

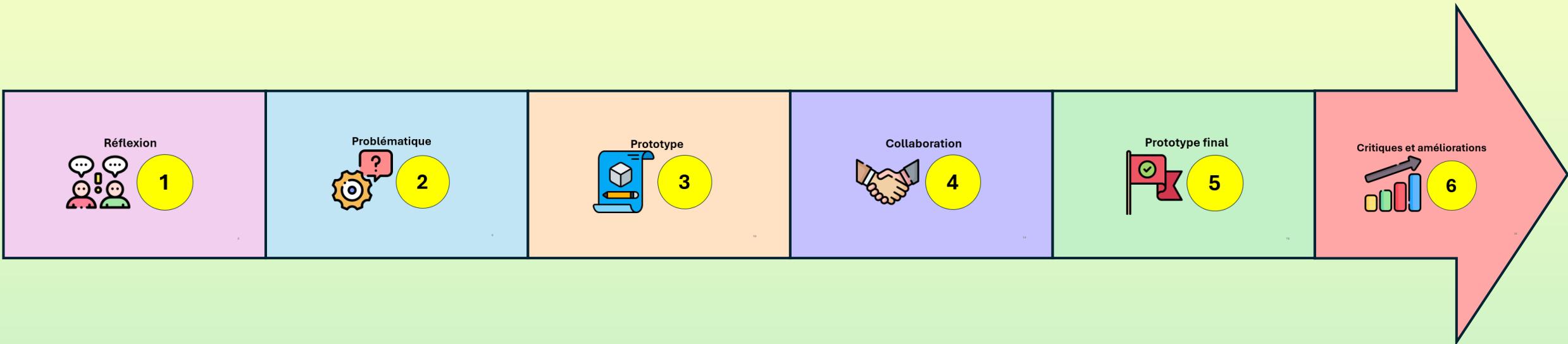
MAP

Le travail social à l'épreuve du numérique

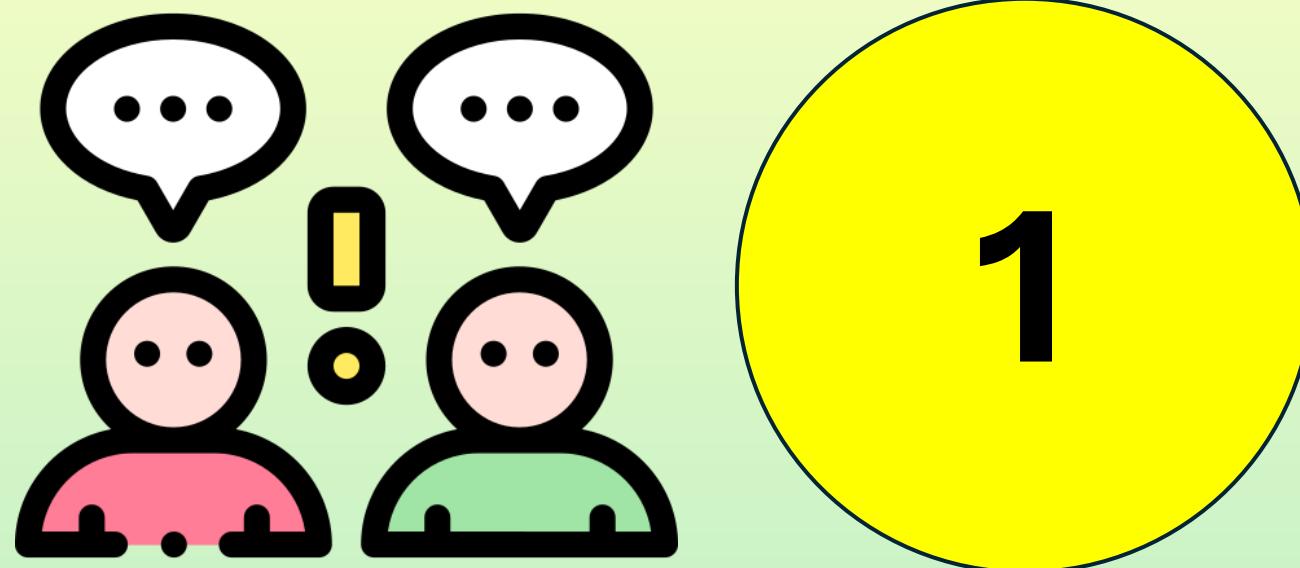


Présentation de projet du groupe Triforce
Morgane Perriraz, Jérémy Pillonel et Calista Thonney

Les étapes de Planify



Réflexion



Étape 1: Réflexion

Notre question de recherche : Comment adapter un smartphone pour des personnes ayant une déficience intellectuelle, pour réduire les inégalités numériques ?

Nous avons spécifié le contexte

Qui : Les adolescent.e.s ayant une déficience intellectuelle

Quoi : Le smartphone

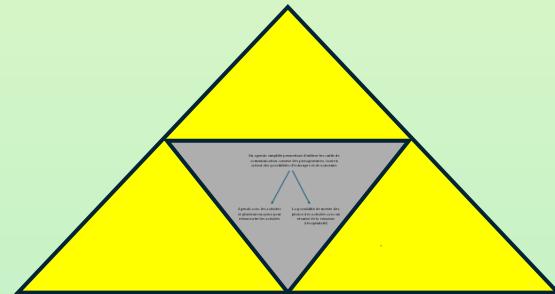
Comment : Une utilisation simplifiée

Où : École spécialisée

Pourquoi : Rendre accessible le smartphone, réduire les inégalités, augmenter l'accès à Internet de manière sécurisé, avoir un outil de communication en réduisant les contraintes du physique (pictogrammes, agenda, etc.)

Nous nous sommes concentré.e.s sur les aspects en gris dans nos réflexions et nous avons mis en évidence nos attentes pour le projet.

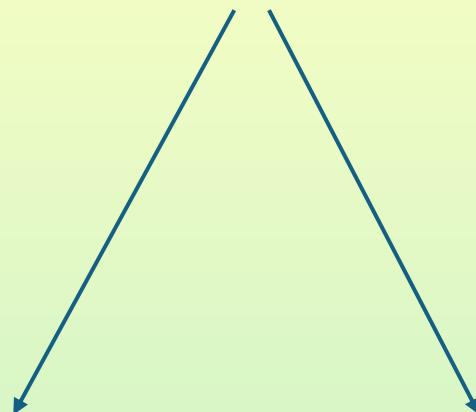
L'utilisation d'un langage simplifié et adapté



Un outil permettant de simplifier un élément d'un smartphone

Un outil étant ludique et permettant de favoriser la communication

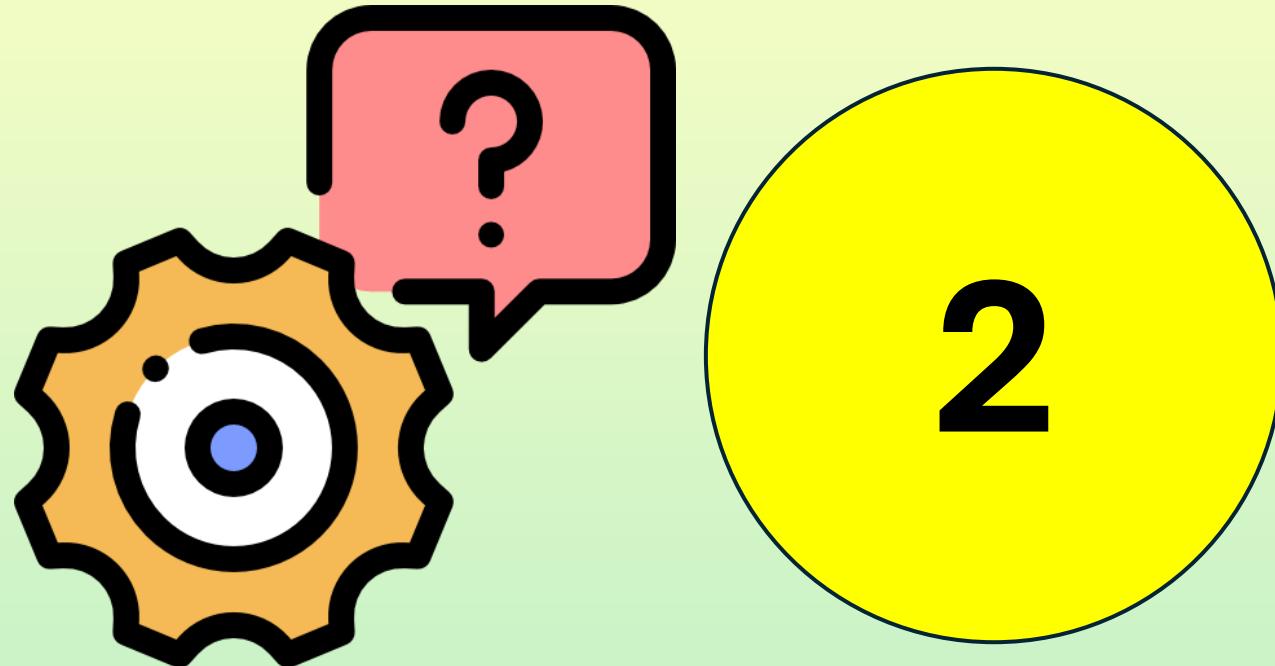
Un agenda simplifié permettant d'utiliser les outils de communication comme des pictogrammes, tout en créant des possibilités d'échanges et de souvenirs



Agenda avec les activités et plusieurs moyens pour retranscrire les activités

La possibilité de mettre des photos des activités avec un résumé de la semaine (récapitulatif)

Problématique



Étape 2: Problématique

Notre problématique concerne dans un premier temps des adolescent.e.s (13-18 ans) ayant une déficience intellectuelle légère à moyenne et allant en école spécialisée.

Limites en termes d'autonomie

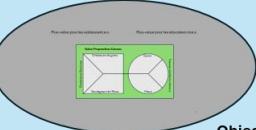
Difficultés dans les capacités temporelles

Nous avons défini trois objectifs de compréhension, nous permettant de pouvoir apporter une réponse à notre problématique.

Objectifs 1 : Comprendre comment fonctionne la notion du temps chez cette population (Léger, 2016).

Objectifs 2 : Comprendre le rôle qu'à un smartphone dans la vie quotidienne de cette population (Lebeau, 2022).

Objectif 3 : Comprendre le rôle des équipes éducatives dans la mise en place d'outils permettant de favoriser les compétences sociales (Wirz & Emery, 2015).



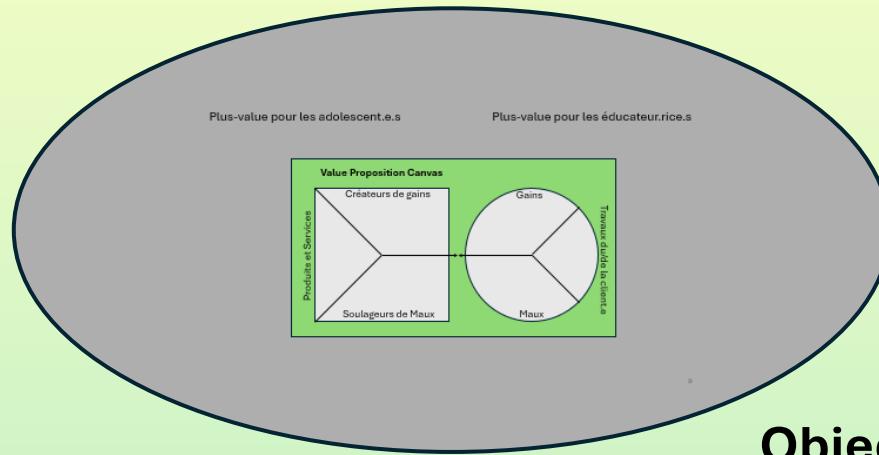
8

Difficulté d'anticipation hors de l'école

Impact sur l'adolescent.e et cadre éducatif

Nous avons défini trois objectifs de compréhension, nous permettant de pouvoir apporter une réponse à notre problématique.

Objectifs 1 : Comprendre comment fonctionne la notion du temps chez cette population (Léger, 2016).

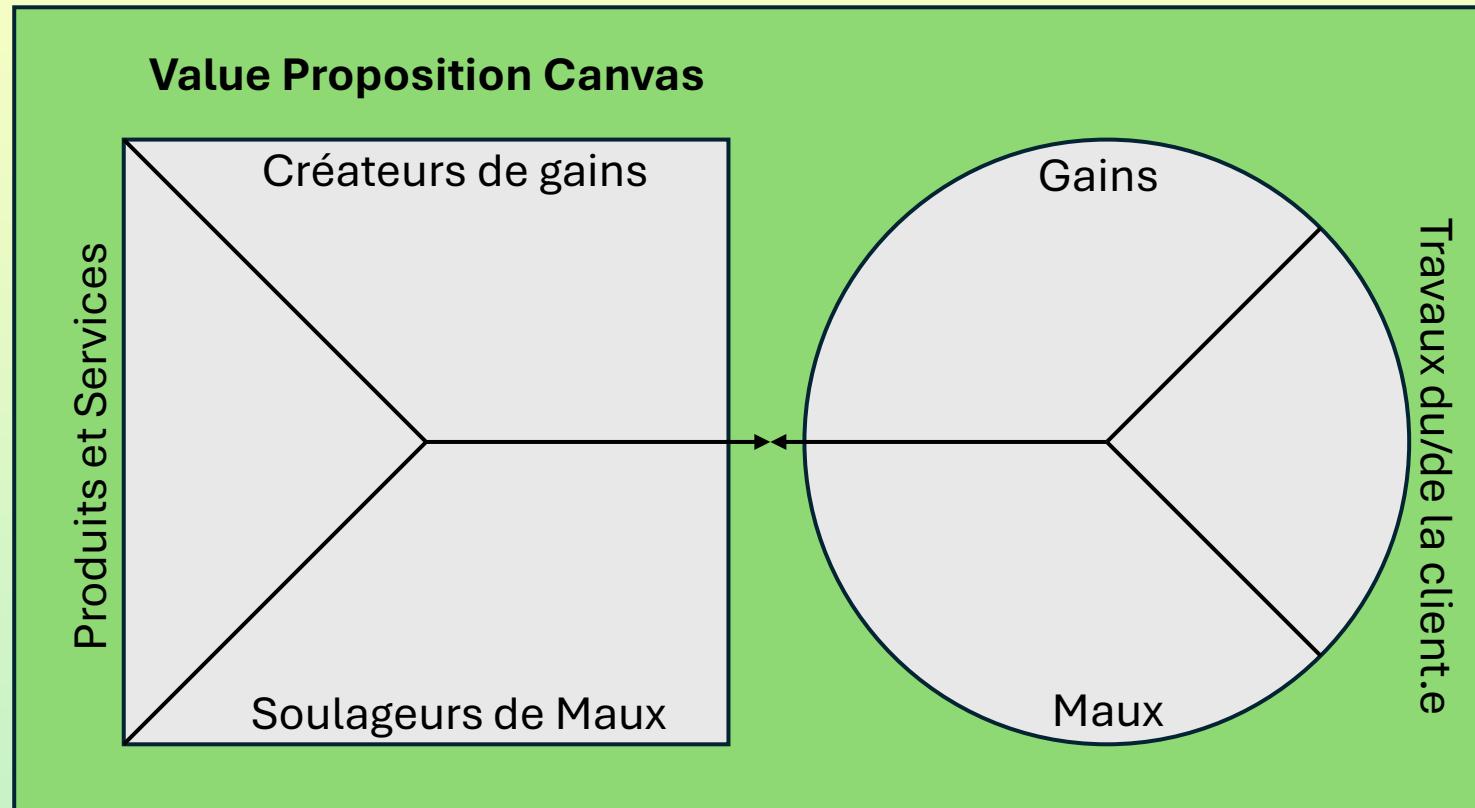


Objectifs 2 : Comprendre le rôle qu'à un smartphone dans la vie quotidienne de cette population (Lebeau, 2022).

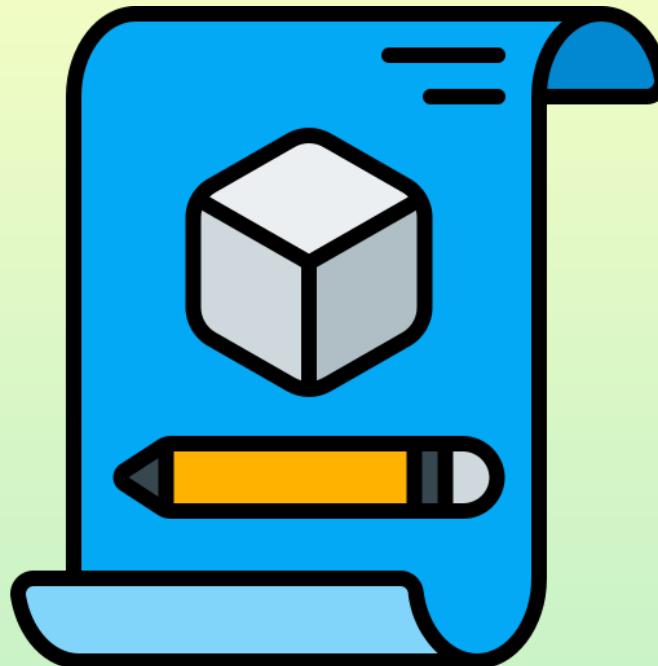
Objectif 3 : Comprendre le rôle des équipes éducatives dans la mise en place d'outils permettant de favoriser les compétences sociales (Wirz & Emery, 2015).

Plus-value pour les adolescent.e.s

Plus-value pour les éducateur.rice.s



Prototype



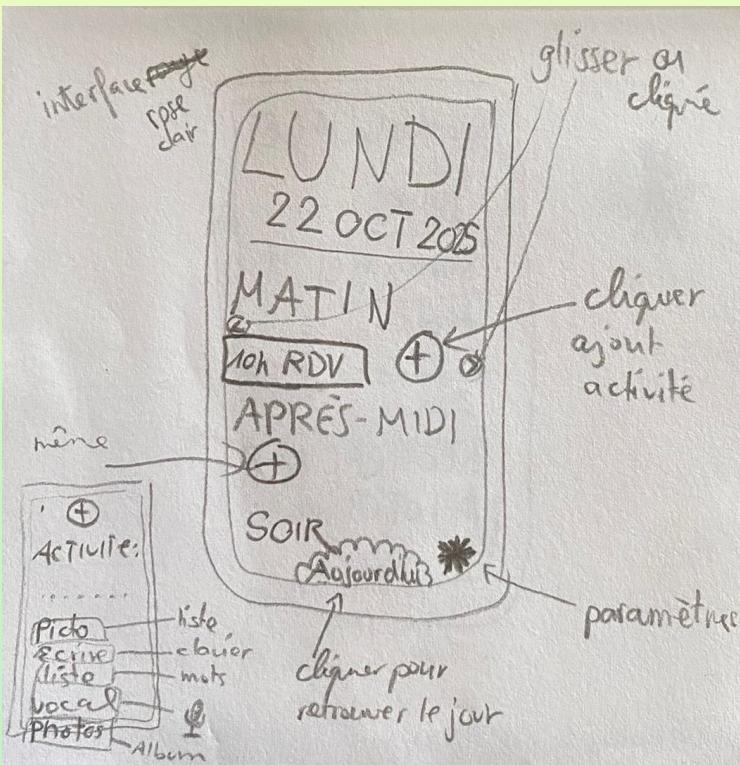
Étape 3: Prototype

Introduction :

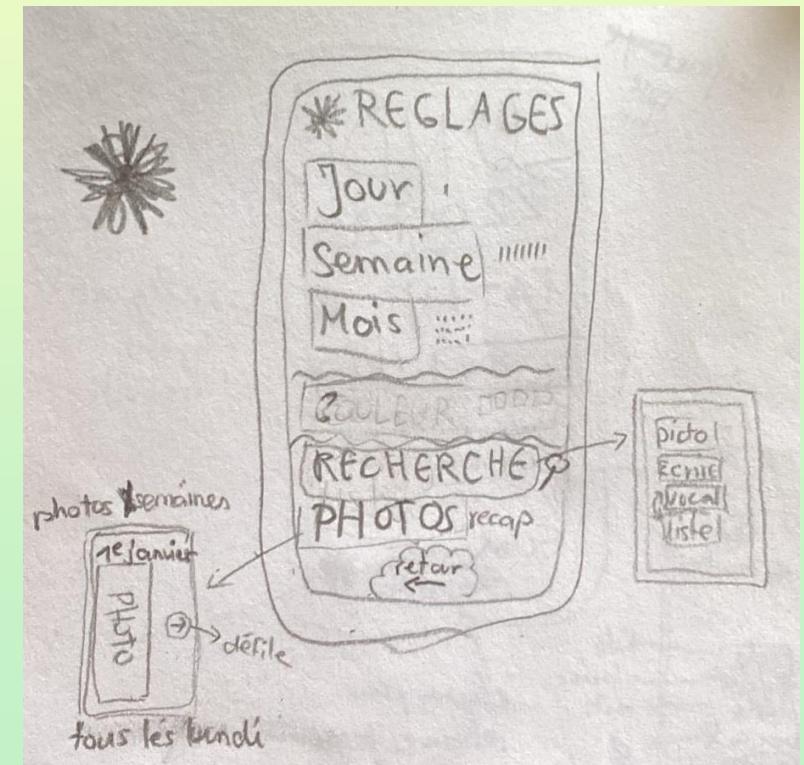
- Expériences professionnelles
- Développer un outil qui va aider à résoudre cette problématique
- Les adolescent.e.s ayant une DI ont de plus en plus accès à un smartphone
- Introduit en classe par un.e éducateur.rice social.e
- Application partagée avec l'éducateur.rice social.e
- Valoriser les activités
- Visualiser les activités

Étape 3: Prototype

Première version :



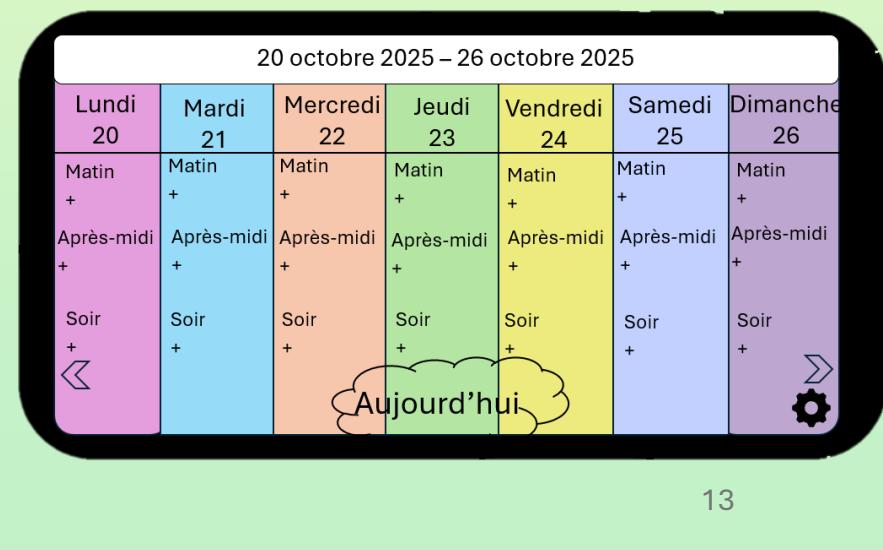
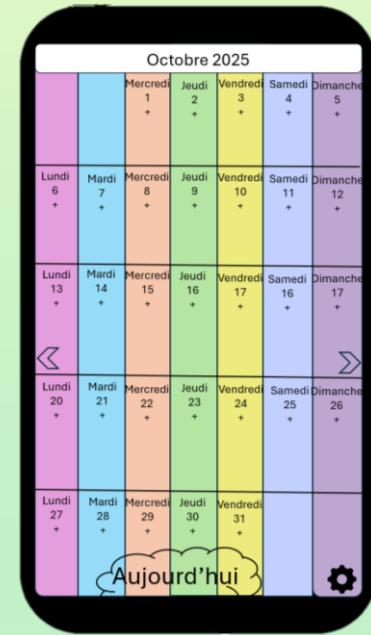
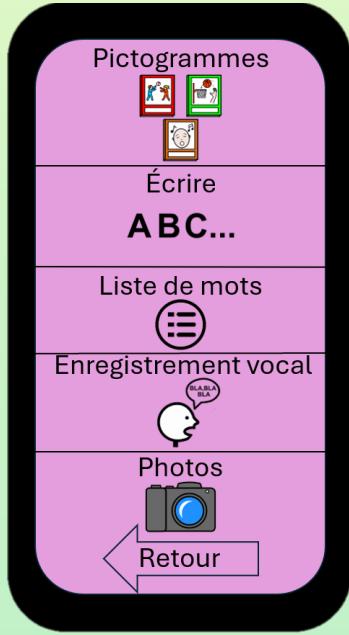
- Discussion au sein du groupe pour que chacun.e puisse donner ses idées
- Mise en place, ensemble, d'un prototype brouillon pour poser nos idées sur papier



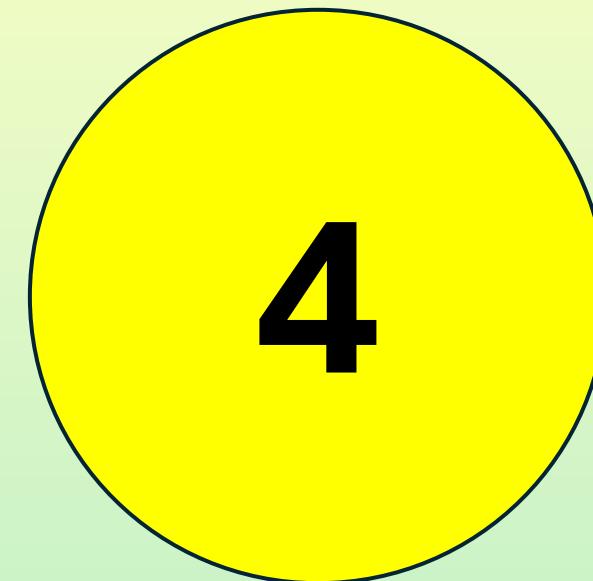
Étape 3: Prototype

Seconde version :

- Création d'un prototype sur Word pour mieux imager
- Modifications au fur et à mesure avec le groupe
- Travail évolutif au cours du module



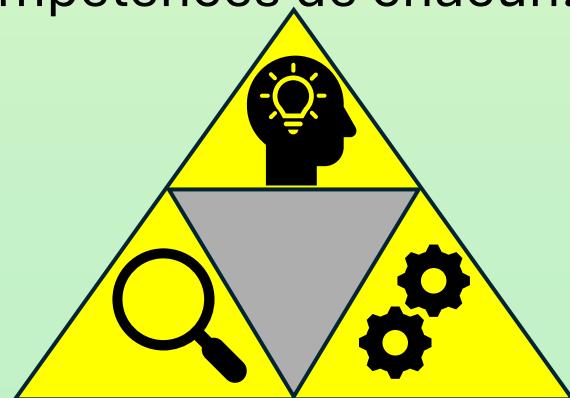
Collaboration



Étape 4: Collaboration

Triforce :

- Brainstorming d'idées
- Débat sur les différentes idées → tri
- Rencontres régulières (Teams ou présentiel)
- Équipe sur Teams et documents partagés
- Groupe WhatsApp
- Tâches partagées en fonctions des compétences de chacun.e

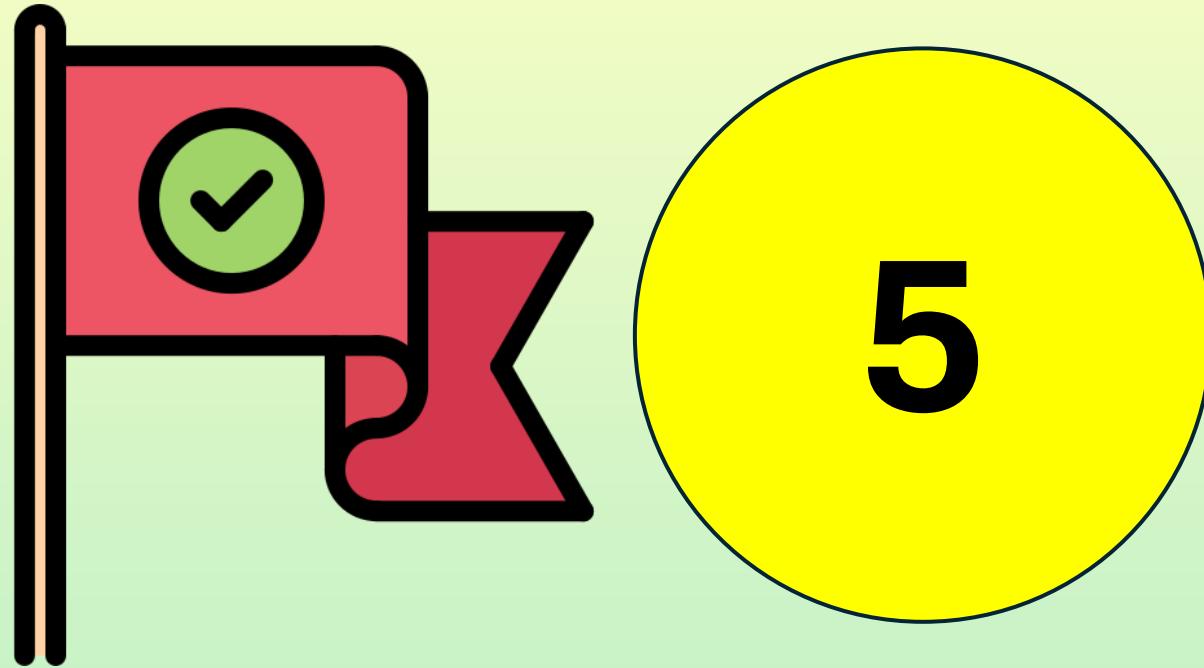


Justin :

- Réalisation d'une problématique et d'un prototype qui l'a beaucoup aidé
- Clarté dans nos échanges et dans les documents transférés pour faciliter la compréhension
- Ne pas empiéter sur son travail
- Rencontre Teams pour expliquer nos priorités



Prototype final



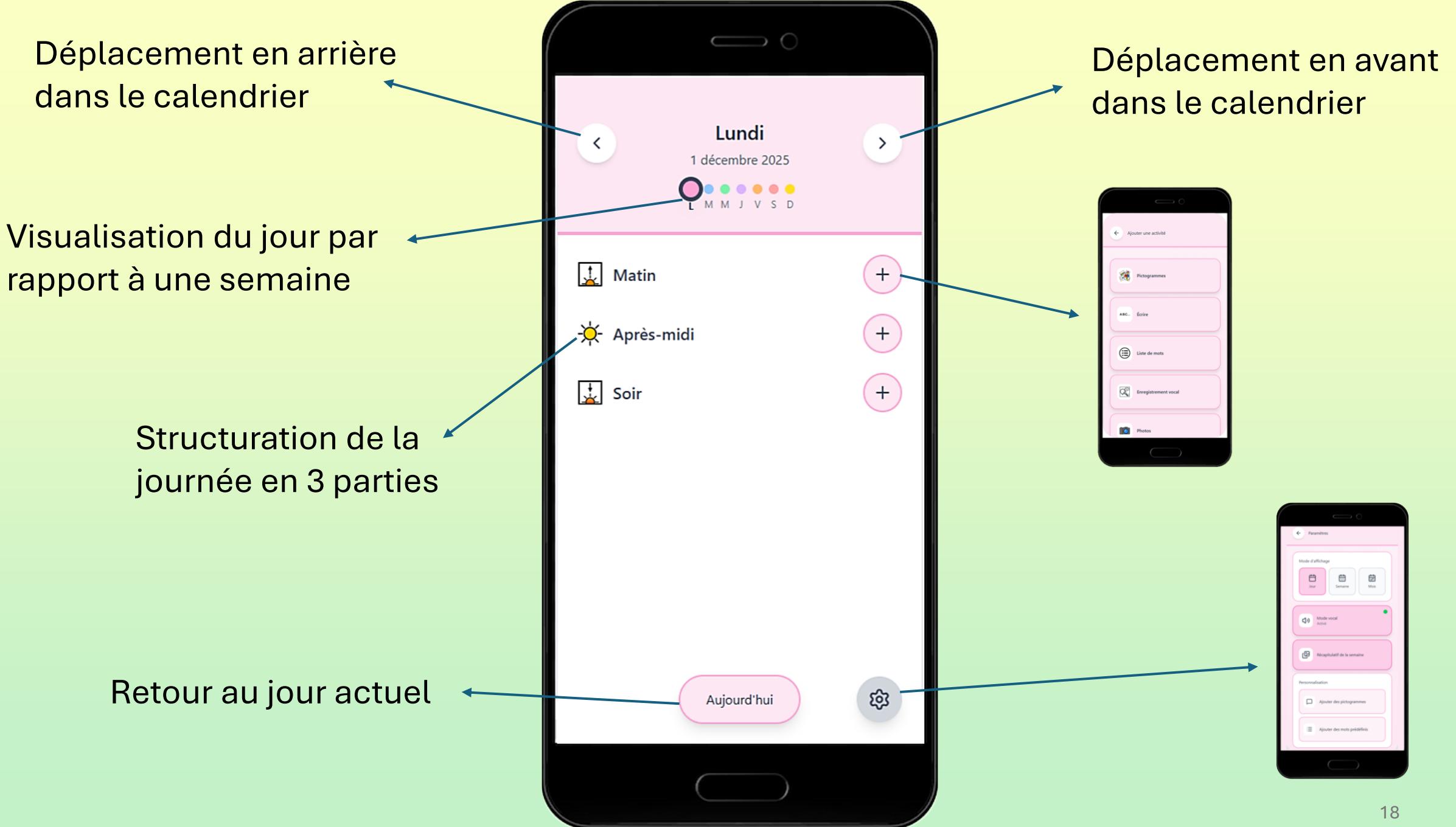
Étape 5: Prototype final et évaluation

Prototype de l'application sur « Figma »

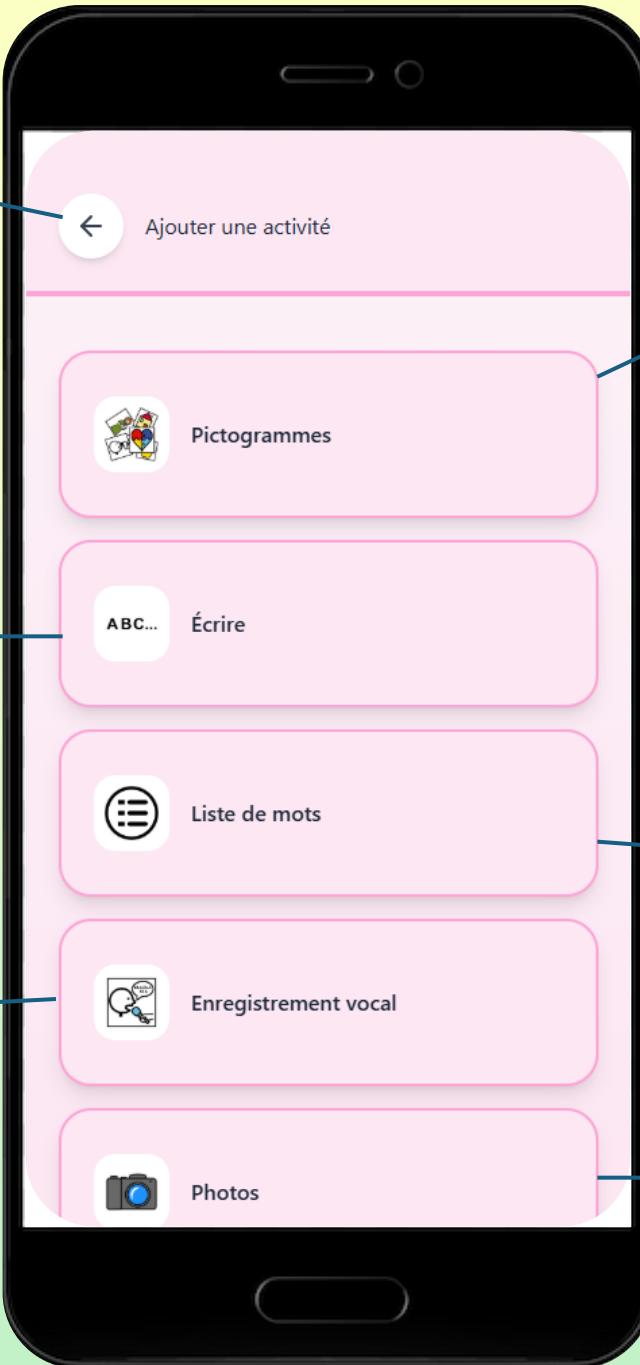
Nom : **Planify**

Icône fidèle à notre projet





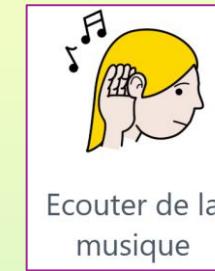
Retour à la page
précédente



Possibilité
d'enregistrer sa voix

Clavier de lettre

Liste de pictogrammes
de base + prédéfinis
3 exemples :



Ecouter de la
musique



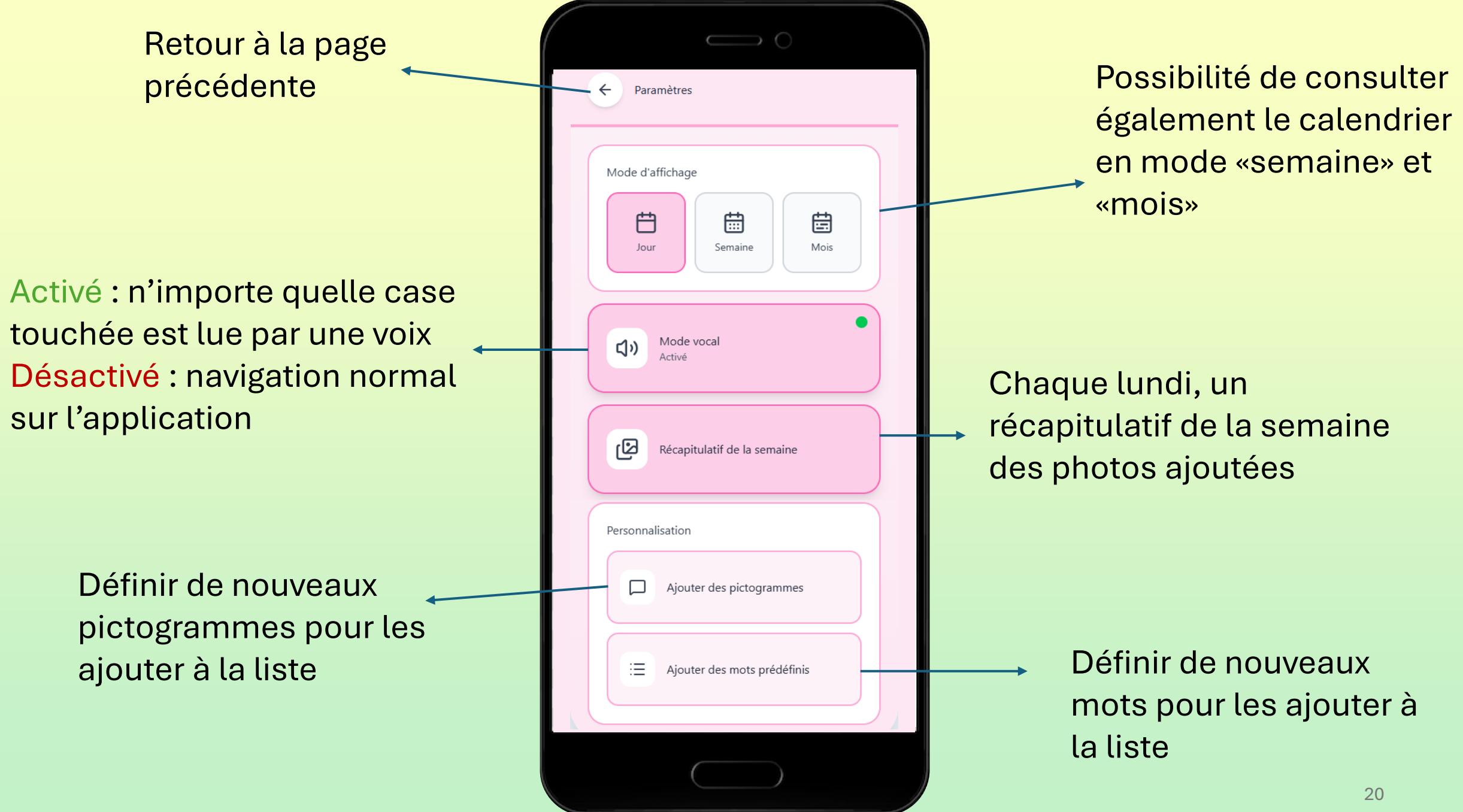
Faire une activité
sportive

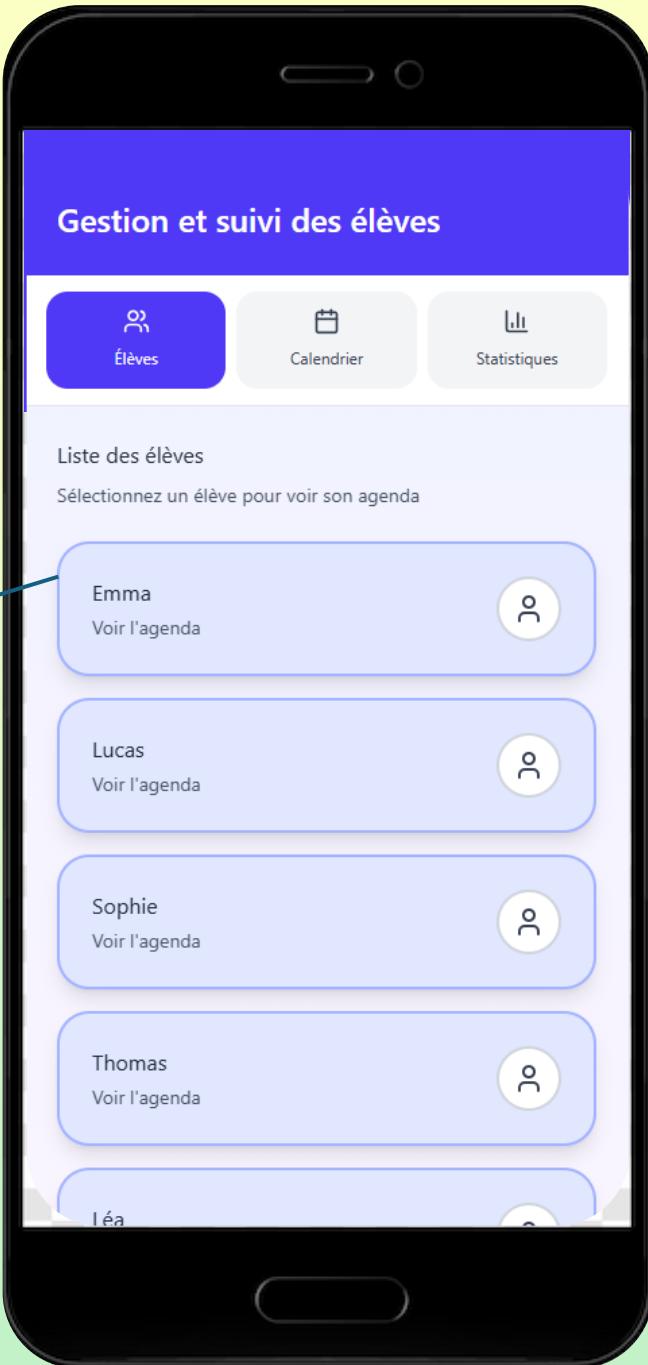


Dessiner

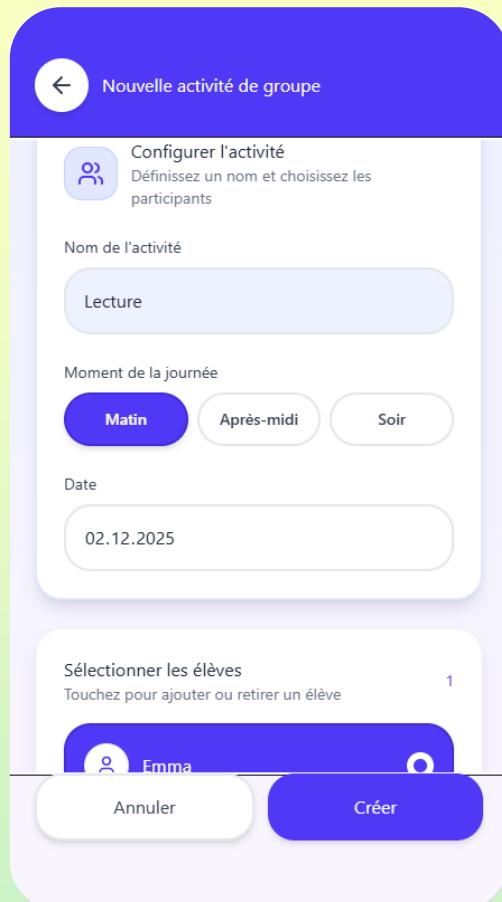
Mots de base +
prédéfinis

Ajouter une photo
de sa galerie

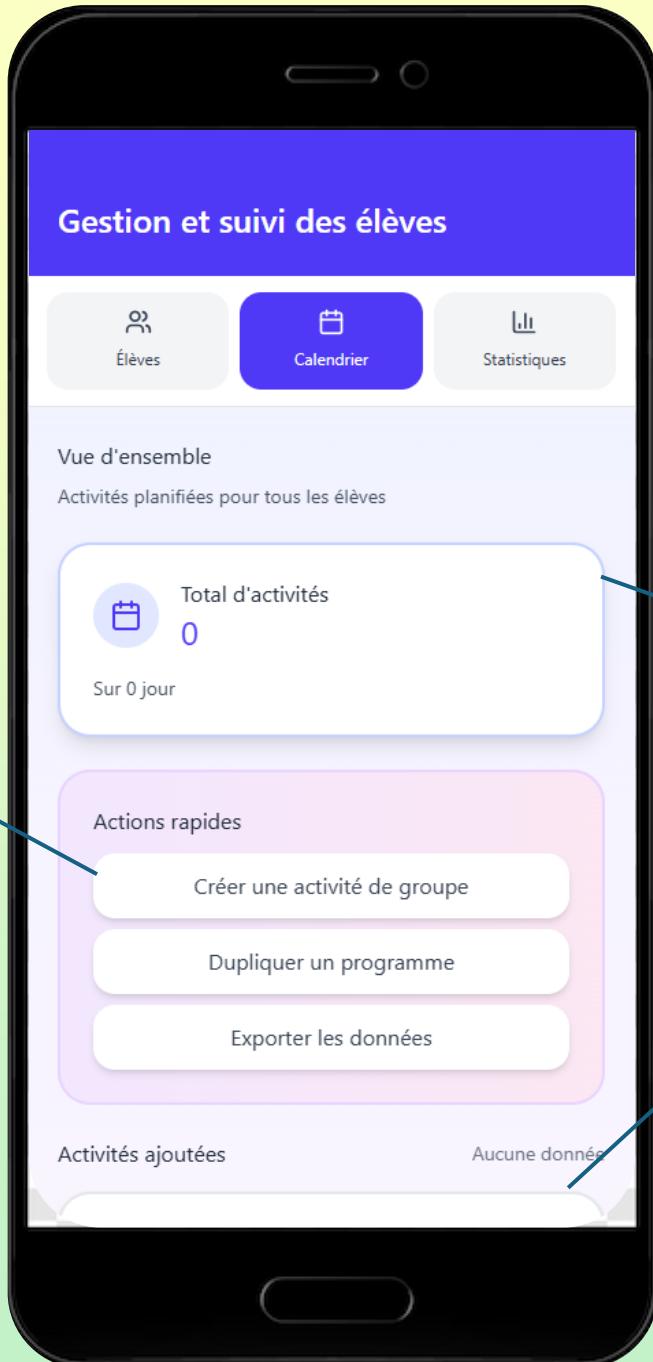




Possibilité de voir les agendas des élèves + le résumé de leur semaine

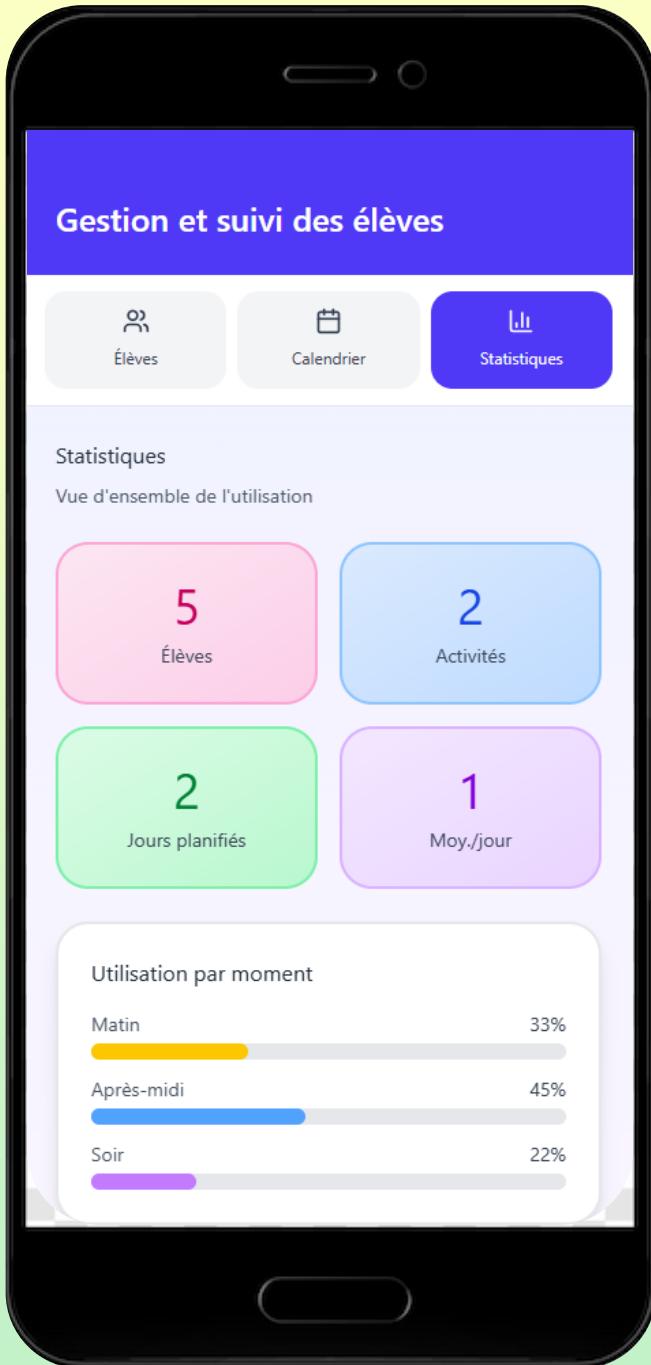


Ajouter une activité pour un.e élève → cela s'ajoute à l'agenda de l'élève



Possibilité de voir les activités ajoutées

Espace « statistiques »

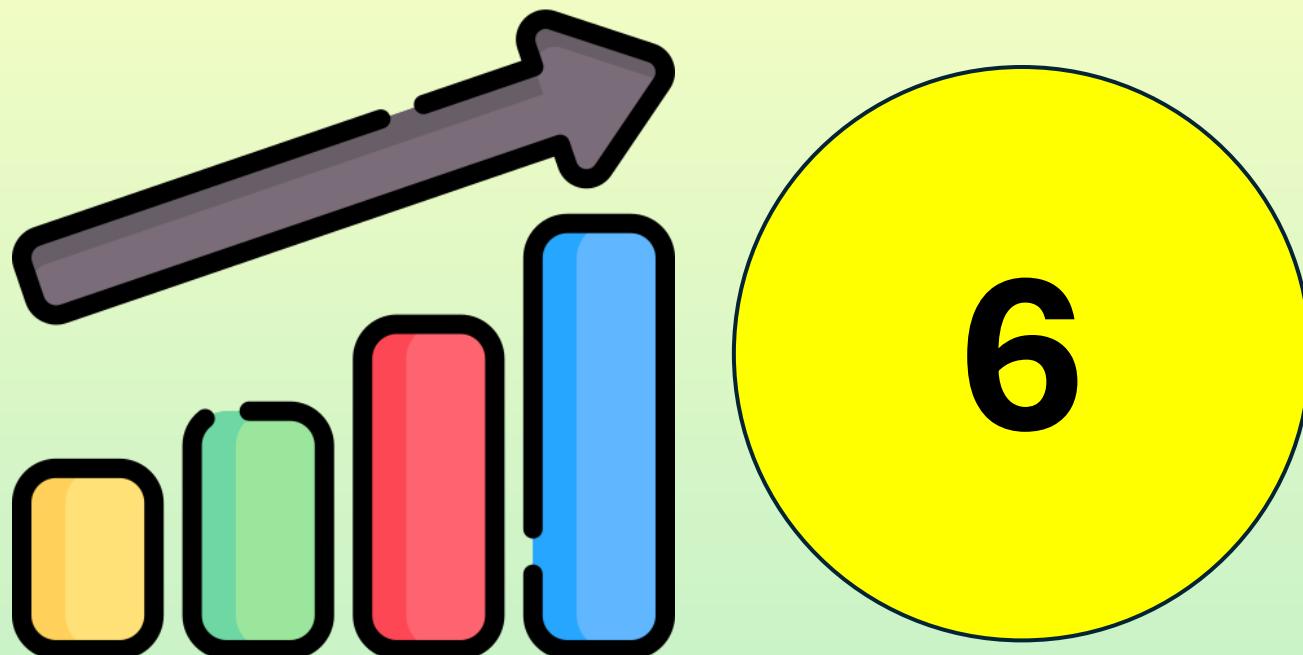


Étape 5: Prototype final et évaluation

Evaluation :

- Notre évaluation
 - Fidèle à notre prototype de base, mais plus ordonné, professionnel, spacieux
 - Test des fonctionnalités
 - Mises en situation
- Essai de l'application par une personne externe
- Évaluation de la classe MAP
 - Questionnaire en échelle
 - Commentaires divers

Critiques et améliorations



Étape 6: Critiques et améliorations

Application pour adolescent.e
:

- Très satisfait de la finalité
- Mode vocal dans les paramètres : écouter, mais pas choisir
- Récapitulatif de photos : s'il n'y a pas de photo ?

Application pour éducateur.rice :

Critiques :

- Moins penchés dessus
- Notre idée, puis Justin l'a imaginée
- + d'options d'ajout d'activités
- Remplacement ? Protection des données ?

Améliorations :

- Tester les commandes vocales (pas possible sur Figma)

- Retour à Justin pour améliorer l'application
- Statistiques

Étape 6: Critiques et améliorations

Risques :

- Crainte de demander de l'aide
- Devenir dépendant à l'application
- Dépendance aux écrans

Limite :

- Informations des écoles spécialisées du canton de Neuchâtel

Enjeux :

- Concurrence malsaine ou moqueries
- Prends du temps pour les éducateur.rice.s sociaux.ales et les adolescent.e.s
- Formations

Merci de votre écoute !



Liste de références

Lebeau, É. (2022). *La place de l'autodétermination lors de l'utilisation des technologies de l'information et des communications auprès de personnes ayant une déficience intellectuelle* (Doctoral dissertation, Université du Québec à Trois-Rivières).
<https://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/10365/1/eprint10365.pdf>

Léger, A. (2016). Perception et appropriation du temps dans la déficience intellectuelle : proposition d'un outil d'évaluation. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01357851/document>

Wirz, S., & Emery, R. (2015). Partage du travail et formes de collaboration entre éducateurs et enseignants en institutions spécialisées : discours de responsables. *Revue suisse de pédagogie spécialisée*, 1, 15-20.
https://www.szh.ch/bausteine.net/f/51287/Emery_Wirz_150115.pdf

Bibliographie

Freepik, (s.d.). *Icone de augmenter*. [Icone]. Freepik.

https://fr.freepik.com/icone/augmenter_5957041#fromView=search&page=1&position=65&uuid=dfd04820-f586-42b9-9ed6-8b8e011d2ee4

Freepik, (s.d.). *Icone de se disputer*. [Icone]. Freepik. https://fr.freepik.com/icone/se-disputer_5894063#fromView=search&page=1&position=1&uuid=722642b7-aa51-4ed0-b0d4-7f7bbb88e5a8

Freepik, (s.d.). *Icone de prototype*. [Icone]. Freepik.

https://fr.freepik.com/icone/prototype_7111176#fromView=search&page=1&position=2&uuid=a3cf5394-2853-4678-b5d8-f1e11e46d97c

Freepik, (s.d.). *Icone de réglage*. [Icone]. Freepik.

https://fr.freepik.com/icone/reglages_916920#fromView=search&page=1&position=45&uuid=8359c4ae-0554-4591-8238-57e4fa046d5a

Freepik, (s.d.). *Icone de traiter*. [Icone]. Freepik. https://fr.freepik.com/icone/traiter_2449841

Golubev, N. (s.d.). *Icone de vérifier*. [Icone]. Freepik.

https://fr.freepik.com/icone/verifier_16046676#fromView=search&page=1&position=14&uuid=6092b264-1942-442c-aebd-bf4693625228

Arasaac, (s.d.). *Poser une question*. [Icone]. Arasaac.

<https://arasaac.org/pictograms/fr/36051/poser%20une%20question>