

Visite de l'E.S.A.T

Établissement et Service d'Aide par le Travail

Charlotte AKNIN, Guillaume ANDRE, Zaki BEROUK, Jean-Adam PUSKARIC

Table des matières

Présentation de l'institut :	3
Déroulement de la visite :	3
Persona :	4
1. Patient à l'ESAT.....	4
2. Patient à l'ESAT.....	5
3. Éducatrice.....	5
Consignes et conseils données :	6
Idées de jeux :	6

Présentation de l'institut :

L'E.S.A.T est un institut ouvert en 2009, situé à Grasse, et est habilité à accueillir des personnes, reconnues travailleurs handicapés, atteintes de troubles de la vision et/ou de l'audition.

Cet institut a pour but de :

- Aider l'insertion des personnes handicapées dans la société,
- Leur permettre d'avoir un projet professionnel concret,
- Les aider à maintenir un rythme de travail adapté à leurs capacités physiques grâce au SAS (Service d'Accompagnement Spécialisé)
- Permettre aux personnes accueillies d'accéder à une autonomie sociale.

Les locaux se situent dans la ZAC Sainte Marguerite, ils disposent d'un bâtiment de deux étages, le premier est réservé à l'administration et le second aux ateliers des jeunes accueillis.

L'E.S.A.T accompagne les travailleurs handicapés dans leurs demi-journées de travail et après cette dernière, l'équipe de travailleurs et d'éducateurs va dans les locaux de l'E.S.A.T afin de faire des activités, le plus souvent manuelles.

Or, ce ne sont pas des activités dans l'unique but d'occuper les personnes handicapées, ces activités ont un but réel. En effet l'E.S.A.T effectue des partenariats avec des associations (ludothèque, club informatique), et en échange d'accès aux services de leurs partenaires, l'E.S.A.T rend service en créant des objets pour leurs partenaires, par exemple, en ce moment, ils fabriquent des déguisements pour enfants pour la ludothèque de Grasse.

Déroulement de la visite :

A 14h nous avons été accueillis par la chef du service social Mme Sylvana Giacalone, cette dernière nous a rapidement fait visiter le SAS. Puis elle nous a menés à la salle principale du deuxième étage, là où les membres de l'E.S.A.T se retrouvent après leurs demi-journées de travail. Elle nous a présenté l'E.S.A.T en attendant les éducatrices spécialisées et les travailleurs handicapés.

Une fois arrivés, nous nous sommes installés autour d'une table avec les éducatrices et nous avons échangés sur leur travail, notre projet, le quotidien et ses difficultés pour les personnes handicapés ainsi qu'un retour sur leurs expériences avec les projets DeVINT des années précédentes.

Persona :

De cet entretien, il s'en est dégagé plusieurs personas :

1. Travailleur à l'ESAT

Identité : Liam

Données démographiques : Homme de 30 ans

Activité professionnelle : Embouteillage de parfum

Activités domestiques et de loisirs : Ecoute de la musique, adore les quizz musicaux, fabrique des meubles en carton (exemple : tabouret), pratique la voile, le vélo, le bowling, le babyfoot et le basket.

Handicap : Il possède un œil de verre, et a une vision défailante sur son autre œil. Il a également des troubles cognitifs.

Buts et tâches : Être capable de réaliser des tâches de la vie quotidienne sans assistance.

Usage des technologies : Se rend à un club informatique.

Attitudes à l'égard des technologies : Semble attiré par les jeux sur ordinateur, garde une excellente expérience des jeux DeViNT de l'année précédente.

Communication : A du mal à parler, un peu timide, drôle.

Suggestion : Quizz musicaux ou jeu ayant un lien avec le sport

Autres : Il adore l'Angleterre, pays dont il est originaire, et il est bilingue.

2. Travailleur à l'ESAT

Identité : Francis

Données démographiques : Homme d'une quarantaine d'année

Activités professionnelles : Embouteillage de bouteille de parfum

Activités domestiques et de loisirs : Il est très à l'aise avec les activités manuelles demandant une motricité fine.

Handicap : Atteint du Syndrome d'Usher, ce syndrome induit une surdité congénitale, profonde et non évolutive, et une dégénérescence progressive de la vision allant de la périphérie au centre de la rétine.

Buts et tâches : Garder de l'autonomie malgré la progression de sa maladie.

Usage des technologies : Se rend à un club d'informatique, il a du mal à assimiler les informations affichées à l'écran à cause de son champ de vision extrêmement réduit.

Attitudes à l'égard des technologies : Il ne s'en sert pas de manière spontanée, uniquement lorsque la situation le permet. (Comme les sessions au club d'informatique par exemple)

Communication : Il communique sans difficulté avec le langage des signes. Pour interagir avec Francis il faut attirer son attention à l'aide de signes lent de la main, afin de ne pas l'effrayer, et se placer dans son angle de vision.

Suggestion : Jeu similaire à « Javario »

Autres : Il n'aime pas les jeux qui vont trop vite, où quand les informations sont trop éparpillées sur l'écran. Et sa vision diminue avec le temps, il devra bientôt avoir besoin d'une canne pour se déplacer.

3. Éducatrice

Identité : Myriam

Données démographiques : Femme d'une trentaine d'année

Activités professionnelles : Éducatrice spécialisée

Buts et tâches : Aider les personnes à s'améliorer dans leur travail, leur autonomie et conserver leurs acquis.

Usage des technologies : Utilisatrice lambda, utilise de manière régulière son smartphone et un ordinateur.

Attitudes à l'égard des technologies : Utilisation quotidienne que ce soit dans sa vie professionnelle ou personnelle.

Suggestion : Jeu pédagogique. (L'utilisation de la monnaie, la prise de conscience de son corps, s'habiller en adéquation avec le climat etc...)

Consignes et conseils données :

La principale demande est de s'adapter au handicap de l'utilisateur :

- Jouer sur les contrastes pour faire ressortir les éléments de jeu,
- Permettre à l'utilisateur de modifier la vitesse de déroulement du jeu
- Permettre à l'utilisateur de changer les couleurs,
- Pouvoir réécouter les consignes à tout instants, car certains ont une mauvaise mémoire à court terme,
- Favoriser les polices d'écriture claires et lisibles (en bâton), de taille variable selon le bon vouloir de l'utilisateur.

Il faut impérativement garder en tête que l'utilisateur est lucide : il est conscient de ses capacités et de ses limites, ainsi que de l'image que peuvent avoir les gens sur lui. Il se sentira rabaissé, et vexé, si on utilise des pictogrammes enfantins dans nos interfaces, il faudrait plutôt favoriser l'utilisation de symboles ressemblant aux panneaux du code de la route.

Il nous a été également rapporté que des anciens projets affichait un écran de fin de partie assez brutal pour l'utilisateur, comme par exemple : « Vous avez perdu. ». Les éducatrices semblaient presque choquées face à ce message qui est en total opposition avec leur philosophie. En effet, elles sont dans un perpétuel esprit de valorisation.

Un échec n'en est pas un, les travailleurs handicapés n'ont pas une très bonne image d'eux, et leur confiance en eux est fragile, un tel message d'échec peut être mal vécu par l'utilisateur, le but n'est pas de les rabaisser ou de l'enfoncer mais de l'encourager. « Tu feras encore mieux la prochaine fois ! », pour reprendre les mots d'une éducatrice, tel est le message qu'elles auraient préféré voir.

Suite à notre entretien, deux grandes catégories d'utilisateurs en sont sortis:

- Ceux qui ont une utilisation courante des technologies (smartphone, joue dessus etc...), ces utilisateurs étaient absents lors de notre visite,
- Et les utilisateurs pas très à l'aise avec les technologiques (cf. Persona)

Idées de jeux :

- Puissance 4, jeu de dames, dominos
- Jeu où il faut faire les courses à partir d'une liste d'articles
- Jeu de simulation de paiement (donner et rendre de l'argent à un caissier)
- Jeu d'hygiène (apprendre à se laver, brosser les dents, quand, avec quoi, dans quel ordre)
- Jeu de sécurité routière pour piétons (on nous a rapporté un problème avec voies ferrées traversées)
- Jeu de cuisine (suivre une recette)
- Jeu de sport (pétanque, bowling, basket, vélo)