LE PROGRAMME FU-T

PROGRAMME DE FORMATION À L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES

UNE COLLABORATION DE :

Office des personnes handicapées Québec

RT21 Regroupement pour la Trisomie 21

Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique

UQTR Université du Québec à Trois-Rivières

LE PROGRAMME
FU-T
PROGRAMME DE FORMATION À
L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES

Direction du projet

Dany Lussier-Desrochers, Ph. D.,
Professeur, département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Claude L. Normand, Ph. D.,
Professeure, département de psychologie et psychoéducation, Université du Québec en Outaouais

Conception et rédaction

Isabelle Simonato, M. Sc.,
Doctorante en psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Sophie Duchesneau,
Responsable du programme TASA, Regroupement pour la Trisomie 21

Financement du programme

Ce programme a été financé par l'Office des personnes handicapées du Québec

Référence suggérée

Simonato, I., Duchesneau, S., Lussier-Desrochers, D. et Normand, C. L. (2019). *Le programme FU-T : programme de formation à l'utilisation des technologies.* Trois-Rivières, QC : Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique.

Édition

Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique (CPEITC)

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2019.

ISBN 978-2-9816057-2-6 (PDF)
ISBN 978-2-9816057-3-3 (imprimé)

© Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique, 2019.

Révision

Valérie Godin-Tremblay, Ps. éd,
Doctorante en psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières

Conception de la page couverture

Sarah-Elizabeth Meehan,
Coordonnatrice aux communications, Regroupement pour la Trisomie 21

Source des images

iStock et Canva.com

Table des matières

Mise en contexte vi

Ère numérique vi

Modèle du développement humain - Processus de production du handicap vii

L'utilisation des TIC chez les personnes présentant une déficience intellectuelle x

Modèle de l'exclusion numérique xi

Le programme FU-T xvi

Objectif général du programme xvii

Objectifs spécifiques du programme xvii

Paramètres du programme xix

Participants et ratio xix

Intervenants xx

Horaire xxi

Inscription xxii

Matériel nécessaire xxiii

Thématiques xxvi

Stratégies d'animation xxviii

Code de vie xxx

Communication avec la famille xxxi

Présentation des fiches d'activités xxxiv

Critères pour la gradation des exigences xxxv

Références xxxviii

Annexe 1. Fiches d'activités 1

Base de l'iPad

Activités tactiles 3

Batterie 7

Centre de contrôle 9
Clavier 13
Entretien de l'iPad 17
Icônes universelles 19
Réglages 21
Vocabulaire technologique 31
WiFi déconnecté 33

Communication

Actualité 35
Banque de phrases 39
Chanson francophone 43
Contacts 47
Courriels 51
Facetime 55
Loupe de recherche 57
Mot de passe 59
Rallye web 63
Recherche web 67
Rédaction journal hebdo 71
Sécurité web 75

Déplacements

Plan 79
Transport en commun 83

Divertissement

App en grand groupe 87
App Store 89
Appareil photo 93
Court métrage 99
Fond d'écran 103

Kahoot 107
Keynote 111
Notes 115
Photos 119
Pic Collage 123
Projets personnels 127

Habitation

Album de recettes 129
Calendrier 131
Habitudes de vie 135
Horloge 141
MétéoMédia 145
Rappels 149
Reebee 153
What's in my fridge 157

Annexe 2. Fiches d'activités vierges 161

Annexe 3. Applications et sites pertinents 187

Annexe 4. Charte pour des technologies inclusives 199

Annexe 5. Plan d'action quinquennal pour des technologies inclusives 203

Mise en contexte

Ère numérique

Plusieurs écrits scientifiques s'accordent sur le fait que nous sommes actuellement dans une ère numérique. Ainsi, les technologies de l'information et de la communication (TIC) constituent des outils centraux favorisant l'accès à l'information et soutenant les interactions entre les citoyens[1]. Plusieurs sphères de la vie quotidienne sont influencées par l'arrivée des technologies comme la communication, l'habitation, le divertissement, etc. Par exemple, dans plusieurs grandes villes, l'accès aux services municipaux se réalise par le biais d'Internet ou d'une application mobile, telle que *Montréal-Services aux citoyens*. Les services de transport en commun de plusieurs villes affichent aussi les horaires sur Internet accompagnés d'un suivi des autobus par géolocalisation. Le monde financier est également touché par l'ère numérique. Les citoyens peuvent désormais encaisser leurs chèques en les photographiant avec leurs appareils mobiles. Il est aussi possible de payer les factures en ligne, de recevoir la paie directement dans le compte bancaire et même de payer les achats réalisés à partir d'un téléphone intelligent. La fin des guichets automatiques est d'ailleurs déjà attendue pour l'année 2028[2].

Du côté de la vie personnelle, les citoyens communiquent de plus en plus par le biais des réseaux sociaux, de la messagerie texte ou des courriels. Les électroménagers sont maintenant dotés d'une multitude de fonctions dites « intelligentes » pour faciliter la vie des citoyens (par exemple, le contrôle à distance de la cuisinière ou la présence d'une caméra dans le réfrigérateur pour en connaître le contenu à partir de son téléphone intelligent). On observe d'ailleurs un accroissement rapide du nombre de produits ou d'objets connectés commercialisés. Ces produits permettent d'assurer une sécurité du citoyen et de faciliter la réalisation des tâches quotidiennes. Finalement, le citoyen a maintenant accès, que ce soit à partir de son ordinateur, sa tablette électronique ou son téléphone intelligent, à de la musique en continu, des services télévisuels et même à des livres ou des journaux en format numérique.

En bref, plusieurs facettes de la vie quotidienne se transforment significativement avec le développement rapide des technologies. Toutefois, cette transformation vers le numérique demande au citoyen d'acquérir de nouvelles compétences et connaissances afin d'utiliser efficacement les technologies dans son quotidien.

Modèle du développement humain - Processus de production du handicap

Le modèle du développement humain – Processus de production du handicap (MDH-PPH2) définit la participation sociale d'un individu par la réalisation des habitudes de vie (activités de la vie quotidienne) et des rôles sociaux qu'il est appelé à assumer dans son milieu. Cette

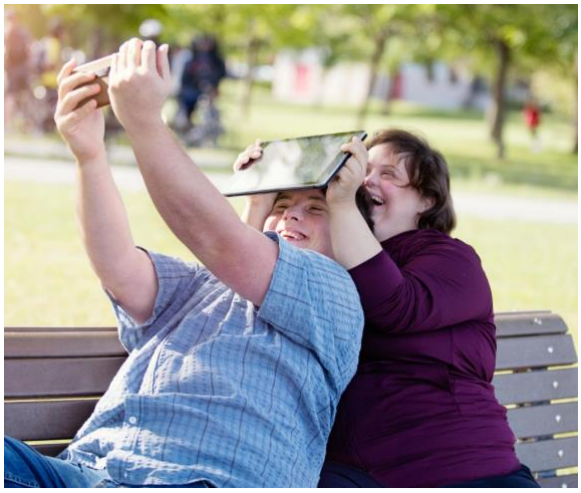
participation sociale est alors la résultante de l'interaction entre des facteurs propres à l'individu (ses aptitudes, sa condition physique, ses facteurs identitaires) et des facteurs environnementaux (facteurs sociaux et physiques)[3]. Ainsi, tout au long de sa vie, la capacité d'un individu à réaliser les activités de la vie courante et d'exercer ses rôles sociaux détermine son niveau de participation sociale. À l'opposé, la situation de handicap d'une personne se mesure par le niveau d'incapacité ou la réduction de la réalisation de ces habitudes de vie. Ce n'est donc plus seulement à partir de la condition physique d'un individu, telle que la déficience intellectuelle par exemple, que l'on qualifiera si la personne est en situation de handicap ou non.

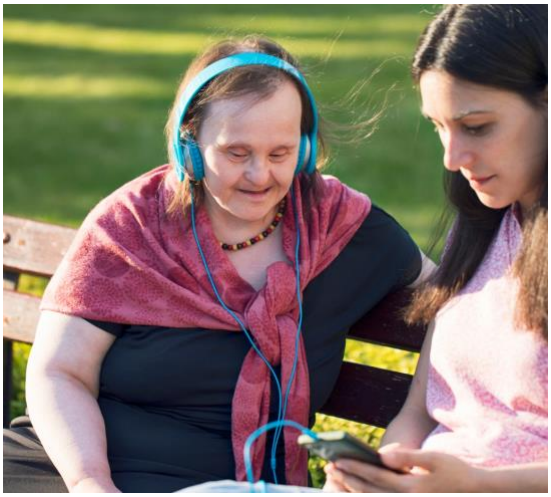
La participation sociale des personnes présentant une incapacité ou une déficience intellectuelle est au cœur de la politique gouvernementale « À part entière : pour un véritable exercice du droit à l'égalité »[4]. Toutefois, avec la présence du phénomène de fracture numérique, des mesures doivent être mises en place afin d'assurer une réelle adéquation et une optimisation de la participation sociale de ces personnes dans la société du numérique. C'est pourquoi en 2016, près de 200 acteurs-clés ont rédigé la Charte pour des technologies inclusives (# CTI2016 ; présentée à l'Annexe 4) qui présente 10 recommandations pour soutenir l'inclusion numérique des personnes présentant une déficience intellectuelle ou un trouble du spectre de l'autisme dans la société. Parmi ces recommandations, on retrouve :

- Faire de l'autodétermination un principe central du processus d'inclusion numérique ;

- Assurer une participation active des personnes présentant une DI ou un TSA dans les initiatives visant leur inclusion numérique ;
- Favoriser l'accès à des produits technologiques abordables, adaptés aux capacités de ces personnes et disponibles dans leurs divers milieux de vie ;
- Enrichir les politiques et cadres légaux actuels, notamment en matière de technologies ;
- Respecter assidûment les critères d'accessibilité universelle pour le développement de ressources numériques ;
- Mettre en place les conditions matérielles, techniques, humaines et financières nécessaires afin de déployer, de manière optimale, les outils technologiques dans les programmes spécialisés en DI et TSA des CISSS et CIUSSS ;
- Réaliser des travaux de recherche interdisciplinaires et intersectoriels qui assurent la participation numérique des personnes présentant une DI ou un TSA ;
- Sensibiliser la société aux enjeux associés au virage numérique et sur les impacts pour les personnes présentant une DI ou un TSA.

En complémentarité à cette charte, un plan d'action quinquennal (# PTI2022 ; présenté à l'Annexe 5) a été élaboré dans le but d'opérationnaliser les 10 recommandations en des actions précises à réaliser au cours des 5 prochaines années. Des indicateurs sont également identifiés afin de faire le suivi du processus d'inclusion numérique des personnes présentant une déficience intellectuelle ou un trouble du spectre de l'autisme.





L'utilisation des TIC chez les personnes présentant une déficience intellectuelle

L'intervention technoclinique est en plein essor depuis les dernières années. Elle se définit comme « une modalité d'intervention utilisant les technologies numériques dans une visée d'adaptation et de réadaptation auprès de personnes présentant des déficiences ou des incapacités »[5]. Plusieurs études récentes ont démontré les effets bénéfiques des technologies lorsqu'elles sont utilisées par les personnes présentant une déficience intellectuelle notamment au niveau des interactions sociales, des déplacements dans la communauté ou dans la réalisation des tâches quotidiennes[6-12].

Cependant, malgré les apports positifs des TIC dans la vie de ces personnes, plusieurs obstacles sont encore présents et font en sorte qu'elles ne peuvent utiliser ces outils technologiques de manière optimale. De plus, il semble que pour les personnes présentant une déficience intellectuelle, le rythme d'acquisition des connaissances et des compétences soit plus long que le cycle de développement et de commercialisation des nouveaux produits technologiques. Cette

situation vient alors freiner la participation sociale de ces personnes dans la société du numérique et contribue alors à exacerber leur situation de handicap. Dans la littérature scientifique, ce phénomène porte le nom de « fracture numérique »[13]. Ainsi, dans la société du numérique, il semble que les personnes présentant une déficience intellectuelle soient nettement désavantagées et ne peuvent suivre le rythme imposé par les transformations issues des développements technologiques rapides.

Modèle de l'exclusion numérique

En 2017, Lussier-Desrochers et ses collaborateurs[13] ont publié un modèle présentant les dimensions à considérer pour soutenir l'inclusion numérique des personnes présentant une déficience intellectuelle. Organisé sous la forme d'un engrenage (voir la Figure A), le modèle précise les relations existantes entre ces dimensions et le processus dynamique qui influence le niveau de participation sociale de ces personnes dans la société du numérique.

Le lecteur remarquera que le centre représente les ressources de la personne et de son environnement ; il s'agit en fait du moyeu qui fait tourner l'ensemble des composantes périphériques du mécanisme. C'est en activant ces ressources que la personne sera en mesure de faire tourner les roues périphériques lui permettant de participer dans le monde numérique.

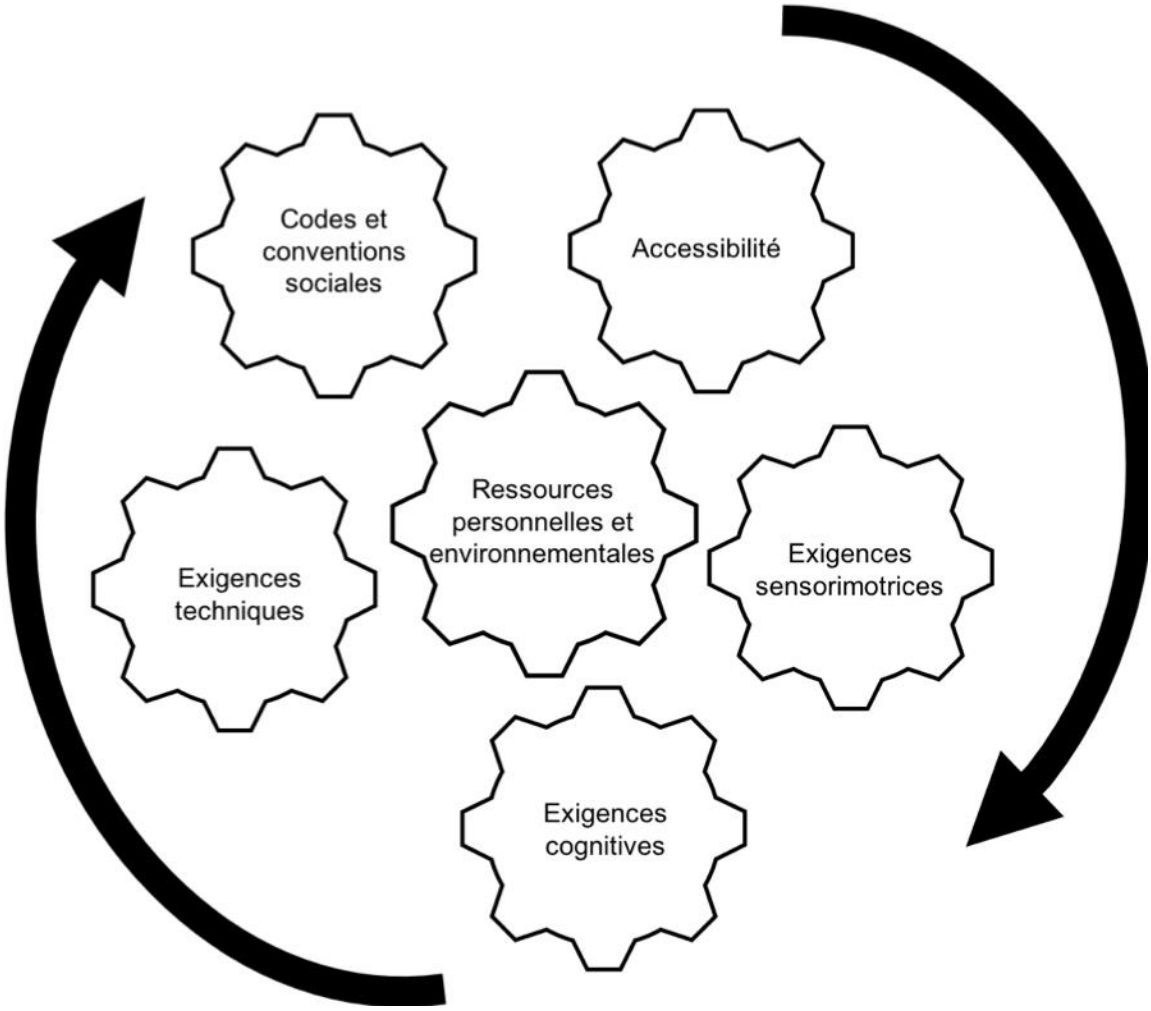


Figure A. Modèle des dimensions d'inclusion numérique pour les personnes présentant une déficience intellectuelle.

À propos de ces roues périphériques, précisons que la première à mettre en branle cet engrenage correspond à l'accessibilité aux TIC. La majorité des TIC, telles que les téléphones intelligents, tablettes électroniques ou ordinateurs, coûtent quelques centaines de dollars. À cela s'ajoutent les frais de connexion Internet (WiFi ou réseau cellulaire). Toutefois, les données statistiques montrent que la moitié des adultes présentant une déficience intellectuelle vivent sous le seuil

de la pauvreté[14]. Il est alors difficile pour eux d'avoir simplement accès à une technologie. Ainsi, pour arriver à faire tourner cette première roue, la personne devra utiliser des ressources présentes dans son environnement (par exemple un programme gouvernemental pour l'achat d'une technologie, le partage d'une connexion Internet ou d'un ordinateur avec un membre de la famille).

Une deuxième roue périphérique concerne les exigences sensorimotrices. Plusieurs manœuvres tactiles sont nécessaires lors de l'utilisation des TIC. Par exemple, il faut être capable de toucher l'écran à un endroit précis, faire défiler une page de l'écran ou utiliser une souris d'ordinateur. Ces exigences nécessitent des capacités sensorielles (sur les plans tactile, visuel, auditif et proprioceptif) et motrices (tant au niveau de la motricité fine que globale). Il est reconnu que les personnes présentant une déficience intellectuelle présentent justement des difficultés à ces deux niveaux (sensoriels et moteurs)[15-20]. Pour faire tourner cette deuxième roue de l'engrenage, il est possible de modifier les réglages de la TIC utilisée pour s'adapter aux besoins sensorimoteurs de l'individu (par exemple, augmenter la grosseur de la souris, diminuer la vitesse de déplacement de la souris, augmenter la police des textes, effectuer des adaptations d'affichage sur la tablette électronique ou le cellulaire, etc.).

La troisième roue révèle l'importance de certaines capacités cognitives lors de l'utilisation des TIC. Effectivement, diverses aptitudes telles que le raisonnement inductif, la mémoire, les habiletés de résolution de problèmes, la planification, la réflexion ou la déduction sont

nécessaires lorsque nous utilisons une TIC[21-25]. Certaines aptitudes permettent également de différencier l'information crédible de celle qu'il faudra vérifier plus attentivement. La déficience intellectuelle se caractérise notamment par des limitations significatives au niveau cognitif faisant ainsi en sorte que pour utiliser les technologies de manière efficiente, la personne devra bénéficier de certaines formes de soutien de la part de son environnement (par exemple, l'utilisation d'un logiciel adapté ou l'utilisation d'un moteur de recherche utilisant les images plutôt que des mots).

La quatrième roue périphérique de l'engrenage constitue les exigences techniques des TIC. L'utilisateur doit se protéger des risques potentiels associés à leur emploi (par exemple un virus informatique). Il doit également être en mesure de régler les problèmes techniques rencontrés lors de leur manipulation (par exemple, la fermeture inattendue d'un logiciel ou le « gel » d'une application). De plus, il doit s'assurer que ses TIC sont à jour afin de pouvoir profiter de leurs fonctions de manière efficiente. Ainsi, pour faire tourner cette quatrième roue, des ressources environnementales devront être mises à contribution (par exemple par l'installation d'un antivirus, effectuer les mises à jour de façon régulière, associer un mot de passe au compte WiFi de la personne, etc.) ou des moyens devront être mis en place afin de développer un certain nombre de compétences techniques chez l'utilisateur (par exemple, un processus simplifié de résolution d'un problème technique ou des conseils prodigués par un proche).

Finalement, la dernière roue de l'engrenage correspond aux codes et conventions sociales associés au monde numérique. Les réseaux sociaux transforment significativement les rapports sociaux et les modes de communication établis entre les individus. Conséquemment, de nouvelles conventions sociales émergent dans ce monde numérique et dictent ainsi les façons de se conduire. Par exemple, la personne doit déterminer ce qui est convenable de publier sur les réseaux sociaux ou savoir utiliser adéquatement les émojis pour illustrer un état d'esprit. Sans ces connaissances sur les conventions, des situations sociales sur les réseaux numériques peuvent avoir des conséquences négatives (victimisation, exclusion, rejet). Afin de faire tourner cette dernière roue, les ressources environnementales de la personne ont un rôle important à jouer, par exemple en aidant la personne à privatiser ses comptes sur les réseaux sociaux. En somme, l'utilisation adéquate des technologies nécessite la compréhension de ces codes et conventions.

Conscient des enjeux liés à l'exclusion numérique et de la nécessité de déployer des ressources environnementales pour soutenir le processus d'inclusion numérique des personnes présentant une déficience intellectuelle (moyeu du modèle), le Regroupement pour la Trisomie 21 a décidé de créer le programme pilote TASA, un programme d'activités favorisant l'inclusion numérique des adultes ayant une trisomie 21. Ce programme est conçu afin d'agir sur les dimensions centrales et périphériques du modèle (Figure A).

Le Regroupement pour la Trisomie 21 (RT21) est un organisme sans but lucratif qui offre de l'information, des services, des activités et de l'accompagnement aux personnes ayant une trisomie 21 et leurs familles depuis 1986. Il veille à sensibiliser la communauté et à défendre les droits des personnes ayant une trisomie 21. L'organisme a pour mission de « favoriser le plein développement des personnes ayant une trisomie 21, promouvoir leur contribution au sein de la société et défendre leurs droits ainsi que de soutenir les familles, les proches aidants et les professionnels qui les entourent »[26]. Il souhaite une « société inclusive et équitable envers les personnes ayant une trisomie 21 ».

Le programme FU-T

Le programme FU-T est issu du programme TASA, le projet pilote qui a été expérimenté au RT21. Le programme FU-T a été construit en collaboration avec l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR) et financé par l'Office des personnes handicapées du Québec (OPHQ). Son nom signifie « Formation à l'Utilisation des Technologies ». Il a pour but de favoriser l'apprentissage et l'utilisation des technologies des personnes présentant une déficience intellectuelle.

La technologie ciblée par le programme FU-T correspond à une technologie de l'information et de la communication (TIC) précise : l'iPad. Selon les équipes du RT21 et de l'UQTR, cette technologie :

- fait l'objet d'un haut niveau d'acceptabilité sociale de la part des personnes présentant une déficience intellectuelle ;

- est facile d'utilisation ;
- semble la plus adaptée aux capacités des personnes (pile avec longue durée de vie, interface facile à comprendre, plusieurs fonctions d'accessibilité offertes) afin de faciliter les apprentissages des participants.

Des précisions supplémentaires sur les raisons appuyant le choix de cette technologie sont présentées dans la section « Matériel nécessaire » de la page xxiii du présent document.

Objectif général du programme

L'objectif général du programme FU-T est de développer les connaissances et les habiletés des participants par rapport à l'utilisation de l'iPad.

Objectifs spécifiques du programme

1. Naviguer de façon autonome à l'intérieur des applications pertinentes initialement incluses dans l'iPad ;
2. Diversifier l'utilisation de l'iPad ;
3. Utiliser des fonctionnalités de l'iPad comme moyens pour pallier certaines exigences cognitives (par exemple les difficultés en lecture/écriture) ;

4. Utiliser l’iPad comme outil pour soutenir la réalisation d’activités de la vie courante (par exemple, la communication, la cuisine ou l’activité physique).

Paramètres du programme

Grâce à un financement de l'Office des personnes handicapées du Québec (OPHQ), le RT21 a eu la chance de suivre et de coconstruire le programme FU-T avec l'équipe de recherche technoclinique de l'UQTR. Ce processus s'est réalisé sur une période de deux ans. Le projet pilote a permis de formuler une série de recommandations pour tout organisme intéressé par le déploiement d'un programme favorisant l'inclusion numérique.

Les prochaines sections mettent en lumière certains éléments essentiels qu'un organisme doit établir avant d'implanter ce type de programme. Des fiches d'activités du programme FU-T visant à développer les connaissances et les habiletés des participants dans leur utilisation de l'iPad sont présentées dans l'annexe 1. Ces activités furent répertoriées à la suite de la réalisation du projet pilote réalisé par le Regroupement pour la Trisomie 21.

Participants et ratio

Avant d'entreprendre le déploiement d'un programme d'inclusion numérique, il est important de déterminer quels participants seront ciblés par le programme. Précisons toutefois que le profil des participants (compétences et connaissances) peut varier grandement et dépend de plusieurs facteurs (expériences antérieures d'utilisation, habiletés, champs d'intérêts, etc.). Ainsi, pour une organisation voulant déployer un tel programme, il peut être difficile de classer les participants selon leur niveau de connaissances et d'aisance face à l'utilisation des TIC. D'ailleurs, cette situation fait en sorte que la

plupart du temps, le groupe de participants est hétérogène. Dans les cas où l'hétérogénéité du groupe devient un enjeu (par exemple, certains participants très avancés alors que d'autres sont débutants), le ratio recommandé est de 1 intervenant pour 3 participants. Ce ratio permet d'offrir un accompagnement plus individualisé et d'assurer des retombées optimales pour chacun des participants du programme. En parallèle, il est fortement conseillé de réaliser plusieurs rencontres d'équipe afin d'assurer un suivi des apprentissages des participants et d'assurer une planification adéquate des activités ciblées en fonction des besoins individuels. Dans le cas où l'organisation ne pourrait respecter un tel ratio et que certains participants du groupe demandent une plus grande intensité de soutien, il est suggéré d'offrir la possibilité que ces participants soient soutenus par un accompagnateur dédié (choisi et engagé par la famille du participant). Il est à noter que le programme FU-T a été initialement conçu pour des personnes présentant une déficience intellectuelle, mais il peut s'appliquer aisément à n'importe qui désirant apprendre à utiliser une TIC.

Intervenants

Pour la réalisation du programme FU-T, au-delà d'un ratio d'un intervenant pour 3 participants, il est également conseillé d'avoir un minimum de deux intervenants attitrés au programme. Le premier aura la responsabilité de l'animation des activités alors que le second assurera la gestion des problèmes qui pourraient se manifester (problème technique, gestion d'un comportement perturbateur, etc.). Aussi, soulignons l'importance du profil de compétences des intervenants. Pour assurer un fonctionnement optimal du programme, une formation en relation d'aide et de l'expérience avec la clientèle

présentant une déficience intellectuelle constituent des éléments incontournables. De plus, les intervenants doivent bien connaître le fonctionnement de l'iPad, mais aussi des aspects en périphérie (par exemple, résoudre un problème de réseau WiFi, configurer des paramètres d'accessibilité ou utiliser certaines applications ou certains logiciels proposés pour certaines activités). Ceci est essentiel, car l'expérience démontre qu'une partie du temps des intervenants sera consacrée à accompagner les participants dans la résolution de problèmes techniques. Plusieurs livres et tutoriels sont disponibles pour initier l'intervenant à l'utilisation d'une TIC. D'ailleurs, l'intervenant est invité à utiliser YouTube afin de trouver des tutoriels adaptés.

Horaire

Le programme est présenté ici sous la forme de fiches d'activités afin d'offrir une certaine flexibilité dans son implantation. En fonction de ses ressources, l'organisation voulant instaurer le programme pourra choisir de le faire sous la forme : 1) d'une ou plusieurs journées d'activités à chaque semaine ; 2) d'ateliers d'une demi-journée offerts le soir ou les fins de semaine. Dans ces cas, il faut rappeler l'importance de réaliser des pauses de 10 minutes à chaque tranche d'au plus 50 minutes d'activité. L'élément central est d'être à l'écoute des participants et d'offrir des pauses tenant compte du niveau d'intensité de l'activité proposée aux participants.

Aussi, une organisation pourrait choisir de ne pas offrir un programme de groupe structuré autour des thématiques spécifiées, mais plutôt

d’utiliser des fiches choisies pour réaliser des interventions individuelles ciblées auprès de personnes présentant une déficience intellectuelle afin de favoriser leur inclusion numérique dans l’un ou l’autre des domaines d’activités proposés.

Il est également important de libérer du temps de travail aux intervenants en dehors du temps de présence des participants pour créer du matériel didactique et faire des recherches d’applications pertinentes selon les besoins et intérêts des participants. Dans l’optique de favoriser l’inclusion numérique de façon individuelle pour chacun des participants, du temps sera aussi à prévoir afin que les intervenants puissent faire des rencontres d’équipe régulières pour statuer des objectifs personnels de chacun. Dans le cas où le programme est appliqué de manière intégrale ou dans une forme plus intensive (3 à 4 jours par semaine), il conseillé de faire des rencontres mensuelles pour pouvoir dresser l’évolution des participants.

Inscription

Dans le cas où le programme serait appliqué sous la forme d’une ou plusieurs journées d’activités chaque semaine, il est important de décider préalablement si la présence des participants est requise tous les jours ou si les participants peuvent s’inscrire aux journées de leur choix. Ce type d’inscription est conseillé, car cette flexibilité permet de répondre aux besoins spécifiques des participants selon leur utilisation actuelle des TIC. De plus, puisque plusieurs participants ont souvent des activités de jour à temps partiel (stages, présence dans une école pour adultes, etc.), cette formule d’inscription à la carte permet aux

participants de combler les journées libres de leur emploi du temps et ainsi leur offrir d'avoir une semaine complète d'activités. Également, un prix d'inscription est demandé aux participants en fonction des frais afférents pour le programme.

> Au programme pilote TASA du RT21, certains participants venaient seulement une journée par semaine, alors que d'autres étaient inscrits tous les jours, soit du lundi au jeudi.

Matériel nécessaire

Un parc informatique est essentiel si l'on veut implanter un programme d'inclusion numérique. Pour optimiser les apprentissages, chaque participant doit avoir accès à un iPad pour réaliser les activités (ratio de 1 appareil par participant). Le développement du programme au RT21 a été effectué avec des produits Apple et différentes raisons motivent ce choix :

- Le système d'exploitation iOS d'Apple est le même tant sur les iPods, iPhones et iPads ;
- L'uniformité permet aux participants de plus facilement généraliser leurs apprentissages selon les TIC utilisées à la maison (s'il s'agit de produits Apple).;
- Le système d'exploitation est convivial et intuitif ce qui en facilite l'utilisation ;
- Les appareils Apple ont montré une bonne durabilité dans le temps.

Néanmoins, il est possible de choisir des TIC ayant un autre système d'exploitation, tel qu'Android. Il faut cependant assurer une uniformité dans le parc informatique et les systèmes d'exploitation utilisés. Le manque d'uniformité aura des conséquences considérables sur la gestion du programme et nécessitera du travail supplémentaire pour les intervenants autant pour la préparation que pour la dispensation des activités du programme. Par exemple, lors de l'utilisation d'une application, plusieurs problèmes différents selon le système d'exploitation pourraient se manifester et faire ainsi en sorte que l'intervenant devrait consacrer son temps à accompagner les utilisateurs plutôt que de réaliser l'activité prévue. De plus, les intervenants devront se former à l'utilisation du système d'exploitation choisi afin de savoir gérer les situations imprévues pouvant se manifester lors des activités (par exemple, une application qui n'ouvre pas, une manœuvre qui ne fonctionne pas dans une certaine application, etc.).

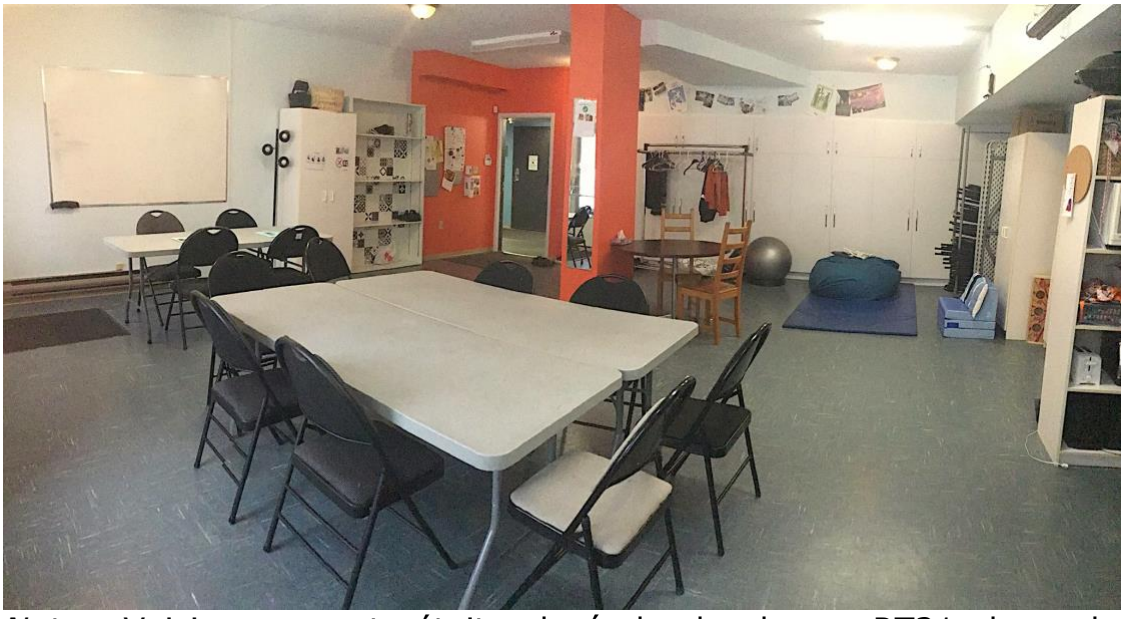
Un autre aspect fondamental du parc informatique est la connexion WiFi. La majorité des applications provenant des tablettes numériques nécessite une connexion Internet. L'organisme qui implante les activités proposées dans ce programme d'inclusion numérique doit considérer l'enjeu central de la connexion Internet. À titre d'exemple, imaginons qu'une activité proposée demande aux participants de regarder simultanément des séquences vidéo sur YouTube. Ce type d'activité exigera alors une connexion à grande vitesse et une grande capacité de téléchargement. Dans un tel cas, il est alors proposé de choisir un forfait Internet avec téléchargement illimité.

Un budget pour d'autres achats de matériel relatifs au bon déroulement du programme doit être également envisagé. D'abord, pour favoriser l'animation de plusieurs activités, il est suggéré que le local soit muni d'un projecteur et d'un écran de projection afin de pouvoir diffuser les informations que l'on veut expliquer. Aussi, l'achat d'étuis protecteurs est fortement recommandé afin d'éviter un bris des appareils, principalement si l'organisme décide de prêter des tablettes numériques à ses participants. De plus, certaines applications sont disponibles gratuitement alors que d'autres ne le sont qu'en partie seulement. Un budget pour l'achat d'applications payantes est alors conseillé. Selon les thématiques choisies par l'organisme, d'autres dépenses doivent être prévues pour la réalisation des activités (par exemple, les ingrédients pour les activités de cuisine).

Dans le cas du déploiement du programme auprès d'une personne dans son milieu de vie, l'intervenant devra s'assurer que la personne dispose d'une connexion Internet adaptée aux activités (vitesse de connexion, capacité de téléchargement) afin d'éviter que les compagnies ne surchargent la personne pour des téléchargements dépassant les limites permises dans son forfait. Ici aussi, un étui de protection de son ou ses appareils est recommandé. Il faudra également vérifier auprès du participant s'il dispose d'un budget pour l'achat d'applications. Dans le cas contraire, l'intervenant devra s'assurer que les activités effectuées sont réalisées sur des applications gratuites.

Local

Pour la mise sur pied du programme en format groupe, le choix du local dans lequel seront réalisées les activités est important. Il faut être en mesure d'y installer plusieurs tables et chaises afin de pouvoir créer des sous-groupes selon le ratio 1:3. Également, le local doit présenter un coin plus tranquille pour les participants qui seraient en pause ou qui nécessiteraient un temps de repos. Le local doit aussi être disposé de façon à pouvoir intégrer un projecteur et une toile de projection, car cela est particulièrement utile pour plusieurs activités (voir les fiches d'activités pour plus de détails).



Note. Voici comment était placé le local au RT21 lors de l'expérimentation du projet pilote. On y trouve un coin calme, deux tables pour travailler et un tableau blanc, qui sert également d'écran pour le projecteur

Thématiques

Si l'organisation décide d'appliquer le programme FU-T de manière intensive sur plusieurs journées, l'identification de thématiques durant

la semaine permet de varier les activités offertes et de répondre à un maximum de besoins et intérêts des participants. Les fiches d'activité, présentées plus loin dans ce document, sont issues de trois grandes thématiques soit : le multimédia, la cuisine et le sport. Dans le cadre du multimédia, les participants apprennent différentes applications et pratiquent plusieurs fonctionnalités de l'iPad afin de développer leurs aptitudes et connaissances relatives à ce dernier. Dans la thématique de la cuisine, les participants sont invités à rechercher des recettes sur Internet, consulter les circulaires en ligne, faire l'épicerie et finalement réaliser une recette. Pour des participants qui seraient moins avancés en cuisine, il est possible de favoriser la réalisation de recettes de façon autonome avec l'aide d'une présentation Keynote (voir la fiche d'activité Album de recettes pour plus de détails). Finalement, lors de la thématique de sports, les participants sont invités à s'initier à de nouveaux sports, à utiliser des applications de fitness ou à suivre des vidéos de fitness (yoga, aérobie, zumba par exemple) à partir d'une tablette numérique.

Horaire de la semaine au RT21

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
Multimédia	Cuisine	Multimédia	AM —Sport PM — Multimédia

Note. Cet horaire a été utilisé dans le cadre du projet pilote du programme au RT21 et a suscité un haut niveau de satisfaction.

Stratégies d'animation

Une combinaison de stratégies d'animation est recommandée lorsque le programme est appliqué auprès de groupes de participants. Voici quelques stratégies proposées :

Démonstrations magistrales. Cette stratégie est utile lors de la présentation de nouvelles applications. Elle permet à l'intervenant d'expliquer de façon séquentielle et de projeter sur la toile les étapes à suivre. Pour plus de détails, voir la fiche d'activité « App en grand groupe ».

Projets individuels et en équipe. Les projets individuels permettent aux participants de faire plusieurs manœuvres différentes sur la TIC, telles que des recherches web, la rédaction de texte, la discrimination de l'information, etc. Les projets en équipe permettent quant à eux de favoriser la concertation et la collaboration entre les membres, ce qui développe leurs habiletés sociales.

Activités avec temps de travail adapté. Une autre stratégie d'animation est de proposer un temps de travail adapté aux besoins des participants. Les activités proposées dans le cadre d'un programme d'inclusion numérique sont exigeantes au niveau cognitif pour les participants. Si les activités sont trop longues, le niveau de concentration et de motivation des participants risque de diminuer progressivement au cours de l'activité. Il est donc suggéré de faire des

activités variées et adaptées à leurs besoins et intérêts, afin d'assurer un niveau d'attention optimal.

Répétition des activités. Cette stratégie permet aux participants de pratiquer plusieurs fois les mêmes activités afin de créer des automatismes au niveau sensorimoteur et cognitif. En répétant les activités, on favorise le transfert des apprentissages de la mémoire à court terme vers la mémoire à long terme (grâce à l'encodage qui devient de plus en plus solide).

Favoriser la manipulation de l'iPad. Lors de la réalisation des activités, les participants vont assurément rencontrer certaines difficultés, notamment l'apparition de pop-up publicitaires, le gel d'une application, etc. Lorsqu'un participant rencontre ces difficultés de type « technique », il est fortement suggéré à l'intervenant d'accompagner le participant à ce qu'il fasse lui-même les manœuvres pour résoudre sa difficulté. Il est important que le participant expérimente par lui-même la démarche à suivre pour résoudre son problème si l'on veut qu'il réalise un apprentissage à ce niveau. Cette stratégie peut favoriser la prise d'initiatives du participant par rapport aux technologies et il développera ainsi des stratégies de résolution de problème.

Éléments clés pour des activités réussies

- ✓ Faire des démonstrations magistrales
- ✓ Faire des projets individuels et en sous-groupes
- ✓ Adapter le temps de travail selon les besoins
- ✓ Répéter les activités régulièrement
- ✓ Inciter le participant à effectuer par lui-même les manœuvres sur l'iPad

Code de vie

Aux organismes qui désirent mettre en place un programme d'inclusion numérique sur une ou plusieurs journées par semaine, il est recommandé de créer un code de vie. Ce document consigne les règles et conduites à suivre lors de sa présence dans le programme. L'expérience du programme pilote développé au RT21 a mis en lumière l'importance du code de vie, car il agit à titre de contrat avec les participants. Cela favorise l'engagement du participant et de ses proches envers le programme.

Lors de l'expérimentation du programme pilote au RT21, le code de vie contenait des informations sur l'horaire du programme, les comportements attendus, le code vestimentaire, les retards et absences, les cas de maladie, etc. Il était présenté à chacun des participants et était signé par ces derniers, un membre de leur famille ainsi que par l'intervenante principale.

Communication avec la famille

Finalement, il est recommandé qu'une communication avec les proches soit effectuée régulièrement. Une plateforme de communication avec les familles leur permet notamment de poursuivre les activités à domicile ce qui favorise le transfert des apprentissages et la généralisation des acquis.

Pour offrir un suivi des activités effectuées, le RT21 a décidé de créer un journal hebdomadaire envoyé aux parents et aux participants du programme, l'Hebdo-TASA. Ce journal décrit sommairement les activités et applications effectuées durant la semaine, agrémenté de photos prises principalement par les participants durant la semaine. On y trouve également une section avec les messages pour les parents donnant des informations importantes pour les événements à venir.

Liste des aspects indispensables à établir dans un contexte d'implantation en format de groupe

- ✓ Identifier le type de participants que l'on veut accueillir
- ✓ Minimum 2 intervenants maîtrisant les TIC proposées dans le cadre des activités
- ✓ S'assurer que le nombre d'intervenants par participant correspond au ratio de 1 : 3
- ✓ Statuer sur le type d'inscription (à la semaine, à la carte)
- ✓ Déterminer les frais d'inscription
- ✓ Identifier le type de TIC utilisé et décider si les TIC sont prêtées ou achetées par les participants
- ✓ Choisir un local assez grand pour la réalisation des activités
- ✓ Prévoir un budget pour :
  - les applications payantes
  - les dépenses fixes (location du local, etc.)
  - la réalisation des activités (cuisine, etc.)
  - l'achat d'un projecteur
  - l'abonnement à une connexion Internet (WiFi à grande vitesse de téléchargement)
- ✓ Identifier les thématiques de la semaine si le programme est offert plusieurs jours par semaine
- ✓ Rédiger un code de vie
- ✓ Réaliser des communications régulières avec les proches

Liste des aspects indispensables à établir dans un contexte d'animation individuelle

- ✓ Évaluer les besoins et intérêts du participant
- ✓ S'assurer que l'intervenant est habile avec la/les TIC du participant
- ✓ Déterminer les activités en fonction des besoins du participant
- ✓ Libérer du temps à l'intervenant pour la préparation des activités
- ✓ Déterminer l'endroit où auront lieu les activités (endroit calme sans distraction)
- ✓ Tenir compte des contraintes du forfait de données du participant
- ✓ Déterminer le prix demandé au participant (prix/activité, forfait pour lots de quelques séances, etc.)
- ✓ Prévoir un budget avec le participant pour l'achat d'applications payantes
- ✓ Prévoir un budget avec le participant pour la réalisation de certaines activités (cuisine, etc.)

Présentation des fiches d'activités

La prochaine section comprend les fiches détaillées des activités du programme FU-T. Les fiches d'activité sont classées par habitude de vie, soit la communication, les déplacements, le divertissement et l'habitation. Le choix de cette catégorisation s'explique par le fait que certaines habitudes de vie ont été touchées par l'ère du numérique. Également, une section « Base de l'iPad » a été créée. À l'intérieur de cette dernière catégorie se trouvent plusieurs activités à considérer avant de commencer les autres activités, car elles permettent de configurer l'iPad ou de s'exercer sur ce dernier. À noter que les activités ont été réalisées lors de l'expérimentation pilote au RT21 sur des iPads. Les activités sont présentées en ordre alphabétique pour chaque catégorie afin de faciliter la navigation de l'animateur ou de l'intervenant à travers les fiches.

Pour chaque activité, des informations sur les objectifs, les critères d'atteinte, le déroulement ainsi que le temps prévu pour l'activité sont inclus. Pour certaines activités, des propositions de contenus à aborder ainsi que des fonctions pertinentes à découvrir ont été ajoutées. Les propositions sont présentées à titre d'exemples possibles à intégrer dans les activités. Les intervenants sont invités à s'en inspirer tout en gardant en tête les intérêts et besoins de leurs propres participants avant d'animer une activité. Un déroulement général a été repris pour plusieurs activités où le contenu à livrer était de présenter une application ou une fonction précise de l'iPad. Ce déroulement est reconnaissable par le fait qu'il n'a pas d'images associées aux étapes à suivre et qu'il est nommé « Déroulement général ».

Dans le coin supérieur droit de chacune des fiches se trouve une gradation de difficulté relative aux exigences numériques requises pour effectuer l'activité. Cette gradation permet aux intervenants de connaître les obstacles potentiels qui seront rencontrés durant l'activité par les participants. La gradation est expliquée ci-bas. Nous suggérons de débuter par des activités requérant peu d'exigences numériques pour par la suite effectuer les activités plus exigeantes.

Critères pour la gradation des exigences

Exigences cognitives	
●	Requiert peu de réflexion. Exemple : une application de réflexe action/réaction
●●	Requiert quelques réflexions. Exemples : une application académique (français/mathématiques) ; une courte rédaction de texte (mots simples ou quelques mots)
●●●	Requiert plusieurs réflexions. Exemples : une discrimination de l'information ; une recherche web avec mots-clés à déterminer ; une rédaction de texte ; la résolution d'un problème

Exigences sensorimotrices	
●	Requiert peu de mouvements tactiles et de reconnaissance visuelle.
●●	Requiert quelques touchers tactiles ou reconnaissances visuelles.
●●●	Requiert plusieurs manœuvres tactiles ou repérages visuels. Exemples : plusieurs déplacements tactiles ou touchers tactiles, précision du toucher, utilisation prolongée du clavier

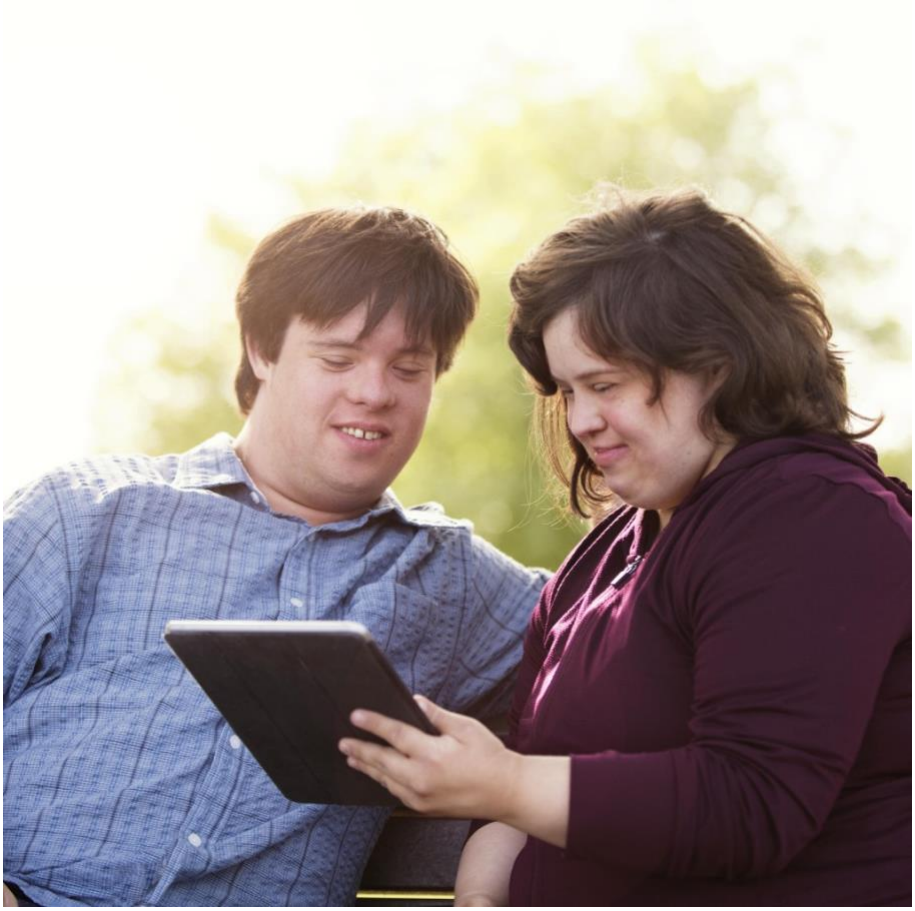
Conventions sociales	
●	Ne requiert pas de code social. Exemple : une application individuelle
●●	Requiert quelques codes sociaux. Exemple : la rédaction d'un courriel
●●●	Requiert plusieurs codes et conventions. Exemple : déposer un contenu ou un commentaire sur les réseaux sociaux

Exigences techniques	
●	Ne requiert pas de résolution de problèmes techniques.
●●	Requiert quelques préventions de risques. Exemple : la navigation sur le web
●●●	Requiert la résolution de problèmes ou défis techniques. Exemples : déconnexion du WiFi, mise à jour

Les fiches d'activités ont pour but d'inspirer les intervenants dans la préparation de leurs propres activités. Plusieurs applications et activités jugées importantes à apprendre pour les participants ont été relevées, mais il revient aux intervenants d'évaluer si ces activités sont adaptées à leur groupe. Les activités peuvent être effectuées de façon individuelle, en sous-groupe ou pour l'entièreté du groupe, selon les besoins de chacun.

Toutes les applications proposées dans les activités sont disponibles en partie ou en totalité gratuitement dans l'App Store sous la mise à jour iOS 11. Il est important de s'assurer d'être sous cette mise à jour, car il est possible que certaines applications ne soient pas disponibles sous les mises à jour précédentes. À la fin des fiches d'activité se trouvent des fiches vierges. Les intervenants sont invités à y ajouter leurs

propres idées d’activités. Une fiche par catégorie a été ajoutée, précédée par une fiche expliquant les différentes sections à remplir. À noter que le féminin a été utilisé dans les fiches d’activité pour en faciliter la lecture.



Références

1. Compiègne, I. (2011). *La société numérique en question(s).* Auxerre, France : Sciences Humaines Éditions.

2. TVA Nouvelles. (22 mars 2018). Desjardins : 2028, la fin des guichets automatiques. *Journal de Montréal*. Repéré à https://www.journaldemontreal.com/2018/03/22/desjardins-et-les-milleniaux-2028-la-fin-des-guichets-automatiques

3. Réseau international sur le Processus de production du handicap. (2018). *Le modèle.* Repéré à http://ripph.qc.ca/modele-mdh-pph/le-modele/

4. Office des personnes handicapées du Québec (OPHQ). (2017). *Mise en œuvre de la politique gouvernementale À part entière : pour un véritable exercice du droit à l'égalité afin d'accroître la participation sociale des personnes handicapées. Bilan annuel 2015-2016*. Repéré à https://www.ophq.gouv.qc.ca/fileadmin/centre_documentaire/Bilans/Bilan_APE_2015-2016.pdf

5. Lussier-Desrochers, D. (2017). *Intervention technoclinique dans le secteur des services sociaux : Enjeux cliniques et organisationnels*. Québec, QC : Presses de l'Université du Québec.

6. Ford, C. et Rabe, K. (2011). Using the iPhone for assistive technology: A case study. *Exceptional Parent, 41*(7), 20–22.

7. Kelley, K. R., Test, D. W. et Cooke, N. L. (2013). Effects of picture prompts delivered by a video iPod on pedestrian navigation. *Exceptional Children, 79*(4), 459–474.

8. Lachapelle, Y., Lussier-Desrochers, D., Caouette, M. et Therrien-Bélec, M. (2011). L'utilisation d'un assistant au déplacement : étude de cas en déficience intellectuelle. *Revue Francophone de la Déficience Intellectuelle, 22*, 51-56.

9. Mechling, L. C. et O'Brien, E. (2010). Computer-based video instruction to teach students with intellectual disabilities to use public bus transportation. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities, 45*(2), 230–241.

10. Mechling, L. C. et Seid, N. H. (2011). Use of a hand-held personal digital assistant (PDA) to self-prompt pedestrian travel by young

adults with moderate intellectual disabilities. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities, 46*(2), 220–237.

11. Näslund, R. et Gardelli, Å. (2013). "I know, I can, I will try": Youths and adults with intellectual disabilities in Sweden using information and communication technology in their everyday life. *Disability & Society, 28*(1), 28–40. doi:10.1080/09687599.2012.695528

12. Yakubova, G. et Taber-Doughty, T. (2013). Brief report : learning via the electronic interactive whiteboard for two students with autism and a student with moderate intellectual disability. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 43*(6), 1465–1472.

13. Lussier-Desrochers, D., Normand, C. L., Romero-Torres, A., Lachapelle, Y., Godin-Tremblay, V., Dupont, M., Roux, J.… Bilodeau, P. (2017). Bridging the digital divide for people with intellectual disability. *Cyberpsychology : Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 11*(1). doi: 10.5817/CP2017-1-1

14. Association Canadienne pour l'intégration communautaire. (2013). *Équité et sécurité du revenu pour les canadiens ayant une déficience intellectuelle et leur famille.* Repéré à http://www.parl.gc.ca/Content/HOC/Committee/411/FINA/WebDoc/WD6079428/411_FINA_IIC_Briefs%5CCanadianAssociationforCommunityLivingF8629862.pdf

15. Cleaver, S., Hunter, D. et Ouellette-Kuntz, H. (2009). Physical mobility limitations in adults with intellectual disabilities : A systematic review. *Journal of Intellectual Disability Research, 53*(2), 93–105.

16. Chadwick, D., Wesson, C. et Fullwood, C. (2013). Internet access by people with intellectual disabilities: Inequalities and opportunities. *Future Internet*, *5*, 376–397. http://dx.doi.org/10.3390/fi5030376

17. Crow, K. (2008). Four types of disabilities: Their impact on online learning. *TechTrends*, *52*(1), 51-55.

18. Dagenais, D., Poirier, K. et Quidot, S. (2012). *L'inclusion numérique telle qu'expérimentée par les citoyens handicapés au Québec*. Repéré à https://www.ophq.gouv.qc.ca/fileadmin/centre_documentaire/Etudes__analyses_et_rapports/Finances_par_l_Office/RAP_inclusion_numerique.pdf

19. Michel, G., Masson, R. et Sperandio, J.-C. (2006) Internet est-il accessible aux personnes ayant des incapacités? *Développement Humain, Handicap et Changement Social, 15*(1).

20. Wong, A. W. K., Chan, C. C. H., Li-Tsang, C. W. P. et Lam, C. S. (2009). Competence of people with intellectual disabilities on using human–computer interface. *Research in Developmental Disabilities, 30*(1), 107–123.

21. Chevalier, A. et Tricot, A. (2008). *Ergonomie des documents électroniques*. Paris, France : Presses universitaires de France.

22. Dagenais, D., Poirier, K. et Quidot, S. (2012). *Raconter l'expérience et comprendre les pratiques : l'inclusion numérique des personnes handicapées au Québec.* Québec, QC : Communautique.

23. Tanis, E. S., Palmer, S., Wehmeyer, M., Davies, D. K., Stock, S. E., Lobb, K. et Bishop, B. (2012). Self-report computer-based survey of technology use by people with intellectual and developmental disabilities. *Intellectual and Developmental Disabilities*, *50*, 53–68. http://dx.doi.org/10.1352/1934-9556-50.1.53

24. Tricot, A. (2007). *Apprentissage et documents numériques*. Paris, France : Berlin.

25. Rivas-Costas, C., Anido-Rifon, L., Fernandez-Iglesias, M. J., Gomez-Carballa, M. A., Valladares-Rodriguez, S. et Soto-Barreiros, R. (2014). An accessible platform for people with disabilities. *International Journal of Human–Computer Interaction*, *30*, 480–494. http://dx.doi.org/10.1080/10447318.2014.888503

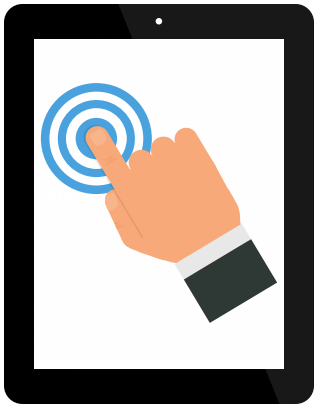
26. Regroupement pour la Trisomie 21 (RT21) (2018). *Missions, vision et valeurs*. Repéré à http://trisomie.qc.ca/a-propos/mission-vision-et-valeurs/

Annexe 1. Fiches d’activités

BASE DE L'IPAD #1

Exigences cognitives	●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

ACTIVITÉS TACTILES



10 minutes ; à pratiquer régulièrement

Une utilisation efficace de l'iPad nécessite la réalisation de différentes manipulations tactiles. Plusieurs applications permettent de les pratiquer de façon ludique.

Préalables requis

- Aucun

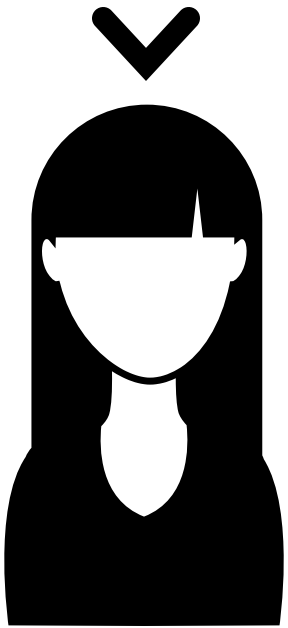
Objectifs

- Réussir à effectuer différentes manoeuvres tactiles

Critères d'atteinte

- Effectuer tactilement la tâche voulue de façon autonome

> « Il faut appuyer doucement sur l'écran pour que ça marche et il faut être patient si ça ne fonctionne pas du premier coup. »

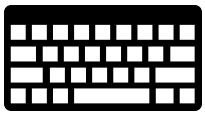


PROPOSITIONS DE CONTENU

Toucher et glisser - Certaines applications pratiquent, par le jeu, le déplacement du doigt sur l'écran. Si le participant maîtrise le double-clic du bouton d'accueil, fermer les applications est une activité intéressante de toucher-glisser.

Double-clic du bouton d'accueil pour fermer une application - Correspond à la première étape pour fermer totalement une application. Cette procédure assure une meilleure performance de l'appareil ainsi que de la batterie et permet de résoudre un problème technique si l'application cesse de fonctionner en cours d'utilisation.

Appuyer longtemps sur l'écran - Certaines applications pratiquent, par le jeu, le maintien et le déplacement du doigt dans l'écran. Pratiquer le maintien du doigt permet d'activer la fonction de déplacer les applications dans l'écran d'accueil ou d'enregistrer une image.

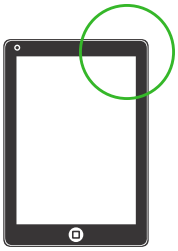


Développement du doigté du clavier - Certaines applications proposent, par le jeu, de pratiquer l'écriture de texte par la retranscription de lettres ou de mots présentés à l'écran.

Il peut être intéressant de proposer un stylet aux participants pour qui la manipulation du bouton d'accueil ou les interactions avec l'écran sont plus difficiles.

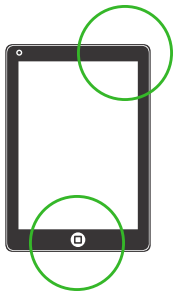
PROPOSITIONS DE CONTENU

Ouvrir/fermer l'étui - Au son d'une chanson de quelques minutes, pratiquer l'ouverture et la fermeture de l'étui rigide. Faire pratiquer les participants à mettre « les coins dans les coins » dans le cas des étuis rigides.
Adaptation possible pour les étuis rigides de style « OtterBox » : proposer un ruban sur lequel tirer pour ouvrir l'étui.



Appuyer longtemps sur le bouton supérieur pour éteindre l'iPad.
Adaptation possible : Identifier le bouton avec un symbole ou un code de couleur sur l'iPad ou sur l'étui.

Appuyer sur le bouton d'accueil pour allumer l'iPad.
Adaptation possible : identifier le bouton avec un symbole ou un code de couleur sur l'iPad ou sur l'étui.

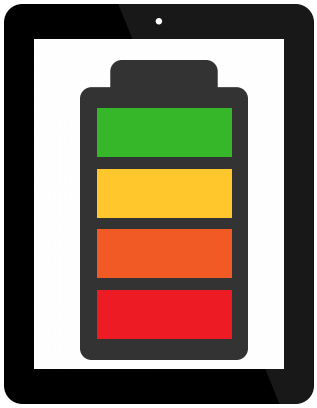


Appuyer simultanément sur le bouton d'accueil et le bouton supérieur pour faire une capture d'écran.
Dans un temps donné, faire pratiquer l'action et compter les captures d'écran réussies.

BASE DE L'IPAD #2

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

BATTERIE



45 minutes pour l'atelier, 2 minutes pour la vérification quotidienne

Il est nécessaire que les iPads soient chargés à un miminum acceptable pour que les participants puissent les utiliser toute la journée. Certaines applications proposent un visuel plus gros du pourcentage de batterie restant dans l'iPad.

Préalables requis

- Savoir distinguer les nombres (plus grand ou plus petit que) ou téléchargement d'une application qui permet un rappel visuel de couleur

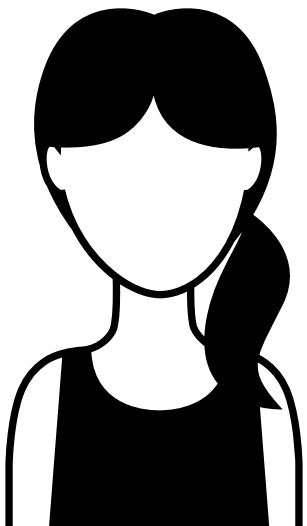
Objectifs

- Charger son iPad au moment opportun

Critères d'atteinte

- Le participant maintient le niveau de batterie de son iPad au-dessus du seuil critique la majorité du temps

> Je branche mon iPad à tous les soirs pour que la batterie soit chargée durant la journée.



DÉROULEMENT

1

L'intervenante questionne les participants sur leurs connaissances de la batterie de l'iPad (à quoi ça sert, comment la charger, à quel moment, où la voit-on, etc.)

2

À partir des réponses recueillies, elle explique les informations manquantes aux participants

3

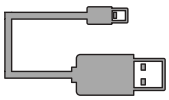
Elle détermine, avec les participants, un seuil minimal à avoir pour utiliser son iPad. À TASA, le seuil minimal en début de journée devait être de 50%

4

Elle détermine, avec les participants, les moments opportuns dans la journée pour charger son iPad (par exemple, à l'heure du dîner ou à la fin de la journée)

5

Lorsque l'iPad a un niveau de batterie sous le seuil minimal, le participant est invité à aller charger son iPad lors du prochain moment préétabli réservé à cet effet



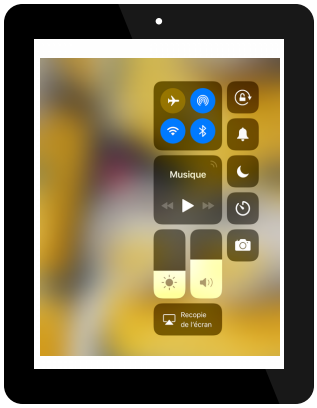
6

À chaque jour, l'intervenante fait des rappels au groupe afin que les participants vérifient le niveau de leur batterie

BASE DE L'IPAD #3

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

CENTRE DE CONTRÔLE



15 minutes de présentation des différentes fonctions

Lorsqu'on fait glisser notre doigt à partir du bas de l'écran vers le haut, une série de raccourcis apparaissent. Ils permettent de diminuer les manoeuvres tactiles et d'avoir accès facilement à plusieurs options.

Préalables requis

- Manoeuvre tactile de toucher et glisser (Base de l'iPad #1)

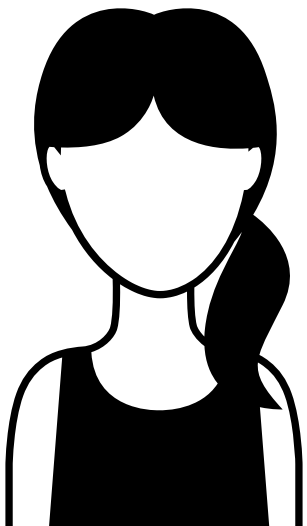
> « J'ai plus souvent le réflexe de diminuer la luminosité le soir depuis que je connais les raccourcis. »

Objectifs

- Connaître les fonctions du centre de contrôle

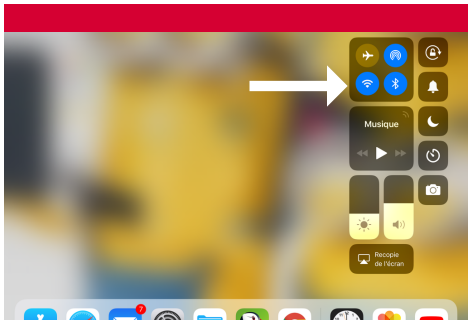
Critères d'atteinte

- Utiliser les fonctions du centre de contrôle lorsque nécessaire

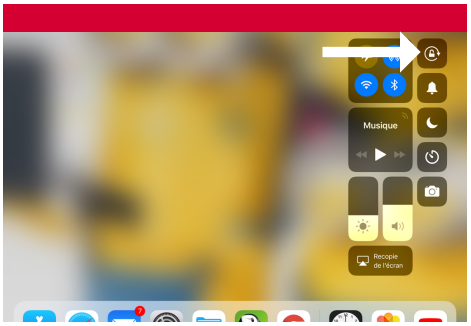


FONCTIONS À DÉCOUVRIR

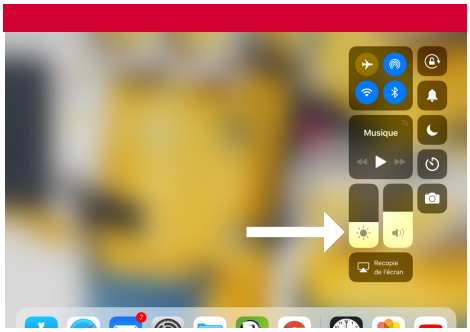
Fonctions principales les plus susceptibles d'être utilisées



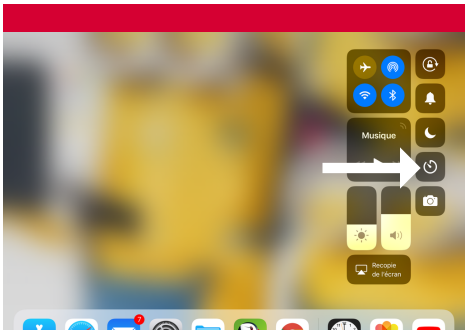
WiFi : Voir si le WiFi est activé sans passer par les réglages



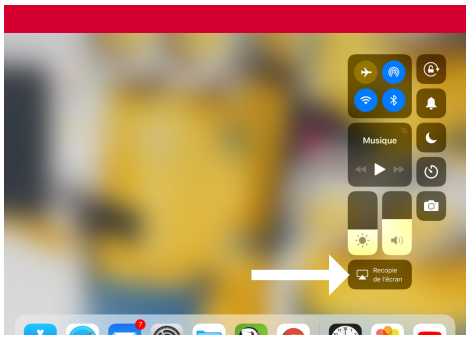
Rotation verrouillée : Valider si la rotation de l'écran est activée



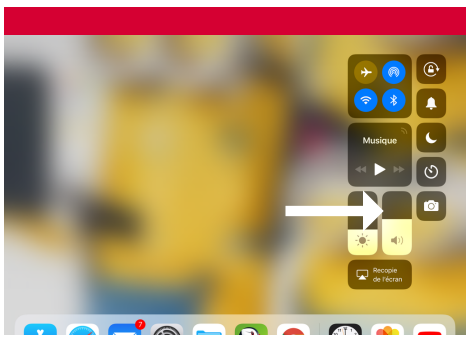
Luminosité : Permet de la modifier selon la luminosité de la pièce



Minuteur : Accès direct au minuteur de l'application Horloge. Utile si les participants gèrent eux-même leur temps de pause



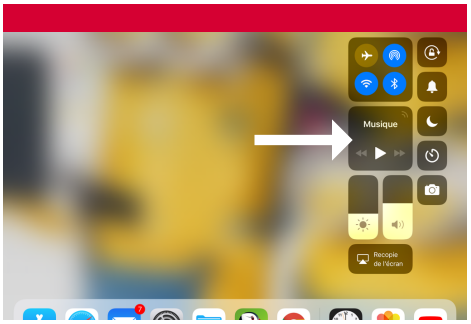
Recopie de l'écran (pour utiliser l'Apple TV)



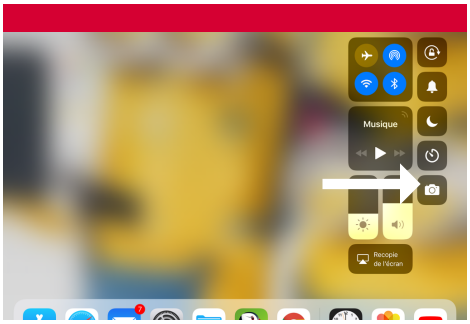
Volume : Ajuster le niveau de volume sans manipuler les boutons sur le côté de l'iPad

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

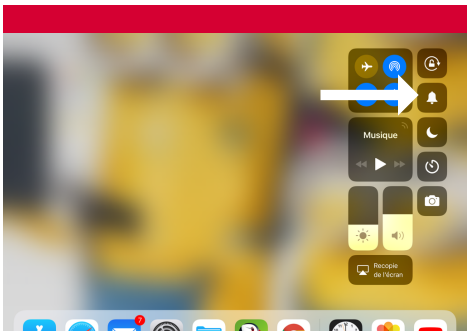
Fonctions secondaires utiles aux participants plus expérimentés



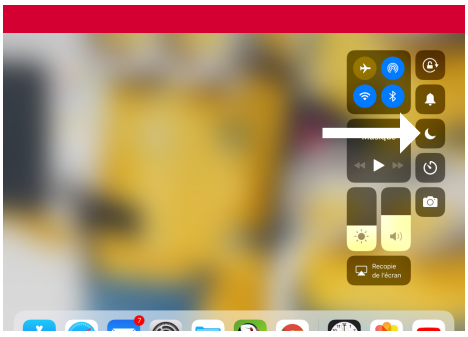
Musique : Faire pause sur la musique en cours ou changer la chanson



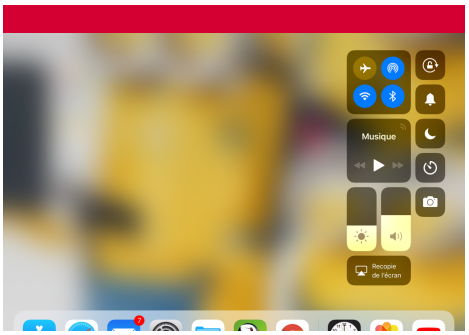
Appareil photo : Accès direct à l'appareil photo



Mode silencieux : Aucun son de notification ne sera émis



Ne pas déranger : Aucune notification n'apparaîtra

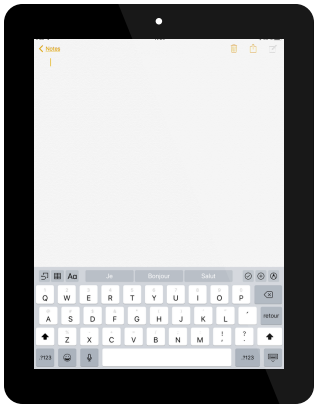


Bluetooth : Activer la détection des appareils Bluetooth

BASE DE L'IPAD #4

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

CLAVIER



20 minutes de présentation des différentes fonctions

Lorsque le participant rédige un texte, différentes touches sont intéressantes à connaître pour faciliter l'utilisation du clavier.

Préalables requis

- Aucun

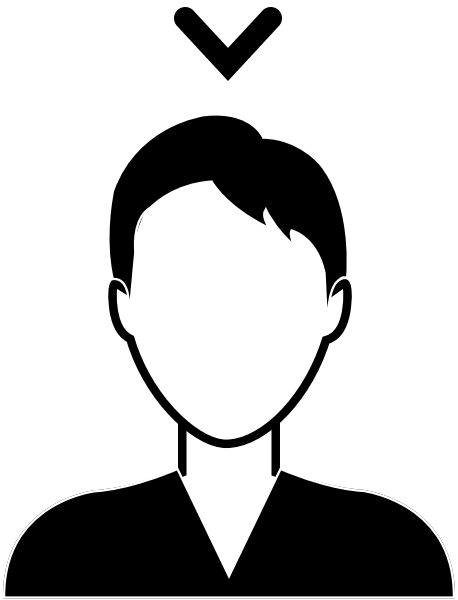
Objectifs

- Connaître les fonctionnalités du clavier

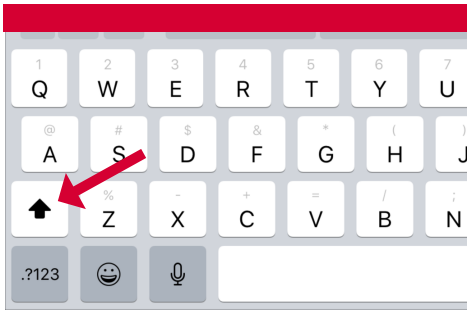
Critères d'atteinte

- Utiliser le clavier de façon autonome

> Mon ami qui ne sait pas écrire utilise le micro pour rédiger ses messages et moi je lui envoie des caractères émojis pour le faire rire.

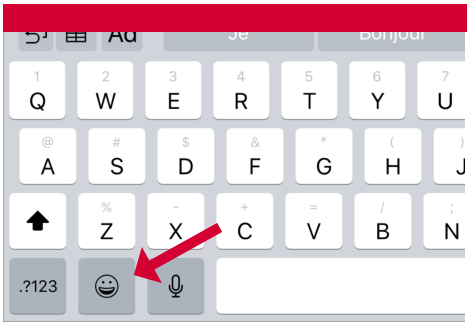


FONCTIONS À DÉCOUVRIR

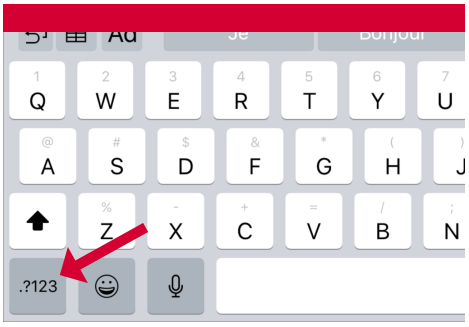


Majuscule

Verrouillage majuscule (lorsque la ligne est sous la flèche)



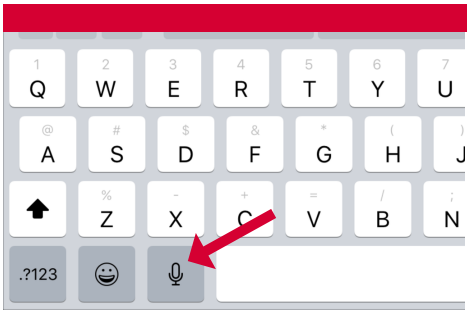
Caractères émojis



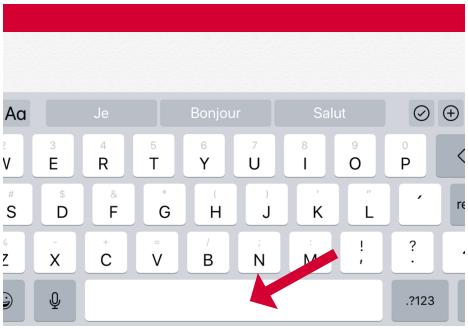
Clavier des lettres et des caractères spéciaux

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

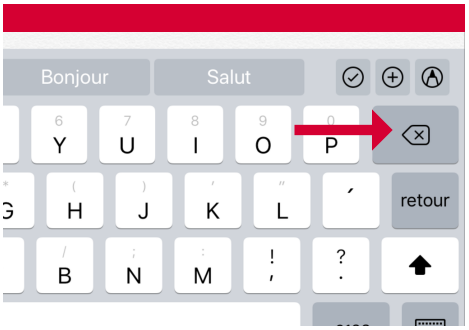
Faire disparaître le clavier s'il n'est pas nécessaire



Microphone (lorsque la fonction « Dictée » est activée)



Barre d'espacement

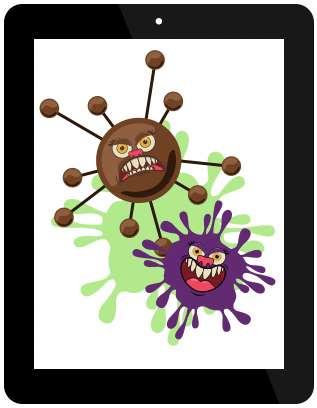


Retour arrière (pour effacer)

BASE DE L'IPAD #5

Exigences cognitives	●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

ENTRETIEN DE L'IPAD



30 minutes d'initiation ; variable par la suite

Garder l'iPad propre permet une utilisation plus efficace, notamment par un doigté plus précis dans l'écran.

Préalables requis

- Aucun

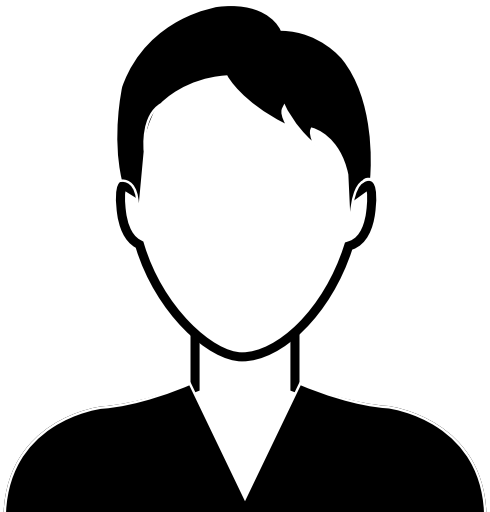
Objectifs

- Entretenir régulièrement son iPad

Critères d'atteinte

- Nettoyer de façon appropriée son iPad lorsque nécessaire

> C'est important de nettoyer son iPad pour ne pas attraper de microbes.



DÉROULEMENT

1

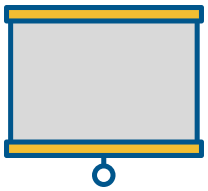
L'intervenante présente au groupe les raisons pour lesquelles on doit entretenir l'iPad

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet (comment lave-t-on un iPad, à quel moment, etc.)

3

Elle montre la procédure de nettoyage aux participants (écran, verso, étui). Pour ce faire, elle peut utiliser un tutoriel vidéo qui explique le tout



4

Elle indique aux participants, avec un outil visuel au besoin, les moments de la journée où il est pertinent de nettoyer son iPad

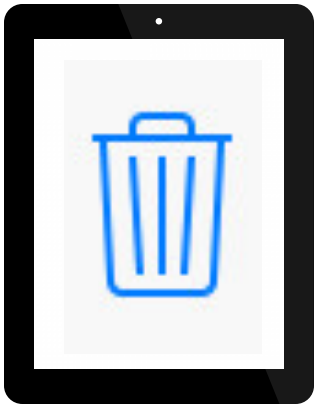
5

Les participants sont invités à nettoyer leur iPad à tous les jours aux moments déterminés

BASE DE L'IPAD #6

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

ICÔNES UNIVERSELLES



Selon les besoins

Certaines icônes se retrouvent dans plusieurs applications. La reconnaissance de ces dernières permet aux participants d'effectuer différentes manoeuvres intéressantes sur leur iPad.

Préalables requis

- Aucun

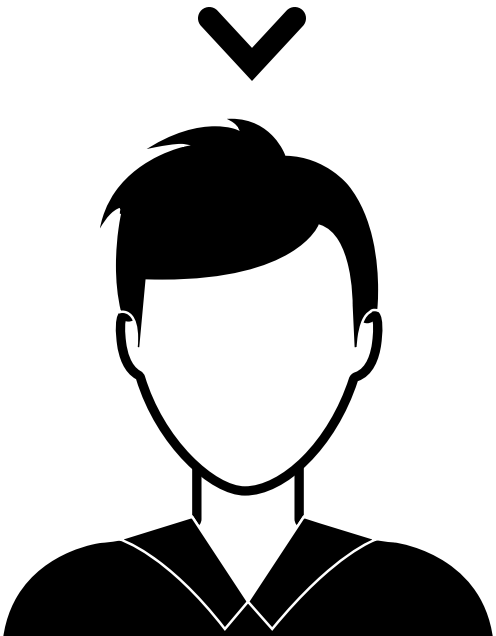
Objectifs

- Reconnaître les icônes universelles

Critères d'atteinte

- Utiliser les icônes universelles lorsque nécessaire

> Je reconnais plus facilement les icônes que l'on rencontre souvent d'une application à une autre.



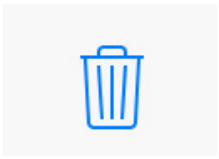
ICÔNES UNIVERSELLES

PROPOSITIONS DE CONTENU

Loupe de recherche : Permet d'effectuer une recherche dans l'application

Partager : Permet de partager une information ou une photo au travers d'une application choisie

Symbole + : Permet d'ajouter une page sur le web ou une section dans une application



Corbeille : Permet de supprimer l'objet désiré (photo, document, etc.)

Enregistrer : Permet d'enregistrer une photo ou un document dans l'iPad

BASE DE L'IPAD #7

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

RÉGLAGES

Variable selon les réglages à activer

Les réglages permettent de modifier plusieurs aspects de l'iPad qui faciliteront l'utilisation de ce dernier. Nous recommandons de naviguer dans les différents onglets disponibles afin de voir l'étendue des possibilités.

Préalables requis

- Aucun

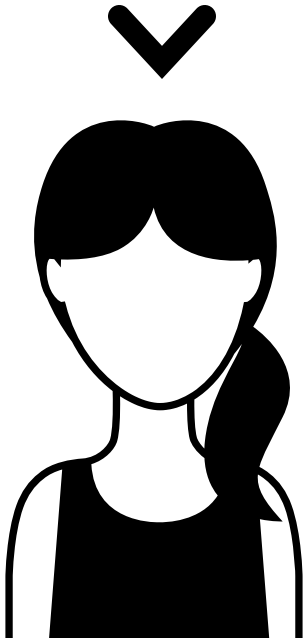
> « En faisant différents réglages, mon iPad correspond encore plus à mes besoins. »

Objectifs

- Configurer l'iPad afin qu'il soit adapté aux besoins du participant

Critères d'atteinte

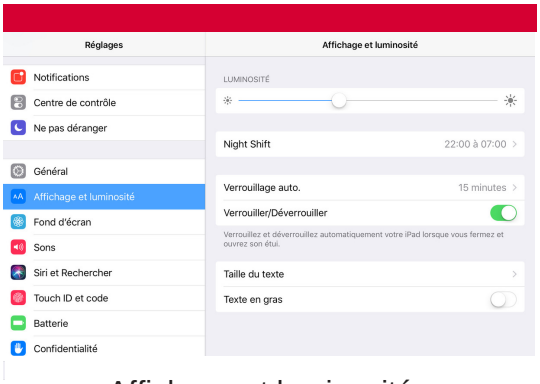
- Le participant sait où aller modifier les réglages par lui-même



FONCTIONS À DÉCOUVRIR

Général - Affichage et luminosité

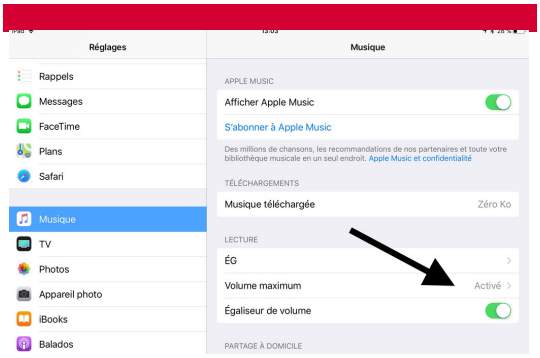
Permet d'activer le verrouillage automatique de l'iPad après un certain temps d'inactivité, verrouiller et déverrouiller l'iPad en fonction de l'ouverture de l'étui et de programmer le *NightShift*, une fonction qui ajuste automatiquement l'affichage de l'écran avec des tons de couleurs plus chaudes ce qui permet de réduire la lumière bleue.



Affichage et luminosité :
- Night Shift
- Verrouillage auto.
- Verrouiller/Déverrouiller

Musique - Volume

Il est possible de régler un volume maximum sur l'iPad. Cela peut être utile pour les participants qui écoutent la musique très forte.

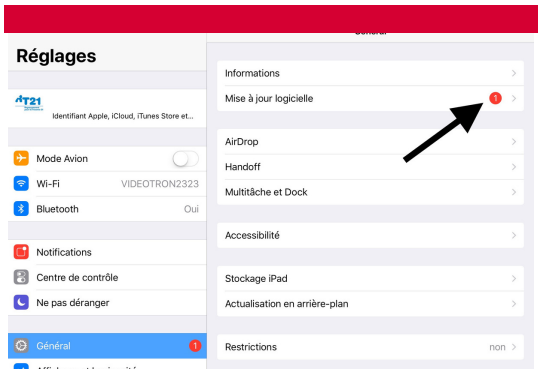


Réglages - Musique - Volume maximum

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

Général - Mise à jour

L'iPad propose régulièrement des mises à jour afin d'améliorer son utilisation.

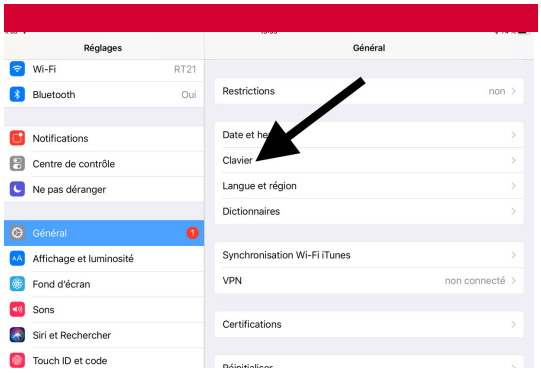


Réglages - Général
Mise à jour logicielle

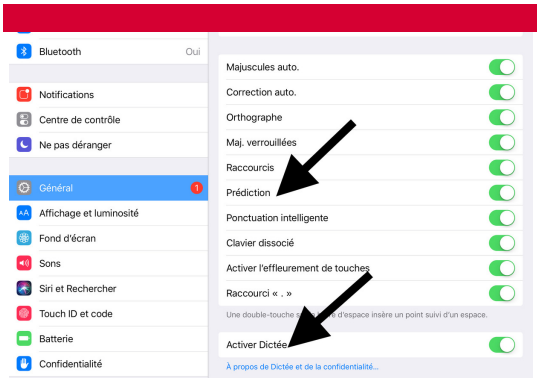
Fenêtre apparaîssant lorsqu'une mise à jour est disponible

Général - Clavier

Utile pour les participants ayant des difficultés en écriture.
Plusieurs fonctions sont disponibles pour faciliter la rédaction de texte.



Réglages- Général
Clavier



Fonctions recommandées d'activer :
- Prédiction (des propositions de mots s'affichent au fil de l'écriture d'un texte)
- Activer Dictée

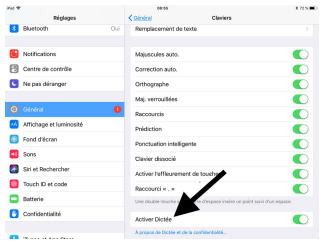
MARCHE À SUIVRE

Utilisation de la fonction Dictée

Cette fonction permet à l'utilisateur de dicter un message à écrire par l'iPad plutôt que de le rédiger manuellement.

1

Réglages - Général
Clavier - Activer Dictée

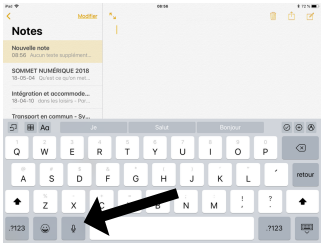


2

Pour utiliser la fonction : Sélectionner l'endroit où l'on veut écrire un texte

3

Appuyer sur le micro

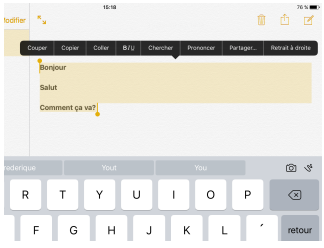


4

Dire à voix haute le message désiré

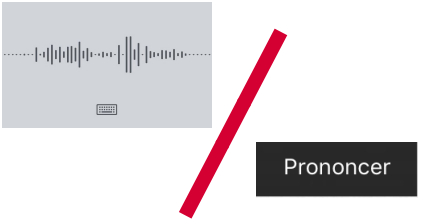
5

Relire le texte ou l'écouter avec la fonction « Prononcer » (qui apparaît dans la barre noire; voir étapes 4, 5 et 6, p. 22)



6

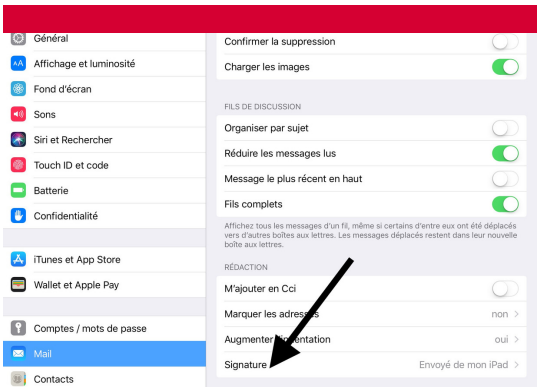
Ajuster le texte au besoin en répétant les étapes 4 et 5



FONCTIONS À DÉCOUVRIR

Mail - Signature

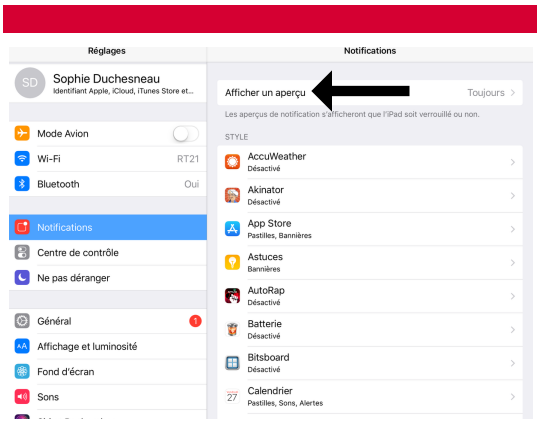
Il est possible de créer une signature automatique à ses courriels.



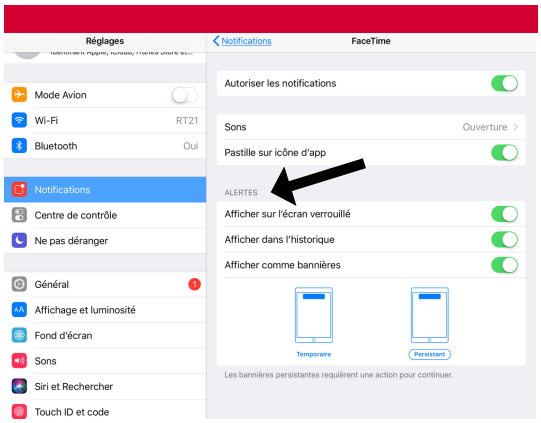
Mail :
- Signature automatique

Notifications

Il est possible de faire afficher un aperçu pour les notifications reçues sur l'iPad. De plus, l'utilisateur peut choisir le type de notifications voulues selon l'application choisie.



Notifications :
- Afficher un aperçu

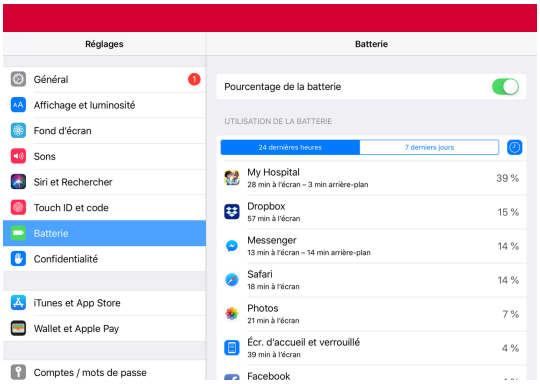


Notifications - sélectionner une application :
- Choix de l'alerte

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

Batterie

Afficher le pourcentage de batterie permet une meilleure précision pour évaluer si l'iPad doit être rechargé ou non. Il est aussi possible de visualiser quelle application a utilisé le plus de batterie.



Batterie :
- Afficher le pourcentage de la batterie
- Utilisation de la batterie par application

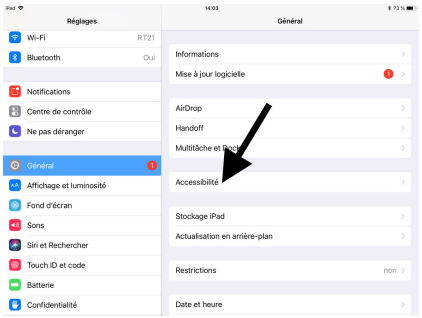
MARCHE À SUIVRE

Accessibilité - Parole

Utile pour les participants ayant des difficultés en lecture. Cette fonction permet au participant de faire lire un texte par l'iPad.

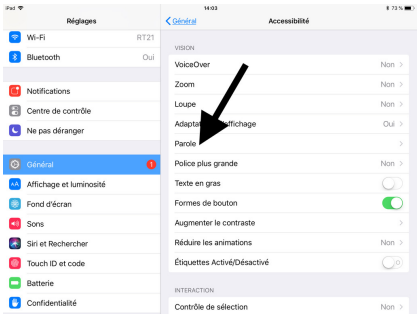
1

Réglages - Général
Accessibilité



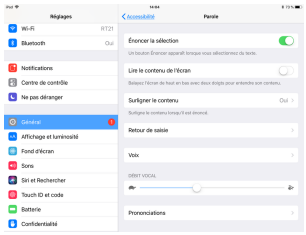
2

Accessibilité - Parole



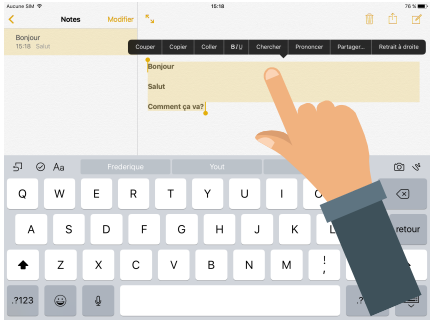
3

Fonctions à activer:
- Énoncer la sélection
- Surligner le contenu
- Retour de saisie
- Voix (choix voix et débit)



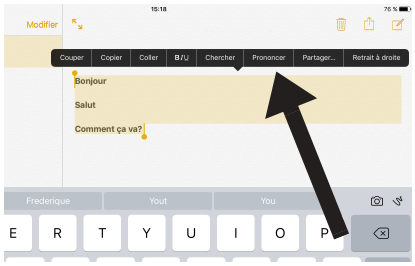
4

Pour faire lire un texte :
- Sélectionner le texte en appuyant longuement dessus



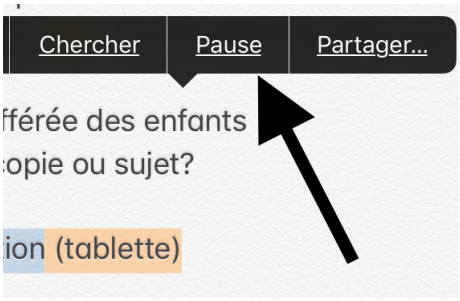
5

Appuyer sur « Prononcer »



6

Possibilité de faire des pauses de lecture



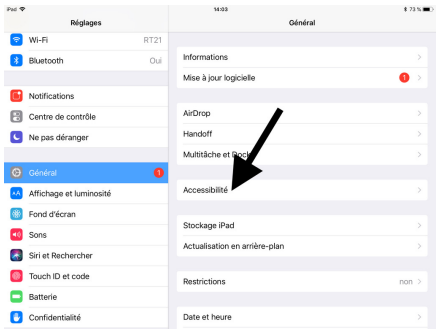
MARCHE À SUIVRE

Accessibilité - Bouton principal

Cette fonction permet de modifier la vitesse de clic ainsi que l'activation de Siri. Siri est un assistant intelligent qui permet d'accomplir la tâche plus vite et plus facilement sur vos appareils Apple. Utile pour pallier l'exigence sensorimotrice que requiert le double clic du bouton principal.

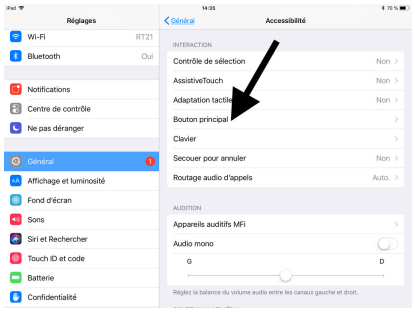
1

Réglages - Général
Accessibilité



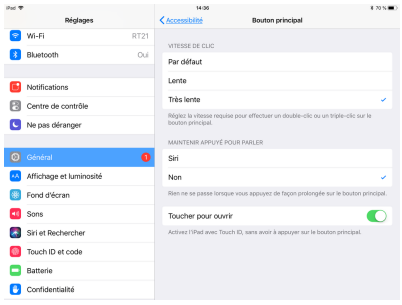
2

Accessibilité - Bouton principal



3

- Vitesse de clic
- Maintenir appuyé pour parler
- Toucher pour ouvrir



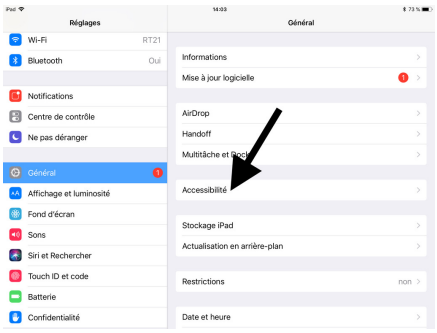
MARCHE À SUIVRE

Accessibilité - AssistiveTouch

Cette fonction est utile pour les participants ayant des difficultés sensorimotrices (toucher l'écran ou appuyer sur des boutons). Elle permet d'effectuer des manoeuvres tactiles facilement, car elle agit comme une télécommande pour certaines manoeuvres. Elle est aussi utile lors de la projection de l'iPad sur une toile, car le pointeur est visible à l'écran.

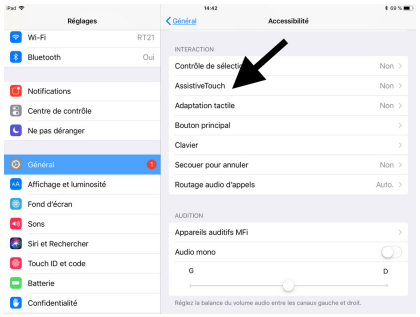
1

Réglages - Général
Accessibilité



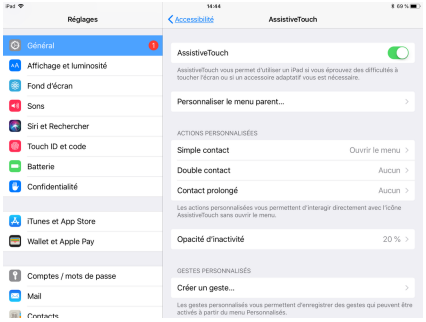
2

Accessibilité - AssistiveTouch



3

- Opacité d'inactivité
- Simple contact : ouvrir le menu

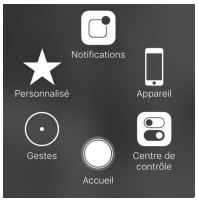


4

Utilisation du pointeur : Appuyer sur le pointeur et glisser son doigt pour le faire déplacer dans l'écran

5

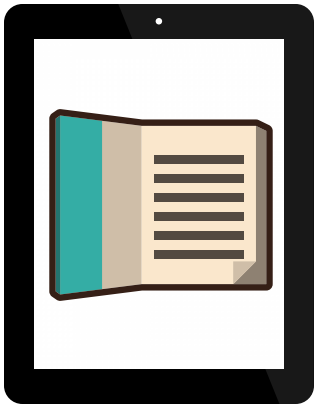
Appuyer sur le pointeur pour activer les options



BASE DE L'IPAD #8

- Exigences cognitives
- Exigences sensori-motrices
- Convention sociales
- Techniques

VOCABULAIRE TECHNOLOGIQUE



30 minutes ; répétition des termes régulièrement

L'utilisation de termes spécifiques facilite la compréhension et la navigation dans l'iPad pour les participants. Ainsi, nous recommandons d'utiliser les mêmes termes auprès d'eux.

Préalables requis

- Aucun

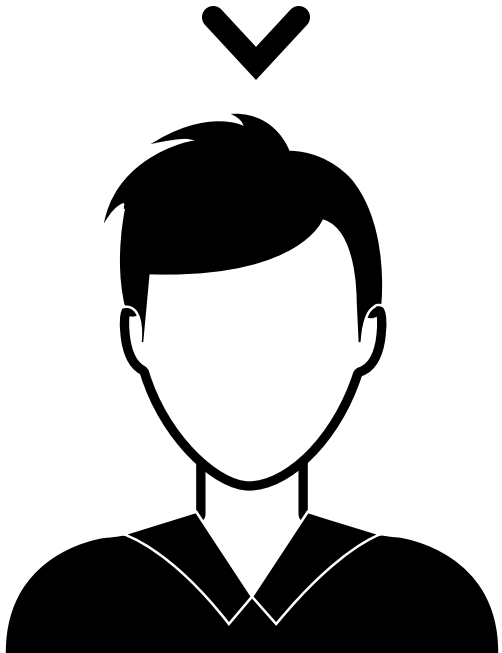
Objectifs

- Connaître les termes spécifiques liés à l'utilisation de l'iPad

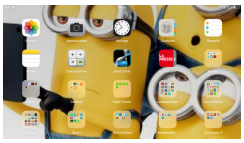
Critères d'atteinte

- Exécuter la tâche demandée lorsque l'intervenante utilise les termes spécifiques
- Utiliser les termes spécifiques lorsque nécessaire

> C'est plus facile de trouver des réponses à mes questions quand je cherche avec les bons mots sur Google.

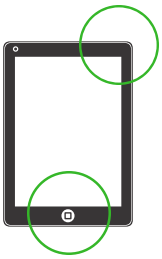


PROPOSITIONS DE CONTENU



Écran d'accueil

Bouton d'accueil

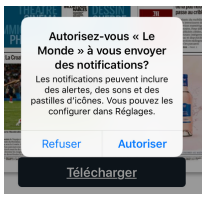


Capture d'écran

Éteindre/mettre en veille

Application

Mise à jour



Notification

BASE DE L'IPAD #9

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	● ● ●

WIFI DÉCONNECTÉ

30 minutes

Savoir comment trouver le WiFi dans l'iPad est également utile pour les lieux publics où le WiFi est accessible gratuitement, mais auquel il faut se connecter (un restaurant, le réseau public de la ville, etc.). Pour vérifier la connexion, le participant doit aller dans les réglages de l'iPad.

Préalables requis

- Savoir où est le modem et reconnaître quelles lumières sont allumées lorsqu'il est activé

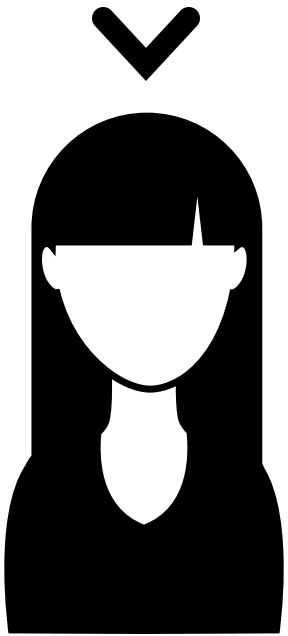
Objectifs

- Savoir reconnaître lorsque le WiFi est connecté et déconnecté de l'iPad
- Savoir se connecter au WiFi

Critères d'atteinte

- Se connecter sans aide sur le réseau WiFi peu importe l'endroit où le participant se trouve

> “Je sais comment me connecter à un WiFi à l'extérieur de chez moi. C'est pratique pour trouver des informations sur internet.”



WIFI DÉCONNECTÉ

DÉROULEMENT

1

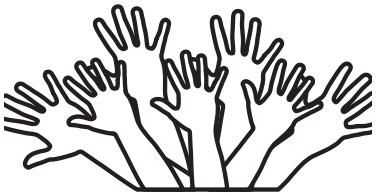
Avant l'arrivée des participants, désactiver le WiFi par le modem (le débrancher) et par les réglages de l'iPad

2

Débuter la journée comme à l'habitude et attendre le moment où les participants remarqueront la panne

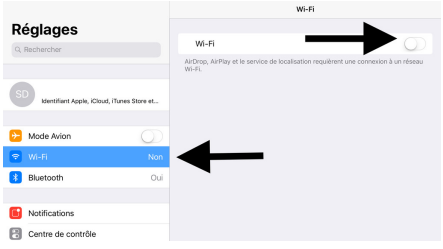
3

En grand groupe, explorer les moyens pour solutionner la panne



4

Vérifier la connexion WiFi par les réglagles



5

Vérifier le modem pour voir si les bonnes lumières sont allumées

6

Accompagner les participants dans la reconnexion au WiFi

COMMUNICATION #1

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

ACTUALITÉ

30 minutes quotidiennement

S'informer de l'actualité qui nous entoure nous permet d'être des citoyens actifs et avertis. Cela favorise notre inclusion sociale dans la communauté.

Préalables requis

- Recherche web (Communication #10)
- Prise de photos (Divertissement #3)
- Utilisation du courriel (Communication #5)
- Téléchargement d'applications d'actualité (journaux, revues, infolettres, etc.)

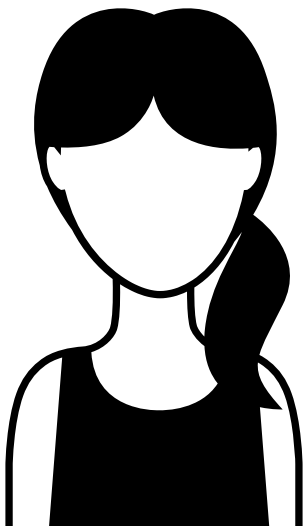
Objectifs

- Sensibiliser les participants à l'actualité régionale et internationale
- Accroître le désir de s'informer

Critères d'atteinte

- Choisir des infolettres ou journaux en fonction de ses intérêts
- Questionner l'intervenante à propos d'une nouvelle de l'actualité

> « Je comprends mieux les nouvelles depuis que je me suis pratiquée à TASA. »



PROPOSITIONS DE CONTENU

S'abonner à des journaux/revues d'actualité

Lire sur un sujet qui nous intéresse

Site internet de nouvelles en permanence

- RDI
- RDS
- Journal de Montréal
- La Presse
- Etc.

S'informer de nouvelles « Dernière heure/en temps réel » pour se positionner par rapport à la nouvelle

DÉROULEMENT

1

Présentation en grand groupe de ce qu'est l'actualité

2

Avec les participants, voir différents exemples de sites/applications d'actualité

LA PRESSE +

3

Avec les participants, analyser les informations d'une nouvelles (mots inconnus, situer le lieu, identifier les personnalités mentionnées)

4

Une période fixe est allouée quotidiennement pour la consultation des sites et applications

5

Envoi par courriel à l'intervenante de la nouvelle lue et des apprentissages réalisés

COMMUNICATION #2

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

BANQUE DE PHRASES

1 heure d'initiation ; selon les besoins par la suite

Autant pour iMessage que pour le courriel. La banque de phrases consiste en plusieurs phrases (formules de politesse, questions simples, phrases personnalisées) prêtes à l'avance et que les participants peuvent utiliser (copier et coller) pour s'aider dans la rédaction de messages.

Préalables requis

- Fonctions « Prononcer », « Sélectionner le texte », « Copier » et « Coller » (Base de l'iPad #7)
- Maîtriser le changement d'applications
- Discriminer les mots lus ou entendus

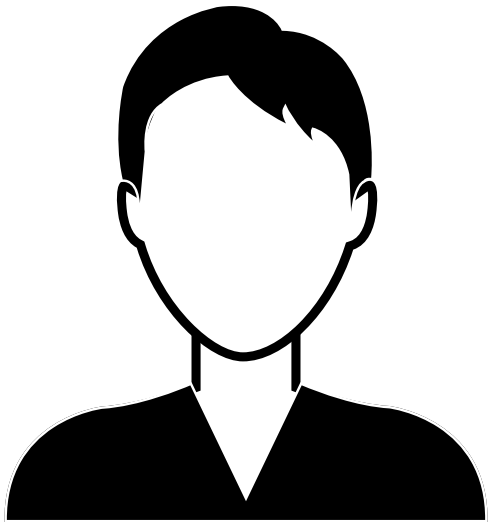
Objectifs

- Rédiger des messages de façon autonome à partir d'une banque de phrases

Critères d'atteinte

- Se référer à sa banque de phrases lors de la rédaction de messages
- Prendre l'initiative d'ajouter des phrases dans sa banque de phrases selon les messages reçus ou envoyés

> « Je suis plus autonome pour écrire des courriels et ça me rend fier de moi. »



PROPOSITIONS DE CONTENU

Salutation de début de message :

- Bonjour
- Salut
- Allô
- Etc.

Questions générales :

- Comment ça va?
- Que fais-tu aujourd'hui?
- Quoi de neuf?
- Qu'as-tu fait/Que fais-tu en fin de semaine?
- Qu'as-tu fait au travail aujourd'hui?/As-tu un travail?
- Quel est ton film/sport/animal/repas préféré?
- Où étaient tes dernières vacances?
- As-tu des frères et des soeurs?
- Etc.

Intérêts personnels ou quotidien du participant :

- Mon chanteur préféré est Garou.
- J'aime prendre des marches.
- Je suis allé à Tremblant en fin de semaine.
- Je vais aller visiter ma soeur la semaine prochaine.
- Je joue au hockey à tous les lundis soirs.
- Etc.

Fin de message :

- À bientôt
- Au revoir
- Je pense à toi
- Je t'aime
- Bonne journée/soirée
- Etc.

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

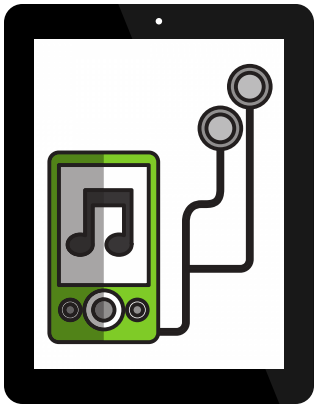
5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

COMMUNICATION #3

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

CHANSON FRANCOPHONE



1 heure ; au rythme de chacun par la suite

Lorsque l'on comprend le sens des paroles d'une chanson que l'on aime ou son origine par exemple, le plaisir éprouvé en l'écoutant est encore plus grand.

Préalables requis

- Le participant doit aimer la musique et en écouter dans ses loisirs

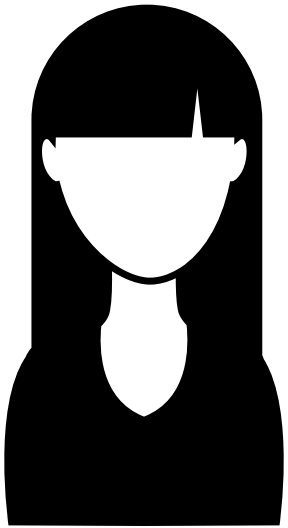
Objectifs

- Sensibiliser les participants aux paroles des chansons

Critères d'atteinte

- Lorsqu'il entend une chanson qu'il aime, le participant fait la recherche des paroles sur le web
- Accroître son répertoire de chansons francophones

> Maintenant, j'écoute et je comprends mieux les mots, j'aime encore plus mes chansons préférées qu'avant!



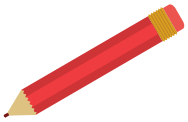
PROPOSITIONS DE CONTENU

Écouter les paroles et trouver le thème de la chanson

Rechercher les mots inconnus d'une chanson

Le participant fait une première fois le projet avec une chanson de son choix

Le participant refait l'activité avec une chanson imposée par l'intervenante



Le participant compose sa propre chanson (applications pour accompagnement musical)

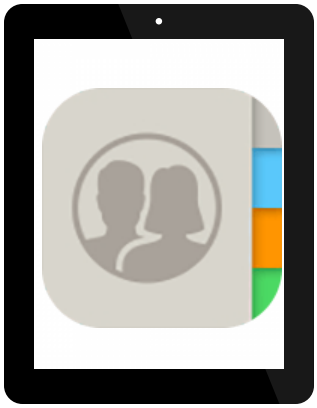
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

COMMUNICATION #4

Exigences cognitives	●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

CONTACTS



1 heure ; variera en fonction du nombre de participants

À partir de cette application, le participant peut envoyer un appel/message/courriel au contact de son choix. Il est possible d'ajouter une photo aux contacts pour les participants ayant de la difficulté en lecture.

Préalables requis

- Avoir les informations personnelles des personnes que l'on veut ajouter dans nos contacts (téléphone, courriel, date d'anniversaire, etc.)

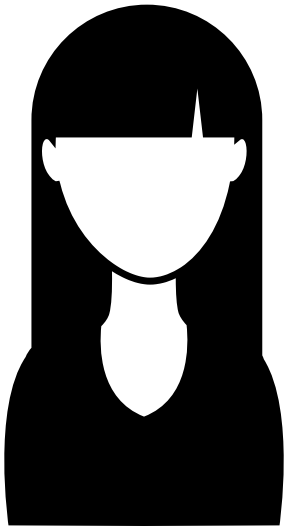
Objectifs

- Augmenter le nombre d'échanges entre le participant et son réseau

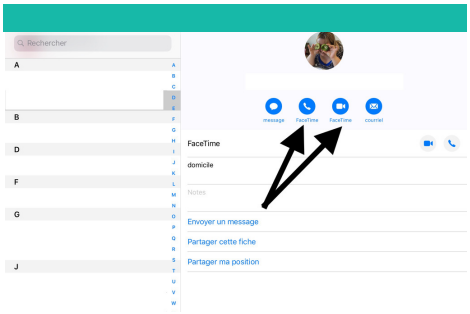
Critères d'atteinte

- Initier un contact avec une autre personne via une des fonctions de l'application

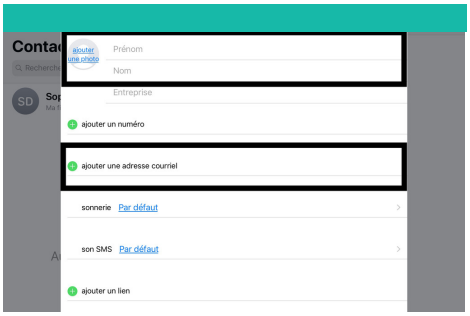
> « En voyant la liste de tous mes contacts, j'ai réalisé que j'ai beaucoup d'amis! »



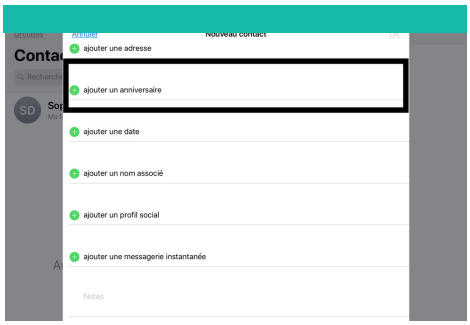
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



Lancer un appel audio ou vidéo



Ajouter une photo, le prénom, le nom et l'adresse courriel



Ajouter la date d'anniversaire

DÉROULEMENT

1

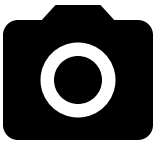
L'intervenante présente l'application et son utilité

2

Échange des coordonnées des participants entre eux (tour de table)

3

Prise de photos de chacun des participants pour les intégrer à leur fiche de contact respective



4

Présentation des fonctions pour lancer un appel/courriel/facetime dans l'application

COMMUNICATION #5

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ● ●
Techniques	●

COURRIELS

30 minutes d'initiation ; 10 minutes quotidiennement par la suite

Il n'est pas nécessaire de bien maîtriser la lecture et l'écriture pour utiliser le courriel. Des fonctions telles qu'« Énoncer la sélection » et « Dictée » permettent d'utiliser facilement l'application. De plus, l'inscription à des infolettres peut susciter l'intérêt des participants à consulter leurs courriels plus régulièrement.

Préalables requis

- Avoir un compte courriel
- Avoir une liste de contacts (Communication #4)
- Activer les fonctions « Énoncer la sélection » et « Dictée » (Base de l'iPad #7)

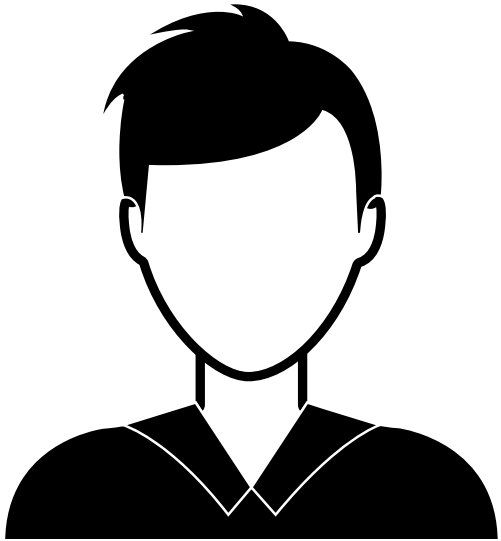
Objectifs

- Consulter quotidiennement la boîte de courriels
- Répondre aux courriels
- Rédiger des courriels à des fins personnelles

Critères d'atteinte

- Naviguer de manière autonome dans l'application
- Consulter sa boîte de courriels tous les jours sans rappel

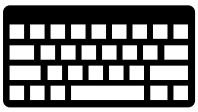
« Les courriels me permettent de rester en contact avec ma famille et mes amis. »



PROPOSITIONS DE CONTENU

Envoyer un courriel aux participants avant leur arrivée le matin afin de leur présenter le déroulement de la journée et leur proposer des projets à effectuer.

Les participants répondent par courriel à l'intervenante concernant le projet sur lequel ils travaillent afin de démontrer que le message a été lu et compris.

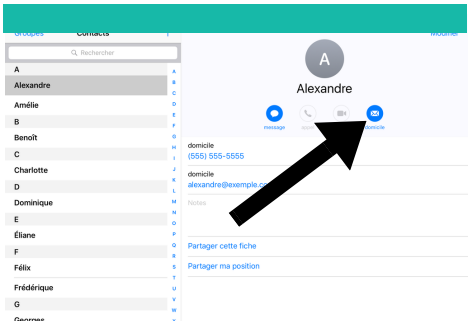


Une période fixe est allouée quotidiennement pour la gestion des courriels (envois, réceptions, suppression, etc.).

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

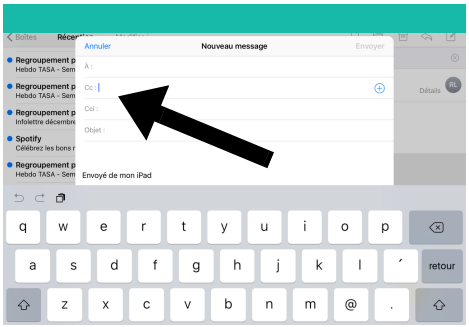
Distinction entre les courriels lus et non-lus

Fonctions « répondre » et « transférer »

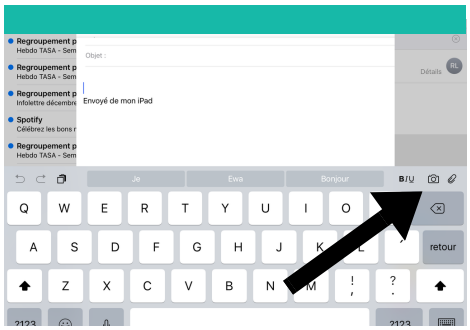


Envoyer un nouveau courriel à partir de l'application Contacts

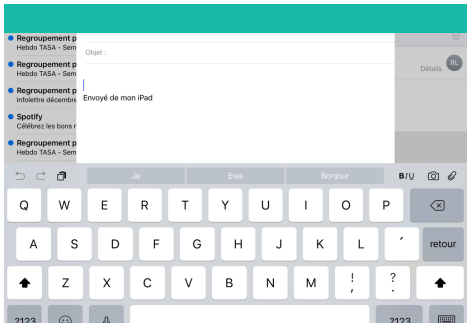
*Utile lorsque la personne a de la difficulté en lecture



Compréhension des différentes sections : À, CC, CCI



Ajouter une pièce jointe ou une photo



Conventions liées à la rédaction d'un courriel (salutation, signature)

*Possibilité d'ajouter une signature automatique (Base de l'iPad #7)

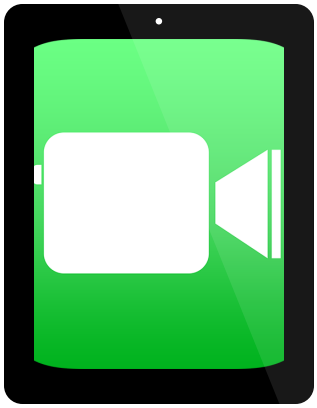
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

COMMUNICATION #6

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

FACETIME



30 minutes d'initiation ; selon les conversations par la suite

Facetime permet d'avoir une conversation audio ou vidéo avec un proche qui est géographiquement loin. Un appel vidéo Facetime peut aussi être utile dans des situations où la personne a besoin d'une aide précise (par exemple, montrer sur quelle rue elle se trouve ou valider un item à l'épicerie).

Préalables requis

- Avoir une liste de contacts (Communication #4)

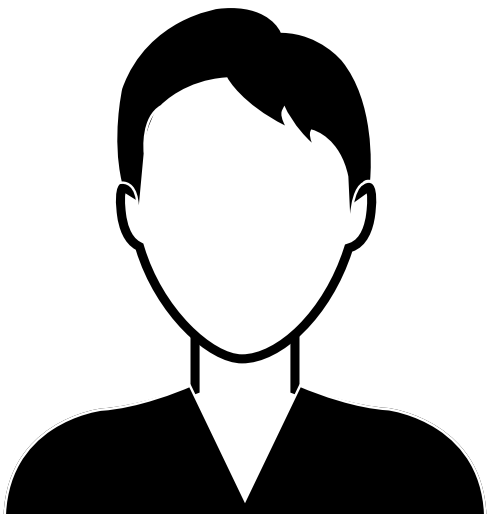
Objectifs

- Lancer ou répondre à un appel audio ou vidéo lorsque désiré

Critères d'atteinte

- Converser par des appels audios ou vidéos avec son réseau

> “Durant l'atelier, on a appelé ma mère qui était à la maison. J'ai trouvé ça pratique!”



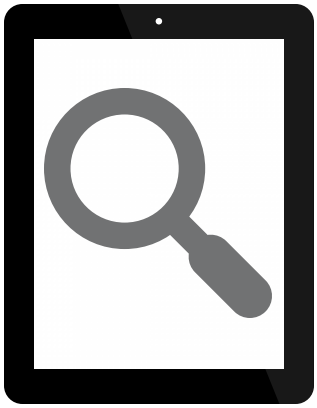
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

COMMUNICATION #7

Exigences cognitives	●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

LOUPE DE RECHERCHE



45 minutes

Plusieurs sites web et applications comportent une loupe de recherche. L'icône de la loupe fait partie d'une série d'icônes qui, la plupart du temps, sont reconnues universellement.

Préalables requis

- Aucun

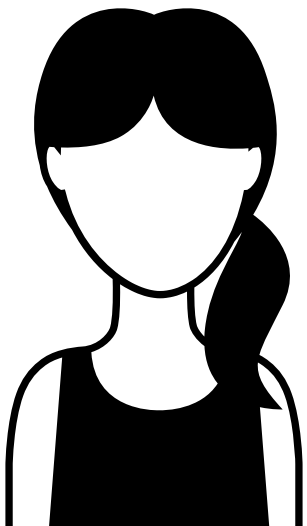
Objectifs

- Repérer et utiliser la loupe lorsque nécessaire

Critères d'atteinte

- Initiative d'utiliser la loupe dans une application ou sur le web

> “Quand je ne sais plus quoi faire, je ne panique pas, je cherche s’il y a une loupe qui pourrait m’aider.”



DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

COMMUNICATION #8

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

MOT DE PASSE

1 heure

Savoir créer un bon mot de passe et s'en souvenir par la suite est primordial lorsque l'on veut utiliser la technologie de façon sécuritaire.

Préalables requis

- Aucun

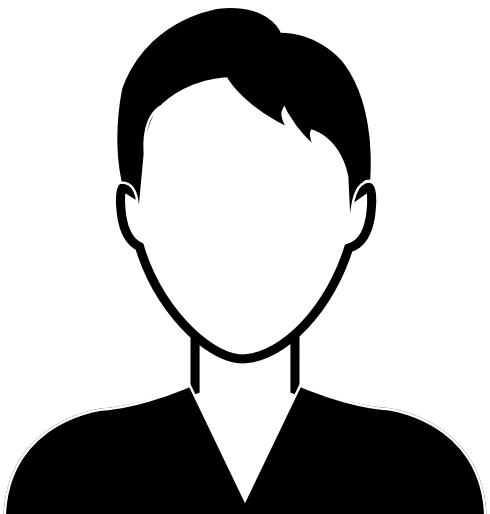
> J'ai choisi des mots de passe dont je suis le seul à connaître la signification.

Objectifs

- Avoir un/des mot(s) de passe efficace(s)
- Se souvenir de son mot de passe

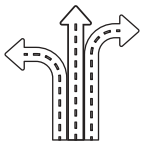
Critères d'atteinte

- Inscrire son mot de passe de façon autonome selon l'application utilisée



PROPOSITIONS DE CONTENU

Comment se souvenir d'un mot de passe



Diversité des mots de passe selon les applications

Quoi faire lorsque l'on a oublié notre mot de passe

Sécurité par rapport au mot de passe automatisé (outil personnel / outil public)

DÉROULEMENT

1

Présentation en grand groupe de la fonction d'un mot de passe et du moment où on l'utilise

2

Définir ce qu'est un bon mot de passe sécuritaire (peut avoir une signification personnelle)

3

Donner des exemples de mots de passe et explorer avec les participants s'ils sont bons ou non (en fonction de leur complexité)

4

Trouver des applications ou sites web qui nécessitent l'entrée d'un mot de passe

5

Consigner les mots de passe à un endroit précis et sécuritaire

COMMUNICATION #9

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

RALLYE WEB

1 heure ; variable selon les questions posées et l'aisance des participants à faire des recherches web

Par les rallyes web, les participants sont invités à effectuer différentes recherches web permettant de développer leurs habiletés à en faire.

Préalables requis

- Recherche web (Communication #10)
- Loupe de recherche (Communication #7)

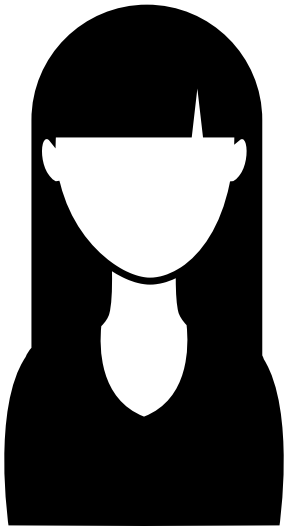
Objectifs

- Faire différentes recherches ciblées sur le web

Critères d'atteinte

- Répondre aux questions posées par l'intervenante

> « Il fallait bien lire sur internet pour trouver les réponses aux questions, c'était difficile, mais c'était le fun aussi! »



PROPOSITIONS DE CONTENU

Approfondir un seul sujet (par exemple, le Canada : montrer sur une carte géographique, nombre d'habitants, photo du drapeau, capitale, etc.)

Rallye varié, sans sujet ciblé

Recettes avec caractéristiques précises (par exemple, sans gluten)

Ateliers divers sur l'origine des journées fériées ou spéciales au calendrier (par exemple, journée des Patriotes, journée des femmes, etc.)

DÉROULEMENT

1

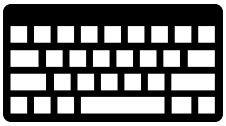
L'intervenante envoie un courriel contenant différentes questions aux participants

2

Pour chacune des questions, les participants effectuent la recherche sur internet

3

Les participants répondent au courriel initial de l'intervenante en y incluant les réponses aux questions



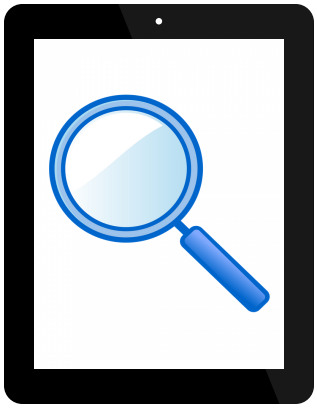
4

Lorsque tous les participants ont répondu, un retour est fait en grand groupe sur les bonnes réponses

COMMUNICATION #10

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

RECHERCHE WEB



45 minutes d'initiation; faire des rappels fréquemment

Faire des recherches sur internet à l'aide des bon mots-clés permet de développer le réflexe d'aller chercher une information par soi-même ou de s'informer sur un sujet qui nous intéresse.

Préalables requis

- Loupe de recherche (Communication #7)

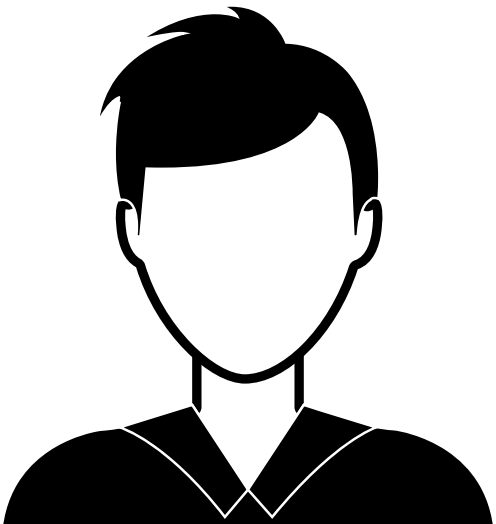
Objectifs

- Effectuer des recherches fructueuses sur un sujet ciblé

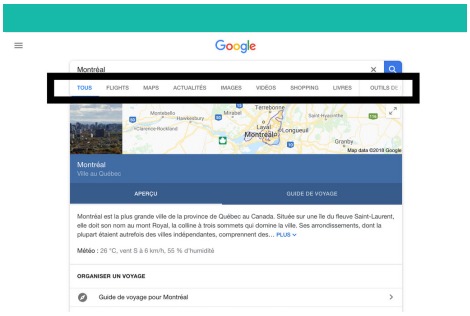
Critères d'atteinte

- Utiliser un moteur de recherche pour trouver une information désirée

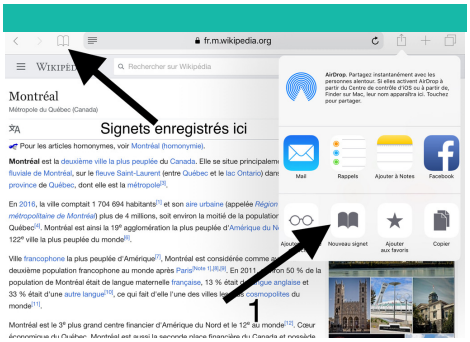
> « J'aime faire des recherches sur mes personnalités préférées »



FONCTIONS À DÉCOUVRIR



Les différents onglets de Google :
- Tous
- Images
- Maps
- Actualités
- Vidéos



Enregistrer un signet

* Permet d'enregistrer nos sites web favoris et d'y accéder plus rapidement

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

COMMUNICATION #11

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

RÉDACTION DU JOURNAL HEBDO

Variable selon l'implication du participant ; au moins 10 minutes quotidiennement

Le journal hebdomadaire est une infolettre qui permet aux familles des participants d'avoir un aperçu des activités de la semaine et de recevoir des messages importants à l'attention de tous.

Préalables requis

- Utilisation du courriel (Communication #5)
- Prise de photos (Divertissement #3)

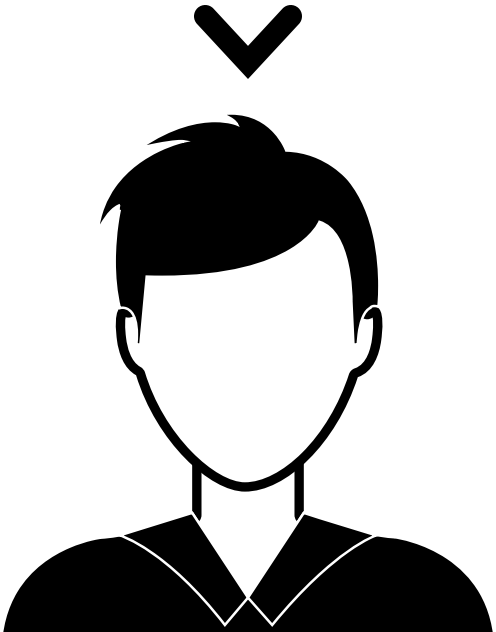
Objectifs

- Participer à la rédaction du journal hebdomadaire

Critères d'atteinte

- Faire une synthèse écrite des activités de la journée
- Envoyer des photos des activités de la journée

> « J'aime participer à la rédaction de l'hebdo et montrer à mes parents ce que j'ai fait durant la journée. »



PROPOSITIONS DE CONTENU

Différentes sections en fonction des activités abordées (cuisine, atelier iPad, sport, etc.)

Les activités sont séparées par thématique ou par journée de la semaine, selon la programmation

Les participants peuvent envoyer des photos qu'ils ont prises à l'intervenante pour les inclure dans l'infolettre

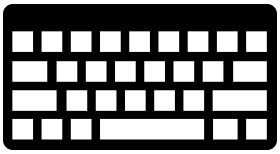
DÉROULEMENT

1

Présentation en grand groupe des sections de l'infolettre hebdomadaire

2

Explorer avec les participants leur implication possible dans la rédaction de celle-ci



3

Si c'est l'intervenante qui rédige l'infolettre, les participants sont invités à lui envoyer le résumé de leur journée par courriel

4

Pour les participants plus avancés, ils peuvent être invités à participer à la mise en page de l'infolettre

COMMUNICATION #12

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	● ● ●
Techniques	● ●

SÉCURITÉ WEB

45 minutes ; selon les besoins par la suite

Par des notions de sécurité web, le participant devient un citoyen numérique responsable. Il est important d'avoir des connaissances à ce sujet, car cela permet d'enrayer des problématiques reliées à de l'hameçonnage ou des virus potentiels par exemple.

Préalables requis

- Recherche web (Communication #10)

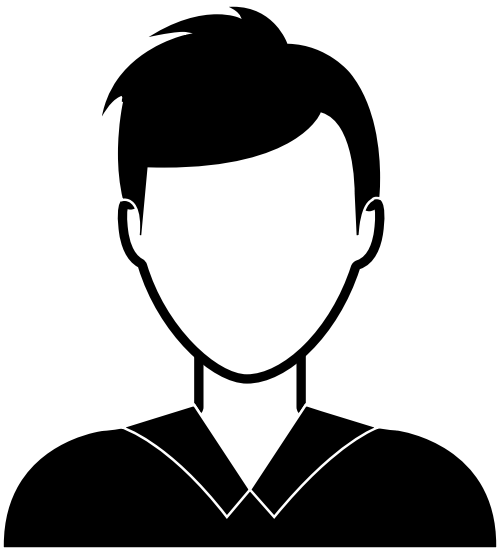
Objectifs

- Démontrer une pratique sécuritaire d'utilisation du web

Critères d'atteinte

- Savoir se protéger des pratiques frauduleuses (hameçonnage, virus, demandes d'amis provenant d'inconnus, etc.)

> “Maintenant, sur Facebook, je choisis ce que je diffuse publiquement.”



PROPOSITIONS DE CONTENU

Reconnaître les sites web sécuritaires

Reconnaître les informations véridiques

Reconnaître les courriels reçus qui demandent des informations personnelles (arnaque)

Discrimination des publicités contenues sur le web

Savoir se déconnecter lorsque nous utilisons une technologie partagée entre plusieurs utilisateurs

Réseaux sociaux (privé/public, quoi publier, qui accepter comme ami, etc.)

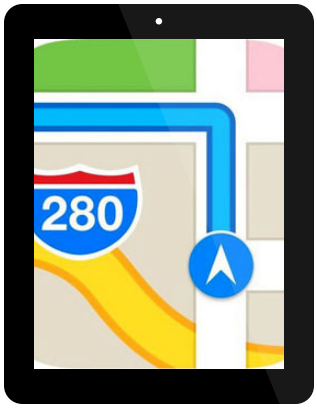
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DÉPLACEMENTS #1

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

PLAN



45 minutes par atelier ; en prévoir plusieurs

Il est intéressant de savoir que pour les participants n'ayant pas accès à des données internet, il est possible d'enregistrer un trajet à partir d'une connexion WiFi et le GPS continuera à les guider lors du trajet, même sans réseau. Il faut toutefois suivre les indications à la lettre, le GPS ne fera pas la mise à jour du trajet si la personne déroge du trajet prévu.

Préalables requis

- Avoir déjà consulté une carte géographique
- Être à l'aise en lecture (lecture des noms de rues)
- Compréhension des flèches (orientation spatiale)

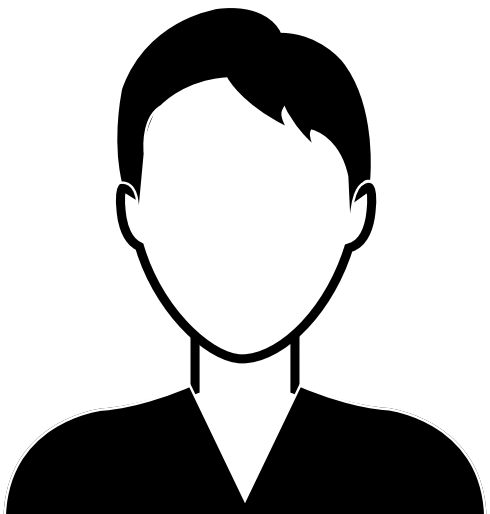
Objectifs

- Se déplacer de façon autonome (à l'aide d'une application GPS)

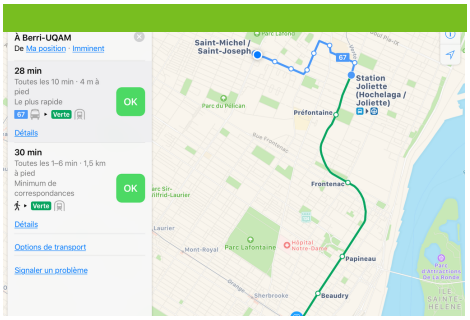
Critères d'atteinte

- Respecter le trajet proposé par le GPS lors d'un déplacement

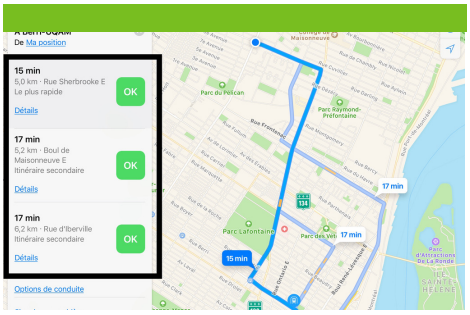
> « Je suis capable de me déplacer seul en ville et d'arriver à l'heure à mes rendez-vous. »



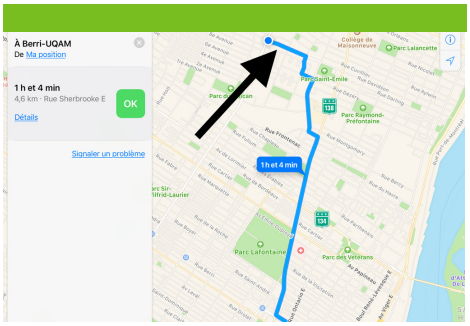
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



Planification de trajet



Évaluation du temps de déplacement



Mouvement en temps réel avec tracé de couleur

DÉROULEMENT

1

Inscription de l'adresse de destination dans l'application - Une démonstration en grand groupe est faite puis les participants le font seuls

2

Choisir le bon type de déplacement et le trajet désiré

3

Effectuer le trajet en suivant les instructions de l'application

D'autres applications de trajets existent et peuvent être téléchargées à partir de l'App Store

DÉPLACEMENTS #2

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

TRANSPORT EN COMMUN

45 minutes par atelier ; en prévoir plusieurs

Ce ne sont pas toutes les personnes qui présentent une déficience intellectuelle qui utilisent le transport en commun pour se déplacer dans la ville. Il peut alors être intéressant d'utiliser les connaissances de ceux qui l'utilisent pour présenter les informations essentielles à leurs collègues.

Préalables requis

- Utiliser le transport en commun

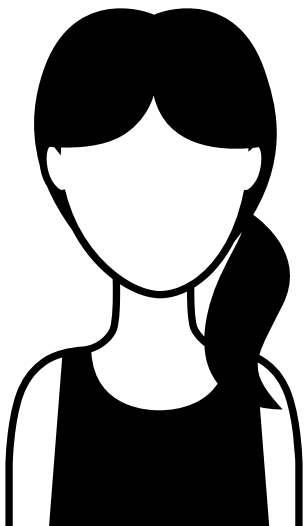
Objectifs

- Vérifier les compétences technologiques concernant l'usage des transports en commun (trouver un trajet ou un horaire, obtenir l'information désirée, etc.)

Critères d'atteinte

- Naviguer de façon autonome sur le site internet ou l'application de transport en commun afin d'obtenir l'information désirée (règle de conduite, trajet, horaire, travaux, etc.)

> “J'ai appris à travailler en équipe et j'étais fier de présenter mes connaissances sur les transports en commun.”



PROPOSITIONS DE CONTENU

Énumérer les règles à respecter dans les transports en commun (métro, autobus et taxi adapté)

Trouver des informations pertinentes en naviguant sur le site du transport collectif de sa ville (travaux en cours, panne, etc.).

Trouver et tester des applications pour identifier un trajet

Identifier les comportements sécuritaires à adopter en transport en commun

Identifier les symboles ou endroits associés aux transport en commun ainsi que les choses importantes à connaître lorsqu'on l'utilise

Création d'une présentation avec les informations trouvées précédemment (Divertissement #7)

DÉROULEMENT

1

Déterminer avec les participants les informations à trouver en fonction de la proposition de contenu ciblée

2

Aller sur le site de transport en commun de sa ville pour naviguer sur les différents onglets et trouver les informations prédéterminées

3

Si les participants travaillent en équipe, s'assurer qu'ils fassent un consensus sur les informations à conserver

4

Retranscrire les informations trouvées et choisies dans une feuille de l'application Notes (Divertissement #8)

OU

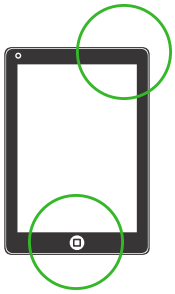
5

Copier les informations trouvées et les coller dans la feuille de l'application Notes (Divertissement #8)

OU

6

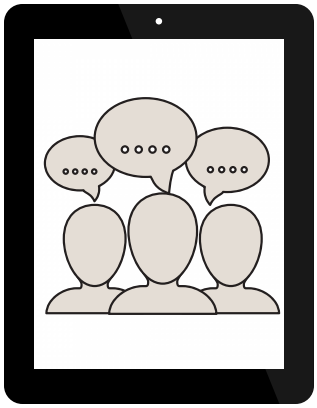
Effectuer une capture d'écran des informations trouvées (Base de l'iPad #1)



DIVERTISSEMENT #1

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

APP EN GRAND GROUPE



45 minutes par application

Cette activité est effectuée lorsque l'intervenante veut présenter une nouvelle application aux participants. Cela permet de les initier à l'application et favorise la participation de tous, l'entraide et la coopération.

Préalables requis

- Aucun

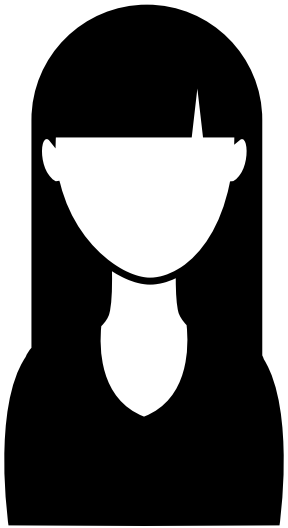
Objectifs

- Savoir utiliser une application présentée

Critères d'atteinte

- Navigation autonome sur l'application à la suite de l'activité

> « C'est amusant de voir l'application sur le grand écran et de s'encourager en travaillant ensemble. »



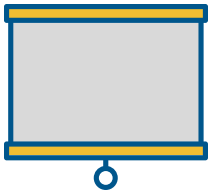
DÉROULEMENT

1

Présentation magistrale de l'application en grand groupe

2

Un seul iPad circule parmi les participants pour que chacun se pratique avec l'application et le tout est projeté sur la toile devant le groupe



3

Les participants téléchargent l'application sur leur iPad

4

Un temps est alloué pour la pratique individuelle de l'application

Il peut être intéressant qu'un participant soit à l'avant pour pointer où appuyer dans l'écran et qu'un deuxième participant soit attitré à l'iPad projeté.

DIVERTISSEMENT #2

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

APP STORE

30 minutes d'initiation ; selon les besoins par la suite

L'App Store est le magasin des applications gratuites ou payantes. Il est important de sensibiliser les participants à l'aspect payant de certaines applications. Si une carte de crédit est associée à l'identifiant Apple, en un seul clic, le participant se voit acheter l'application, sans nécessairement avoir une notification lui demandant de confirmer l'achat.

Préalables requis

- Aucun

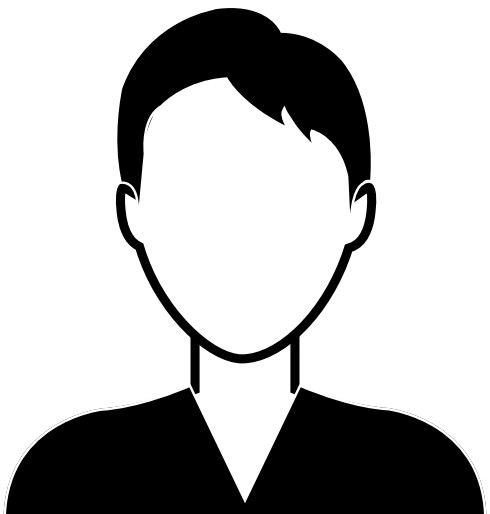
Objectifs

- Utiliser l'App Store pour chercher une nouvelle application en fonction d'un intérêt

Critères d'atteinte

- Téléchargement autonome d'une application gratuite
- S'assurer qu'il s'agit d'un achat désiré face à une application payante

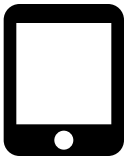
> Je peux trouver des nouvelles applications seul, je comprends ce que c'est grâce aux différentes images.



PROPOSITIONS DE CONTENU

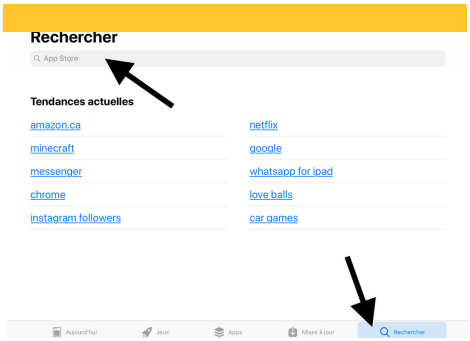
Navigation dans l'application

Observation du déroulement d'un téléchargement

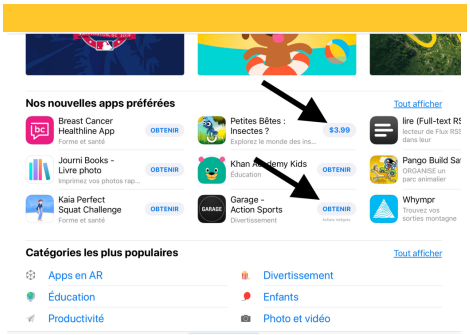


Où se retrouve l'application téléchargée?

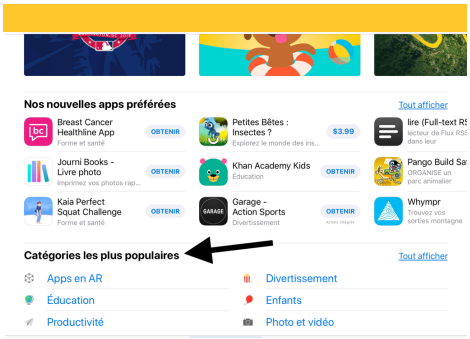
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



Utiliser la loupe de recherche et l'espace prévu pour trouver une application



Distinction entre application gratuite et payante



Recherche par catégorie

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

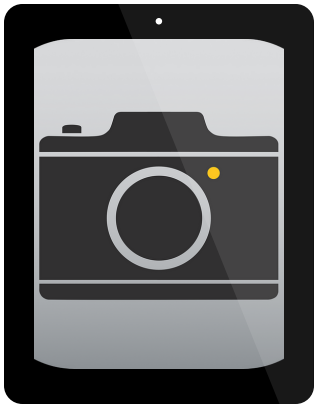
5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DIVERTISSEMENT #3

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

APPAREIL PHOTO



1 heure

Faire de bonnes photos permet d'utiliser cette compétence dans plusieurs autres activités et dans la vie quotidienne.

Préalables requis

- Aucun

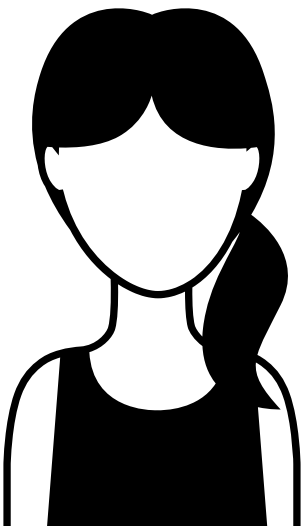
Objectifs

- Développer le réflexe de prendre des photos à des moments opportuns

Critères d'atteinte

- Prendre des photos de qualité
- Évaluer la pertinence de ce que l'on prend en photo

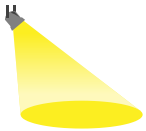
> « Je suis capable de faire de belles photos qui ne sont pas floues et je suis fière de les montrer à mes parents. »



PROPOSITIONS DE CONTENU

Les 3 qualités d'une bonne photo :

1- Sujet : Le sujet que l'on veut prendre en photo (objet ou personne) se trouve au centre de notre photo. La photo présente clairement le sujet que l'on voulait photographier (la photo n'est pas encombrée par plusieurs autres éléments).



2- Luminosité : Il faut s'assurer que le sujet est bien éclairé et de ne pas être en contre-jour.

3- Mouvement : Le photographe ainsi que la personne/objet photographié ne doit pas bouger lors de la prise de photo.

Rallye-photo : Activité où l'intervenante demande aux participants de photographier différents objets/personnes dans un contexte précis.

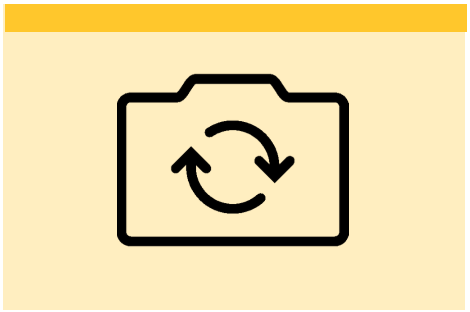
FONCTIONS À DÉCOUVRIR

Prendre une photo (le bouton est blanc) - On doit appuyer sur le bouton pour prendre la photo

Faire une vidéo (le bouton est rouge). Possibilité de choisir les options « Ralenti » ou « Accéléré »

Faire une photo panoramique

Faire un zoom



Mettre la caméra en mode auto-portrait (selfie) - situé au-dessus du bouton blanc

Retardateur - situé au-dessus du bouton blanc

*Lorsqu'il est activé, quelques secondes s'écoulent avant que la photo ne soit prise

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

Afin d'être en mesure de réaliser les activités suivantes, les participants doivent d'abord se pratiquer à utiliser l'application.

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leur connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DÉROULEMENT

Qualités d'une bonne photo

1

L'intervenante questionne les participants sur ce qu'est selon eux une bonne photo

2

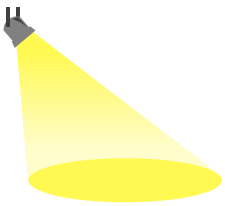
Elle montre des exemples de photos et demande l'opinion de chacun sur leur niveau de qualité

3

Par les réponses des participants, l'intervenante relève les mots-clés importants correspondant aux critères de qualité

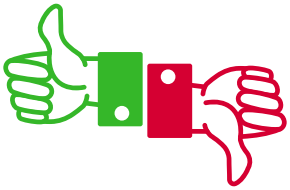
4

Elle présente les mots-clés ciblés (sujet, luminosité et mouvement)



5

L'intervenante prend des photos devant le groupe en adoptant les comportements à faire et à ne pas faire lors de la prise de photos



6

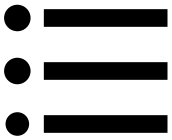
Un temps est alloué pour la pratique. Puis, un retour en grand groupe est effectué

DÉROULEMENT

Rallye-photo

1

Les participants reçoivent des directives à l'oral ou par courriel quant à des photos à prendre



2

Un temps est alloué pour la prise des photos

3

Les participants répondent au courriel de l'intervenante (si tel est le cas) selon les directives données

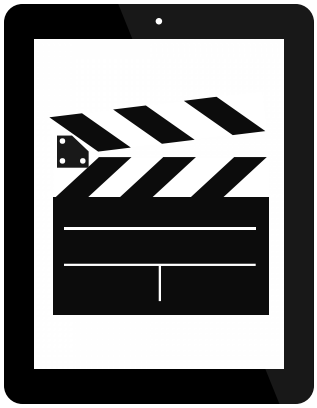
4

En grand groupe, une analyse des photos prises par chacun est effectuée pour déterminer si les critères de qualité ont été respectés

DIVERTISSEMENT #4

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

COURT MÉTRAGE



45 minutes - inclus le temps de la discussion et du court métrage

Le visionnement d'un court métrage sur un thème rend ce dernier plus concret à aborder. Les références et les liens avec l'histoire facilitent certaines interventions ultérieures. Il permet aussi d'initier les participants à un autre type de film (répertoire, animation, muet, noir et blanc, etc.) moins populaire dans les cinémas.

Préalables requis

- Aucun

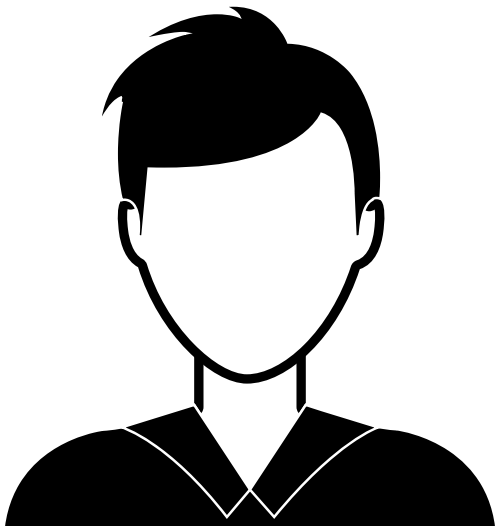
Objectifs

- Aborder un nouveau thème ou une problématique

Critères d'atteinte

- Échanger avec ses collègues ou l'intervenante sur le thème abordé

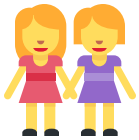
> J'ai découvert les courts métrages à TASA et j'aime pouvoir parler des histoires avec mes amis.



PROPOSITIONS DE CONTENU

La persévérance

Respect des différences



Amour, orientation sexuelle, amitié, famille

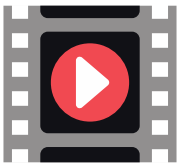
Problèmes de santé mentale

Astuces pour trouver un court métrage sur le web :
Sur Google, tapez le mot-clé "court métrage" suivi du thème que vous voulez aborder. Plusieurs sites web et vidéos vous seront proposés. Il ne vous restera plus qu'à les visionner pour sélectionner celui qui est le plus adapté à votre groupe.

DÉROULEMENT

1

Visionnement du court-métrage sans préambule

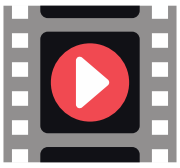


2

L'intervenante questionne les participants sur le contenu du court-métrage et relève le thème principal

3

Second visionnement du court-métrage avec différents éléments à observer qui ont été ciblés par l'intervenante



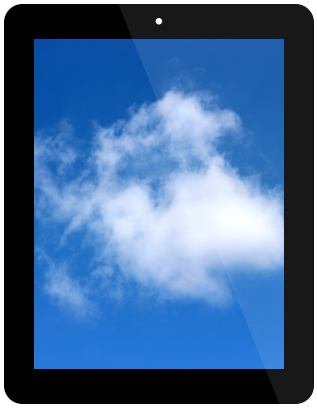
4

L'intervenante fait une synthèse du court-métrage et questionne les participants quant à leur situation personnelle et leur motivation à modifier leur quotidien (en fonction du thème du film)

DIVERTISSEMENT #5

Exigences cognitives	●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

FOND D'ÉCRAN



15 minutes

Il s'agit d'une façon simple de personnaliser son outil de travail avec des images que l'on aime. Un fond d'écran personnalisé permet aussi de reconnaître son iPad parmi une grande sélection d'appareils disponibles (dans le cadre d'un programme de jour par exemple).

Préalables requis

- Recherche web (Communication #10)
- Enregistrer une image (Base de l'iPad #1)

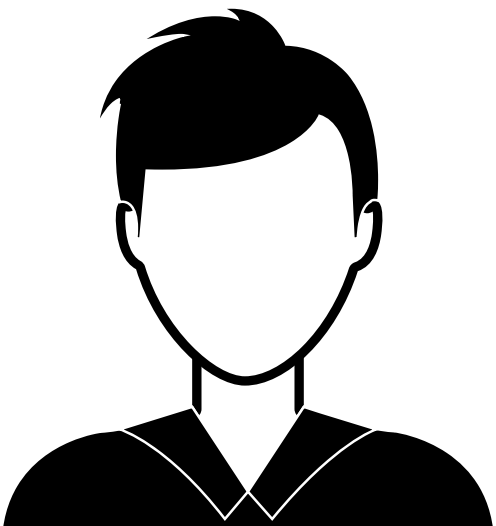
Objectifs

- Personnaliser son iPad en changeant son fond d'écran

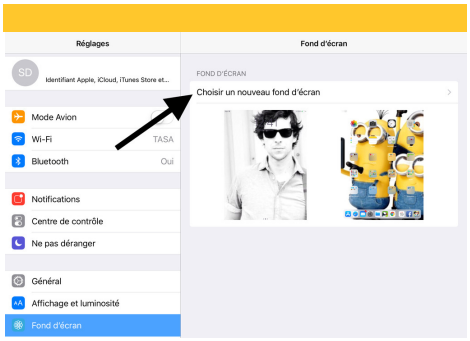
Critères d'atteinte

- Modifier son fond d'écran au moins une fois avec une image choisie

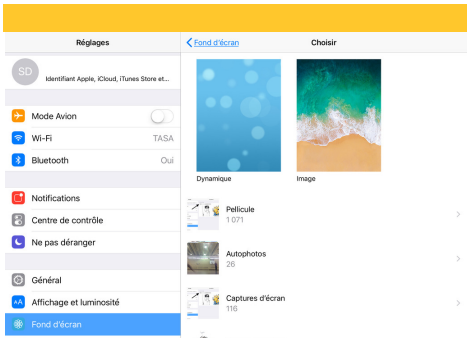
> « J'ai mis la photo de mon acteur préféré dans mon fond d'écran, ça me fait sourire à chaque fois. »



FONCTIONS À DÉCOUVRIR



Réglages - Fond d'écran - Choisir un nouveau fond d'écran



Choisir un fond d'écran dans la galerie d'images

*Des images sont déjà incluses dans l'iPad, mais il est possible de choisir dans sa galerie d'images personnelles.

FOND D'ÉCRAN

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DIVERTISSEMENT #6

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

KAHOOT!

30 minutes par quiz

L'application Kahoot! permet de créer des quiz interactifs à choix multiples ou d'utiliser des quiz déjà conçus. Les participants peuvent jouer simultanément tout en enregistrant individuellement leur réponses. L'intervenante peut visualiser les réponses individuelles des participants et ainsi voir leur niveau de connaissances.

Préalables requis

- Avoir participé à l'activité ciblée par le quiz

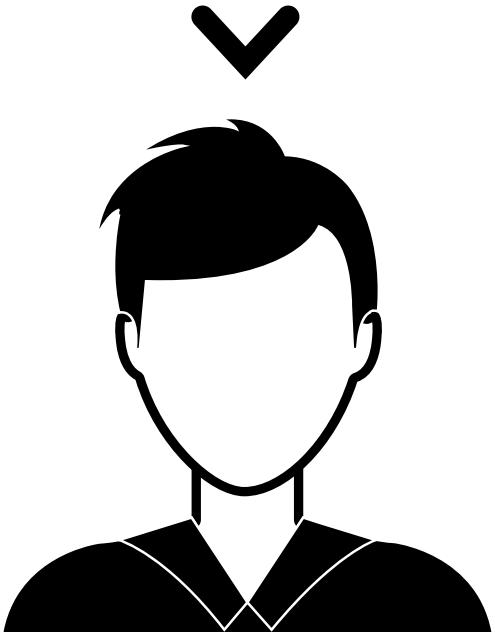
Objectifs

- Vérifier les apprentissages réalisés à la suite d'une activité

Critère d'atteinte

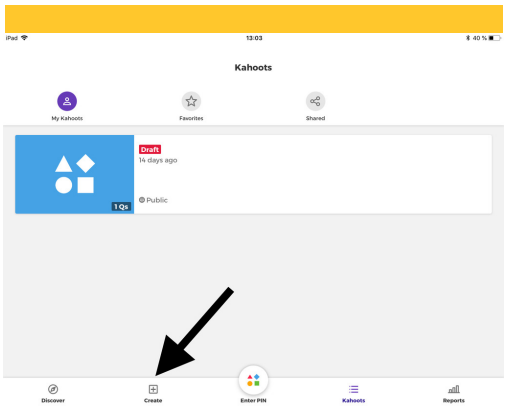
- Capacité à choisir la réponse voulue selon la couleur associée

> « J'aime beaucoup les Kahoot! Ça me donne confiance en moi parce que je connais les bonnes réponses. »

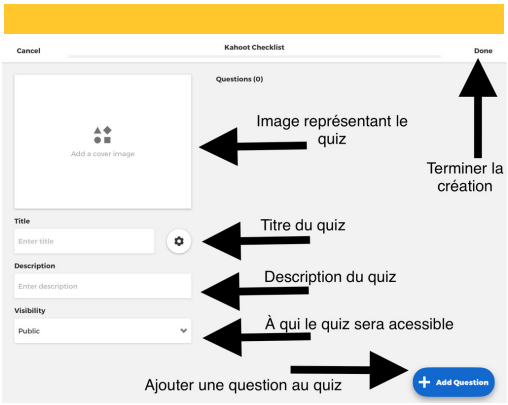


FONCTIONS À DÉCOUVRIR

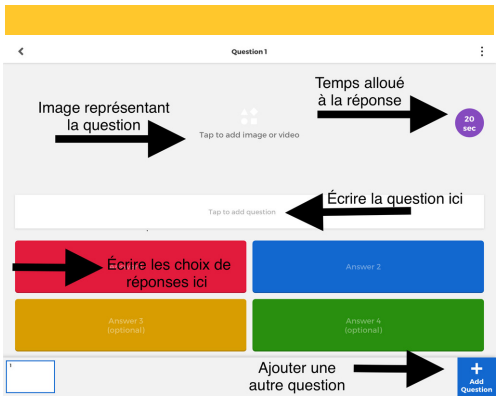
Pour la création d'un quiz



Créer un quiz avec l'option « Create »



Faire les ajouts souhaités pour créer un quiz

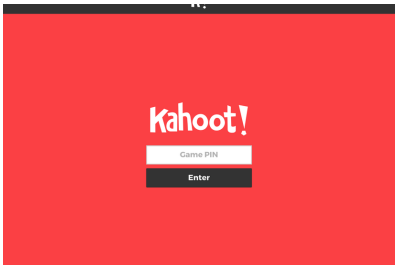


Faire les ajouts souhaités pour créer des questions

DÉROULEMENT

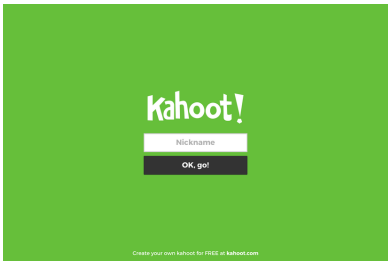
1

Ouvrir l'application Kahoot! et appuyer sur « Enter pin »



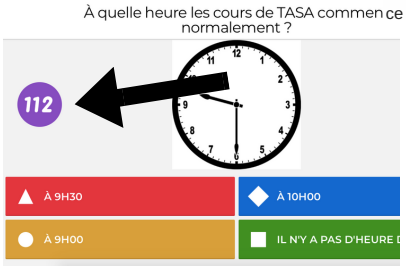
2

Inscrire son nom et attendre que tous les participants soient inscrits



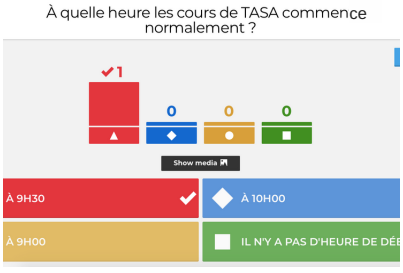
3

Répondre à la question dans le temps donné



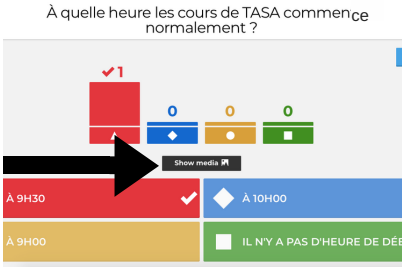
4

Voir les résultats



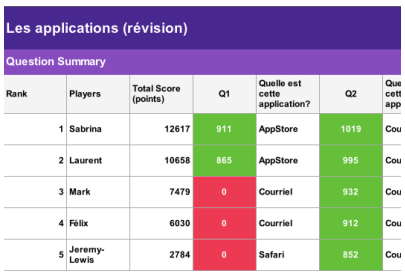
5

Faire un retour avec l'image



6

Compilation des résultats individuels pour chacune des questions



Les applications (révision)

Question Summary

Rank	Players	Total Score (points)	Q1	Quelle est cette application?	Q2	Que cett app
1	Sabrina	12617	911	AppStore	1019	Cou
2	Laurent	10658	865	AppStore	995	Cou
3	Mark	7479	0	Courriel	932	Cou
4	Félix	6030	0	Courriel	912	Cou
5	Jeremy-Lewis	2784	0	Safari	852	Cou

DIVERTISSEMENT #7

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

KEYNOTE

45 minutes par séance

Keynote est une application semblable à Power Point ou Google Présentations, mais elle est plus simple d'utilisation. Différentes présentations peuvent être créées, que ce soit pour présenter une recherche à des collègues ou pour bâtir des tutoriels (assistant à la réalisation de tâches).

Préalables requis

- Prendre des photos (Divertissement #3)
- Enregistrer des images (Base de l'iPad #1)
- Avoir une tâche à diviser en étapes

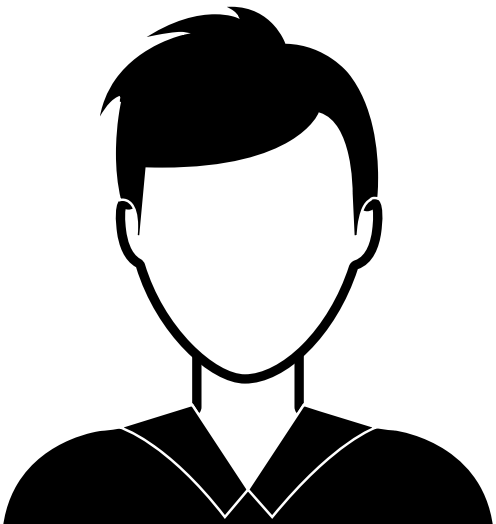
Objectifs

- Utiliser une présentation Keynote au besoin

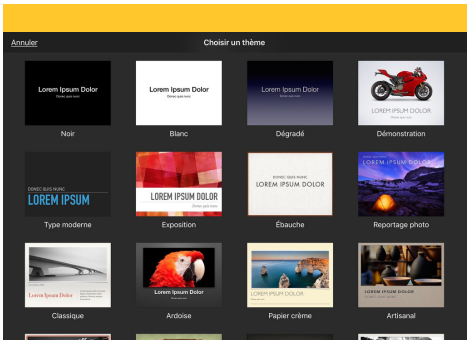
Critères d'atteinte

- Consulter sa tâche sur Keynote pour la réaliser de façon autonome
- Consigner le fruit de ses recherches personnelles dans un Keynote pour faire une présentation

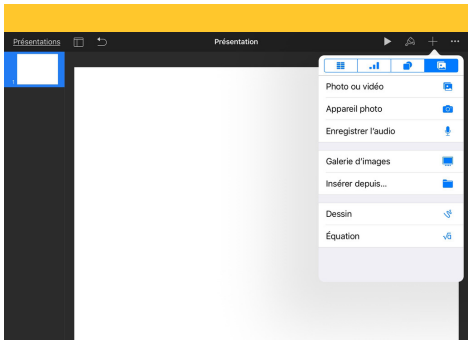
> « Je suis capable de faire une recette seul quand je regarde les étapes une à la fois. »



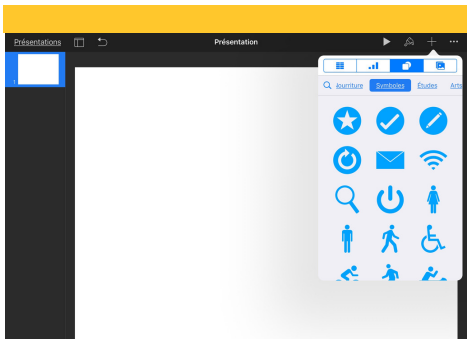
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



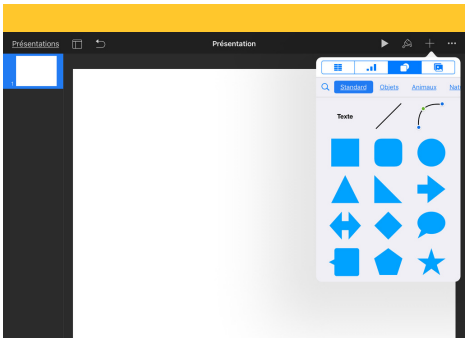
Présentations prédéfinies



Ajouter un contenu média (photo, vidéo, audio, dessin)



Ajouter un symbole



Ajouter une zone de texte ou une forme

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DIVERTISSEMENT #8

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

NOTES

30 minutes d'initiation ; selon les besoins par la suite

Au même titre qu'un bloc-note papier, l'application Notes permet de consigner des informations sous forme de listes, de textes, d'y ajouter des images, des liens hypertextes et même de dessiner sur la page.

Préalables requis

- Écriture ou fonction « Dictée » activée et pratiquée au besoin (Base de l'iPad #7)
- Fonction « Prononcer » au besoin (Base de l'iPad #7)

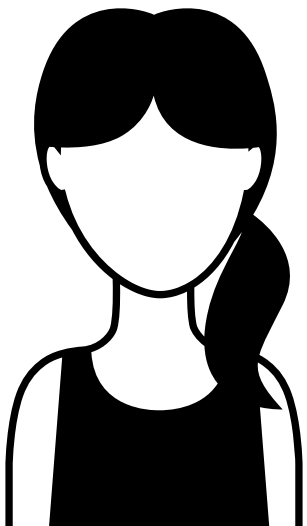
Objectifs

- Utilisation de l'application lorsque désiré

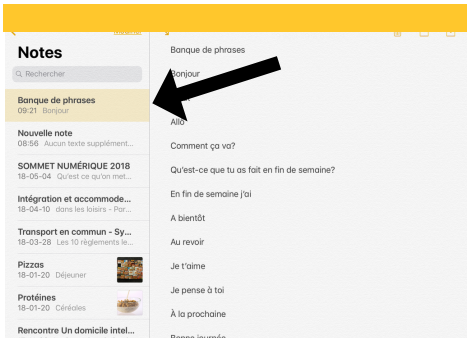
Critères d'atteinte

- Répertorier diverses informations que l'on désire conserver ou avec lesquelles on souhaite travailler

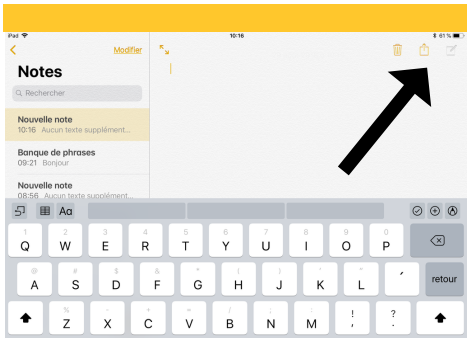
> « J'ai préparé un projet spécial et j'ai utilisé Notes pour écrire mon texte et ne pas perdre d'informations. »



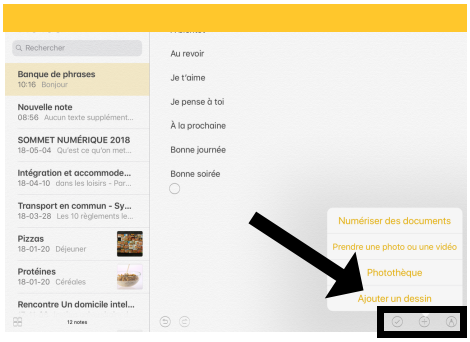
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



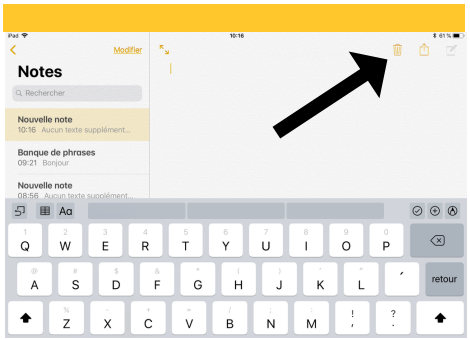
Sélectionner la note désirée



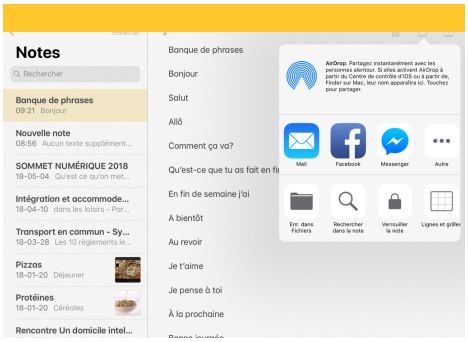
Créer une nouvelle note



Fair une liste, ajouter un document, une photo, un dessin dans la note ou annoter la note



Supprimer la note



Exporter la note

NOTES

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DIVERTISSEMENT #9

Exigences cognitives	●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

PHOTOS

30 minutes d'initiation ; selon l'intérêt par la suite

Cette application permet de retrouver toutes les images enregistrées, photos prises, captures d'écran, vidéos, etc. On peut d'ailleurs y classer les photos en albums.

Préalables requis

- Prise de photos ou de vidéos (Divertissement #3)
- Enregistrer des images (Base de l'iPad #1)

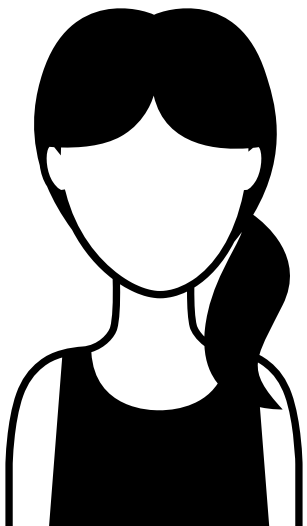
Objectifs

- Connaître l'emplacement de ses images pour les consulter

Critères d'atteinte

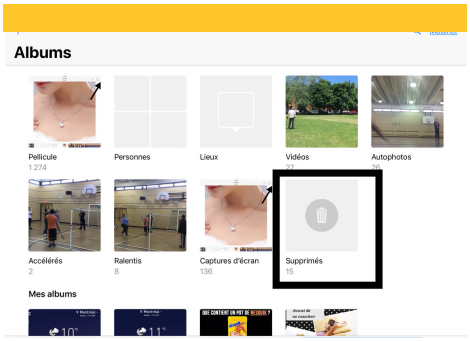
- Retrouver le contenu de son choix lorsque désiré
- Modifier les photos/images selon l'intérêt

« J'aime regarder les photos que j'ai prises, car ça me rappelle des souvenirs. »

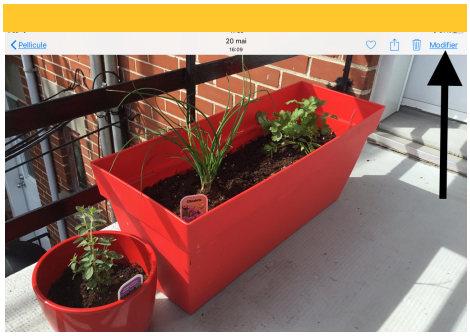


FONCTIONS À DÉCOUVRIR

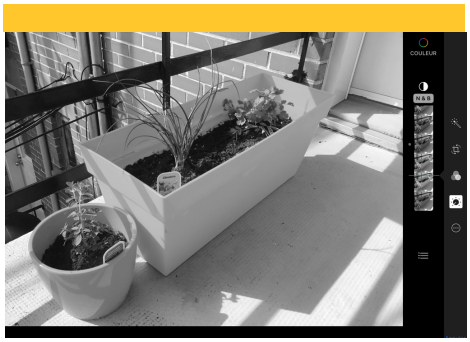
Supprimer une photo



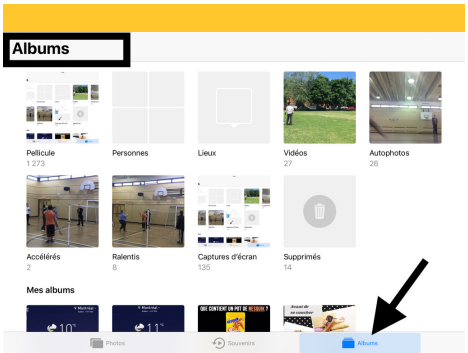
Retrouver une photo supprimée grâce à l'album "Supprimés"



Modifier une photo



Exemple d'une modification



Organiser les photos en albums

PHOTOS

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DIVERTISSEMENT #10

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

PIC COLLAGE

30 minutes d'initiation ; selon les activités par la suite

Cette application permet de créer différents montages de photos et d'images. On y retrouve plusieurs autocollants, dessins et symboles à ajouter à des créations faites à partir des images et photos de sa galerie personnelle.

Préalables requis

- Enregistrer une image (Base de l'iPad #1)

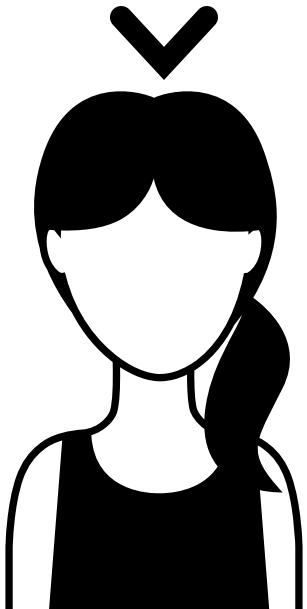
Objectifs

- Créer des présentations sur un thème choisi
- Résumer les apprentissages réalisés

Critères d'atteinte

- Créer un Pic Collage

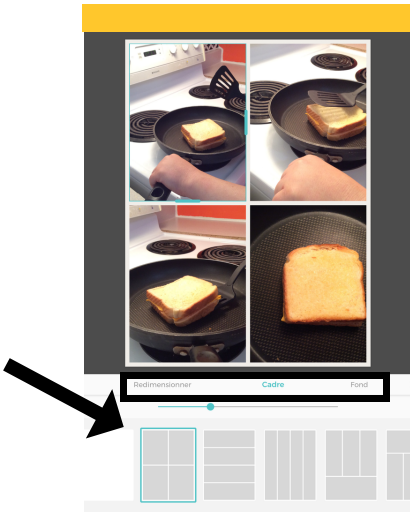
> « J'ai fait un montage photos des plats de malbouffe que je dois consommer de façon plus raisonnable et ça m'aide à mieux manger. »



FONCTIONS À DÉCOUVRIR

Créer un nouveau collage

Sélectionner les photos désirées dans le montage, puis appuyer sur le crochet



Choisir la disposition et les dimensions désirées

Déplacer l'image en appuyant dessus et en glissant son doigt. Une fois le collage terminé, appuyer sur terminer

Possibilité de revoir ses montages et les modifier à nouveau en appuyant sur le montage désiré

L'application Pic Collage fonctionne seulement lorsque l'iPad est à la verticale.

PIC COLLAGE

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1

L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe

2

Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet

3

À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet

4

Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe

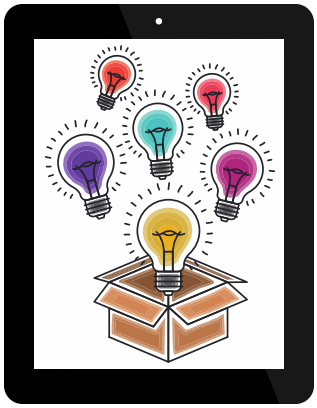
5

Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

DIVERTISSEMENT #11

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

PROJETS PERSONNELS



En fonction du projet

Les projets personnels permettent aux participants d'approfondir leurs connaissances sur un sujet précis ou d'en présenter un qu'ils affectionnent plus particulièrement.

Préalables requis

- Recherche web (Communication #10)
- Utilisation de certaines applications (appareil photo, notes, etc.)

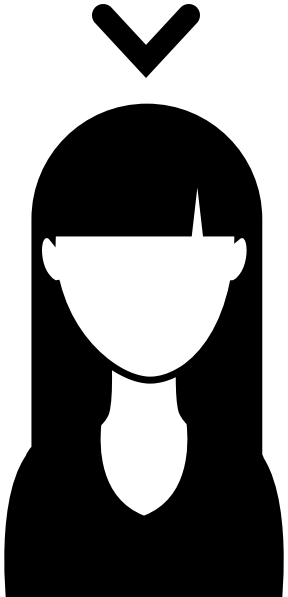
Objectifs

- Sensibiliser les participants aux différentes étapes nécessaires à la réalisation d'un projet
- Développer de nouvelles connaissances ou intérêts chez les participants

Critères d'atteinte

- Le participant effectue des recherches selon le sujet choisi
- Une présentation des résultats est faite à l'intervenante et/ou à l'ensemble du groupe

> « J'ai fait un projet pour aider les autres à mieux comprendre mon amie qui a le Syndrome Gilles de la Tourette. J'étais fière de le présenter à tout le monde. »



PROPOSITIONS DE CONTENU

La vie en appartement : conseils, bonnes attitudes à adopter, etc.

Sensibilisation à une problématique vécue par une personne du groupe

Sensibilisation à la problématique du milieu

Estime de soi

Capsules vidéos pour expliquer les fonctions de l'iPad ou une recette

Contribuer aux tutoriels photo et vidéo

HABITATION #1

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

ALBUM DE RECETTES

1 heure pour la création de l'album pour une recette

L'application Keynote (Divertissement #6) est utile pour la création de diaporamas. Sans aller dans les complexités de l'application, les participants peuvent créer un diaporama qui leur montrera les étapes pour réaliser la recette de leur choix à la maison (assistant à la réalisation de tâches).

Préalables requis

- Avoir pris les étapes de la recette et les outils de cuisine nécessaires en photos (Divertissement #3)
- Discriminer les étapes d'une recette

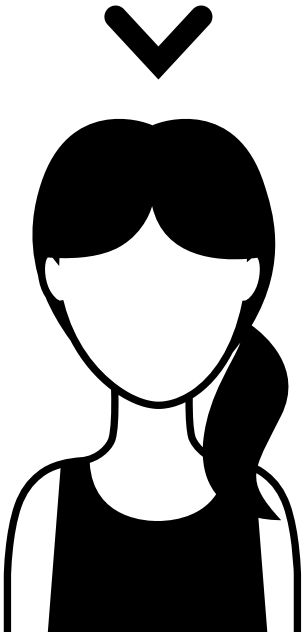
Objectifs

- Création d'un album contenant des recettes complètes présentées de façon imagée et séquentielle

Critères d'atteinte

- Prendre des photos de qualité des étapes de la recette
- Savoir séparer les étapes d'une recette (1 action = 1 étape)
- Capacité à refaire la recette à l'aide du diaporama construit

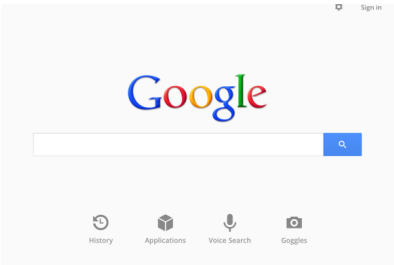
> « C'est facile de refaire une recette chez moi quand j'utilise le diaporama que j'ai fait à TASA. »



DÉROULEMENT

1

Trouver la recette sur internet



2

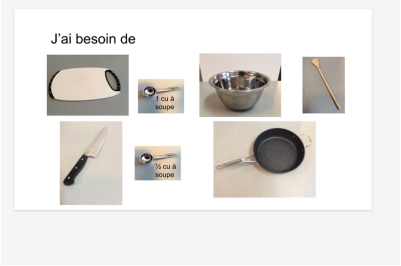
Prendre en photo les instruments de cuisine et les ingrédients nécessaires à la réalisation de la recette

3

Prendre en photo chaque étape de la recette lors de sa réalisation

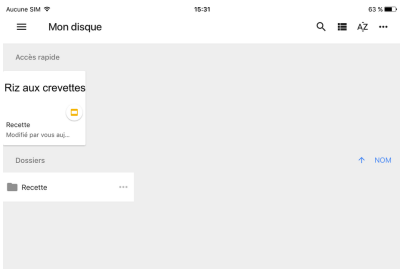
4

Création d'une présentation Keynote où on indique :
- les outils de cuisine
- les ingrédients nécessaires
- les étapes de la recette



5

Enregistrer la présentation dans un dossier spécifique pour les recettes



HABITATION #2

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

CALENDRIER

1 heure d'initiation ; selon les participants par la suite

Donne en un coup d'oeil un aperçu de notre horaire journalier, hebdomadaire, mensuel ou annuel. Il est possible de faire un code de couleurs pour repérer et distinguer rapidement les différents types d'événements (rendez-vous, loisirs, visites, etc.). De plus, avec la loupe de recherche, le participant peut retrouver l'activité désirée par mot-clé.

Préalables requis

- Avoir des activités variées à l'horaire
- Avoir une liste de contacts avec leur courriel (Communication #4)

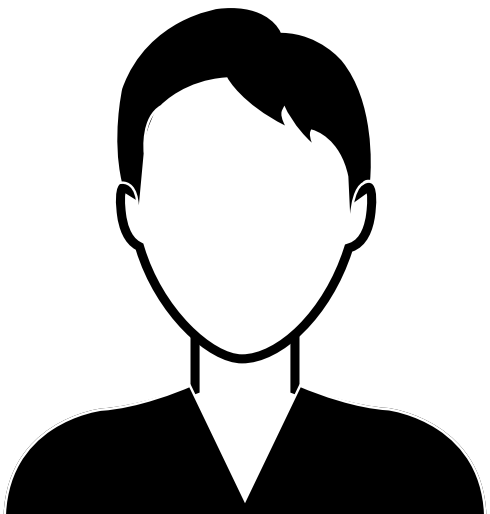
Objectifs

- Utiliser le calendrier pour connaître l'horaire de sa journée ou de sa semaine

Critères d'atteinte

- Consulter son calendrier quotidiennement
- Ajouter des activités à son horaire

> « Je consulte mon calendrier tous les jours pour connaître l'horaire des parties du Canadien de Montréal. »



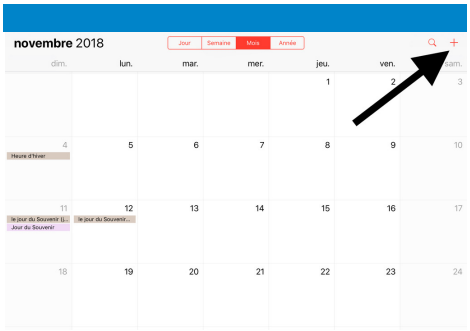
PROPOSITIONS DE CONTENU

Inviter d'autres personnes à un événement

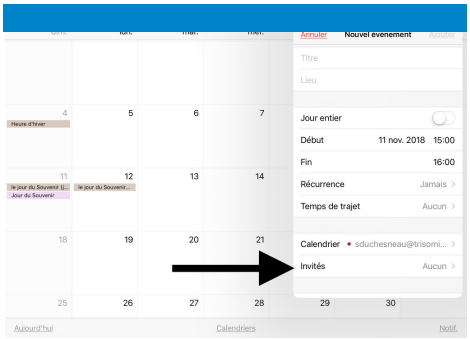
Gestion par couleur des événements en fonction de la thématique (travail, loisir, rendez-vous, etc.)

Ajouter des activités qui concernent tout le groupe au calendrier pour se pratiquer (anniversaire des participants, événements spéciaux à l'horaire, etc.)

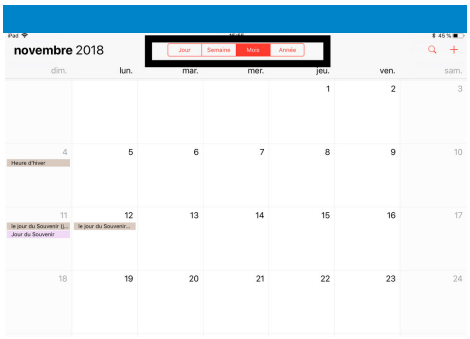
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



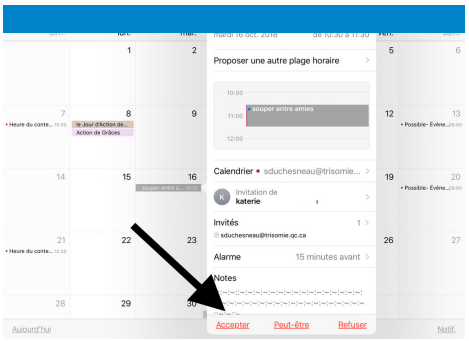
Le + pour ajouter un événement



Ajout d'un invité dans un événement



Différents affichages possibles (jour, semaine, mois, année)



Répondre à une invitation

CALENDRIER

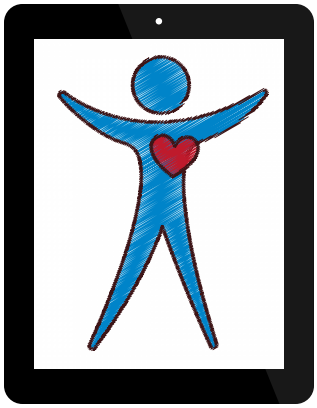
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

HABITATION #3

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

HABITUDES DE VIE



1 heure 30 minutes par atelier ; prévoir plusieurs ateliers

L'autonomie peut se définir par l'application de diverses connaissances concernant la vie quotidienne.

Préalables requis

- Sonder les participants et leur famille sur les sujets qu'ils aimeraient aborder

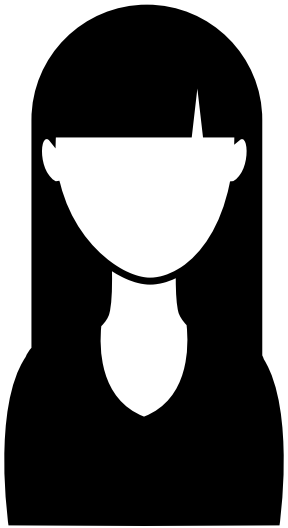
Objectifs

- Sensibiliser les participants à l'amélioration de leur qualité de vie par des gestes simples au quotidien

Critères d'atteinte

- Mise en application de quelques trucs appris lors des ateliers

> Je fais attention à ma santé, je mange moins de sucre et je relaxe avant de me coucher.



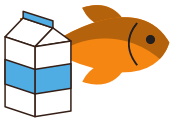
PROPOSITIONS DE CONTENU

ALIMENTATION

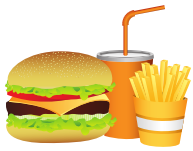
Alternatives santé pour des collations

Nutrition Facts	
Serving Size 1 bar (2 lbs)	
Servings Per Package 1	
Amount	% Daily Value
Calories 4600	
Fat 260 g	**400** %
Saturated 160 g + Trans 0 g	**800** %
Cholesterol 200 mg	**120** %
Sodium 1400 mg	**40** %
Carbohydrate 960 g	**320** %
Dietary Fiber 40 g	
Sugars 840 g	
Protein 120 g	
Vitamin A 0 %	Vitamin C 0 %
Calcium 320 %	Iron 80 %

Comprendre le tableau des valeurs nutritives



Groupes alimentaires et guide alimentaire canadien



Effets de la malbouffe (sucre, sel, gras) et composition des aliments transformés (effets sur le corps)

Éléments nutritifs essentiels (effets sur le corps)

Les propositions de contenu mentionnées dans cette fiche sont à titre d'inspiration. Il est recommandé que l'intervenante développe des activités sur les habitudes de vie à partir des besoins et intérêts de ses participants. L'objectif derrière ces propositions était de fructifier la créativité des intervenants quant aux sujets possibles à aborder durant les activités.

PROPOSITIONS DE CONTENU

FAIRE DU SPORT

Impact du sport sur le corps

Les bonnes pratiques et postures pour éviter les blessures

PROPOSITIONS DE CONTENU

SOMMEIL

Quoi faire avant de se coucher

Quoi éviter de faire avant de se coucher

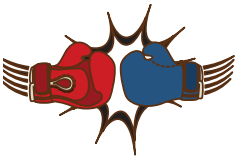
Le nombre d'heures de sommeil idéal

Application Horloge dans l'iPad ; onglet sommeil (Habitation #4)

PROPOSITIONS DE CONTENU

RÉSEAU SOCIAL

Carte du réseau social



Gestion des conflits

Comportements acceptables et inacceptables auprès d'autrui

Les émotions

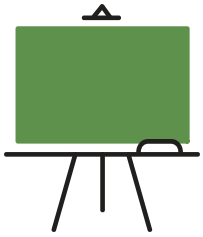
DÉROULEMENT

1

L'intervenante questionne les participants sur leur opinion sur le sujet ciblé

2

Présentation magistrale du sujet ciblé avec des faits et/ou une vidéo



3

Chaque participant reçoit une notion précise par l'intervenante et effectue une recherche web (par exemple, les éléments nutritifs essentiels)

4

Résumé en grand groupe des informations recueillies et de ce que chaque participant retient du sujet ciblé

5

Création d'un Pic Collage (Divertissement #10) ou toute autre présentation en guise de résumé individualisé

HABITATION #4

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

HORLOGE

30 minutes ; selon les besoins par la suite

L'application Horloge offre plusieurs fonctions permettant d'optimiser l'horaire ou le nombre d'heures de sommeil. Les alarmes sont utiles pour rappeler différents éléments au participant (par exemple, l'heure pour se préparer à quitter le matin ou le moment où il doit prendre sa médication).

Préalables requis

- Compréhension de l'heure

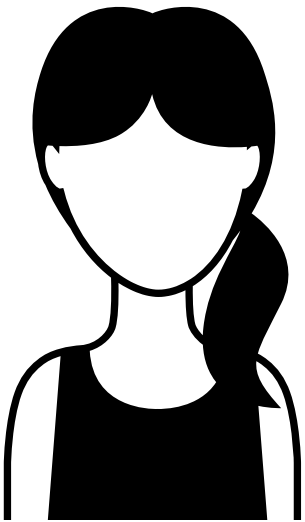
Objectifs

- Utilisation des fonctions de l'horloge lorsque nécessaire

Critères d'atteinte

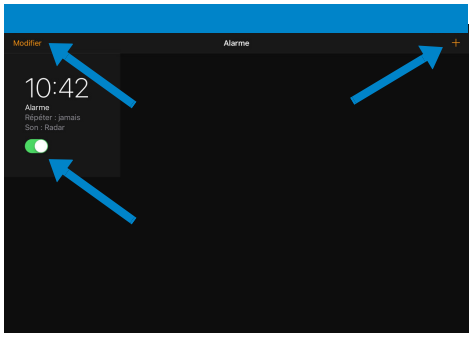
- Programmer de façon autonome une alarme, un minuteur ou l'heure de réveil selon les besoins du participant

> « Maintenant, je me réveille grâce à mon alarme sur mon cellulaire que je programme moi-même! »

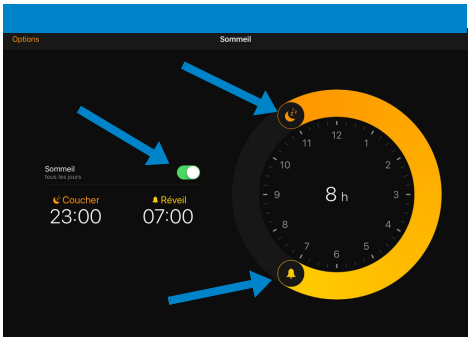


FONCTIONS À DÉCOUVRIR

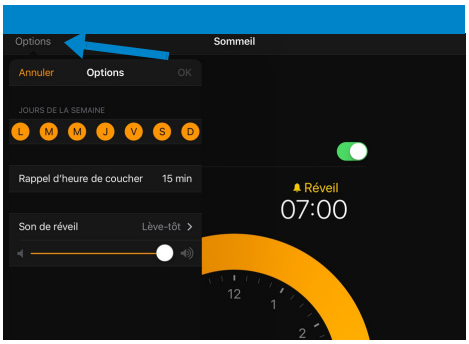
Horloges. Permet d'avoir l'heure de différentes villes dans le monde



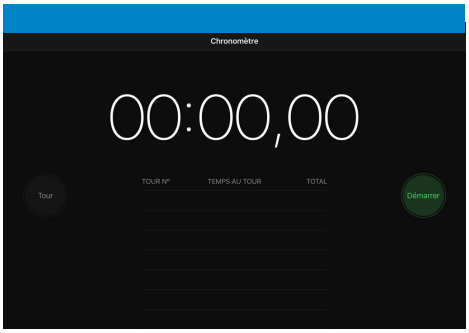
Alarme. Faire glisser le cercle sous l'alarme pour l'activer.



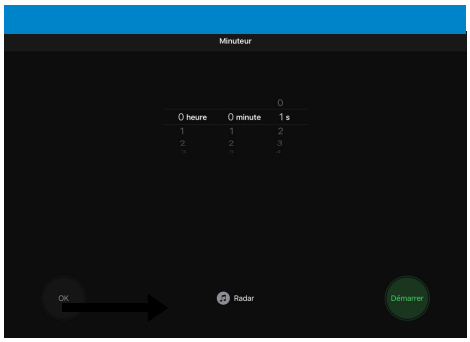
Sommeil - Lorsqu'on programme notre heure de réveil, on peut régler l'heure de coucher souhaitée selon le nombre d'heures de sommeil que l'on désire



Sommeil - Options. Permet de régler les journées où l'on veut avoir le réveil-matin, le rappel, la sonnerie et le volume



Chronomètre



Minuteur - Utile lors de la cuisine ou lors des temps de pause

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

HABITATION #5

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

MÉTÉOMÉDIA

1 heure d'initiation ; selon les participants par la suite

L'utilisation d'une application de météo permet de prévoir les bons vêtements pour la journée et de se servir des prévisions pour planifier ses activités. Un atelier sur la météo peut également servir d'atelier de sensibilisation aux coups de chaleurs, engelures, température réelle VS ressentie, etc.

Préalables requis

- Reconnaitre le symbole - (moins) devant un chiffre
- Savoir distinguer les chiffres/nombres (plus grand et et plus petit que)
- Notion des degrés Celsius que l'on utilise au Québec

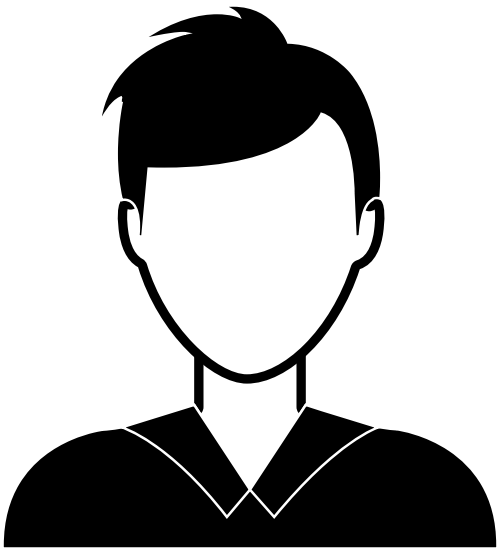
Objectifs

- Différencier la température actuelle de la température ressentie
- Consulter régulièrement la météo de sa ville

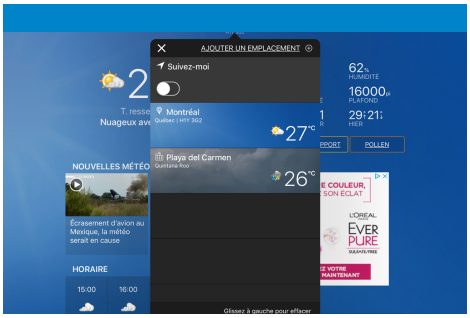
Critères d'atteinte

- S'habiller en fonction de la météo

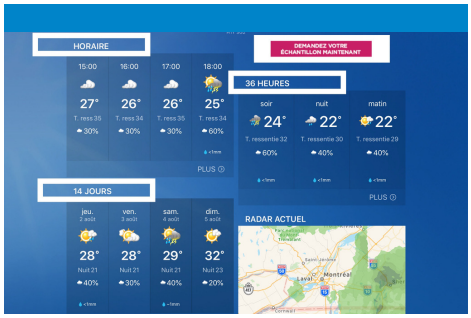
> Je consulte la météo à tous les matins, car je veux savoir si je dois prévoir un imperméable.



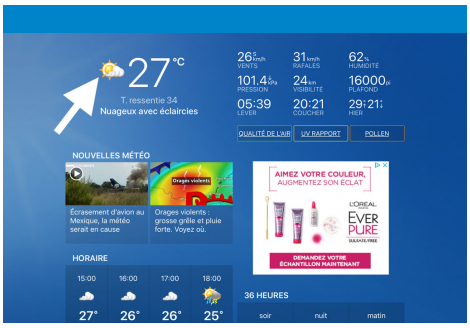
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



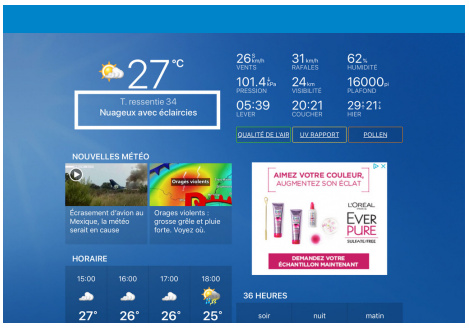
Ajouter une ville



Différents horaires (journée, 36 heures et 14 jours)



Icône représentant la météo



Température ressentie

Pourcentage de probabilité d'averses

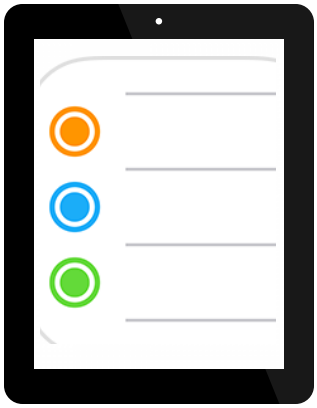
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

HABITATION #6

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

RAPPELS



30 minutes d'initiation ; variable selon la liste à faire par la suite

Cette application renferme une loupe de recherche pour faciliter la navigation dans les différentes listes et leur contenu. Elle peut ainsi servir à faire divers types de listes (tâches, achats à faire, épicerie, etc.). Il n'est pas nécessaire de savoir écrire pour faire des listes, avec la fonction « Dictée » on peut utiliser le micro et nommer les différents éléments à ajouter à sa liste.

Préalables requis

- Écriture ou fonction « Dictée » activée et pratiquée au besoin (Base de l'iPad #7)

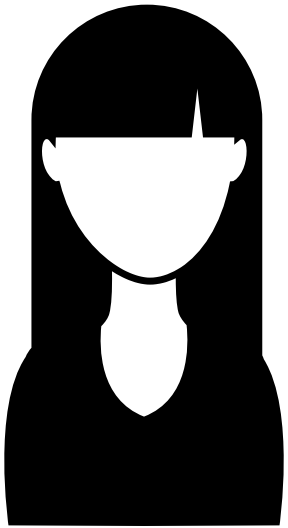
Objectifs

- Avoir recours à l'application pour structurer une liste

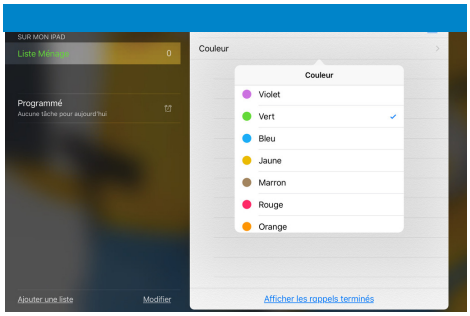
Critères d'atteinte

- Faire une liste pour structurer ses tâches/activités
- Ajouter des éléments à une liste ou créer une nouvelle liste

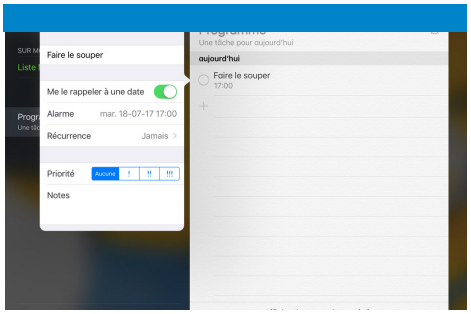
> « Je fais ma liste d'épicerie avec Rappels et je peux cocher les aliments lorsque je les achète. »



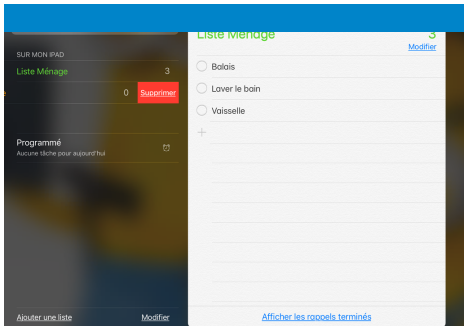
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



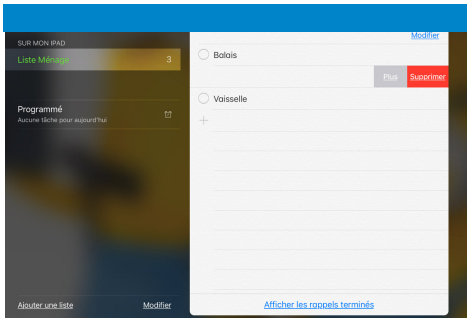
Assigner une couleur à une liste



Programmer une tâche

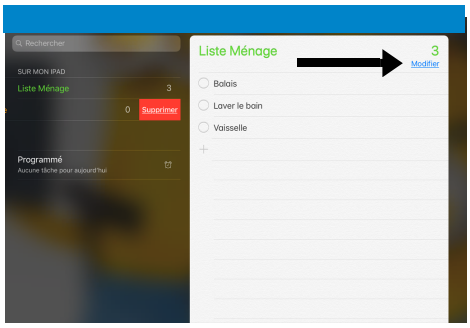


Pour supprimer une liste, appuyer sur la liste à supprimer et glisser son doigt vers la gauche

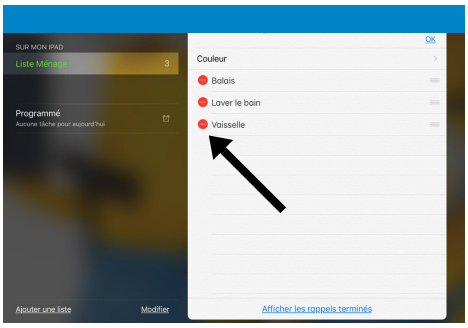


Supprimer un item (façon 1) : Appuyer sur l'élément de la liste à supprimer et glisser son doigt vers la gauche

Supprimer un item (façon 2) :



1. Appuyer sur "Modifier"



2. Appuyer sur les ronds rouges correspondant aux items à supprimer

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

HABITATION #7

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	●
Convention sociales	●
Techniques	●

REEBEE

45 minutes d'initation ; variable par la suite selon la recette et les achats à faire

Reebee est une application en français contenant une très grande variété de circulaires de différents types de magasins (épiceries, pharmacies, magasins à grande surface, etc.).

Préalables requis

- Connaissance de base du fonctionnement des circulaires

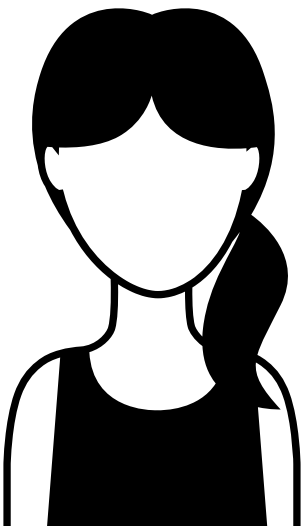
Objectifs

- Sensibiliser les participants à planifier leurs recettes en fonction des spéciaux de la circulaire

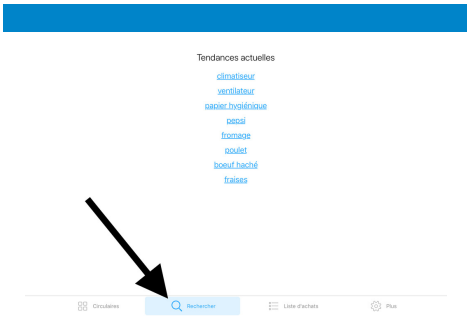
Critères d'atteinte

- Utiliser Reebee chaque semaine lors de la préparation de la liste d'épicerie

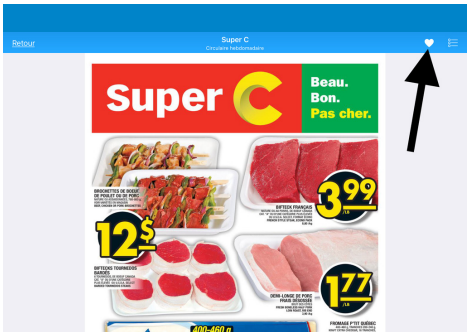
> « J'aime trouver les aliments en spécial et imaginer une recette à cuisiner. »



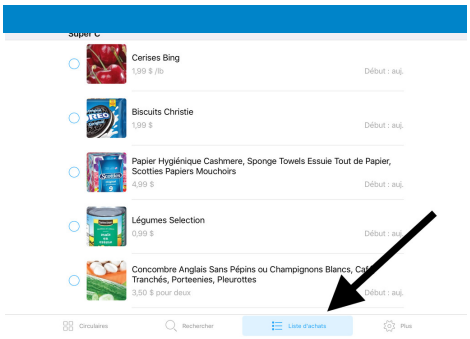
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



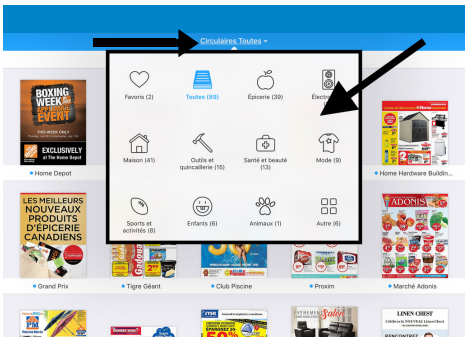
Loupe de recherche (recherche par commerce ou par nom d'item)



Enregistrer la circulaire dans les favoris

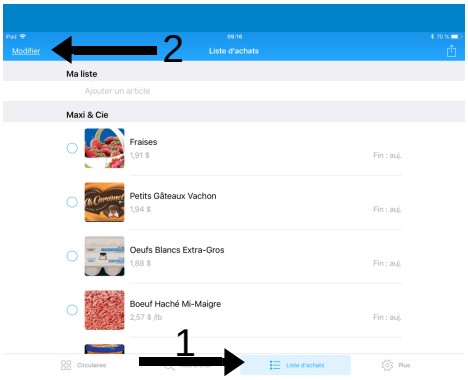


Liste d'achats

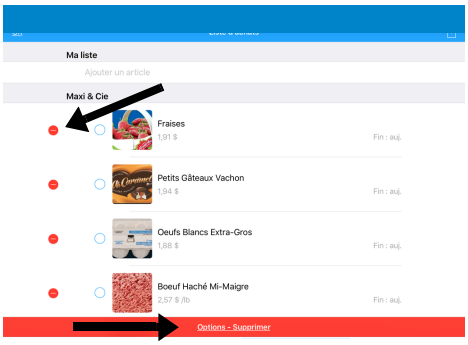


Catégorie de circulaires

Pour supprimer un item ou une liste entière



1. Appuyer sur « Liste d'achats »
2. Appuyer sur « Modifier »



3. Appuyer sur les ronds rouges pour supprimer les items individuellement ou sur « Options - Supprimer » pour plus d'options

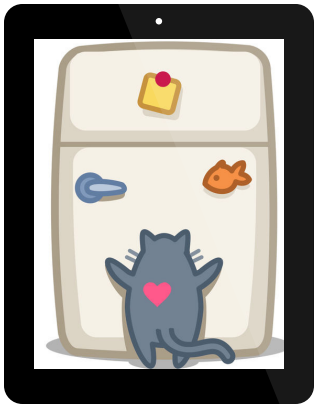
DÉROULEMENT GÉNÉRAL

1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

HABITATION #8

Exigences cognitives	● ●
Exigences sensori-motrices	● ●
Convention sociales	●
Techniques	●

WHAT'S IN MY FRIDGE



45 minutes d'initiation ; 15 minutes hebdomadairement pour faire le suivi

L'application My Fridge aide la personne à rester informée du contenu de son réfrigérateur et des dates d'expiration des aliments s'y trouvant. Bien qu'offerte en anglais seulement, le visuel permet une utilisation facile.

Préalables requis

- Compréhension des dates de péremption sur les emballages

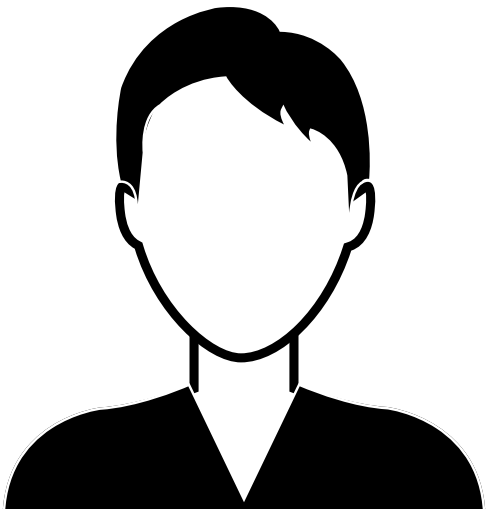
Objectifs

- Consommer les aliments avant qu'ils ne deviennent périmés

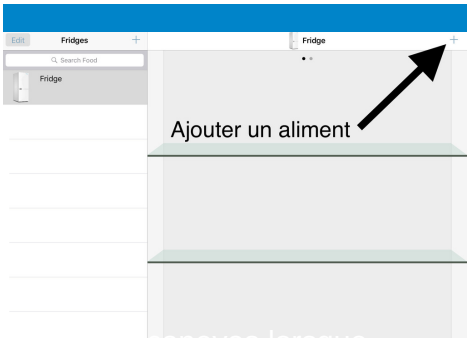
Critères d'atteinte

- Entrer ses aliments à réfrigérer dans l'application au retour de l'épicerie
- Imaginer des recettes « vide-frigo » en fonction de ses aliments qui périmeront sous peu

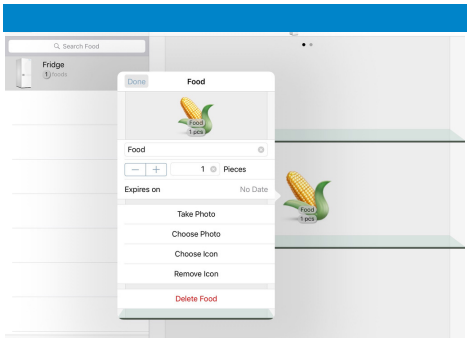
> Avec cette application, je n'oublie pas d'aliments dans mon frigo et je ne gaspille pas.



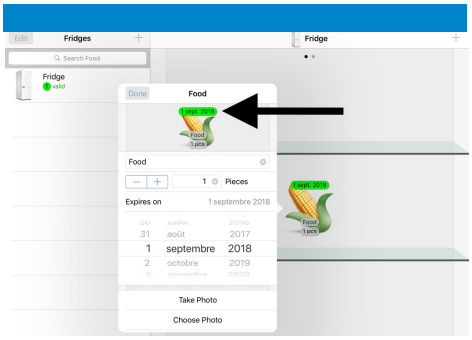
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



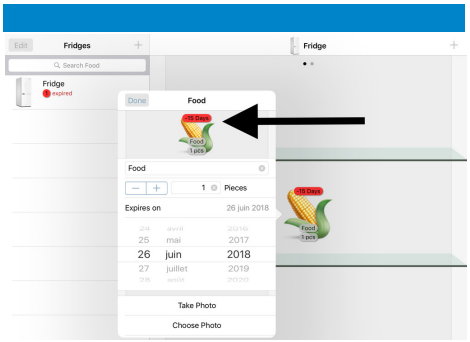
Ajouter un aliment au frigo



Entrer les informations de l'aliment et choisir l'image



Une indication en vert signifie que l'aliment est toujours bon



Une indication en rouge signifie que la date de péremption est passée

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

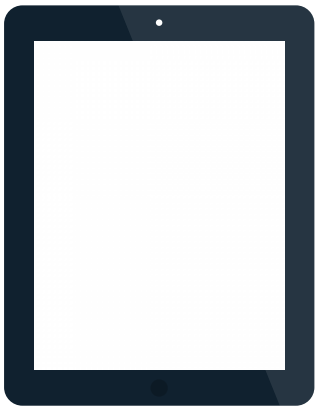
1. L'intervenante fait une présentation sommaire du sujet ciblé au grand groupe
2. Elle questionne les participants sur leurs connaissances à ce sujet
3. À partir des informations recueillies par les participants, elle donne davantages d'explications sur le sujet
4. Elle explique la marche à suivre ou donne quelques exemples concrets au groupe
5. Elle donne une directive aux participants pour qu'ils se pratiquent par eux-mêmes

Annexe 2. Fiches d’activités vierges

COMMUNICATION

Exigences cognitives	● ● ●
Exigences sensori-motrices	● ● ●
Convention sociales	● ●
Techniques	●

TITRE DE L'ACTIVITÉ



TEMPS DE L'ACTIVITÉ

- INFORMATION INTÉRESSANTE SUR L'ACTIVITÉ OU L'APPLICATION

Préalables requis

- QUELLES SONT LES ÉTAPES PRÉALABLES QUI DOIVENT ÊTRE RÉALISÉES POUR POUVOIR FAIRE L'ACTIVITÉ

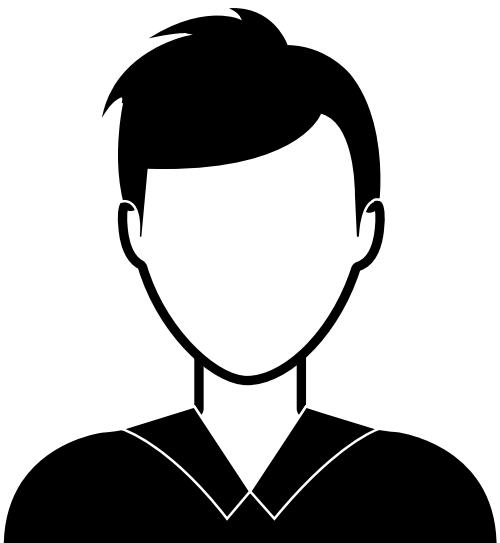
Objectifs

- QUEL EST L'OBJECTIF DERRIÈRE L'ACTIVITÉ. QU'EST-CE QUE L'ON VEUT QU'ILS SOIENT MESURE DE FAIRE EXACTEMENT

Critères d'atteinte

- INDICATEURS MESURABLES QUI PERMETTENT DE VOIR SI L'OBJECTIF EST ATTEINT

“ CITATION D'UN PARTICIPANT ”



TITRE DE L'ACTIVITÉ

PROPOSITIONS DE CONTENU

Nommer les propositions ici

Proposition 2

Proposition 3

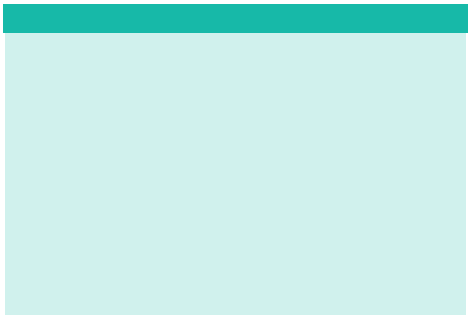
Proposition 4

Proposition 5

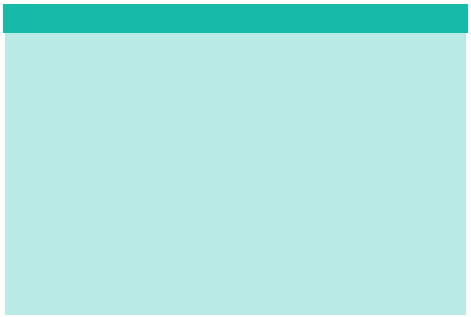
Proposition 6

TITRE DE L'ACTIVITÉ

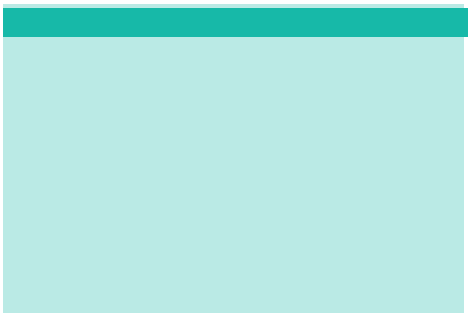
FONCTIONS À DÉCOUVRIR



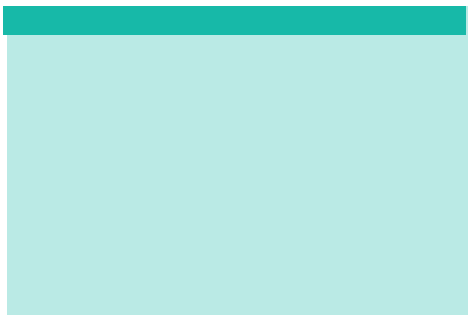
Les fonctions à découvrir sont en lien avec une application précise, il s'agit des options possibles dans l'application



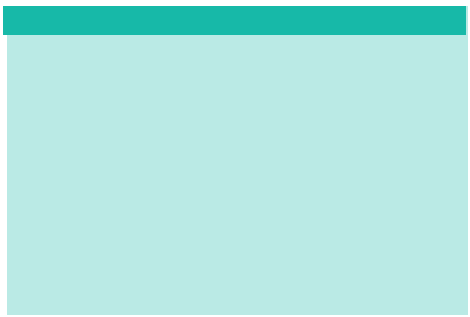
Fonction #2



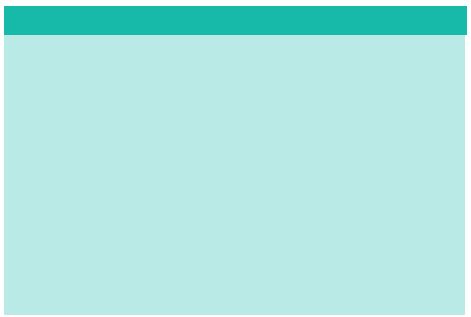
Fonction #3



Fonction #4



Fonction #5



Fonction #6

TITRE DE L'ACTIVITÉ

DÉROULEMENT

1

Explication de l'étape

2

3

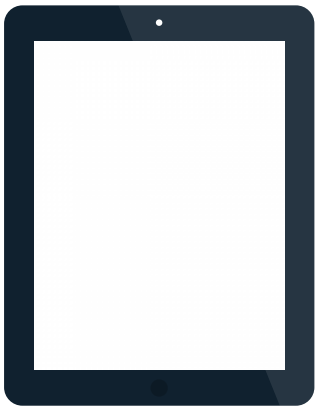
4

5

6

BASE DE L'IPAD

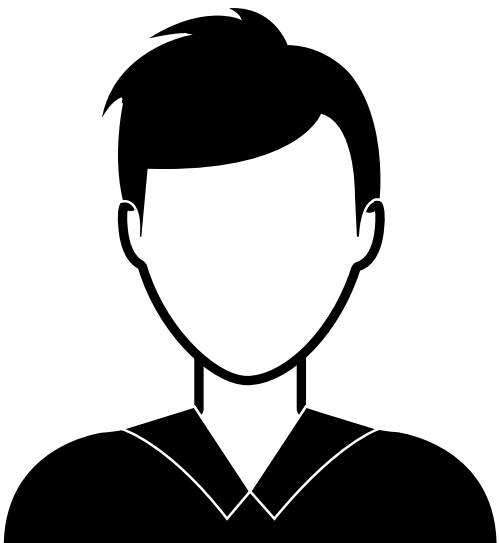
Exigences cognitives
Exigences sensori-motrices
Convention sociales
Techniques



Préalables requis

Objectifs

Critères d'atteinte



PROPOSITIONS DE CONTENU

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

DÉROULEMENT

1

2

3

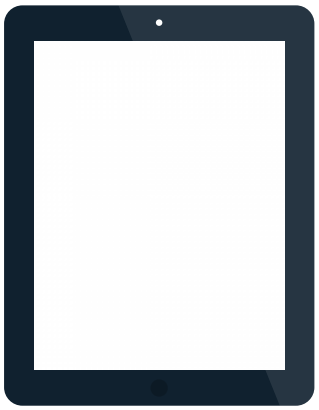
4

5

6

COMMUNICATION

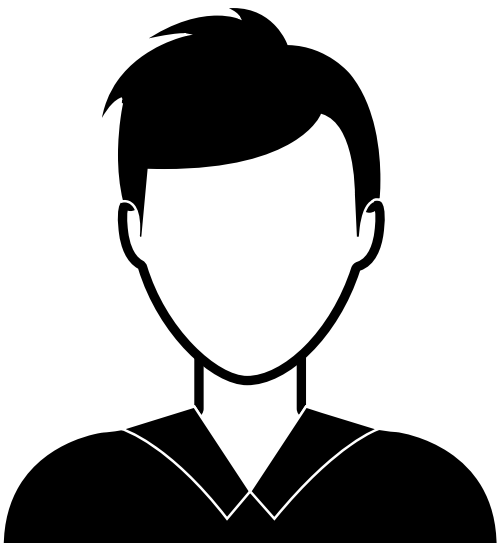
Exigences cognitives
Exigences sensori-motrices
Convention sociales
Techniques



Préalables requis

Objectifs

Critères d'atteinte



PROPOSITIONS DE CONTENU

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

DÉROULEMENT

1

2

3

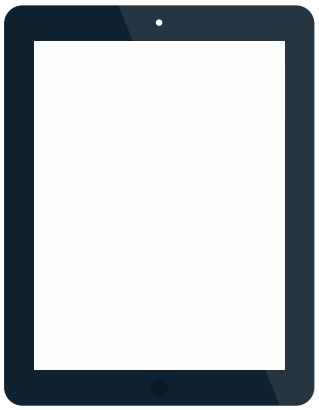
4

5

6

DÉPLACEMENTS

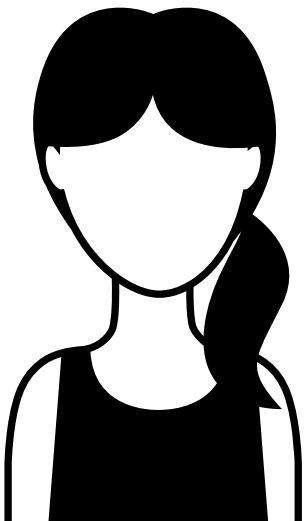
Exigences cognitives
Exigences sensori-motrices
Convention sociales
Techniques



Préalables requis

Objectifs

Critères d'atteinte



PROPOSITIONS DE CONTENU

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

DÉROULEMENT

1

2

3

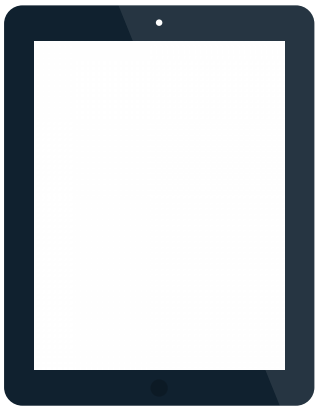
4

5

6

DIVERTISSEMENT

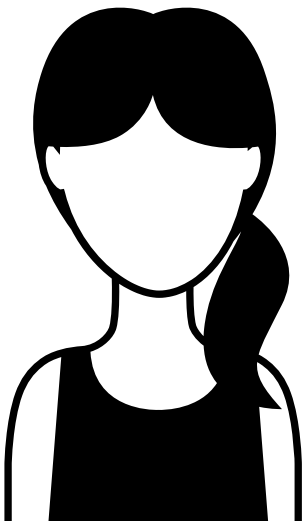
Exigences cognitives
Exigences sensori-motrices
Convention sociales
Techniques



Préalables requis

Objectifs

Critères d'atteinte



PROPOSITIONS DE CONTENU

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

DÉROULEMENT

1

2

3

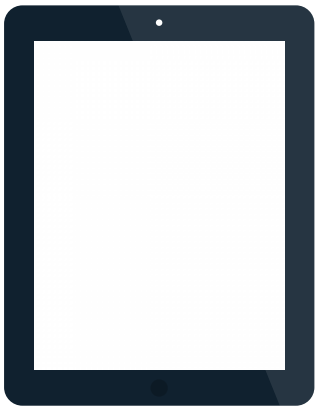
4

5

6

HABITATION

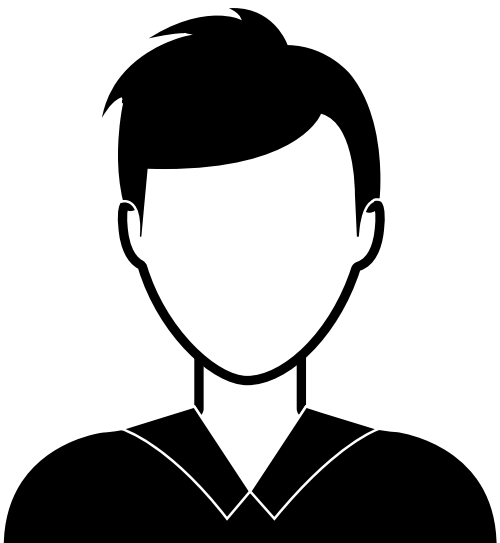
Exigences cognitives
Exigences sensori-motrices
Convention sociales
Techniques



Préalables requis

Objectifs

Critères d'atteinte



PROPOSITIONS DE CONTENU

FONCTIONS À DÉCOUVRIR

DÉROULEMENT

1

2

3

4

5

6

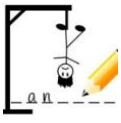
Annexe 3. Applications et sites pertinents

Applications pertinentes

Voici différentes applications qui pourraient être utilisées pour quelqu'un qui voudrait faire un programme d'inclusion numérique. Toutes les applications sont accessibles dans l'App Store sous la mise à jour iOS 12. La description de chacune des applications est celle présentée textuellement sur l'App Store.

Catégorie de l'App	Image de l'App	Nom de l'App	Description de l'App selon l'App Store
Dessins/ Mandalas		Coloring book for adults!	Livre de coloriage numérique pour adulte. Plusieurs modèles sont disponibles. *(Traduction libre)*
Fiche d'activité « Actualité »		J5 (JDM)	Le Journal de Montréal en version électronique sur iPad vous permet de lire les mêmes nouvelles que dans l'édition papier.
		La Presse+	Vivez l'expérience d'information la plus complète jamais offerte par la plus grande salle de nouvelles au Québec.
		RDS	Demeurez informés en temps réel de tout développement dans le monde du sport; nouvelles, résultats, vidéos, alertes et plus encore.

Fiche d'activité « Batterie »		Batterie HD+	C'est le moniteur de batterie idéal pour votre mobile ou votre tablette. Il est simple, beau et peut être calibré spécialement pour votre appareil.
Fiche d'activité « Plan »		Google Maps	Explorer votre monde est plus simple et rapide que jamais grâce à Google Maps.
Fiche d'activité « Transport en commun »		Chrono – Bus, métro et train	Chrono vous donne l'information dont vous avez besoin pour vous déplacer en transport collectif (autobus, métro ou train de banlieue). *Villes de Longueuil (RTL), Laval (STL), Montréal (STM)*
		RTC Nomade temps réel	RTC Nomade temps réel vous permet de créer des itinéraires et de consulter l'horaire en temps réel ou planifié des parcours du Réseau de transport de la Capitale, le réseau d'autobus de la ville de Québec.
		Transit – Horaires Bus & Metro	Transit est le moyen le plus rapide de se déplacer en ville. *Région de Montréal (STM, RTL, STL, AMT); villes de Québec (RTC, STLévis), Sherbrooke (STS), Trois-Rivières.*

Français		Domino des Mots lite	Le but du jeu : former des mots à l'aide des syllabes proposées. Pour chaque partie, les mots appartiennent à une catégorie donnée.
		iTooch Ecole Primaire	Avec plus de 25 000 exercices, iTooch Primaire est un jeu de soutien scolaire qui couvre les programmes scolaires du CP, CE1, CE2, CM1, CM2 en MATHEMATIQUES et en FRANCAIS, pour un usage en classe ou à la maison.
		Lexico Comprendre 1	Lexico-Comprendre 1 est une application qui développe, par le jeu, le langage chez les enfants et les adultes. Les éléments essentiels sont la promotion de la compréhension, et la mémorisation des mots écrits et vocalisés.
Français - Déduction		4 images : Quel est le mot en Français ?	Regardez quatre images et devinez quel est le mot qu'ils représentent.
		Bonhomme Pendu vla	Le jeu du bonhomme pendu.

Heure		Flik & Flak	Cette application a été conçue en collaboration avec des professeurs et des éducateurs pour apprendre aux enfants à lire l'heure de manière ludique.
		Telling Time – 8 Games to Tell Time	Ce jeu aide les enfants à apprendre à lire l'heure avec plaisir. *(Traduction libre)*
Logique		Devine Qui est-ce!	Devine qui c'est ! est un jeu de devinettes qui se joue à deux.
		Dominos gratuits pour enfants	Jeu de dominos
		Flow Free	Associez les bonnes couleurs aux tuyaux pour créer un flux. Associez toutes les couleurs et recouvrez l'écran pour résoudre chaque casse-tête de Flow Free.
		Image Sudoku	Ce jeu est un sudoku facile pour les personnes qui aiment les sudokus, mais qui n'aiment pas les mathématiques compliquées. *(Traduction libre)* * Offert en anglais seulement
		Logic City Jr Lite	Un ensemble de puzzles logiques.
		Motricité	Guidez Agyl le robot à travers différents parcours de motricité proposés en lui indiquant les actions à réaliser.

Logique		Quelle est la différence? ~ Jeux de puzzle	Trouvez cinq différences entre les deux images ! Des centaines de niveaux à résoudre.
		Séquences – Exercices pour les enfants	Ces exercices aideront votre enfant à développer son raisonnement logique. Ils apprendront à votre enfant à systématiser la comparaison et l'analyse des objets et à faire des conclusions.
		Shubi - Jeux de réflexion pour tous les âges 2-99	20 jeux de réflexion
		Tortue logique 2 - Jeu gratuit de logique pour les enfants	Avec plus de 100 niveaux, répartis sur 4 modes de jeu, les enfants vont pouvoir appréhender les déplacements, les croisements, les différents chemins possibles.
		Triominos	Le triominos combine chance et stratégie. Jeu de domino à 3 faces
Math		Roi des maths	Le Roi des maths est un jeu de mathématiques trépidant et très amusant, posant des problèmes divers dans différents domaines.
		Roi des maths Jr (Lite)	Les joueurs sont encouragés à développer leur propre réflexion et à voir les concepts mathématiques sous des angles différents en résolvant des problèmes dans de nombreux domaines.

Mémoire		Mémomut – Jeux de mémoire et de logique	Mémomut est un jeu de mémoire et de logique entièrement gratuit. Dans ce « serious game », vous parcourez 3 mondes composés de nombreux mini jeux cognitifs à la fois visuels et sonores.
Relaxation		Méditer avec Petit BamBou	Conçues avec les meilleurs experts, plus de 600 méditations guidées de pleine conscience de l'application permettent de débuter la méditation, ou d'être accompagné dans son parcours de méditant confirmé.
		RespiRelax+	L'application RespiRelax+ vous permet de retrouver calme et détente en quelques minutes seulement.
		Toutematête	Toutematête est un outil de résolution de problèmes qui t'aide à gérer tes émotions et faire face au stress sur le campus et ailleurs.

Sport		5 Minutes Fitness Maison	Essayer 5 Minutes Home Workouts: des routines rapides avec des pauses et des sessions qui ne dépassent pas les 5 minutes.
		8fit : Fitness & nutrition	8fit vous aide à devenir plus sain et plus heureux en glissant un entraîneur personnel et un nutritionniste dans votre poche.
		Podomètre	Application qui enregistre le nombre de pas que vous effectuez lorsque vous marchez; elle affiche celui-ci avec le nombre de calories que vous avez brûlées, la distance parcourue, le temps de marche ainsi que la vitesse par heure.
		Seven – 7 minutes d'exercice	Les entraînements de Seven se basent sur des études scientifiques afin de procurer un maximum de bénéfices en le moins de temps possible.
Sport - Yoga		YOGOM – Yoga gratuit-Exercice de relaxation	130 minutes de yoga en musique avec fonction chronomètre, photos et descriptions de 77 postures organisées en 2 programmes.
		Yoga Studio : Mind & Body	Cours de yoga en vidéo autant pour débutants, intermédiaires qu'avancés accompagnés de méditations audio guidées. *(Traduction libre)* *Offert en anglais seulement

Sites internet consultés

Quelques sites internet peuvent être consultés pour soutenir les intervenants dans la réalisation de certaines activités. Voici une liste non-exhaustive qui peut être intéressante pour un programme d'inclusion numérique. Les intervenants sont invités à faire des recherches afin de trouver des sites d'informations sur le sujet qu'ils désirent approfondir lors des activités.

Sites proposant de l'information sur des thèmes particuliers

- Ado parlons santé
  http://www.adosante.org
- Fil santé jeunes
  https://www.filsantejeunes.com/

Ces sites web ont été consultés pour la création des activités sur les habitudes de vie (Fiche d'activité « Habitudes de vie »).

Chaîne Youtube

- 1 jour, 1 question

https://www.youtube.com/channel/UCLmlUMA_bGiMWWgfDwfNDgw

Cette chaîne Youtube propose de répondre à une question quotidienne en 90 secondes. Elle peut être utilisée pour initier les participants à certains sujets pour piquer leur curiosité et les inciter à faire des recherches plus poussées par la suite (par exemple les activités sur les habitudes de vie). Les vidéos sont classées par catégorie comme la santé, le sport, la politique, l'argent et bien plus encore.

Sites proposant des contenus pour la littératie numérique

- http://habilomedias.ca

La littératie numérique consiste en « l'habileté et la capacité d'utiliser les outils et les applications numériques, la capacité de comprendre de façon critique le contenu et les outils des médias numériques, et la connaissance et l'expertise pour créer à l'aide de la technologie numérique »[1]. Plusieurs ateliers sont disponibles sur le site et permettent d'entamer une discussion sur les médias et les comportements à avoir en ligne.

Sites pour améliorer le français

- Ortholud
  http://ortholud.com/

- Francolab
  http://francolab.ca/

[1] Habilomédias (2015). *Définir la politique de littératie numérique et la pratique dans le paysage de l'éducation canadienne.* Repéré à https://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/publication-report/full/definir-litteratie-numerique.pdf

Annexe 4. Charte pour des technologies inclusives

CHARTE
pour des technologies inclusives

Plusieurs documents législatifs, dont la politique ***À part entière : pour un véritable exercice du droit à l'égalité*** (OPHQ, 2009), insistent sur le fait que l'un des grands défis actuels consiste à assurer une société orientée vers une réponse optimale aux besoins essentiels des personnes présentant des déficiences et des incapacités. En quête de solutions novatrices à ces nouveaux défis, la dernière décennie fut teintée d'un intérêt particulier envers les technologies de soutien. Pour les personnes présentant une déficience intellectuelle (DI) ou un trouble du spectre de l'autisme (TSA), ceci pose le défi d'assurer leur inclusion numérique à tous les niveaux tout en s'assurant de prévenir les abus et agressions dont elles pourraient être victimes en raison de leurs vulnérabilités. Dans ce contexte, il nous apparaît essentiel de poursuivre et consolider nos efforts collectifs de la manière la plus efficiente possible. Pour atteindre cet objectif, il nous faut une vision partagée, des engagements communs et des actions concertées si bien **qu'en cette journée du 16 juin 2016, à Trois-Rivières**, la ***Charte sur l'inclusion numérique #CTI2016*** propose les **10 recommandations suivantes** :

1 **À tous les acteurs de la société**
Faire de l'autodétermination un principe central de l'inclusion numérique. S'assurer que les technologies développées et déployées soutiennent le développement de comportements autodéterminés chez les personnes présentant une DI ou un TSA en leur permettant d'accroître leurs capacités à exercer davantage de contrôle sur leur vie et d'en améliorer la qualité.

2 **À tous les acteurs de la société**
Assurer une participation active des personnes présentant une DI ou un TSA dans les initiatives visant leur inclusion numérique. Ceci doit se concrétiser par le développement et l'accès : a) des produits technologiques abordables, adaptés aux capacités de ces personnes et disponibles dans leurs divers milieux de vie et b) des programmes d'intervention spécifiques et personnalisés. Pour y parvenir, il est recommandé d'enrichir les politiques et cadres légaux actuels, notamment en matière de technologies.

3 **Aux développeurs de produits informatiques, d'applications et de sites Internet**
Sensibiliser les développeurs sur l'importance d'uniformiser, simplifier et assurer la constance des paramètres des systèmes technologiques en collaborant systématiquement avec les personnes concernées. Respecter assidûment les critères d'accessibilité universelle pour le développement de ressources numériques.

4 **Aux milieux d'intervention spécialisés en DI et en TSA**
Reconnaître l'importance du clinicien dans le développement de l'offre de service technoclinique : (a) en assurant une évaluation systématique, rigoureuse et concertée des besoins technologiques des personnes présentant une DI ou un TSA, (b) en mettant en place les conditions matérielles, techniques, humaines et financières nécessaires afin de déployer, de manière optimale, les outils technocliniques et (c) en assurant l'accompagnement des intervenants, professionnels, gestionnaires et autres acteurs concernés voulant intégrer cette pratique professionnelle.

5 **Aux milieux de la recherche**
Réaliser des travaux de recherche interdisciplinaires et intersectoriels impliquant toutes les parties prenantes sur le développement, l'utilisation et les enjeux éthiques liés à l'utilisation des technologies qui assurent la participation numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.

6 **Aux milieux de formation**
Utiliser les programmes de formation aux niveaux collégial et universitaire afin d'intégrer les connaissances sur les besoins technologiques des personnes présentant une DI ou un TSA.

7 **À l'Institut national d'excellence en santé et services sociaux (INESSS)**
Identifier les meilleures pratiques d'utilisation des technologies de même que les composantes à mettre en place pour soutenir une intervention technoclinique efficiente et de qualité.

8 **Aux ministères concernés**
Que les ministères concernés, notamment ceux de la Santé et des Services sociaux, de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, de l'Économie, de la Science et de l'Innovation, des Transports, de la Mobilité durable et de l'Électrification des transports ainsi que celui du Travail, de l'Emploi et de la Solidarité sociale, reconnaissent l'amélioration de la qualité de vie offerte par l'accès aux technologies et mettent en place des programmes et des mesures adaptées.

9 **À tous les acteurs de la société et aux médias**
Sensibiliser la société au virage numérique, notamment par la diffusion aux plans régional, provincial, national et international, des connaissances, des expériences et des initiatives d'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.

10 **À tous les acteurs de la société**
Reconnaissez notre besoin d'avoir accès à la technologie par la mise en place de programmes de soutien couvrant les coûts liés à l'achat et à l'entretien des ressources numériques ainsi que la formation et les ressources nécessaires pour une utilisation optimale de la technologie soutenant notre autonomie.

Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique

#CTI2016

Québec

L'Institut universitaire en déficience intellectuelle et en trouble du spectre de l'autisme, rattaché au Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux de la Mauricie-et-du-Centre-du-Québec, et le Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique tiennent à remercier tous les participants aux pré-événement et à la Journée technoclinique, les membres du comité d'experts ainsi que le groupe VIP d'usagers de la 3e Journée technoclinique pour leur contribution essentielle à l'élaboration de la ***Charte pour des technologies inclusives.***

Les RENDEZ-VOUS de l'Institut universitaire en DI et en TSA

Nathalie Archambault
Ergothérapeute
CISSS de Montérégie-Ouest, Centre montérégien de réadaptation

Michel Aubut
Participant

Sylvie Auclair
Personne-ressource en TSA
Services régionaux de soutien et d'expertise aux commissions scolaires de l'Estrie

Richard Audet
Sous-ministre des technologies de l'information
Ministère de la Santé et des Services sociaux

Diane Bacon
Conseillère pédagogique
Commission scolaire de l'Énergie

Stéphanie Barbe
Technicienne en éducation spécialisée
CISSS des Laurentides, Centre du Florès

Raphaëlle Beaudoin
Accompagnatrice
Mouvement Personne d'Abord du Québec Métropolitain

Marie-Claude Beaumier
Directrice retraitée des services à la clientèle en DI-TSA
CIUSSS MCQ

Martin Beaumont
Président-directeur-général
CIUSSS MCQ

Marie-Eve Bergeron
Éducatrice spécialisée
CIUSSS MCQ, Pavillon Arc-en-Ciel

Pascale Bilodeau
Étudiante en psychoéducation
UQTR

Emmanuel Blondin
Chargé de projet
Organisme de justice Volteface

Naimi Boubekeur
Chercheur
Centre collégial de transfert en technologies et en télécommunications (C2T3)

Diane Bouchard
Chef de programme socioprofessionnel
CISSS de l'Outaouais, Services en DI-TSA, Pavillon du Parc

François Bouchard
Participant

Tamara Bouchard
Travailleuse sociale
CIUSSS de l'Est-de-l'Île-de-Montréal, SLSM, CLSC Saint-Michel

Caroline Boucher
Directrice générale
Association pour la déficience intellectuelle du Centre-de-la-Mauricie

David Boudreault
Directeur adjoint, responsable des technologies de l'information
CIUSSS MCQ, Direction des ressources informationnelles (DRI)

Maude Bourgeois
Agente d'information
CIUSSS MCQ, Direction des ressources humaines, des communications et des affaires juridiques. (DRHCAJ)

Pascale Brochu
Ergothérapeute
Ergothérapie des petits

Daniel Brouillette
Directeur des ressources informationnelles
CIUSSS MCQ

Pascale Castonguay
Responsable des élèves ayant un TSA ou une DI et du déploiement du Programme éducatif CAPS
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES)
Direction de l'adaptation scolaire et des services éducatifs complémentaires

Jean-François Cauchon
Éducateur
CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Hajer Chalghoumi
Chercheuse postdoctorale
Université d'Ottawa

Monique Chartrand
Directrice générale
Communautique

Carole Chiasson
Professeure au Département de technique d'éducation spécialisée
Collège Laflèche

Nathalie Chouinard
Chef de service DI et RGD
CIUSSS de l'Estrie CHUS, Direction en DI-TSA et DP

Myriam Clermont
Spécialiste en activités cliniques
CISSS des Laurentides, Centre du Florès

Dominic Cliche
Conseiller en éthique
Commission de l'éthique en science et en technologie (CEST)

Jacinthe Cloutier
Adjointe à la directrice DI-TSA-DP
CIUSSS MCQ, Direction DI-TSA-DP

July Corbin
Psychoéducatrice
CIUSSS MCQ, Direction DI-TSA

Patricia Cossette
Coordonnatrice des systèmes d'information
CIUSSS MCQ, DRI

Serge Coulombe
Spécialiste en activités cliniques
CIUSSS du Saguenay-Lac-Saint-Jean

Mélanie Croteau
Éducatrice spécialisée
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Martine Culhane
Conseillère pédagogique en adaptation scolaire
Commission scolaire des Grandes-Seigneuries

Annie Dallaire-Martin
Technicienne en éducation spécialisée
Commission scolaire des Navigateurs

Sonia Dany
Agente de planification, programmation, recherche (APPR) au transfert et à la valorisation des connaissances
CIUSSS MCQ, Direction de l'enseignement universitaire et de la recherche (DEUR)

Édith Deleury
Présidente
Commission de l'éthique en science et en technologie (CEST)

Catherine Déry
Coordonnatrice
Défis-Logis Lanaudière

Manuela Desert
Technicienne en informatique clinique
CISSS du Bas-Saint-Laurent

Nathalie Doucet
Orthophoniste
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Marie-Josée Drolet
Professeure, éthicienne
UQTR

Marie-Pier Drouin
Coordonnatrice
Regroupement d'organismes en DI et en TSA de la Mauricie

Philippe Dubé-Morais
Éducateur
CISSS Chaudière-Appalaches

Laurence Duchesne-Raymond
Éducatrice spécialisée
CIUSSS Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal, Services en DI-TSA

Claire Dumont
Professeure au Département d'ergothérapie
UQTR

Danielle Dunberry
Personne-ressource en déficience intellectuelle
Services régionaux de soutien et d'expertise aux commissions scolaires de l'Estrie

Jean Dupont
Conseiller aux programmes
Ministère de la Santé et des services sociaux

Marie-Ève Dupont
Étudiante en psychoéducation
UQTR

Marijo Emond
Conseillère pédagogique TIC
Commission scolaire Marguerite-Bourgeoys

Suzanne Fortin
Chef de services DMA-URFI
CISSS Bas-Saint-Laurent

Angela Fragano
APPR
CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Jean-Christophe Franck-Imbeault
Éducateur, intervenant pivot-en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Émilie Frappier
Étudiante en psychoéducation
UQTR

Emmanuelle Frenette
Conseillère pédagogique en adaptation scolaire
Commission scolaire de la Côte du Sud

Sylvie Gagné
Participante

Julie Galarneau
Orthothérapeute
CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Marlène Galdin
Directrice administrative de l'enseignement universitaire et de la recherche;
CIUSSS MCQ

Marie-Ève Garceau
Éducatrice, intervenante-pivot en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Stéphanie Gilbert-Timmony
Psychoéducatrice
CIUSSS de l'Est-de-l'Île-de-Montréal, CSSS Lucille-Teasdale

Karoline Girard
Conseillère en éthique
CIUSSS MCQ, DQÉPÉ

Lyne Girard
Directrice générale adjointe aux programmes sociaux et réadaptation, Directrice du programme DI-TSA-DP
CIUSSS MCQ

Valérie Godin-Tremblay
Coordonnatrice
UQTR – CPEITC

Célia Goodhue
Intervenante communautaire
Regroupement Trisomie 21

Sonia Gounar
Professeure en informatique
Collège Bois-de-Boulogne

Nancy Grandmont
Psychoéducatrice
CISSS des Laurentides, Centre du Florès

Diane Groleau
Ergothérapeute
Directrice générale
Ergothérapie des petits

Kathryne Guérin
Étudiante en psychoéducation
UQTR

Marilyn Guévremont
Agente administrative au transfert et à la valorisation des connaissances
CIUSSS MCQ, DEUR

Nancy Guillette
Chef de service – TSA
CIUSSS de l'Estrie CHUS – Direction DI-TSA et DP

Paul Guyot
Conseiller cadre au transfert et à la valorisation des connaissances
CIUSSS MCQ, DEUR

Sylvie Hamel
Conseillère pédagogique en adaptation scolaire
Commission scolaire des Grandes-Seigneuries

Marie-Josée Harnois
Conseillère pédagogique
Commission scolaire des Bois-Francs

France Hélie
Éducatrice spécialisée, intervenante-pivot en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Caroline Henry
Éducatrice
CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Mélanie Houde
Chef en réadaptation DI-TSA
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Yannick Jalbert
Éducateur spécialisé
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Manon Jodoin
Éducatrice
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Marc Julien
Chef de service du développement informatique
CIUSSS MCQ, DRI

Daniel KHoury
Étudiant en informatique
Collège Bois-de-Boulogne

Louis-Martin Laberge
Technicien en éducation spécialisée, conseiller technoclinique
CIUSSS de la Capitale-Nationale

Geneviève Labrecque
Directrice générale
Regroupement Trisomie 21

Maude Labrosse
Adjointe à la direction générale
DigiHub Shawinigan

Yves Lachapelle
Professeur titulaire au Département de psychoéducation
UQTR

Emmanuelle Ladouceur
Coordonnatrice provinciale en autisme
Organisme Prêts disponibles et capables (insertion au travail)

Chloé Lafontaine
Conseillère pédagogique
Commission scolaire des Grandes-Seigneuries

Gaétan Lamy
Président directeur-général adjoint
CIUSSS MCQ

Simon Langlois-Gauthier
Participant

Catherine Lanneville
Agente de communication, de planification et de recherche
CNRIS

Catherine Larochelle
Éducatrice-pivot en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Jean Lauzière
Superviseur clinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Julie Lavoie
Éducatrice spécialisée
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Annick Le Beau
Psychologue
CISSS Montérégie Ouest, Services en DI-TSA

Sonia Leblanc
Superviseure clinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Marc Leboeuf
Expert en réalité virtuelle
Coopérative de solidarité Espace-Temps

Diane Lefebvre
Personne-ressource
Commissions scolaires de la région MCQ

Marie-Claude Lehoux
APPR chargée d'ÉTMI
CIUSSS MCQ, DEUR

Stéphanie Lemay-Falardeau
Éducatrice
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Amélie Lemire
Infirmière
CIUSSS MCQ, direction SAPA

Lucie Lemire
Cadre communication
CIUSSS MCQ, DRHCAJ

Anne-Marie Lépine
Éducatrice spécialisée et conseillère technoclinique
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Claude Lévis
Conseiller en innovation, Ministère de l'Économie, de la Science et de l'Innovation (MESI), Direction des maillages et des partenariats industriels

Sonia Lewis
Éducatrice spécialisée
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Sophy Lu
APPR
CISSS des Laurentides, Centre Le Florès

Annick Lussier
Ergothérapeute
CIUSSS de l'Est-de-l'Île-de-Montréal, SLSM, CLSC Saint-Michel

Dany Lussier-Desrochers
Professeur, Directeur général CPEITC, chercheur IU DI-TSA
UQTR, CPEITC

Daniel Mac Mahon
Recteur
UQTR

Sophie Madgin
Conseillère pédagogique
Commission scolaire des Grandes-Seigneuries

Michel-Robert Masson
Superviseur clinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Nathalie Mathieu
Personne-ressource régionale DI-DMO
Services régionaux de soutien et d'expertise aux commissions scolaires de l'Outaouais

Justin Matte
Éducateur, CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Nancy Milette
Chef de service intégration au travail et communautaire, CIUSSS MCQ, Direction DI-TSA-DP, Continuum DI-TSA

Chantal Mongeau
APPR
CIUSSS Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal

Robert Morissette
Éducateur, intervenant-pivot en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Carl Morneau
Participant

Karine Néron
Éducatrice spécialisée, intervenante-pivot en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Yann Cédric Ngadeu
Étudiant en informatique
Collège Bois-de-Boulogne

Claude L. Normand
Professeure, chercheuse IU DI-TSA
UQO, Département de psychoéducation

Lyne Otis
Agente de planification, programmation, recherche (APPR)
Évaluation en transfert et valorisation de connaissances, CIUSSS MCQ, DEUR

Marie-Eve Peck
Éducatrice
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Laurence Pépin-Beauchesne
Étudiante en psychoéducation
UQTR

Béatrice Perron
Intervenante-famille
Autisme Montérégie

Mélanie Pilote
Ergothérapeute
CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Audrey Pintal
Éducatrice, intervenante pivot-en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Marie-Hélène Poulin
Professeure, chercheuse IU DI-TSA
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Marc-André Pronovost
Orthophoniste
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Véronique Provençal
Orthophoniste
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Annie Richard
Chef de programme
CIUSSS Montérégie-Ouest, Centre montérégien de réadaptation

Chantal Richer
Coordonnatrice des services d'adaptation et de réadaptation
CIUSSS de l'Estrie CHUS, Direction en DI-TSA et DP

Céline Riopel
Conseillère pédagogique
Commission scolaire des Grandes-Seigneuries

Michelle Robitaille-Rousseau
Personne-ressource à l'accueil et soutien à la participation sociale
Mouvement Personne d'Abord du Québec Métropolitain

Alejandro Romero-Torres
Professeur
UQÀM

Rémi Rousseau
Participant

Jeannie Roux
APPR, Conseillère technoclinique
CIUSSS MCQ, Programme DI-TSA-DP

Julie Ruel
Chercheuse
CISSS de l'Outaouais, IU DI-TSA

Aline Roy
Éducatrice
CIUSSS MCQ

Dominique Roy
Technicienne spécialisée en informatique
CIUSSS MCQ, DRI

Nathalie Saindon
Présidente
Coopérative de solidarité Espace-Temps

François Sallafranque St-Louis
Psychologue CISSS de l'Outaouais
UQO

Sabrina Samson
Stagiaire en techniques d'éducation spécialisée
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA

Cindy Savoie
Participante

Éric Scrosati
Éducateur, intervenant pivot en technoclinique
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA TGC

Yves Simard
Éducateur spécialisé et conseiller technoclinique
CIUSSS Centre sud de l'Île de Montréal, Services en DI-TSA

Annie-Claude Tardif
APPR
CISSS de l'Outaouais, Direction des services multidisciplinaires

Marie-Pier Thiffeault
Participante
CIUSSS MCQ

Anthony Tremblay
Programmation NAO
Ex CISSS Chaudière-Appalaches

Claudia Tremblay
Chef de recherche
CIUSSS MCQ, DEUR

Jean-Philippe Tremblay
Psychoéducateur
CISSS de l'Outaouais, Services en DI-TSA, Pavillon du Parc

Sébastien Trempe
Conseiller pédagogique à l'intégration des technologies
Commission scolaire Marguerite-Bourgeoys

Laurence Trudel
Stagiaire en technique d'éducation spécialisée
CIUSSS MCQ, Services en DI-TSA Shawinigan

Sandra Turbide
Éducatrice
CIUSSS de la Capitale-Nationale, Services en DI-TSA

Sophie Turgeon
Conseillère en enfance inadaptée
CISSS des Laurentides, Centre du Florès

Johanne Valois
Conseillère pédagogique
Commission scolaire de la Riveraine

Institut affilié à UQTR Université du Québec à Trois-Rivières
Savoir. Surprendre.

Pour citer ce document : #CTI. (2016). Charte pour des technologies inclusives. Document produit par le Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique et l'Institut universitaire en déficience intellectuelle et en trouble du spectre de l'autisme, rattaché au CIUSSS de la Mauricie-et-du-Centre-du-Québec lors du 15e Rendez-vous de l'IU en DI et en TSA, Trois-Rivières, Québec.

Annexe 5. Plan d’action quinquennal

INSTITUT UNIVERSITAIRE EN DÉFICIENCE INTELLECTUELLE ET EN TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME

UNE COMMUNAUTÉ pour des TECHNOLOGIES INCLUSIVES

PLAN D'ACTION QUINQUENNAL POUR DES TECHNOLOGIES INCLUSIVES 2017-2022 (SYNTHÈSE)

#PTI2022

les Collections DE L'INSTITUT UNIVERSITAIRE EN DÉFICIENCE INTELLECTUELLE ET EN TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME

Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique

Québec

INSTITUT UNIVERSITAIRE EN DÉFICIENCE INTELLECTUELLE ET EN TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME

Comité d'experts

Dany Lussier-Desrochers, président du Comité d'experts, professeur au Département de psychoéducation à l'Université du Québec à Trois-Rivières, directeur général du CPEITC, chercheur de l'Institut universitaire en DI et en TSA

Rénald Lemieux, directeur général adjoint des orientations et architectures au ministère de la Santé et des Services sociaux

Daniel Brouillette, directeur des ressources informationnelles au CIUSSS de la Mauricie-et-du-Centre-du-Québec

Jocelyn Maclure, président de la Commission de l'éthique en science et en technologie, professeur de philosophie de l'Université Laval

Marie-Ève Dupont, doctorante en psychoéducation à l'UQTR et coordonnatrice du CPEITC

Marlène Galdin, directrice de la qualité, de l'évaluation, de la performance et de l'éthique au CIUSSS de l'Est-de-l'Île-de-Montréal

Lyne Girard, directrice générale adjointe aux programmes sociaux et réadaptation et directrice du programme en déficience intellectuelle, trouble du spectre de l'autisme, déficience physique (DI-TSA-DP) au CIUSSS de la Mauricie et du Centre-du-Québec

Yves Lachapelle, professeur titulaire au Département de psychoéducation à l'Université du Québec à Trois-Rivières

Lucie Lemire, agente d'information, CIUSSS de la Mauricie-et-du-Centre-du-Québec

Carl Morneau, Membre du Mouvement Personne d'Abord du Québec Métropolitain (MPDAQM) et représentant du milieu communautaire pour les personnes présentant une DI

Marie-Pier Thiffeault, usagère présentant un trouble du spectre de l'autisme (TSA)

Comité de travail

Dany Lussier-Desrochers, *président du Comité de travail*, professeur au Département de psychoéducation à l'Université du Québec à Trois-Rivières, directeur général du CPEITC, chercheur de l'Institut universitaire en DI et en TSA

Vânia Aguiar, présidente et fondatrice de la Fondation Les Petits Rois

Daniel Brouillette, directeur général des radios de Cogeco en Mauricie à Cogecomédia

Pascale Castonguay, responsable des élèves ayant un TSA ou une DI, responsable du déploiement du Programme éducatif CAPS au Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, Direction de l'adaptation scolaire et des services éducatifs complémentaires

Dominic Cliche, conseiller en éthique à la Commission de l'éthique en sciences et technologies

Julie Caron, conseillère à l'évaluation et à la recherche, Direction de l'évaluation et du soutien à la mise en œuvre de la Loi de l'Office des personnes handicapées du Québec

Nadine Côté, coordonnatrice de la planification, de la performance et de l'amélioration continue au CIUSSS MCQ, Direction de la qualité, évaluation, performance et éthique

Claude L. Normand, professeure au département de psychoéducation de l'Université du Québec en Outaouais

Gabriel Provencher, administrateur et directeur du développement logiciel et du soutien technique au Regroupement pour la Trisomie 21 et Intello Technologies

Anik Larose, directrice générale à l'Association du Québec pour l'intégration sociale

Révision

Joanie Rousseau
Agente administrative, CIUSSS MCQ

Soutien à l'édition

Valérie Godin-Tremblay,
Doctorante en psychoéducation à l'UQTR et coordonnatrice du CPEITC

Amélie Guilbert,
Adjointe à la direction, CIUSSS MCQ

Tous droits réservés pour tous pays. La reproduction, par quel que procédé que ce soit, la traduction ou la diffusion de ce document, même partielle, est interdite sans l'autorisation préalable des Publications du Québec. Cependant, la reproduction de ce document ou son utilisation à des fins personnelles, d'étude privée ou de recherche scientifique, mais non commerciales, est permise à condition d'en mentionner la source.

Il est recommandé de citer le document de cette façon :
Plan d'action quinquennal pour des technologies inclusives 2017-20122 - Synthèse - PTI2022 (2017). CIUSSS MCQ, Institut universitaire en DI et en TSA, et CPEITC. Trois-Rivières, QC : Collections de l'Institut universitaire en DI et en TSA, 2017; xxx p. 13

Afin de faciliter la lecture du document, un seul genre est utilisé et désigne tant le féminin que le masculin.

© CIUSSS MCQ

Dépôt légal : ISBN : 978-2-550-78681-8

Recommandation 1. Faire de l'autodétermination un principe central de l'inclusion numérique. S'assurer que les technologies développées et déployées soutiennent le développement de comportements autodéterminés chez les personnes présentant une DI ou un TSA en leur permettant d'accroître leurs capacités à exercer davantage de contrôle sur leur vie et d'en améliorer la qualité.			
1	**Principe directeur.** Faire de l'autodétermination un principe central de l'inclusion numérique.		
Public ciblé par la recommandation.	Tous les acteurs de la société	**Responsables de la mise en œuvre.**	IU en DI et en TSA, comité tactique de coordination du #PTI2022 CPEITC, chercheurs universitaires et programmes services en DI-TSA-DP des CISSS et CIUSSS

Objectifs	Actions
Objectif 1.1. Démontrer scientifiquement le lien existant entre l'inclusion numérique et le concept d'autodétermination.	Réaliser des études scientifiques : 1) explorant et décrivant le lien entre l'inclusion numérique et l'autodétermination et 2) évaluant les impacts de l'utilisation de technologies numériques sur l'autodétermination et la qualité de vie.
	Diffuser les résultats des études dans des revues scientifiques.
Objectif 1.2. Sensibiliser et informer les parties prenantes sur les actions concrètes pouvant être réalisées afin de soutenir l'émergence de comportements autodéterminés facilitant l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.	Réaliser des activités de sensibilisation et de transfert de connaissances ciblant spécifiquement les utilisateurs et chacune des parties prenantes au processus d'inclusion numérique.
Objectif 1.3. Soutenir les utilisateurs et les parties prenantes, afin qu'ils puissent mener des actions concrètes favorisant l'émergence de comportements autodéterminés facilitant l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.	Développer des modalités de soutien permettant aux utilisateurs et aux parties prenantes de choisir les technologies numériques les plus adaptées aux besoins et aux capacités des utilisateurs en représentant le meilleur rapport qualité/prix.

Recommandation 2. Assurer une participation active des personnes présentant une DI ou un TSA dans les initiatives visant leur inclusion numérique. Ceci doit se concrétiser par le développement et l'accès : a) des produits technologiques abordables, adaptés aux capacités de ces personnes et disponibles dans leurs divers milieux de vie et b) des programmes d'intervention spécifiques et personnalisés. Pour y parvenir, il est recommandé d'enrichir les politiques et cadres légaux actuels, notamment en matière de technologies.			
2	**Principe directeur 2.** Favoriser une participation active des personnes présentant une DI ou un TSA dans les initiatives visant leur inclusion numérique.		
Public ciblé par la recommandation.	Tous les acteurs de la société	**Responsables de la mise en œuvre.**	OPHQ (objectif 2.1), comité tactique de coordination du #PTI2022 et CPEITC

Objectifs	Actions
Objectif 2.1. Sensibiliser les organisations publiques, municipales, communautaires et privées sur l'importance de rendre inclusives les technologies numériques destinées au grand public afin d'assurer l'utilisation optimale de celles-ci par les personnes présentant une DI ou un TSA.	Poursuivre les efforts de sensibilisation auprès des ministères et des organisations publiques assujettis à l'article 26.5 de la *Loi assurant l'exercice des droits des personnes handicapées en vue de leur intégration scolaire, professionnelle et sociale,* en lien avec la politique gouvernementale « *L'accès aux documents et aux services offerts au public pour les personnes handicapées* » (MSSS, 2006).
	Émettre des recommandations aux organisations publiques, municipales, communautaires et privées afin d'adapter les technologies numériques disponibles au grand public afin de les rendre inclusives en fonction des capacités des personnes présentant une DI ou un TSA.

Recommandation 3. Sensibiliser les développeurs sur l'importance d'uniformiser, simplifier et assurer la constance des paramètres des systèmes technologiques en collaborant systématiquement avec les personnes concernées. Respecter assidûment les critères d'accessibilité universelle pour le développement de ressources numériques.			
3	**Principe directeur**. Sensibiliser les concepteurs de technologies numériques quant à l'importance de respecter les critères d'accessibilité universelle.		
Public ciblé par la recommandation.	Les concepteurs de technologies numériques.	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022, CPEITC et concepteurs de technologies numériques

Objectifs	Actions
Objectif 3.1. Sensibiliser les concepteurs de technologies numériques aux besoins et capacités des personnes présentant une DI ou un TSA.	Développer des modalités de soutien à l'intention des concepteurs de technologies numériques en : 1) vulgarisant les enjeux et défis rencontrés par les personnes présentant une DI ou un TSA lors de l'utilisation des technologies numériques ; 2) précisant les avantages de développer les technologies numériques dans une perspective d'utilisateurs-partenaires et 3) soulignant la pertinence de favoriser l'autodétermination lors de la conception et du développement de celles-ci.
	Diffuser la Charte pour des technologies inclusives et les critères d'accessibilité universelle du World Wide Web Consortium (W3C) auprès des concepteurs de technologies numériques et des agences développant des sites Internet dédiés aux personnes présentant une DI ou un TSA et les inviter à respecter systématiquement les critères d'accessibilité universelle pour le développement de technologies numériques.
Objectif 3.2. Développer, en collaboration avec les utilisateurs présentant une DI ou un TSA, des outils numériques abordables et adaptés à leurs capacités.	Créer des occasions permettant aux concepteurs de technologies numériques d'être en contact direct avec les utilisateurs présentant une DI ou un TSA.
	Encourager les concepteurs à réaliser des « tests d'utilisabilité » avec les personnes présentant une DI ou un TSA afin de déceler les difficultés liées à l'utilisation de technologies numériques développées.
	Récompenser les concepteurs ayant développé les meilleures technologies numériques prenant en compte les besoins des personnes présentant une DI ou un TSA.

Recommandation 4. Reconnaître l'importance du clinicien dans le développement de l'offre de service technoclinique : (a) en assurant une évaluation systématique, rigoureuse et concertée des besoins technologiques des personnes présentant une DI ou un TSA, (b) en mettant en place les conditions matérielles, techniques, humaines et financières nécessaires afin de déployer, de manière optimale, les outils technoclinique et (c) en assurant l'accompagnement des intervenants, professionnels, gestionnaires et autres acteurs concernés voulant intégrer cette pratique professionnelle.			
4	**Principe directeur.** Ajouter une composante technoclinique dans l'offre des programmes services DI-TSA-DP des CISSS et CIUSSS.		
Public ciblé par la recommandation.	Les milieux d'intervention spécialisés en DI et en TSA et les milieux scolaires	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022, CPEITC, programmes services en DITSADP des CISSS et CIUSSS, table nationale en DI-TSA-DP, IU en DI et en TSA, commissions scolaires et MSSS

Objectifs	**Actions**
Objectif 4.1. Bonifier l'offre des programmes services en DI-TSA-DP des CISSS et CIUSSS en intégrant une composante technoclinique.	Collaborer avec le MSSS afin d'ajouter une composante technoclinique à l'offre de service des CISSS et CIUSSS.
	Utiliser le modèle MAP^{2}S comme cadre de référence pour intégrer la composante technoclinique à l'offre de services des CISSS et CIUSSS.
	Sensibiliser et former les gestionnaires et le personnel du service des technologies de l'information sur les meilleures pratiques à déployer pour soutenir l'intervention technoclinique dans les programmes-services en DI-TSA-DP des CISSS et CIUSSS.
Objectif 4.2. Favoriser la collaboration entre le réseau de la santé et celui de l'éducation.	Contribuer aux travaux du comité de coordination de l'entente de complémentarité des services entre le réseau de la santé et des services sociaux et le réseau de l'éducation en vue de préciser les modes de collaboration à établir entre les établissements des deux réseaux pour optimiser les interventions liées aux technologies.
Objectif 4.3. Soutenir le personnel clinique et scolaire qui intervient auprès des personnes présentant une DI ou un TSA afin qu'il ait les connaissances, les compétences et le soutien technique nécessaires à l'offre d'une intervention technoclinique de qualité.	Intégrer dans le plan de développement des compétences des intervenants cliniques et du personnel scolaire des contenus de formation sur les modalités d'intervention technoclinique afin qu'ils aient les qualifications nécessaires pour i) évaluer les besoins des personnes au plan technoclinique; ii) intégrer adéquatement les technologies dans leur pratique; iii) réaliser l'adéquation entre les besoins des personnes et les technologies numériques disponibles.
Objectif 4.4. Développer un réseau d'expertise regroupant des organisations œuvrant auprès des personnes présentant une DI ou un TSA à l'échelle provinciale.	Maintenir et développer le CPEITC en visant l'adhésion de tous les CISSS et CIUSSS.

Recommandation 5. Réaliser des travaux de recherche interdisciplinaires et intersectoriels impliquant toutes les parties prenantes sur le développement, l'utilisation et les enjeux éthiques liés à l'utilisation des technologies qui assurent la participation numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.			
5	**Principe directeur.** Favoriser la collaboration de l'ensemble des parties prenantes lors de la réalisation de travaux de recherche sur l'inclusion numérique.		
Public ciblé par la recommandation.	Les milieux de la recherche en collaboration avec l'ensemble des parties prenantes	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022, CPEITC, Chercheurs et IU en DI et en TSA

Objectifs	Actions
Objectif 5.1. Développer une programmation de recherche interdisciplinaire ciblant les dimensions associées à l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.	Collaborer avec les organismes subventionnaires afin d'offrir des programmes de financement abordant la thématique de l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.
	Poursuivre la collaboration entre l'IU en DI et en TSA et le CPEITC afin de développer une programmation de recherche s'intéressant à l'une ou l'autre des dimensions de l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.
	Sensibiliser et arrimer les programmations scientifiques des 3 Instituts universitaires en services sociaux afin qu'elles intègrent la dimension technoclinique à leurs travaux de recherche.
	Créer un répertoire des chercheurs québécois, canadiens et internationaux intéressés par l'inclusion numérique et le rendre disponible.
	Réaliser des projets de recherche interdisciplinaires permettant de développer des technologies numériques intégrant les besoins et les capacités des personnes présentant une DI ou un TSA et impliquant les utilisateurs et les parties prenantes.
	Réaliser des projets de recherche abordant les enjeux éthiques associés à l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA (comme, par exemple, l'accessibilité, l'autonomie et l'autonomisation, la stigmatisation et la discrimination) et impliquant les utilisateurs et les parties prenantes.
	Réaliser des études longitudinales examinant les expériences d'utilisation et l'évolution de la trajectoire d'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA et impliquant les utilisateurs et les parties prenantes.
Objectif 5.2. Réaliser des activités de transfert de connaissances vulgarisant les résultats de recherche sur l'inclusion numérique et s'adressant aux différentes parties prenantes.	Réaliser des activités de transfert de connaissances présentant les résultats de recherche aux utilisateurs présentant une DI ou un TSA.
	Réaliser des activités de transfert de connaissances présentant les résultats de recherche aux parents et proches des utilisateurs présentant une DI ou un TSA.
	Réaliser des activités de transfert de connaissances présentant les résultats de recherche aux intervenants et professionnels des programmes-services en DI-TSA-DP des CISSS et CIUSSS.
	Réaliser des activités de transfert de connaissances présentant les résultats de recherche au personnel du milieu scolaire.
	Réaliser des activités de transfert de connaissances présentant les résultats de recherche aux milieux associatifs et communautaires impliqués dans le secteur de la DI ou du TSA.

Recommandation 6. Utiliser les programmes de formation aux niveaux collégial et universitaire afin d'intégrer les connaissances sur les besoins technologiques des personnes présentant une DI ou un TSA.			
6	**Principe directeur**. Intégrer les connaissances sur les besoins technologiques des personnes présentant une DI ou un TSA dans les programmes de formation aux niveaux collégial et universitaire.		
Public ciblé par la recommandation.	Les milieux de formation	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022 et CPEITC

Objectifs	**Actions**
Objectif 6.1. Sensibiliser les étudiants, enseignants, professeurs et directeurs des collèges et des universités québécoises sur les enjeux de l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.	Diffuser les résultats d'études scientifiques réalisées sur le sujet et les rendre accessibles aux enseignants, aux professeurs, aux directeurs et aux étudiants dans les milieux collégiaux et universitaires.
	Sensibiliser les responsables des programmes en informatique, en communication média numérique ou en création média des collèges et universités sur les défis rencontrés par les personnes présentant une DI ou un TSA lors de l'utilisation des technologies numériques.
Objectif 6.2. Développer et offrir des activités de formation multidisciplinaires novatrices favorisant, chez les étudiants, le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être liés à l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.	Organiser des activités misant sur une collaboration entre les étudiants en informatique et les utilisateurs présentant une DI ou un TSA afin que ces derniers leur expliquent les défis auxquels ils sont confrontés dans leur processus d'inclusion numérique.
Objectif 6.3. Développer et offrir des activités de formation continue favorisant, chez les intervenants et professionnels cliniques, le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être liés à l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.	Offrir des activités de formation continue sur l'inclusion numérique et l'intervention technoclinique destinées aux intervenants et professionnels cliniques.

Recommandation 7. Identifier les meilleures pratiques d'utilisation des technologies de même que les composantes à mettre en place pour soutenir une intervention technoclinique efficiente et de qualité.			
7	**Principe directeur.** Sensibiliser l'INESSS sur les meilleures pratiques technocliniques favorisant l'inclusion numérique.		
Public ciblé par la recommandation.	L'Institut national d'excellence en santé et services sociaux (INESSS)	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022 et CPEITC
Objectifs		**Actions**	
Objectif 7.1. Informer l'INESSS sur la contribution de l'intervention technoclinique pour promouvoir l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.		Sensibiliser et informer l'INESSS sur : i) le fossé numérique dans le secteur de la DI et du TSA; ii) la contribution de l'intervention technoclinique dans le secteur de la DI et TSA; iii) la Charte pour des technologies inclusives (#CTI2016) et ii) le plan d'action quinquennal (#PTI2022).	

Recommandation 8. Que les ministères concernés, notamment ceux de la Santé et des Services sociaux, de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, de l'Économie, de la Science et de l'Innovation, des Transports, de la Mobilité durable et de l'Électrification des transports ainsi que celui du Travail, de l'Emploi et de la Solidarité sociale, reconnaissent l'amélioration de la qualité de vie offerte par l'accès aux technologies et mettent en place des programmes et des mesures adaptées.			
8	**Principe directeur.** Favoriser une reconnaissance ministérielle de l'impact des technologies numériques sur l'amélioration de la qualité de vie.		
Public ciblé par la recommandation.	Les ministères et secrétariats concernés	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022, Secrétariat du conseil du Trésor, Secrétariat à l'accès à l'information et à la réforme des institutions démocratiques, MEES, MESI, MSSS, MTESS et MTQ.

Objectifs	**Actions**
Objectif 8.1. Intégrer le #PTI2022 dans la stratégie numérique du Québec.	Réaliser des représentations auprès des instances responsables de la stratégie numérique du MÉSI.
Objectif 8.2. Sensibiliser les ministères sur le fossé qui se creuse entre les citoyens connectés et les personnes présentant une DI ou un TSA ainsi que sur les impacts des technologies numériques sur le développement de comportements autodéterminés et l'amélioration de la qualité de vie.	Réaliser des représentations auprès des instances ministérielles identifiées dans le principe directeur afin de : 1) présenter la Charte et le plan d'action #PTI2022; 2) présenter des données sur les impacts des technologies sur l'autodétermination et la qualité de vie des personnes présentant une DI ou un TSA.
	Inviter les ministères à inclure dans leurs politiques ou leurs plans d'action concernant les personnes présentant une DI ou un TSA, un énoncé reconnaissant : 1) l'amélioration de la qualité de vie offerte par l'accès aux technologies numériques et 2) l'importance de l'autodétermination dans les initiatives d'inclusion numérique.
	Faire des représentations auprès du ministère de l'Économie, de la Science et l'Innovation, responsable de la stratégie numérique du Québec, afin qu'il soit sensibilisé aux enjeux numériques spécifiquement liés aux utilisateurs présentant une DI ou un TSA.
Objectif 8.3. Influencer et harmoniser les politiques ministérielles et les cadres légaux actuels afin de soutenir l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA	Examiner les contributions et les limites des programmes de soutien financier actuellement offerts afin d'émettre des recommandations visant l'adaptation des programmes existants ou le développement de nouveaux dans une perspective de concertation entre les différents ministères.

Recommandation 9. Sensibiliser la société au virage numérique, notamment par la diffusion aux plans régional, provincial, national et international, des connaissances, des expériences et des initiatives d'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA.			
9	**Principe directeur.** Sensibiliser la société au virage numérique.		
Public ciblé par la recommandation.	Tous les acteurs de la société et les médias	**Responsables de la mise en œuvre.**	Comité tactique de coordination du #PTI2022, CPEITC, chercheurs et IU en DI et en TSA

Objectifs	**Actions**
Objectif 9.1. Développer une stratégie de communication afin d'assurer un positionnement de l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA dans les médias.	Travailler avec des équipes en communication pour positionner l'inclusion numérique en DI et TSA aux plans local, provincial, national et international.
	Promouvoir la #CTI2016 et le #PTI2022.
	Inscrire les chercheurs détenant une expertise sur l'inclusion numérique des personnes présentant une DI ou un TSA dans les répertoires d'experts des sites des universités et de l'Institut universitaire en DI et TSA afin que les médias puissent facilement les trouver.
	Assurer une présence sur les réseaux sociaux afin de relayer rapidement l'information sur l'inclusion numérique, la charte et le plan d'action.
	Identifier les mots-clics et les utiliser sur les réseaux sociaux afin de relayer systématiquement les informations sur l'inclusion numérique, la charte et le plan d'action.
Objectif 9.2. Sensibiliser la population et les médias sur le fossé qui se creuse entre les citoyens connectés et les personnes présentant une DI ou un TSA et sur les impacts des technologies numériques sur l'amélioration de leur autodétermination et leur qualité de vie.	Transmettre de l'information aux médias afin 1) de les informer sur le fossé numérique qui se creuse entre la population connectée et les personnes présentant une DI ou un TSA; 2) de présenter des expériences positives liées à l'utilisation des technologies par des personnes présentant une DI ou un TSA et 3) de présenter le bilan du plan d'action #PTI2022.
Objectif 9.3. Faciliter l'échange d'information sur l'inclusion numérique pour l'ensemble des acteurs impliqués et vulgariser les résultats d'études scientifiques réalisées sur le sujet.	Ajouter aux structures actuelles de transfert des connaissances un lieu virtuel de partage des connaissances : 1) centralisant l'ensemble de l'information et des outils et 2) présentant des suivis et des bilans d'expériences réalisées dans les différents milieux (communauté, réseau de la santé et des services sociaux, universités, réseau scolaire, etc.).

Recommandation 10. « *Reconnaissez notre besoin d'avoir accès à la technologie par la mise en place de programmes de soutien couvrant les coûts liés à l'achat et à l'entretien des ressources numériques ainsi que la formation et les ressources nécessaires pour une utilisation optimale de la technologie soutenant notre autonomie.* »			
10	**Principe directeur.** Reconnaître les besoins d'accès aux technologies numériques des personnes présentant une DI ou un TSA.		
Public ciblé par la recommandation.	Tous les acteurs de la société	**Responsables de la mise en œuvre**	Comité tactique de coordination du #PTI2022, CPEITC, programmes-services en DI-TSA-DP des CISSS et CIUSSS et milieux associatifs, Mouvement Personne D'Abord

Objectifs	**Actions**
Objectif 10.1. Reconnaître les besoins spécifiques des personnes présentant une DI ou un TSA et offrir des programmes d'intervention adaptés.	Utiliser les structures actuelles afin de créer des comités conseils régionaux constitués d'utilisateurs présentant une DI ou un TSA afin de leur permettre : 1) d'exprimer leurs besoins, 2) d'identifier les défis rencontrés dans leur processus d'inclusion numérique et 3) de donner leur avis sur les programmes ou les technologies numériques développés à leur intention.
Objectif 10.2. Assurer que les adaptations et les initiatives mises en place soient satisfaisantes pour les utilisateurs.	Évaluer la satisfaction des utilisateurs présentant une DI ou un TSA relativement aux : 1) technologies développées à leur intention; 2) programmes de soutien offerts et 3) ressources mises à leur disposition pour soutenir leur inclusion numérique.

Institut universitaire
en déficience intellectuelle
et en trouble du spectre de l'autisme
Rattaché au Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux de la Mauricie-et-du-Centre-du-Québec

1025, rue Marguerite-Bourgeoys
Trois-Rivières (Québec) G8Z 3T1

Téléphone : 819 379-7732
Ligne sans frais : 1 888 379-7732

www.rechercheiuditsa.ca
www.ciusssmcq.ca

Pour nous suivre sur les médias sociaux

: CIUSSS MCQ

Centre de partage d'expertise en intervention technoclinique (CPEITC)

Université du Québec à Trois-Rivières
3351 Boul. des Forges
Trois-Rivières, Québec

technoclinique@uqtr.ca
https://www.technoclinique.com

Affilié à UQTR Université du Québec à Trois-Rivières

Québec

LE PROGRAMME FU-T

PROGRAMME DE FORMATION À L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES

Ce programme a été initialement conçu pour des adultes présentant une déficience intellectuelle qui désirent utiliser l'iPad, peu importe leur niveau de familiarisation avec les technologies. Il peut néanmoins s'appliquer à d'autres populations ayant le même désir. Les modalités de mise en œuvre du programme sont décrites en préambule, suivi de 42 fiches d'activités, divisées en cinq catégories : 1) Base de l'iPad, 2) Communication, 3) Déplacements, 4) Divertissement et 5) Habitation. Chaque activité présente des objectifs précis, des critères d'atteinte ainsi qu'un déroulement. Les activités peuvent facilement être adaptées à d'autres types de tablettes numériques.

Le développement du programme FU-T s'appuie sur un financement de l'Office des personnes handicapées du Québec (OPHQ). Il est issu d'une collaboration entre le Regroupement pour la Trisomie 21 et l'Université du Québec à Trois-Rivières. Il a été construit à la suite de l'expérimentation du programme TASA au Regroupement pour la Trisomie 21 de Montréal.