

# 1 Introduction

## 2 Retours sur le 1<sup>er</sup> Essai

Après la première session du jeu “Parcours de Vie Quotidienne”, nous avons recueilli divers retours des participants. Ces retours mettent en lumière les points forts du jeu ainsi que les aspects à améliorer pour optimiser l’expérience et l’impact pédagogique.

### 2.1 Le Concept

#### 2.1.1 Avis des Participants

- **Adrien** : C’est immersif !
- **Ousama** : C’était amusant !

#### 2.1.2 Remarques

Les participants ont globalement apprécié l’aspect immersif et ludique du jeu, favorisant l’engagement et l’apprentissage.

### 2.2 Les Mini-Jeux

#### 2.2.1 Difficultés Rencontrées

- **Ousama** : Peut-être trop simple pour retrouver les objets avec les mains.
- **Imane** : Difficultés avec l’utilisation de la canne blanche.
- **Ousmane Lou** : Le changement de position de la corbeille était intéressant.

#### 2.2.2 Diversité des Jeux

- **Couvent** :
  - Différencier des objets similaires (orange vs pamplemousse) est délicat mais important.
  - Suggestion d’intégrer du Braille.
  - Proposer des obstacles supplémentaires au milieu du parcours.
  - Introduire des tâches nécessitant l’utilisation des deux mains en plus de la canne.
- **Ousmane Lou** : Ajouter un mini-jeu basé sur les sons, comme un téléphone qui sonne.

### **2.2.3 Remarques Générales**

Les mini-jeux sont jugés accessibles mais pourraient gagner en complexité et diversité pour mieux refléter les défis quotidiens des personnes aveugles ou malvoyantes.

## **2.3 L'Animation**

### **2.3.1 Remarques des Participants**

- **Couvent :**

- L'animateur doit rester proche pour guider les épaules sans focaliser son attention sur les participants.
- Éviter de trop guider la position des objets pour encourager l'autonomie.

- **Imane :**

- Ne pas tout expliquer au début ; introduire les objectifs étape par étape.
- À la fin, montrer la salle en clair pour permettre aux participants de visualiser le parcours effectué.
- Vérifier le confort des participants avec la simulation (peur, angoisse, claustrophobie).

## **2.4 La Sensibilisation**

### **2.4.1 Remarques**

Bien que non détaillées, il est essentiel de continuer à intégrer des éléments de sensibilisation tout au long du jeu pour maximiser l'impact éducatif.

## **2.5 La Récompense et les Retours des Participants**

### **2.5.1 Remarques**

Les retours sur la récompense n'ont pas été spécifiés. Il est recommandé d'introduire un système de récompenses pour motiver les participants et valoriser leurs efforts.

## **3 Améliorations Proposées**

Basé sur les retours des participants, voici une liste d'améliorations potentielles pour le jeu "Parcours de Vie Quotidienne" :

### **3.1 Augmenter la Complexité des Tâches**

- Ajouter des obstacles supplémentaires lors de la recherche d'objets.
- Introduire des tâches nécessitant l'utilisation des deux mains en plus de la canne blanche.
- Utiliser des objets aux textures similaires pour améliorer la discrimination tactile.

### **3.2 Diversification des Mini-Jeux**

- Intégrer des jeux basés sur les sons, comme un téléphone qui sonne.
- Ajouter des scénarios variés tels que préparer un repas ou organiser un espace de travail.

### **3.3 Optimisation de l'Animation**

- Former les animateurs à maintenir une distance appropriée et à utiliser des signaux sonores pour guider sans interférer.
- Fournir des instructions étape par étape plutôt que tout expliquer au début.
- Demander aux participants leur confort avec les simulations pour éviter l'anxiété.

### **3.4 Introduction d'un Système de Récompenses**

- Distribuer des badges, certificats ou petits cadeaux pour reconnaître les efforts des participants.
- Valoriser les réussites individuelles et collectives durant les sessions de débriefing.

### **3.5 Intégration de Feedback Audio et Haptique**

- Installer des haut-parleurs pour diffuser des instructions vocales et des signaux sonores tout au long du parcours.
- Fournir des bracelets vibrants pour guider les participants et indiquer des directions spécifiques.

### **3.6 Collaboration avec des Personnes Aveugles ou Malvoyantes**

- Impliquer des utilisateurs finaux dans la conception et l'animation des mini-jeux.
- Recueillir régulièrement les retours des utilisateurs pour ajuster les scénarios et les outils utilisés.

### **3.7 Utilisation de Capteurs pour Mesurer les Performances**

- Installer des capteurs de mouvement pour suivre les déplacements des participants.
- Analyser les données recueillies pour identifier les points de difficulté et ajuster les niveaux de difficulté des mini-jeux.

### **3.8 Optimisation de l'Espace de Jeu**

- Utiliser des matériaux souples et sécurisés pour les obstacles afin de réduire les risques de blessures.
- Créer des zones spécifiques pour chaque phase du jeu afin d'éviter les interférences et améliorer la clarté du parcours.

### **3.9 Phase de Révision et de Mentorat**

- Organiser des rencontres avec des mentors aveugles ou malvoyants après le jeu pour discuter des expériences et des stratégies d'adaptation.
- Encourager le partage des ressentis et des leçons apprises durant le jeu.

### **3.10 Utilisation de la Réalité Virtuelle (RV)**

- Intégrer des scénarios de réalité virtuelle pour offrir une variété d'environnements sans nécessiter de modifications physiques.
- Utiliser des casques de RV adaptés avec des retours haptiques pour une immersion plus profonde.