



# Introduction à l'accessibilité

T. Fraysse<sup>1</sup>

Le polyhandicap se définit comme un handicap grave à expressions multiples associant toujours une déficience motrice et une déficience intellectuelle sévère ou profonde, entraînant une restriction extrême de l'autonomie et des possibilités de perception, d'expression et de relation. L'EEAP Coste Rousse accueille des enfants en situation de polyhandicap depuis 1990 et a vu l'évolution des techniques d'accompagnement et d'aides permettant de pallier dans la mesure du possible le handicap.

L'évolution des outils numériques a permis à ces enfants et adolescents d'interagir avec le média informatique et ainsi démontrer des compétences insoupçonnées ou inexploitées auparavant. Le premier article de Philippe Truillet présente un certain nombre de ces outils développés à l'IRIT. L'utilisation de contacteurs a été un premier pas mais demande une capacité oculo-manuelle complexe. De plus, les régressions motrices font que progressivement cette compétence tend à disparaître.

La démocratisation du tactile a aussi été une évolution pour les personnes pouvant pointer du doigt, ce qui est loin de représenter une majorité des jeunes que nous accueillons. Par contre, l'apparition du système d'oculométrie est une véritable révolution dans le monde du handicap dans le sens où l'orientation du regard est performante et préservée dans le cas de nombreuses pathologies dont le syndrome de Rett. Partant de ce constat, le projet GazePlay (deuxième article) propose un logiciel libre et gratuit qui rassemble plusieurs mini-jeux compatibles contrôlés par un oculomètre. Cet outil permet aux enfants en situation de polyhandicap d'accéder à l'apprentissage de la communication par le biais de synthèses vocales mais aussi, et on l'oublie trop souvent, de pouvoir s'occuper seul et jouer comme n'importe quel enfant. Ceci permet aussi un changement de regard sur le handicap. Ces enfants ne

1. Établissement pour enfants et adolescents polyhandicapés (EEAP) Coste Rousse.

sont plus définis par leurs incapacités. Au contraire, ils nous surprennent au quotidien par leurs compétences.

Beaucoup de projets sont encore à développer, particulièrement pour les apprentissages nécessaires à l'inclusion dans le milieu scolaire. Nous avons bon espoir qu'un *escape game* comme E-LearningScape Access (troisième article) ou qu'un simulateur de conduite de fauteuil roulant (quatrième article) favorisent cet objectif et travaillons en ce sens avec des personnes impliquées comme M. Schwab et M<sup>me</sup> Rodriguez que nous remercions au nom de ces enfants et de leurs familles.