



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 14 : Adapter le récit pour les personnes en situation de handicap et les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage

Cible : Enseignants, animateurs jeunesse, Formateurs

Temps estimé : 2 à 3 heures (peuvent être réparties en sessions de travail plus courtes ou intégrées de manière systématique au cours des processus de création et de révision).

Contexte : Cette séquence aide les créateurs à relire et à adapter un scénario déjà rédigé afin de s'assurer qu'il est accessible, compréhensible et inclusif pour les utilisateurs présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA) ainsi que pour un public plus large, conformément aux principes de l'accessibilité cognitive et de la conception universelle. Elle s'appuie sur une approche universelle telle que décrite dans le guide « **A General Approach to Cognitive Accessibility** » élaboré dans le cadre du Centre AccessibleEU¹.

Cette approche vise à rendre le contenu plus facile à comprendre, à communiquer et à interagir pour tous.

Accessibilité cognitive (définition de base)

L'accessibilité cognitive désigne la manière dont l'information est structurée, rédigée, présentée et exploitée, de sorte qu'elle puisse être **facilement comprise et utilisée** par le plus grand nombre de personnes possible.

Troubles spécifiques de l'apprentissage (DYS) – dans cette séquence

Dans cette séquence, les apprenants DYS sont considérés comme des jeunes pouvant rencontrer des difficultés dans les domaines suivants : lecture et décodage de textes, traitement de grandes quantités d'informations, attention et concentration, mémoire de travail, organisation et orientation.



Cela inclut, par exemple, la dyslexie, la dyscalculie, la dyspraxie ou les troubles de l'attention. La séquence ne nécessite pas de diagnostic formel et ne se concentre pas sur les étiquettes, mais sur les obstacles pratiques à la compréhension.

1. OBJECTIFS

À l'issue de cette séquence, les participants seront capables de :

- Vérifier si leur récit est accessible sur le plan cognitif
- Identifier les obstacles liés au langage, à la structure, à la navigation et au multimédia
- Appliquer les principes de base de l'accessibilité cognitive au contenu de l'histoire
- Adapter le texte, les choix et les éléments visuels pour améliorer la clarté et la lisibilité
- S'assurer que l'histoire est inclusive pour les utilisateurs présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage sans simplifier à l'excès le contenu

RÉSULTAT CONCRET : à la fin de la séquence, une version révisée et plus accessible de l'histoire aura été produite, accompagnée d'une liste de contrôle pour l'évaluation de l'accessibilité.

2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Cette séquence guide les participants à travers une analyse structurée de l'accessibilité d'un récit interactif.

Les participants utilisent une liste de contrôle pratique pour examiner :

- Le langage et la lisibilité
- La structure narrative et la clarté des choix
- Les personnages et la cohérence
- Les éléments visuels et multimédias
- Les schémas de navigation et d'interaction



L'accent est mis sur la mise en œuvre de petites améliorations concrètes qui facilitent la compréhension, réduisent la charge cognitive et répondent aux besoins d'utilisateurs divers, tout en sensibilisant chacun à la manière dont nous pouvons tous apporter des ajustements modestes mais importants.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 - Auto-évaluation de l'accessibilité de la partie écrite

Durée : 45 minutes (y compris la révision et la réécriture)

Instructions : Utilisez la fiche de travail figurant à l'[Annexe 1](#) pour passer systématiquement en revue vos contenus écrits. Indiquez pour chaque élément « Oui » ou « À réviser » et appliquez la mesure corrective correspondante.

Résultat :

Une version annotée du récit, mettant en évidence les éléments peu clairs ou complexes et reformulant certains passages afin de les rendre plus faciles à lire et à comprendre.

Activité 2 - Revue multimédia et visuelle

Durée : 30-45 minutes

- Les éléments visuels contribuent-ils à la compréhension de l'histoire ou ne sont-ils qu'une simple décoration ?
- Y a-t-il des images qui clignotent, des sons qui se lancent automatiquement, des animations, ou un chevauchement de ces éléments ?
- Les images sont-elles cohérentes tant au niveau du style que du sens ?
- Les éléments multimédias ne détournent-ils pas l'attention de la lecture, tant au niveau de la conception (en ne masquant pas le texte) que de la compréhension ?
(Si un dialogue est diffusé, les lecteurs ne peuvent pas prêter pleinement attention à la fois au texte et aux voix.)

Résultat :

Éléments multimédias adaptés et conformes aux principes d'accessibilité



4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

- [LanguageTool](#) : assistant de rédaction multilingue qui vérifie l'orthographe, la grammaire et le style des textes.
- [Natural Reader](#) : plateforme qui convertit tout texte écrit, y compris les documents, les PDF, les livres électroniques, les pages web et même le texte issu d'images, en fichier audio avec des voix au son naturel.

5. COMMENT METTRE EN ŒUVRE CES ACTIVITÉS DANS DES CONTEXTES FORMELS ET INFORMELS

Formel (École)

- Utilisé dans le cadre de la phase de création de contenu ou d'évaluation d'un projet numérique
- Intégré à des ateliers collaboratifs de développement de scénarios
- Répond aux exigences en matière de conception inclusive sans modifier les objectifs pédagogiques

Éducation non formelle (animation jeunesse)

- Utilisé lors d'ateliers de cocréation ou de séances de narration créative
- Favorise l'évaluation par les pairs et la réflexion en groupe
- Peut être adapté à des séances courtes ou à des améliorations itératives

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

Avant de commencer l'évaluation de l'accessibilité, les participants sont invités à identifier et à exprimer ce qui leur rend difficile la lecture, la navigation ou la compréhension d'une histoire.

Adaptations possibles :

- Créer une carte personnelle des difficultés (écrite, visuelle ou audio)
- Utiliser des suggestions telles que :
 - « Je perds le fil quand... »



- « Trop d'informations à la fois rend la tâche difficile quand... »
- « Je comprends mieux quand... »
- Permettre aux participants de choisir comment ils souhaitent s'exprimer : mots-clés ou phrases courtes, icônes ou dessins.

Objectif :

Cela aide le groupe à comprendre *sur quoi se concentrer* lors de l'examen du scénario et transforme l'expérience vécue en une ressource pour la conception.

6.1 Adaptation de l'activité 1 - Auto-évaluation de l'accessibilité

Adaptations :

- Utilisez une liste de contrôle simplifiée comprenant :
 - Une question par ligne
 - Des options claires : oui / non / je ne sais pas
 - Un accent sur ce qu'ils ont déjà identifié
- Lisez les éléments de la liste à haute voix ou fournissez un support audio
- Travaillez par deux ou en petits groupes
- Donnez des exemples de texte simplifié « avant » et « après »
- Acceptez les reformulations orales qu'un autre participant pourra noter

6.2 Adaptation de l'activité 2 – Revue multimédia

Adaptations :

- Passer en revue les éléments multimédias type par type (les images d'abord, puis le son)
- Utilisez des questions guides accompagnées d'indications visuelles :
 - « Est-ce que cela m'aide à comprendre ? »
 - « Est-ce que cela me distrait ? »
- Permettez aux participants de couper le son ou de masquer les animations pendant la révision



6.3 Rythme et environnement de travail

Dans toutes les activités :

- Privilégier des sessions de travail courtes, avec des débuts et des fins clairement définis
- Prévoir des pauses et adapter les horaires
- Travailler dans un environnement calme, avec un minimum de distractions
- Répéter souvent les consignes et résumer les points clés
- Accepter les différentes vitesses de traitement et stratégies

7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 6 : Adapter les récits à différents styles d'apprentissage et tranches d'âge \(16-26 ans\)](#)
- [Tutoriel 7 : Animer des discussions en groupe de jeunes et des exercices de résolution de problèmes](#)

SÉQUENCE 14: Adapter le récit pour les personnes en situation de handicap et les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage

Activité 1 - Auto-évaluation de l'accessibilité de la partie écrite

Critères d'évaluation	Checklist	Mesures correctives à prendre
Structure des phrases Les phrases sont-elles courtes et directes ?	Oui / À revoir	>Remplacer les termes complexes ou abstraits par un langage simple. >Éviter les métaphores ou les expressions figuratives, sauf si elles sont indispensables. S'il y en a, il faut ajouter des exemples clairs, des dialogues ou des illustrations.
Densité des idées N'exprime-t-on qu'une seule idée à la fois ?	Oui / À revoir	>Diviser les longues phrases en phrases plus courtes et plus précises.
Cohérence Les termes, symboles et boutons sont-ils utilisés de manière cohérente ?	Oui / À revoir	>Vérifier la cohérence des libellés de navigation (par exemple, "chapitre suivant") et des éléments de l'interface (boutons audio/vidéo). >Faire clairement la distinction entre le texte narratif et les notes explicatives (par exemple, les faits scientifiques ou le contexte).
Distinction visuelle Les choix sont-ils clairement distingués du texte narratif ?	Oui / À revoir	>Utiliser des couleurs pour mettre en évidence les choix. >Créer une distinction visuelle claire entre le récit et les décisions de l'utilisateur.
Clarté des instructions Les instructions sont-elles claires et faciles à trouver ?	Oui / À revoir	>Ajouter des instructions de base au tout début de l'histoire. >Expliquer comment naviguer, où cliquer et la signification des symboles utilisés.

