UNIVERSITÉ DE GENÈVE
FACULTÉ DE PSYCHOLOGIE ET DES SCIENCES DE L'ÉDUCATION

RECHERCHE UNIVERSITAIRE : « PROJET EYE-TRACKER »

Menée par Thalia Cavadini (Thalia.Cavadini@unige.ch) sous la codirection des professeurs Edouard Gentaz et Yannick Courbois

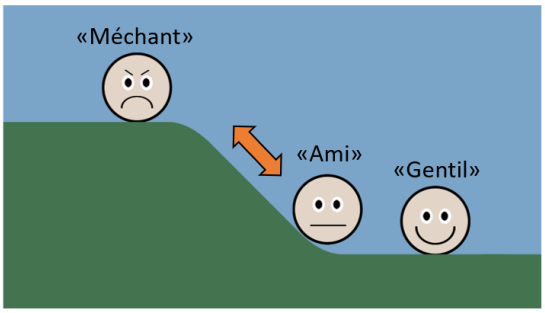
Entrainement des compétences d'évaluation socio-morales : « Jeu Hamlin »

Utiliser le logiciel

- Ouvrir le dossier « Jeu-AscensionColline V1.4 »
- Lancer l'application « AscensionColline.exe »

Principe :

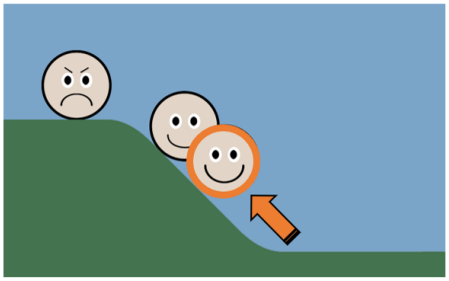
Situation de départ :



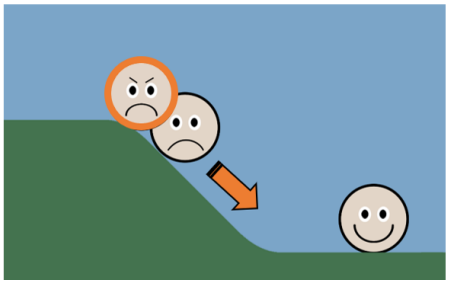
Ami est au centre, Méchant en haut, Gentil en bas (le sens de la colline est aléatoirement inversé).

Ami essaye continuellement de grimper peu importe le regard du participant et adopte un sourire neutre.

Lorsque l'enfant regarde Gentil puis vers le haut, le comportement **pro-social** est initié.



Lorsque l'enfant regarde Méchant puis vers le bas, le comportement **anti-social** est initié.



Commandes :

- ESC pour quitter (le jeu se relance à l'infini)
- S pour activer/désactiver les sourires des personnages Gentil et Méchant
- A pour activer/désactiver les sons
- B pour rendre le sourire du personnage Ami coloré

Entrainement des compétences socio-morales : **Ascension de la Colline**			
Date, AM/PM	**Début** et **fin** du jeu	Participant	Commentaires/observations

Entrainement des compétences socio-morales : **Ascension de la Colline**			
Date, AM/PM	**Début** et **fin** du jeu	Participant	Commentaires/observations

Entrainement des compétences socio-morales : **Ascension de la Colline**			
Date, AM/PM	**Début** et **fin** du jeu	Participant	Commentaires/observations

Entrainement des compétences socio-morales : **Ascension de la Colline**			
Date, AM/PM	**Début** et **fin** du jeu	Participant	Commentaires/observations