapes pour une mission complète. Si vous dépassez 8, demandez-vous si vous ne pourriez pas regrouper certaines étapes (« mettre les chaussettes ET les chaussures » devient une seule étape « bas du corps »).

Étape 6 — Enregistrer

Une fois tous les champs remplis et toutes les étapes ajoutées, touchez « Enregistrer » en bas du formulaire. La mission apparaît immédiatement dans la liste de la pièce concernée, et devient disponible pour l'enfant lors de sa prochaine exploration.

Vous pouvez à tout moment revenir modifier une mission existante : elle reste cliquable depuis l'écran de gestion des missions, ce qui rouvre le même formulaire d'édition.

Conseil pour vos premières missions

Si c'est votre première utilisation, ne cherchez pas à créer un catalogue exhaustif. Commencez par 2 ou 3 missions courtes (3-5 étapes chacune) sur des routines déjà bien identifiées chez l'enfant.

Suggestions de premières missions à fort impact :

- « Se brosser les dents » (4 étapes : prendre la brosse, mettre le dentifrice, brosser, rincer) — ordre strict, chronomètre 2 min.
- « Préparer son cartable » (4 étapes selon le contenu) — ordre libre.
- « Routine du matin » (5-7 étapes : se lever, s'habiller, manger, se brosser les dents, prendre son cartable) — ordre strict.

Configurer les rappels du chronomètre

Lorsque vous activez l'option *Chronomètre* dans le formulaire d'une mission (voir *Champs du formulaire*, partie 4), un panneau de configuration apparaît juste en dessous de la liste des étapes. Il permet non seulement de fixer la durée du compte à rebours, mais aussi de programmer des **rappels avant la fin** — sonores et tactiles — pour préparer l'enfant à la transition.

Ces rappels matérialisent le temps qui passe : plutôt que de découvrir brutalement la fin du chronomètre, l'enfant reçoit un signal anticipé (« il reste 3 minutes ») qui lui permet de finir son geste, ranger son matériel ou se préparer à passer à l'étape suivante. C'est un soutien classique aux fonctions exécutives, particulièrement utile pour les enfants TSA ou avec troubles attentionnels.

Réglages disponibles

Réglage	Effet
Durée (min : sec)	Définit la durée totale du chronomètre. Réglable séparément en minutes et en secondes via les boutons + et -.
Rappel sonore	Si activé, un signal sonore est émis à chaque palier sélectionné. Utile pour les enfants qui ne regardent pas constamment l'écran.
Vibreur	Si activé, l'appareil vibre à chaque palier. Particulièrement adapté aux contextes silencieux (classe, salle d'attente) ou aux enfants pour lesquels le canal auditif est saturé.
Paliers	Sélection des moments avant la fin où le rappel se déclenche : 15 min, 10 min, 5 min, 3 min, 1 min. Les paliers actifs sont remplis en bleu, les inactifs en blanc. Les paliers supérieurs à la durée totale sont automatiquement ignorés.



Configuration du chronomètre d'une mission — durée 5 min, rappels sonore et vibration aux paliers 3 min et 1 min

Calibrer les paliers selon la durée

Pour une mission courte (5 min ou moins), un seul palier à 1 min suffit généralement — multiplier les rappels sur une durée brève finit par parasiter l'attention. Pour une mission plus longue (15-30 min), deux ou trois paliers étagés (10 min, 5 min, 1 min) accompagnent mieux le rythme.

Si l'enfant manifeste de l'anxiété à l'approche de la fin, privilégiez le vibreur seul ou un rappel sonore très discret : l'objectif est d'aider à anticiper, pas de presser.

Rappels = anticipation, pas pression

Les rappels avant la fin sont des outils d'anticipation, pas des compteurs de performance. Si vous observez que l'enfant accélère ou se crispe à chaque palier, désactivez les rappels intermédiaires et conservez uniquement le signal de fin. Le chronomètre lui-même peut aussi être laissé silencieux : il devient alors purement visuel, ce qui suffit à beaucoup d'enfants.

Partie 5 — Système de points et récompenses

Ce que vous allez faire

- Décider si vous activez le système de points et récompenses pour cet enfant.
- Si oui, créer des récompenses concrètes dans la boutique.

Durée estimée : 5 à 15 minutes selon le nombre de récompenses créées.

Comprendre la logique

Evotonomia s'inscrit dans une logique de renforcement positif explicite, héritée des approches comportementales en accompagnement de l'enfant. La logique est en trois temps :

1. **Validation d'une mission par l'enfant** → l'application crédite automatiquement un certain nombre de points sur le compteur de l'enfant. Le nombre dépend de la difficulté définie dans la mission.
2. **Accumulation des points dans le temps** → le compteur progresse au fil des jours et des semaines. Des succès sont automatiquement débloqués lors de paliers (première mission, dix missions, séries de jours actifs).
3. **Échange contre une récompense** → l'enfant peut « acheter » une récompense réelle (sortie, activité, objet) que vous avez préalablement définie dans la boutique. Les points sont alors consommés.

Pour tous les enfants ?

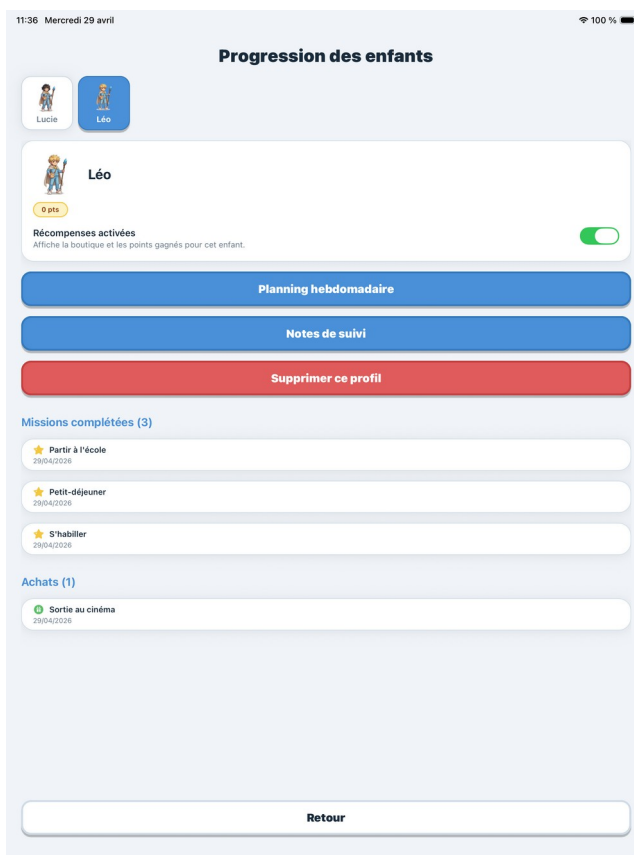
Le système de points convient à beaucoup d'enfants, mais pas à tous. Pour certains profils — notamment en cas d'anxiété de performance, de rapport déjà fragilisé à la valorisation, ou de logique de l'effort encore en construction — l'introduction d'un système de récompenses peut être contre-productive.

Si vous avez un doute, parlez-en avec le ou la professionnelle qui suit l'enfant avant d'activer la fonctionnalité. L'application permet de la désactiver complètement par enfant (voir étape 1 ci-dessous), ce qui supprime la boutique et le compteur de points de l'interface enfant.

Étape 1 — Activer ou désactiver pour un enfant

L'activation du système de points est un choix par enfant : un même appareil peut très bien afficher la boutique pour un enfant et la masquer pour un autre.

1. Depuis le tableau de bord administrateur, touchez l'entrée « Progression ».
2. Sélectionnez l'avatar de l'enfant concerné en haut de l'écran.
3. Localisez le sélecteur « Récompenses activées » et basculez-le selon votre choix (vert = activé, gris = désactivé).

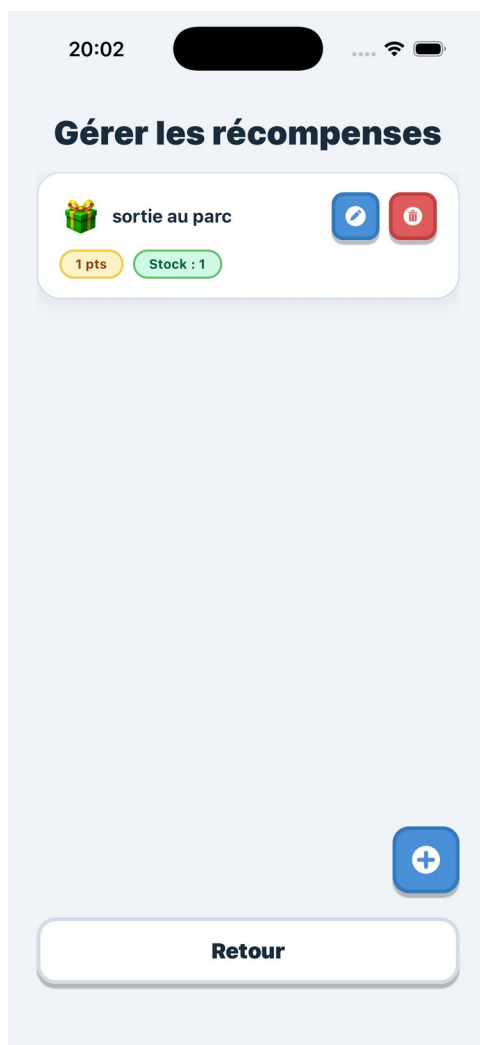


Vue de progression d'un enfant — sélecteur « Récompenses activées »

Étape 2 — Créer des récompenses dans la boutique

Si vous avez activé le système, l'étape suivante est de définir les récompenses elles-mêmes. Une boutique vide ne permet à l'enfant aucun échange, et le système perd alors son sens.

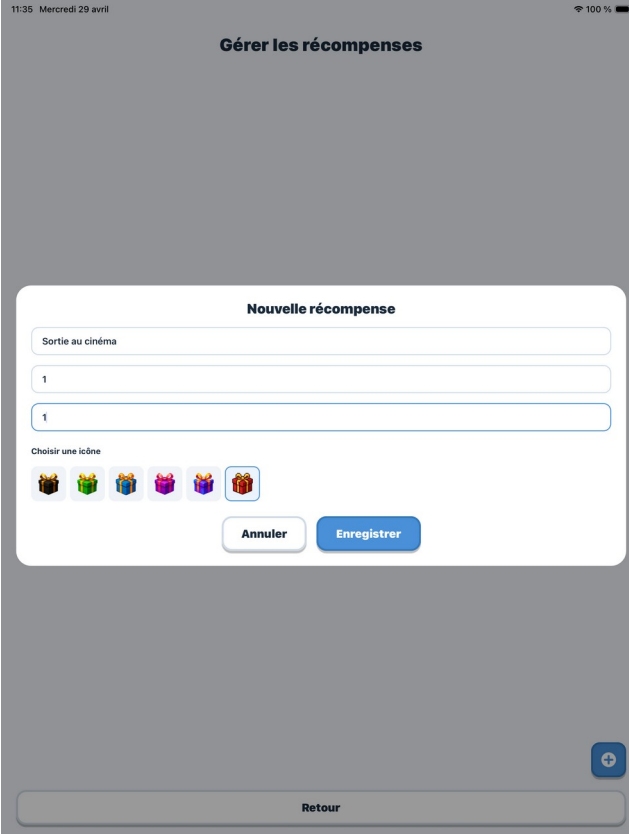
1. Depuis le tableau de bord administrateur, touchez l'entrée « Récompenses ».
2. La liste des récompenses existantes apparaît (vide à la première utilisation).
3. Touchez le bouton + en bas à droite pour créer une nouvelle récompense.



Écran « Gérer les récompenses » — bouton + pour ajouter une récompense

Étape 3 — Remplir le formulaire de récompense

Le formulaire de création d'une récompense présente quatre champs.



The screenshot shows a mobile application interface for managing rewards. At the top, the title is "Gérer les récompenses". Below it, a white card titled "Nouvelle récompense" contains the following elements:

- A text input field with the value "Sortie au cinéma".
- A numeric input field with the value "1".
- A second numeric input field with the value "1".
- A section titled "Choisir une icône" with six gift icons. The first icon (a brown gift) is selected and highlighted with a blue border.
- Two buttons at the bottom: "Annuler" (white with grey border) and "Enregistrer" (blue).

At the bottom of the screen, there is a grey bar with a "Retour" button and a blue circular icon with a plus sign on the right.

Formulaire de création d'une récompense (exemple « Sortie au cinéma »)

Champs du formulaire

Champ	Description
Libellé	Le nom de la récompense, tel qu'il apparaîtra à l'enfant dans la boutique. Privilégiez un libellé concret et désirable (« Sortie au parc » plutôt que « Récompense 1 »).
Coût en points	Combien de points l'enfant doit accumuler pour acheter cette récompense. Voir conseils de calibrage ci-dessous.
Stock	Combien de fois la récompense est disponible. Si vous mettez 1, elle est consommée à l'achat ; si vous mettez 10, elle peut être achetée jusqu'à 10 fois.
Icône	Choix d'une icône cadeau parmi 6 couleurs. Purement visuel, n'affecte pas le fonctionnement.

Calibrer le coût des récompenses

Le bon calibrage est celui qui rend la récompense atteignable mais pas immédiate. Une récompense atteignable en une seule mission perd son rôle de motivation à moyen terme ; une récompense qui demande des semaines paraît hors de portée.

Repère utile : visez un horizon de 1 à 3 jours d'efforts pour la première récompense, puis montez progressivement.

Exemple : si l'enfant valide en moyenne 5 missions par jour, à 1 point chacune, une récompense à 10 points est atteignable en 2 jours, ce qui est un bon point de départ. Vous ajusterez après quelques jours d'observation.

Premières récompenses suggérées

Pour démarrer, créez 2 ou 3 récompenses de coûts différents. Cela donne à l'enfant un horizon court terme et un horizon plus long, et lui permet d'arbitrer.

Type de récompense	Coût indicatif	Pourquoi
Petite récompense quotidienne (15 min de jeu, choix du film du soir)	5 à 10 points	Atteignable en 1-2 jours, donne un retour rapide.
Récompense intermédiaire (sortie au parc, dessert spécial)	20 à 30 points	Demande quelques jours d'effort, soutient la persévérance.
Récompense longue (sortie au cinéma, achat d'un petit jouet)	50 à 100 points	Objectif à plusieurs semaines, valorise les périodes de stabilité.

Co-construire les récompenses avec l'enfant

Les récompenses qui fonctionnent le mieux sont celles que l'enfant a lui-même proposées. Avant de remplir la boutique seul, prenez 5 minutes avec l'enfant pour lui demander ce qui lui ferait plaisir. Vous obtiendrez des choses auxquelles vous n'auriez pas pensé, et l'engagement initial sera bien meilleur.

Pour les enfants qui ont du mal à formuler une envie : proposez 3-4 options et laissez choisir.

À propos des succès automatiques

En complément des récompenses que vous définissez, l'application débloque automatiquement des succès symboliques lors de paliers : première mission validée, dix missions, série de jours actifs, etc. Ces succès apparaissent sur l'écran « Mes succès » de l'enfant.

Vous n'avez rien à configurer pour ces succès : ils sont intégrés à l'application et se déclenchent au fil de l'usage. Ils complètent le système de récompenses concrètes en offrant une reconnaissance symbolique régulière, indépendamment des points.

Récompense ≠ succès

La distinction est importante :

- Récompenses (boutique) : que vous définissez, qui coûtent des points, qui sont des choses réelles dans la vraie vie.
- Succès (automatiques) : intégrés à l'application, débloqués sans coût, valorisation symbolique de l'usage régulier.

Les deux sont complémentaires. Un enfant qui ne consomme jamais ses points pour acheter une récompense réelle peut tout de même collectionner des succès symboliques avec plaisir.

Partie 6 — Personnaliser le planning

Ce que vous allez faire

- Comprendre la différence entre missions libres et missions planifiées.
- Affecter des missions au planning hebdomadaire d'un enfant, jour par jour.

Durée estimée : 10 à 20 minutes selon le nombre de missions à planifier.

Missions libres ou missions planifiées

Une mission peut être proposée à l'enfant de deux manières :

- **En mission libre** — l'enfant la trouve en explorant les pièces du bâtiment. Elle est disponible à tout moment, sans horaire imposé. Convient bien pour les missions qui peuvent se faire spontanément (ranger sa chambre, aider à la cuisine).
- **En mission planifiée** — vous l'affectez à un jour et une heure précis dans le planning hebdomadaire. Elle apparaît en plus dans l'écran « Mon planning » de l'enfant, avec un repère « mission du jour » sur la carte de mission. Convient pour les routines à horaire fixe (matin, école, repas, coucher).

Les deux modes coexistent : une mission peut très bien être à la fois disponible en mission libre dans une pièce, et programmée à un horaire précis dans le planning. Cela permet à l'enfant de l'effectuer en avance s'il le souhaite, ou d'attendre l'horaire prévu.

Pourquoi un planning visuel

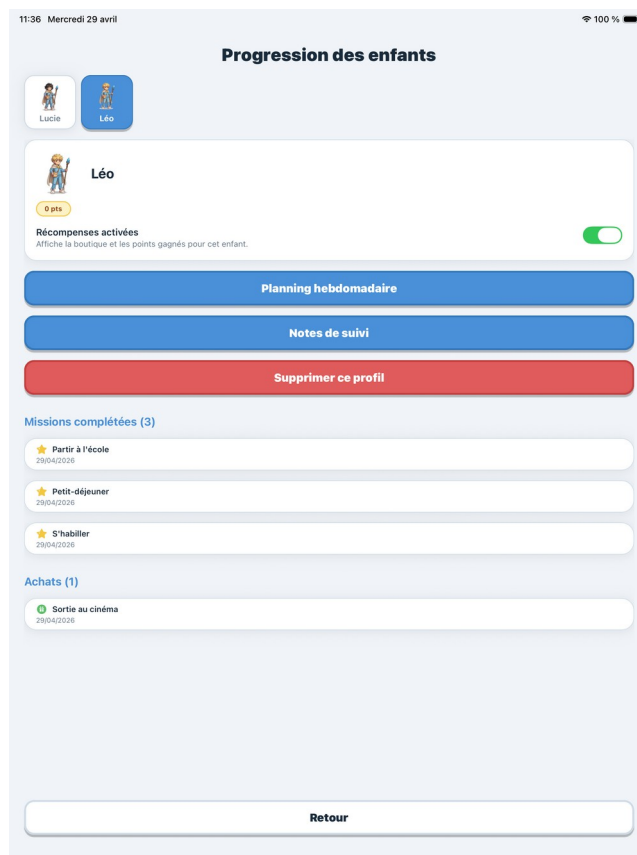
Pour un enfant TSA ou présentant des troubles de la fonction exécutive, la perception de la durée et de la séquence des événements est souvent altérée. Donner à voir l'enchaînement complet de la journée et de la semaine est un soutien direct à la planification autonome.

Le planning matérialise le temps. Il ne sert pas qu'à organiser, il sert à rendre le temps visible et compréhensible.

Étape 1 — Accéder au planning d'un enfant

Le planning est rattaché à un enfant en particulier (chaque profil enfant a son propre planning).
Pour y accéder :

1. Depuis le tableau de bord administrateur, touchez « Progression ». ».
2. Sélectionnez l'avatar de l'enfant concerné en haut de l'écran.
3. Touchez le bouton « Planning hebdomadaire ».



Profil enfant côté admin — bouton « Planning hebdomadaire »

Étape 2 — Comprendre l'écran de planning

L'écran de planning présente les sept jours de la semaine en cours, avec pour chacun une zone d'ajout de missions et un compteur de missions affectées. Les flèches en haut permettent de naviguer entre les semaines.



Planning hebdomadaire vide — point de départ avant toute affectation

Éléments de l'écran

- Sélecteur de semaine en haut (flèches gauche / droite, bouton « Aujourd'hui » pour revenir à la semaine en cours).
- Pour chaque jour : le libellé (Lundi, Mardi...), le nombre de missions affectées, un bouton « + Ajouter une mission », et un bouton « Dupliquer... » pour copier le contenu d'un jour vers un autre.
- Les jours futurs et passés sont accessibles, ce qui permet de préparer plusieurs semaines à l'avance ou d'ajuster rétroactivement.

Étape 3 — Ajouter une mission à un jour

1. Touchez « + Ajouter une mission » sous le jour concerné.
2. Choisissez la mission dans la liste de celles que vous avez créées en partie 4.
3. Renseignez l'horaire prévu pour cette mission (par exemple 7h30 pour le « Réveil et bonjour »).
4. Validez. La mission apparaît dans la journée concernée, avec son horaire et son pictogramme.

Le bouton « Dupliquer... »

Si votre enfant a une routine très similaire d'un jour à l'autre, vous gagnerez beaucoup de temps avec « Dupliquer... ». Une fois le lundi configuré, vous pouvez recopier son contenu sur le mardi en un seul geste, puis ajuster les différences (par exemple ajouter une activité spécifique au mercredi).

Le mécanisme inverse fonctionne aussi : vous pouvez préparer une « semaine type » sur un jour, puis la dupliquer sur les autres.

Conseils pour un premier planning

Commencer minimaliste

Ne cherchez pas à remplir tous les créneaux dès le premier paramétrage. Un planning surchargé est souvent contre-productif : l'enfant ne sait plus où regarder, et l'oubli d'une mission se transforme en sentiment d'échec.

Pour la première semaine, visez 2 à 5 missions par jour, sur des moments-clés bien identifiés (matin, midi, soir). Vous enrichirez progressivement à mesure que ces premières missions deviennent acquises.

Trois moments à privilégier en priorité

Si vous ne savez pas par où commencer, ces trois moments structurants sont en général les plus utiles à planifier en premier :

1. Le réveil et la routine matinale (s'habiller, petit-déjeuner, départ).
2. Le retour de l'école / le créneau devoirs (transition souvent difficile).
3. Le coucher et la routine du soir (toilette, pyjama, lecture, lit).

Ces trois moments concentrent la majorité des transitions difficiles et bénéficient le plus d'une structuration visuelle.

Partie 7 — Activités annexes

Ce que vous allez faire

- Configurer trois activités complémentaires aux missions : Ma journée, Jeu Mémò, et « Où va cet objet ? ».
- Choisir lesquelles sont visibles par l'enfant.
- Pour « Où va cet objet ? », configurer chaque objet et sa pièce de rangement.

Durée estimée : 5 à 30 minutes selon le niveau de paramétrage souhaité.

Vue d'ensemble

Au-delà des missions et du planning, Evotonomia propose des activités annexes accessibles depuis l'écran « Mes activités » de l'enfant. Ces activités sont indépendantes du système de points et peuvent être utilisées librement par l'enfant.



Écran « Mes activités » côté enfant — quatre activités disponibles

Les quatre activités disponibles

- **Minuteur** — un compte à rebours visuel circulaire que l'enfant peut utiliser librement (apprentissage de la durée, transitions). Disponible par défaut, ne nécessite pas de configuration.
- **Ma journée** — un hub regroupant cinq sous-activités courtes : date, saison, météo, choix de tenue, humeur. Activable ou désactivable globalement, et sous-activité par sous-activité.
- **Jeu Mémo** — un jeu de mémoire classique (paires à retrouver) avec trois niveaux de difficulté. Activable globalement, et niveau par niveau.
- **Où va cet objet ?** — un mini-jeu de catégorisation spatiale qui demande à l'enfant de ranger des objets dans la bonne pièce. C'est l'activité qui demande le plus de paramétrage.

Accéder à la gestion des activités

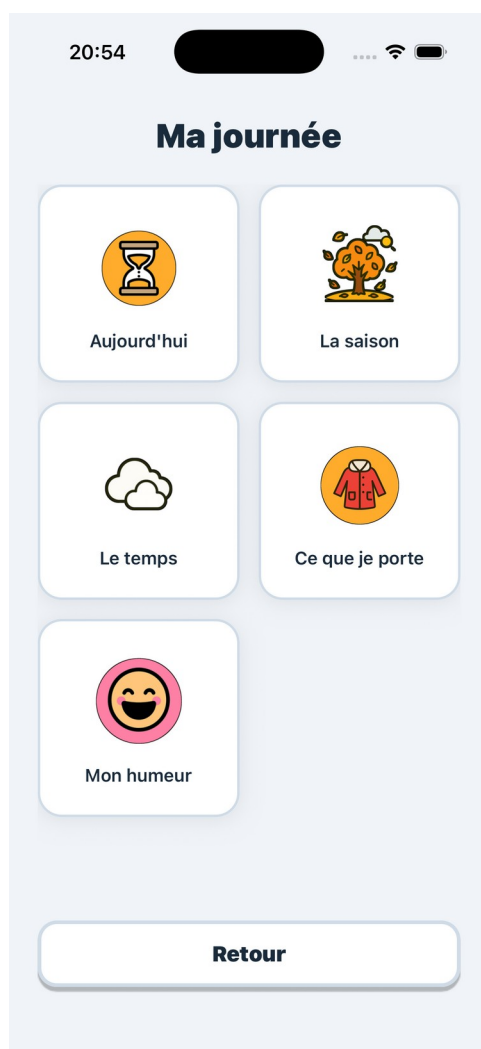
Toutes les activités annexes se configurent depuis la même entrée du tableau de bord administrateur.

1. Depuis le tableau de bord, touchez l'entrée « Activités ».
2. La liste des activités disponibles apparaît, chacune avec son sélecteur d'activation principal.
3. Touchez une activité pour déplier ses options spécifiques.

A. Ma journée

« Ma journée » est conçue comme un rituel matinal structurant. Chaque sous-activité est courte (30 secondes à 2 minutes) et travaille un repère spécifique : la date du jour, la saison en cours, la météo observée, la tenue à choisir, l'humeur ressentie.

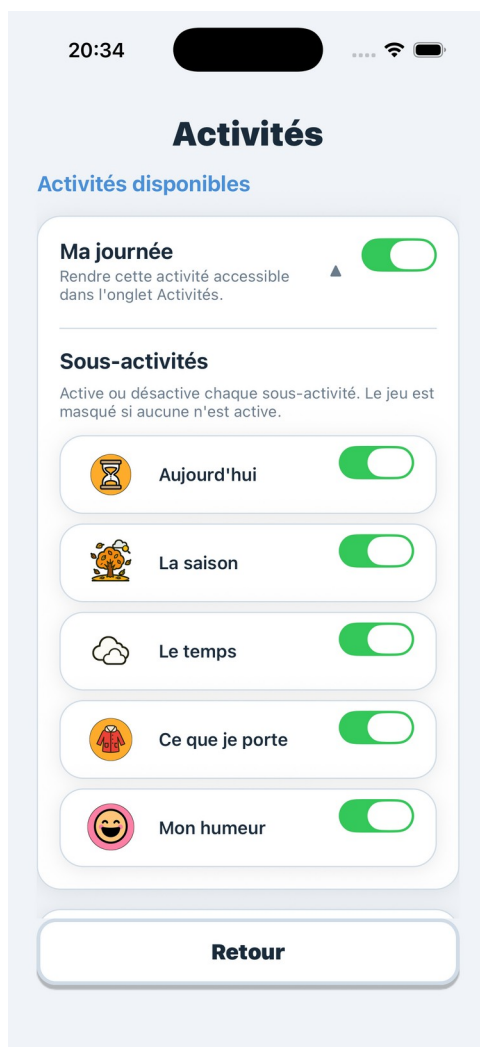
Cette structuration progressive du début de journée correspond à un travail classique en ergothérapie pédiatrique et en logopédie, particulièrement utile pour les enfants ayant un rapport altéré au temps ou à la régulation émotionnelle.



Hub « Ma journée » côté enfant — cinq sous-activités cliquables

Activer ou désactiver Ma journée

1. Sur l'écran « Activités », repérez la zone « Ma journée » en haut.
2. Le sélecteur principal active ou désactive la totalité du hub. Si désactivé, la tuile « Ma journée » disparaît de l'écran « Mes activités » de l'enfant.
3. Si activé, les sous-activités apparaissent dessous. Vous pouvez activer ou désactiver chacune indépendamment.



Gestion de Ma journée et de ses 5 sous-activités, côté admin

Choisir les sous-activités à afficher

Toutes les sous-activités ne sont pas pertinentes pour tous les enfants. Voici un repère pour calibrer votre sélection :

Sous-activité	Pertinent quand...
Aujourd'hui (date)	Travail sur le repérage temporel, le calendrier, les jours de la semaine. Particulièrement utile en début de journée d'école ou de séance.
La saison	Travail sur les cycles longs et la temporalité étendue. Souvent intéressant dès la maternelle, moins pour les pré-ados qui ont déjà acquis ces repères.
Le temps (météo)	Lien entre observation du réel et catégorisation. Utile aussi pour préparer la sous-activité « Ce que je porte ».
Ce que je porte	Travail sur les choix vestimentaires adaptés, l'autonomie d'habillage. Pertinent pour les enfants en difficulté sur ces choix.
Mon humeur	Travail sur l'identification et la verbalisation émotionnelle. Souvent un point de départ utile pour les enfants TSA ou avec troubles de la régulation.

Démarrer minimaliste

Si vous hésitez, commencez par activer 2 ou 3 sous-activités seulement (par exemple : Aujourd'hui, Le temps, Mon humeur). Cinq cartes successives peuvent être pesantes pour un enfant qui débute.

Vous enrichirez plus tard une fois le rituel installé. La désactivation d'une sous-activité ne supprime aucune donnée : si vous la réactivez, les anciennes saisies restent disponibles.

B. Jeu Mémo

Le jeu Mémo est un jeu de mémoire classique : l'enfant retourne des cartes deux par deux pour reconstituer des paires identiques. Il mobilise la mémoire de travail, l'attention soutenue, et la mémoire spatiale.

Trois niveaux de difficulté sont proposés, chacun activable indépendamment :

Niveau	Paires	Grille	Pour qui
Débutant	4 paires	4 × 2	Premier contact avec le jeu, enfants jeunes ou en difficulté de mémoire de travail.
Intermédiaire	8 paires	4 × 4	Niveau standard, accessible à la plupart des enfants après quelques séances.
Difficile	12 paires	6 × 4	Pour les enfants qui ont consolidé le niveau intermédiaire et cherchent un défi.

Configuration

1. Sur l'écran « Activités », touchez la zone « Jeu Memo » pour la déplier.
2. Le sélecteur principal active ou désactive le jeu (la tuile disparaît côté enfant si désactivée).
3. Si activé, choisissez parmi les trois niveaux ceux que vous voulez rendre disponibles. Au moins un niveau doit être activé pour que le jeu apparaisse.

Calibrer la difficulté progressivement

Pour un enfant qui découvre le jeu, n'activez que le niveau Débutant les premières séances. Cela évite la frustration d'un échec sur le niveau Intermédiaire et garantit une réussite répétée — meilleure base pour la motivation.

Une fois le niveau Débutant maîtrisé en quelques minutes, ouvrez le niveau Intermédiaire. Le niveau Difficile reste un objectif à plus long terme.

C. Où va cet objet ?

« Où va cet objet ? » est l'activité annexe la plus riche cliniquement, et la plus exigeante en paramétrage. Le principe est simple : un objet apparaît à l'écran, l'enfant doit indiquer dans quelle pièce de la maison il se range. La validation peut tolérer plusieurs réponses (un cartable peut se ranger à l'entrée OU dans la chambre).

Cliniquement, ce mini-jeu mobilise simultanément trois compétences : catégorisation (cet objet appartient à cette catégorie de pièce), mémoire spatiale (où précisément dans la pièce ?), et flexibilité cognitive (un objet peut avoir plusieurs lieux de rangement valides).

Un paramétrage en quatre temps

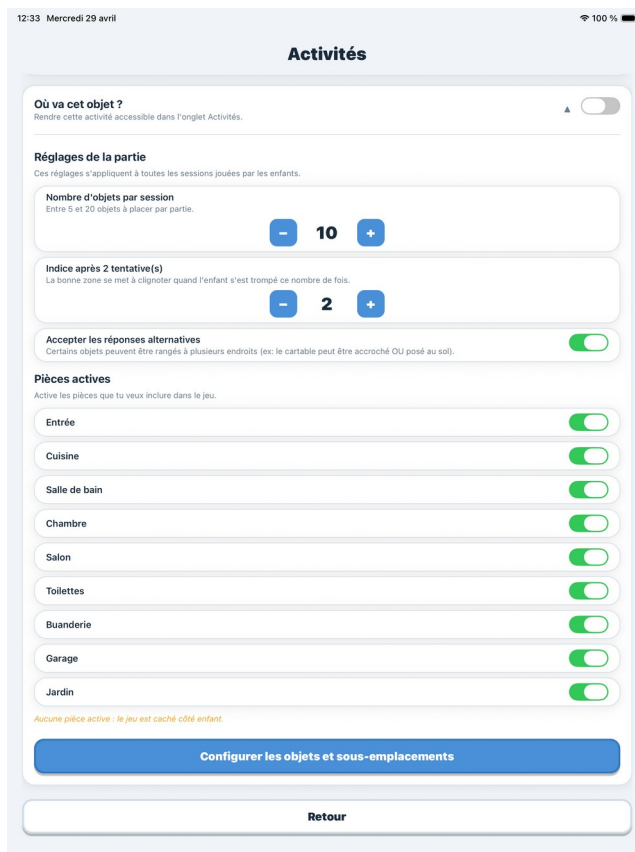
Contrairement aux autres activités qui s'activent en un toggle, « Où va cet objet ? » nécessite un paramétrage en quatre temps :

1. Activer l'activité.
2. Régler les paramètres globaux de la partie (nombre d'objets, indices, tolérance).
3. Activer les pièces qui apparaîtront dans le jeu.
4. Pour chaque objet, définir sa pièce de rangement principale et ses sous-emplacements valides.

Comptez 15 à 20 minutes pour un paramétrage complet la première fois.

Étape 1 — Activer l'activité

1. Sur l'écran « Activités », touchez la zone « Où va cet objet ? » pour la déplier.
2. Activez le sélecteur principal en haut.
3. Les paramètres globaux et la liste des pièces apparaissent.



Configuration de « Où va cet objet ? » — paramètres globaux + pièces actives

Étape 2 — Régler les paramètres globaux

Trois paramètres déterminent le déroulement de chaque partie :

Paramètre	Plage	Effet
Nombre d'objets par session	5 à 20	Combien d'objets l'enfant doit ranger avant de terminer la partie. Démarrer à 5 ou 10 pour une première séance.
Indice après N tentative(s)	1 à 5	Au bout de combien d'erreurs sur un même objet la bonne pièce se met à clignoter discrètement. La valeur 2 (par défaut) est un bon équilibre : laisse essayer sans décourager.
Accepter les réponses alternatives	On / Off	Si activé, un objet peut être rangé dans plusieurs pièces valides (ex. cartable à l'entrée OU dans la chambre). Recommandé pour soutenir la flexibilité cognitive.

Bonnes valeurs par défaut

Pour un premier paramétrage sans objectif clinique précis, ces valeurs fonctionnent bien :

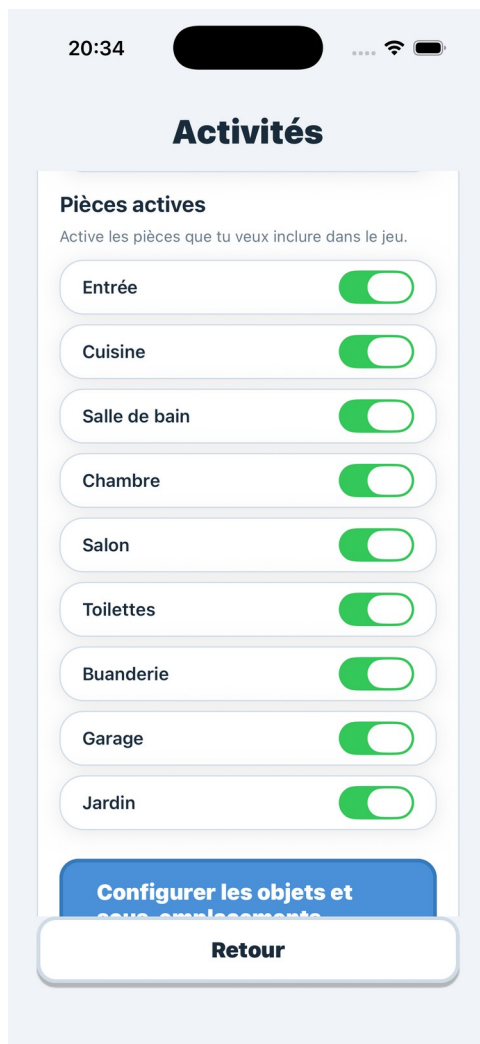
- Nombre d'objets : 10
- Indice après : 2 tentatives
- Réponses alternatives : activé

Vous ajusterez après quelques séances en observant si l'enfant termine trop vite (augmenter à 15-20) ou s'il bloque souvent (réduire à 5-7).

Étape 3 — Activer les pièces

Cette liste de pièces est spécifique à « Où va cet objet ? » et indépendante des pièces du jeu principal (Partie 3 du guide). Une pièce activée ici signifie qu'elle peut servir de bonne réponse pour le rangement d'un objet.

1. Faites défiler la liste des pièces sous les paramètres globaux.
2. Basculez le sélecteur de chaque pièce que vous voulez inclure dans le jeu (entrée, cuisine, salle de bain, chambre, salon, toilettes, buanderie, garage, jardin).
3. Au moins une pièce doit être activée, sinon l'activité reste masquée côté enfant.



Liste des pièces actives pour « Où va cet objet ? »

Étape 4 — Configurer les objets

Une fois les paramètres globaux et les pièces définis, il reste à configurer la bibliothèque d'objets. Pour chaque objet, vous renseignez :

- Le nom de l'objet (chaussures, brosse à dents, cartable, etc.).
 - Un pictogramme issu de la bibliothèque CAA.
 - **La pièce de rangement principale** — la bonne réponse principale (pour les chaussures, par exemple : entrée).
 - **Le sous-emplacement (optionnel)** — précision dans la pièce (sur le porte-manteau, dans l'armoire, etc.).
 - **Réponses alternatives (optionnel)** — autres pièces où l'objet peut aussi se ranger (pour le cartable : entrée OU chambre).
1. Touchez le bouton « **Configurer les objets et sous-emplacements** » en bas de l'écran.
 2. La liste des objets actuellement configurés s'affiche, organisée par pièce.
 3. Touchez « + Ajouter un objet » pour en créer un nouveau, ou touchez un objet existant pour le modifier.
 4. Renseignez les champs et enregistrez.

Important — un objet par pièce, ou plusieurs ?

L'application accepte que vous créiez un même objet (par exemple « cartable ») dans plusieurs pièces, ou que vous le créiez dans une seule pièce avec des réponses alternatives.

Le choix dépend de votre objectif :

- Pour entraîner la flexibilité (« le cartable peut se ranger à 2 endroits valables »), créez l'objet une seule fois avec des réponses alternatives. C'est la bonne approche dans la majorité des cas.
- Pour entraîner la discrimination contextuelle (« le cartable de l'école va dans la chambre, le cartable de natation va à l'entrée »), créez deux objets distincts.

Quels objets configurer pour démarrer

La bibliothèque d'objets peut grandir indéfiniment, mais une partie ne tire qu'un petit nombre d'objets parmi ceux disponibles. Pour démarrer, visez 15 à 25 objets répartis sur l'ensemble des pièces actives. Cela donne assez de variété sans demander un travail de paramétrage excessif.

Pièce	Objets typiques
Entrée / Vestibule	Chaussures, manteau, parapluie, cartable, clés.
Cuisine	Assiette, verre, casserole, fruits, frigo (ouvrir un goûter).
Salle de bain	Brosse à dents, serviette, savon, peigne, dentifrice.
Chambre	Doudou, livre, pyjama, lit (faire le lit), réveil.
Salon	Télécommande, coussin, livre, plaid, jouet.

Adapter au domicile réel de l'enfant

L'intérêt clinique de « Où va cet objet ? » est maximal quand les objets correspondent à ceux que l'enfant manipule effectivement. Si le doudou de l'enfant s'appelle Pablo et qu'il dort sur le canapé du salon, configurez « Pablo » avec le salon comme bonne réponse plutôt qu'un doudou générique en chambre.

Demandez à l'enfant lui-même quels sont ses objets familiers : il vous donnera la liste la plus pertinente.

E. Pop-it — un sas de détente

Depuis la mise à jour de l'application, l'écran *Mes activités* propose une cinquième tuile : **Pop-it**. Cette nouvelle activité n'a pas vocation pédagogique au sens des autres jeux du guide — c'est délibérément un **sas de détente**, conçu pour offrir à l'enfant un moment d'autorégulation sensorielle court, sans enjeu, sans score, sans validation.

Le principe reproduit le jouet sensoriel du même nom : une grille de bulles que l'enfant peut « cliquer » l'une après l'autre, avec un retour sonore et tactile discret. La répétition du geste mobilise une attention fine sans contrainte cognitive, ce qui peut aider à apaiser une montée d'agitation, à occuper un temps d'attente, ou à servir de transition entre deux activités exigeantes.



Écran « Mes activités » côté enfant, mis à jour — la cinquième activité Pop-it apparaît en bas de la liste

Quand cette activité est-elle utile ?

Le Pop-it n'est pas un substitut aux autres outils d'autorégulation, mais un appoint discret pour les moments où l'enfant a besoin de redescendre en charge cognitive. Trois usages typiques :

- **Avant une mission exigeante** — quelques minutes de Pop-it servent de rituel d'entrée pour les enfants qui ont du mal à se poser.
- **Entre deux étapes frustrantes** — par exemple après une erreur dans « Où va cet objet ? », plutôt que de relancer immédiatement.
- **En salle d'attente ou en transport** — comme alternative numérique à un objet sensoriel physique parfois oublié à la maison.

Configuration

Comme les autres activités annexes, le Pop-it est activable ou désactivable globalement depuis le tableau de bord administrateur, entrée *Activités*. Aucun paramétrage fin n'est nécessaire : le jeu fonctionne de la même façon pour tous les profils, sans niveau ni score.

Activer ou non, selon le profil

Pour les enfants qui surinvestissent les écrans ou pour qui un objet sans objectif pédagogique risque de devenir une fuite, vous pouvez tout à fait laisser le Pop-it désactivé : la tuile disparaît alors de l'écran *Mes activités* sans rien perturber au reste.

À l'inverse, pour un enfant en demande d'auto-apaisement et qui peine à le formuler, l'activer offre un point d'entrée légitime — et observable par l'adulte — vers cette compétence.

Partie 8 — Vérifier et sauvegarder

Ce que vous allez faire

- Basculer en mode enfant pour vérifier que la configuration tient debout.
- Exporter une sauvegarde JSON de toute votre configuration.

Durée estimée : 5 à 10 minutes.

Pourquoi cette étape est importante

Vous venez de paramétrer beaucoup d'éléments : profil, pièces, missions avec leurs étapes, points et récompenses, planning, activités annexes. Il est très facile d'avoir oublié un détail (une mission affectée à une pièce désactivée, un pictogramme manquant, un horaire mal saisi).

La meilleure manière de vérifier l'ensemble n'est pas de relire votre configuration côté admin — c'est de basculer en mode enfant et de regarder ce qu'il voit réellement. Beaucoup de petites incohérences ne se détectent qu'à ce moment.

Une fois la vérification faite, l'export d'une sauvegarde JSON vous protège contre la perte de données : changement d'appareil, mise à jour qui se passe mal, suppression accidentelle. C'est un petit geste qui évite de tout reparamétrer.

A. Vérifier en mode enfant

1. Depuis le tableau de bord administrateur, touchez « Déconnexion » en bas de l'écran (bouton rouge).
2. Vous revenez à l'écran d'accueil avec la liste des profils.
3. Touchez le profil de l'enfant que vous venez de paramétrer.
4. Vous êtes maintenant en mode enfant. Explorez l'application comme l'enfant le ferait.

Checklist de vérification côté enfant

Parcourez ces points dans l'ordre. Si vous trouvez un problème, notez-le, puis revenez en mode admin pour corriger.

- L'avatar et le prénom de l'enfant s'affichent correctement.
- Le bouton « Mon planning » mène bien au planning hebdomadaire (si configuré).
- Le bouton « Explorer le bâtiment » propose seulement les bâtiments dont au moins une pièce est activée.
- Dans chaque bâtiment, seules les pièces que vous avez activées apparaissent.
- Dans chaque pièce, les missions que vous avez créées sont visibles avec leur pictogramme.
- Une mission lancée présente bien ses étapes dans l'ordre attendu (ou en ordre libre selon votre choix).
- Les chronomètres se déclenchent quand ils sont configurés.
- La boutique est visible (si récompenses activées) avec les récompenses créées et leurs coûts.
- L'écran « Mes activités » affiche le minuteur et les autres activités configurées.
- Si Ma journée est activée, les sous-activités sélectionnées sont bien présentes.

B. Faire un test complet d'une mission

Au-delà du parcours visuel, prenez 2 minutes pour exécuter une mission de bout en bout, comme l'enfant le ferait :

1. Choisissez une mission simple (3 ou 4 étapes).
2. Touchez chaque étape pour la valider, dans l'ordre prévu.
3. Vérifiez que la barre de progression évolue correctement.
4. À la dernière étape, vérifiez que la mission est marquée comme complétée et que les points ont été crédités (si le système est activé).

Si vous repérez une anomalie

Notez le problème exact (mission, étape, écran), retournez en mode admin (cadenas + mot de passe), et corrigez la cause depuis le bon écran de gestion.

Les cas les plus fréquents :

- Une mission n'apparaît pas → vérifier que la pièce qui la contient est bien activée (Tableau de bord > Pièces).
- Un pictogramme est absent → rouvrir la mission et choisir un pictogramme.
- Une récompense n'apparaît pas dans la boutique → vérifier que les récompenses sont bien activées pour cet enfant (Tableau de bord > Progression > switch « Récompenses activées »).
- Le planning est vide alors qu'il a été paramétré → vérifier que vous étiez bien sur le profil du bon enfant lors de la configuration.

C. Exporter une sauvegarde JSON

L'export est une opération en un clic qui produit un fichier JSON contenant l'intégralité de votre configuration : profils enfants, missions et étapes, récompenses, plannings, notes de suivi, activités configurées, paramètres.

1. Depuis le tableau de bord administrateur, touchez l'entrée « Sauvegarde ».
2. Touchez le bouton bleu « Exporter les données ».
3. Le système d'exploitation vous propose un emplacement où enregistrer ou partager le fichier (mail, drive, fichiers locaux, etc.). Choisissez selon votre habitude.



Écran « Sauvegarde » — boutons d'export et d'import

Quelle fréquence pour les sauvegardes ?

- Après le paramétrage initial — indispensable. Vous avez investi 30 à 60 minutes, ne risquez pas de tout reparamétrer.
- Après chaque modification importante (nouvelle mission, nouvelle récompense, ajustement du planning) — recommandé.
- Mensuel — bon réflexe en routine, même sans changement majeur, pour archiver les notes de suivi.
- Avant un changement d'appareil ou une réinstallation — obligatoire.

Où stocker les sauvegardes

Le fichier JSON est petit (quelques dizaines à quelques centaines de Ko). Vous pouvez le stocker partout : email à vous-même, drive personnel, dossier sur ordinateur.

Dans un cadre professionnel (cabinet, structure médico-sociale), respectez la politique de protection des données de votre structure : le fichier contient des informations relatives à un enfant suivi, même si elles sont locales et anonymisables.

D. Importer une sauvegarde

L'import sert dans deux situations principales : changement d'appareil (transférer la configuration sur un nouvel appareil), ou récupération après une mauvaise manipulation (revenir à une configuration antérieure).

1. Depuis le tableau de bord administrateur, touchez « Sauvegarde ».
2. Touchez le bouton rouge « Importer une sauvegarde ».
3. Sélectionnez le fichier JSON sur votre appareil.
4. Confirmez. Toutes les données actuelles seront remplacées par celles du fichier importé.

Attention — l'import écrase tout

L'import remplace totalement la configuration actuelle de l'application : profils, missions, points accumulés, notes, tout. Ce qui n'était pas dans le fichier importé sera perdu.

Avant un import, faites systématiquement un export de la configuration actuelle. Vous aurez ainsi une porte de sortie en cas de problème.

Bonne nouvelle : votre mot de passe administrateur actuel est conservé et n'est pas écrasé par l'import.

Vous êtes prêt

Vous avez maintenant terminé la configuration complète d'Evotonomia pour un enfant. À ce stade, vous avez :

- Un mot de passe administrateur défini et noté en sécurité.
- Au moins un profil enfant créé avec son avatar.
- Un contexte d'usage adapté (bâtiments et pièces alignés sur la vie réelle de l'enfant).
- Des missions configurées avec leurs étapes, leurs pictogrammes Fitzgerald et leurs options.
- Éventuellement un système de points et une boutique de récompenses.
- Un planning hebdomadaire défini.
- Les activités annexes activées et configurées selon les besoins.
- Une sauvegarde JSON exportée en sécurité.

Et après ?

La configuration n'est pas figée. Au fil de l'usage avec l'enfant, vous serez amené à :

- Ajuster le grain de décomposition d'une mission (ajouter ou regrouper des étapes selon ce que l'enfant maîtrise).
- Ajouter de nouvelles missions ou retirer celles qui ne servent pas.
- Recalibrer les coûts des récompenses si l'enfant les acquiert trop vite ou trop lentement.
- Enrichir la bibliothèque d'objets de « Où va cet objet ? » à mesure que l'enfant progresse.
- Ajuster le planning aux changements de rythme (vacances, période d'examens, retour de séance clinique).

Tous ces ajustements se font depuis les mêmes écrans que vous venez de découvrir. Le guide reste valable comme référence — n'hésitez pas à y revenir.

Pour aller plus loin

- **Document de présentation pro Evotonomia_Presentation_Pro.pdf** — pour comprendre les fondements théoriques (analyse de tâche, code Fitzgerald, programme TEACCH) et leurs références bibliographiques. Particulièrement utile pour les professionnels qui veulent intégrer l'application dans une démarche clinique documentée.
- **Site web** — evotonomia.be
- **Politique de confidentialité** — evotonomia.be/fr/privacy-app

Vos retours sont bienvenus

Si quelque chose dans l'application ou dans ce guide vous a paru confus, mal pensé ou perfectible, je suis très intéressé par votre retour.

Evotonomia se construit au contact des adultes qui l'utilisent — parents, professionnels, enseignants. Vos remarques alimentent les évolutions à venir.

Écrivez-moi à pierre.guillaume@evotonomia.be.

Pierre Guillaume

evotonomia.be · pierre.guillaume@evotonomia.be