

# Script de la vidéo TICE

---

Nous avons décidé d'axer notre recherche sur un outil pouvant venir en aide aux enfants atteints d'une dyspraxie d'habillement.

## **Définissons tout d'abord la dyspraxie d'habillement :**

La dyspraxie d'habillement provoque des difficultés à agencer, orienter ou disposer les vêtements lors de l'habillement. L'enfant enfilerait alors ses vêtements à l'envers ou sans tenir compte de l'ordre. L'enfant éprouverait, par ailleurs, des difficultés à fermer ses boutons, faire ses lacets ou fermer ses tirettes.

Choisir correctement ses vêtements en fonction des activités de la journée et de la météo lui poserait également des difficultés.

Le besoin principal de cet enfant est alors d'acquiescer de l'autonomie en sachant s'habiller seul et correctement.

Nous avons alors trouvé utile d'imaginer une application permettant, dans un premier temps, de proposer une garde-robe en fonction de la météo, du moment de la journée et de l'activité. Dans un deuxième temps, l'enfant pourrait, à l'aide des propositions, sélectionner les vêtements qu'il a choisis de porter. L'application lui proposerait alors une petite vidéo didactique l'accompagnant dans l'habillement en lui énonçant les étapes de celui-ci et en détaillant chacune de ces étapes.

Nous avons découvert une application dont l'objectif est d'apprendre aux enfants à s'habiller seul : « Alex apprend à s'habiller tout seul ».

Afin de démarrer l'application, il faut à chaque fois appuyer sur la flèche blanche qui se situe dans le rond orange. Ensuite, c'est à nous de déterminer l'ordre dans lequel le petit garçon va mettre ses vêtements.

Je prends donc les chaussettes et les glisse au niveau des pieds du bonhomme. Celui-ci les accepte et une petite séquence nous montre rapidement comment les enfiler. Ensuite, je choisis le t-shirt, mais ce n'est pas correct, le bonhomme le refuse. Il faut d'abord enfiler la chemisette. Après cela, je glisse la chemise sur le haut du corps du bonhomme. Il l'accepte et l'enfile. On peut voir qu'il ferme ses boutons, mais ce, rapidement et sans explications.

Je lui mets son pantalon. Une petite séquence montre comment enfiler son pantalon et fermer son bouton, mais celle-ci est rapide et ne s'accompagne pas d'explications orales.

Je lui mets son pull et ses chaussures, à nouveau une petite séquence montre comment enfiler les chaussures et fermer les scratchs. Pour finir, je lui mets sa veste. Le petit bonhomme ferme alors sa tirette. Lorsque l'activité est terminée, l'application revient au menu principal.

### **Cette application comporte, malgré tout, certains inconvénients :**

Premièrement, celle-ci n'est pas à niveau pour les utilisateurs de produits Apple navigants avec la dernière version d'IOS. Nous avons également constaté que, sous Android, l'application peut être téléchargée, mais présente certains bugs.

Ensuite, cette application requiert que l'enfant connaisse déjà les étapes d'habillage, vu qu'il doit lui-même enfiler les vêtements du bonhomme.

Lors de notre test, certains vêtements étaient refusés alors qu'il s'agissait pourtant du bon vêtement. Il fallait s'y reprendre à plusieurs reprises pour que le bonhomme accepte la réponse.

Par ailleurs, les explications sur les étapes de l'habillage sont très rapides et peu détaillées.

De plus, bien que l'application tienne en compte les circonstances, l'enfant ne peut sélectionner lui-même les vêtements qu'il portera aujourd'hui. En effet, l'application lui impose certains vêtements.

Enfin, il faut réussir l'habillage du personnage en hiver pour débloquer d'autres saisons ou activités.

Cette application est donc intéressante comme base, mais nécessite de grosses améliorations pour convenir à un enfant dyspraxique.

### **Pour l'améliorer, nous proposerions plusieurs solutions :**

Premièrement, l'enfant devrait pouvoir choisir la météo et l'activité, et ce sans devoir débloquent des niveaux. Il doit également pouvoir choisir s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon.

Ensuite, l'enfant devrait pouvoir sélectionner les habits qu'il va porter, sans que l'application le lui impose (choisir soit une robe soit un pantalon par exemple). Parmi les propositions, il serait intéressant de proposer des habits identiques ayant soit une fermeture éclair soit des boutons, par exemple.

Enfin, l'application agencerait dans l'ordre adéquat les habits sélectionnés à l'étape précédente. Elle verbaliserait ensuite chaque étape d'habillage en la détaillant et l'illustrant. Par exemple, l'application dirait « enfile une jambe du pantalon. Enfile la deuxième. Le bouton et la tirette doivent être devant toi. Ferme la tirette du pantalon. Ferme ensuite le bouton » tout en illustrant cela grâce à une vidéo didactique assez lente pour laisser à l'enfant le temps de réaliser l'action.

### **Pourquoi une telle application correspondrait-elle à ce besoin ?**

Tout d'abord, elle permet à l'enfant de choisir des vêtements appropriés à diverses situations. Elle permet ainsi une certaine liberté dans le choix des vêtements, vu que ceux-ci ne sont pas imposés par l'application. Toutes les étapes sont détaillées, illustrées et verbalisées, ce qui permet à l'enfant de progresser à son rythme.

Dans sa globalité, cette application permet de favoriser l'autonomie de l'enfant.

D'après le modèle SAMR, notre outil se situe au niveau de l'augmentation, car il remplace l'adulte et permet une répétition identique des mots et des gestes chaque jour, et ce sur une même intonation, chose qu'un adulte aurait du mal à faire. La répétition permet aux enfants d'acquérir une certaine automatisation, même minime, ce qui sera utile aux enfants dys. De plus, l'utilisation répétée des mêmes mots leur permet d'assimiler le nom exact de chaque habit.

Nous aurions été dans la substitution si nous avions laissé la vidéo telle qu'elle était, c'est-à-dire demander à l'enfant de sélectionner les bonnes pièces de vêtements dans l'ordre et les enfiler lui-même à chaque fois. La vidéo aurait pu à ce moment-là prendre en partie le rôle du parent.

Cependant, nous avons eu pour projet de viser un public d'enfants dyspraxiques. Pour cela, nous avons eu l'idée d'adapter la vidéo au handicap de façon à ce que celle-ci soit plus compréhensible, adaptée et explicite pour ceux-ci. En effet, elle permettrait de favoriser ainsi son apprentissage ainsi que son autonomie.

De plus, contrairement à ses parents, la voix dans la vidéo de l'application parlera sur un même ton et a une rapidité adaptée à l'enfant. Les étapes de l'habillage seront répétées avec le même vocabulaire, ce qui est quasi impossible pour un être humain.

Toutes ces adaptations ont été pensées par rapport au handicap et sur base de la vidéo initiale. C'est pour cette raison que nous pouvons affirmer être dans l'amélioration.

Nous ne sommes pas dans la modification, car il n'y a pas de plus-value ajoutée à un moment donné dans la vidéo. Nous avons simplement adapté celle-ci de façon à ce qu'elle puisse pallier de manière plus adaptée aux difficultés de l'enfant dyspraxique.

Nous ne sommes pas non plus dans de la redéfinition, car l'enfant est seul avec la tablette. Il n'y a pas de partage avec une tierce personne, ni recherches supplémentaires.

En conclusion, nous pensons qu'il serait intéressant de développer cette application, car elle permet de répondre à l'un des besoins d'un enfant ayant une dyspraxie d'habillage.

**Travail réalisé par Sandy MATHEÏ, Shauna VINCX et Charline GEORIS**