

2017

Compte rendu de visite de l'E.S.A.T



Elliot Kauffmann, Jeremy Junac,
Antoine Dezarnaud
et Joël Cancela Vaz

13/02/2017

Présentation de l'institut

L'E.S.A.T Prélude de Grasse est un Établissement de Service d'Aide par le Travail. Il a pour vocation d'accompagner et de permettre aux personnes handicapées d'exercer une activité dans un milieu protégé si elle n'a pas acquis assez d'autonomie afin de travailler en milieu ordinaire ou dans une entreprise adaptée. Cet établissement ayant ouvert en 2009, accueille aujourd'hui 40 personnes reconnues travailleur handicapé.

Cet institut propose un service d'accompagnement spécialisé (SAS). Ce service est destiné aux personnes handicapées travaillant à mi-temps et aux personnes trop fatigables pour travailler à temps pleins (notamment les enfants / adolescents). Cet accompagnement permet de garder un rythme de travail à temps-plein tout en effectuant des activités ludiques développant leurs sens et en leur apportant de nouvelles techniques de travail. Actuellement, ce service peut accueillir jusqu'à 10 personnes dans le besoin ainsi qu'une ou deux éducatrices spécialisées.

Cependant, les activités menées lors du SAS sont loin d'être "récréatives". Bien au contraire, chaque activité menée à un réel but et une réelle valeur au sein de la société. En effet, l'E.S.A.T effectue de nombreux partenariats avec d'autres associations, écoles, entreprises (notamment Polytech, marchés de Noël, festival Replay...). Ceci est très important car cela permet d'intégrer ces personnes dans la société tout en finançant certaines activités enrichissantes et bénéfiques pour eux (tel que des visites de musées, droit à l'accès aux ludothèques, clubs informatiques...).

Déroulement de la visite

Nous avons été accueillis par Mme Sylvana Giacalone, la chef du service social de l'établissement. Elle nous a immédiatement conduit à la salle principale du SAS. La chef nous a alors parlé du contexte général et de la vision de l'E.S.A.T en attendant les personnes handicapées ainsi que les 2 éducatrices spécialisées.

Une fois tout le monde réuni, Mme Giacalone nous a laissé et nous avons alors échangé durant 2h avec les deux éducatrices spécialisées principalement. Les éducatrices et nous étions installés autour d'une table pendant que les 3 personnes handicapées travaillaient en autonomie sur une autre table voisine. Ils confectionnaient des costumes de théâtre pour des enfants ainsi que des bracelets faits en capsules de café recyclées destinés à la vente.

Lorsque nous avons demandé quels étaient les jeux de l'année passée qui avaient vraiment plus, une éducatrice est allée nous montrer des photos de l'événement organisé l'an passé et nous en a cité quelques-uns. Nous avons ensuite posé des questions aux personnes handicapées afin d'entendre leurs goûts en matière de jeux et d'autres informations permettant d'écrire les différents personnas.

Personas

Voici les différents personas que nous avons obtenus lors de cette visite :

Persona : Educatrice à l'ESAT

Identité : Sarah

Données démographiques : Femme de 30 ans

Activité professionnelle : Éducatrice spécialisée, aide et accompagnement des handicapés

Activités domestiques et de loisirs : Aime la musique, le dessin.

Buts et tâches : Être capable de guider et accompagner les personnes handicapées dans leur tâches quotidiennes.

Usage des technologies : Utilise le PC et le téléphone tous les jours.

Attitudes à l'égard des technologies :

Communication : Compréhensive et patiente, communique clairement et efficacement sans froisser.

Persona : Patient à l'ESAT

Identité : Lyle

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 objets en carton (exemple : tabouret), pratique la voile, le vélo, le bowling, le babyfoot et le basket.

Handicap : Déficience visuelle (œil de verre), 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.

Citation : « Je suis handicapé, mais je veux faire comme les autres. » rapporté par une éducatrice.

Autres : Adore l'Angleterre.

Persona : Patient à l'ESAT

Identité : Franck

Données démographiques : Homme de 40 ans

Activité professionnelle : Embouteillage de parfum

Activités domestiques et de loisirs : Fabrique des objets en carton (exemple : tabouret), pratique la pétanque.

Handicap : Syndrome d'Usher (surdit  et perte progressive de la vision)

Buts et t ches :  tre capable de r aliser des t ches de la vie quotidienne sans assistance.

Usage des technologies : Se rend   un club informatique.

Attitudes   l' gard des technologies : N'utilise pas souvent d'ordinateur car a du mal   s'en servir. Fatigue visuelle.

Communication : Dr le et gentil. Parle en langage des signes.

Autres : A ador  la nourriture propos e l'an pass  lors des d monstrations.

Persona : Patient   l'ESAT

Identit  : Claire

Donn es d mographiques : Femme de 30 ans

Activit  professionnelle : Embouteillage de parfum

Activit s domestiques et de loisirs : Fabrique des objets en carton (exemple : tabouret).

Handicap : M moire   long terme d fectueuse

Buts et t ches :  tre capable de r aliser des t ches de la vie quotidienne sans assistance.

Usage des technologies : Se rend   un club informatique.

Attitudes   l' gard des technologies : Aime bien jouer sur l'ordinateur.

Communication : Extr mement timide.

Consignes / conseils donn s

Pour effectuer notre application il faudra bien entendu s'adapter   l'handicap du persona choisi. Les principaux conseils que l'on nous a donn  sont les suivants :

- Jouer sur les contrastes & pouvoir changer le jeu de couleurs :

Le choix des couleurs et de leur contraste doit permettre   l'utilisateur de visualiser facilement les textes/images affich es. Le choix de couleurs pastel est donc    viter. De plus, on doit pouvoir changer le jeu de couleur utilis  car certains utilisateurs sont plus r ceptifs avec d'autres couleurs.

- Permettre   l'utilisateur de modifier la vitesse de d placement des objets :

Il serait pr f rable de cr er de jeux qui ne bougent pas si aucune action de l'utilisateur n'est effectu e. Dans le cas contraire, la vitesse des objets mouvant doit pouvoir  tre variable   l'aide d'un bouton. En effet, certaines personnes prennent plus ou moins longtemps   analyser l'enti ret  de l' cran.

- Ne pas hésiter à répéter les consignes :

Un bouton doit permettre d'effectuer cela. Il est vrai que beaucoup d'utilisateurs n'entendent pas correctement ou ne comprennent pas la consigne du premier coup.

- Utiliser des polices d'écriture claires et lisibles (en bâton) de taille variable :

Si l'on utilise des textes, ils doivent pouvoir être de taille variable afin de faciliter la compréhension de l'utilisateur.

- Décomposer en étapes simples autant que possible :

Les personnes handicapées de cet institut sont habituées à effectuer des travaux par étapes simples. Découper le jeu sous ce format ne peut qu'être bénéfique.

- Ne pas infantiliser:

Malgré le fait que ces personnes soient handicapées, cela ne veut pas dire qu'il faut les infantiliser ! La plupart sont des adultes et leur parler comme des enfants va les décevoir et peut leur faire perdre l'intérêt au jeu. Les images utilisées ne doivent donc pas être destinées à un public enfantin.

- Ne jamais les décourager, ne pas les confronter à l'échec :

Il faut au contraire encourager l'utilisateur et le positionner dans une dynamique positive. Le classique "Game over" est donc à bannir.

Idées de jeu

- 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)
- Jeu d'hygiène:

De nombreux instituts rencontrent des problèmes de propreté. Un jeu leur montrant comment se laver ou se brosser les dents (dans quel ordre, avec quels produits) seront très appréciés. Un jeu permettant de s'habiller correctement en fonction des saisons et du temps est également demandé.

- Jeu de sécurité routière pour piétons :

Malgré le bon nombre de fois que les éducatrices ont montré aux personnes handicapées comment se comporter lors d'un trajet à pied et en ville, nombreux sont ceux qui traversent la voie ferrée pour s'amuser. Un jeu permettant de sensibiliser et de dissuader ce genre de comportements serait bienvenue.

- Jeu de cuisine (suivre une recette)
- Jeu de pétanque / bowling / basket / vélo

Environnement technique observé

Nous n'avons pas pu observer avec quel matériel les personnes handicapées utilisent l'ordinateur. L'aisance avec les technologies varient énormément d'une personne à une autre. Certaines personnes utilisent un smartphone et jouent à des jeux "normaux" dessus, alors que d'autres peinent à utiliser une souris.