

AIDES TECHNIQUES SIMPLES (utilisables avec les supports low tech)

STYLET



Pièce d'équipement en forme de crayon qui s'utilise avec un écran tactile pour désigner un point de l'écran.

LICORNE



Tige munie d'un embout fixé sur la tête à l'aide d'un casque ou d'un bandeau solide. On l'utilise quand seuls les mouvements de la tête et de la nuque sont efficaces et les moins coûteux.

AIDES TECHNIQUES INFORMATIQUES (pour les supports high tech)

SOURIS

Périphérique qui s'utilise quand la coordination de la main et du doigt est suffisamment précise. Elle permet le déplacement du curseur sur une interface informatique et la sélection de l'information se fait par un double clic.

TRACKBALL



Périphérique muni d'une boule qui dirige le curseur et de deux boutons pour cliquer. On la compare souvent à une « souris renversée ». Elle se manipule avec les extrémités des membres ou le menton. On l'utilise quand la coordination motrice est peu précise.

JOYSTICK



Dispositif de commande en forme de poignée, servant à déplacer le curseur sur un écran. Il en existe de toutes formes, adaptés à toutes sortes de difficultés. On l'utilise souvent quand la motricité distale rend difficile l'utilisation d'une souris ou d'un trackball standard alors que la préhension et l'orientation d'un levier monté sur base fixe est plus fonctionnelle.

PLAGE TACTILE

Permet de déplacer le curseur sur l'écran en caressant une tablette du bout des doigts. Les clics se font par une pression du doigt. Il existe des tablettes magnétiques, celles-ci ne s'utilisent qu'à l'aide d'un stylet.

SYSTEME DE POINTAGE AVEC MOUVEMENT DE TÊTE



Smart Nav

Il en existe de deux sortes : les solutions matérielles qui nécessitent une caméra sur l'écran et un émetteur sur la tête de l'utilisateur, et les solutions logicielles qui se composent d'une webcam fixée sur l'écran associée à un logiciel qui détecte les mouvements de la tête et les retranscrit en mouvements du curseur. Les solutions matérielles fonctionnent avec un casque ou une pastille adhésive qui réfléchit les infrarouges, placée sur le front ou les lunettes de l'utilisateur. Ces systèmes permettent de diriger le curseur par les mouvements de tête. Ils sont notamment utilisés par les personnes tétraplégiques ou ayant des difficultés dans l'exécution des mouvements volontaires nécessitant de la force ou de l'amplitude.

SYSTEME DE POINTAGE A L'ŒIL

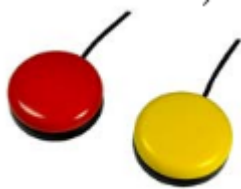


Tobii eye tracking

Une caméra spéciale observe l'œil de l'utilisateur situé devant l'écran. Un logiciel spécial calcule continuellement l'angle visuel de l'utilisateur, et permet à travers cet angle de piloter seul l'ensemble de toutes les fonctions à l'œil nu. Ce système requiert un apprentissage de longue durée et est plus contraignant. Ces systèmes sont destinés aux personnes ayant la capacité d'effectuer des mouvements oculaires et/ou palpébraux relativement précis quand les autres capacités motrices sont sévèrement touchées.

CONTACTEURS

«Interrupteur» qui déclenche ou arrête une action. Il permet ainsi d'interrompre le défilement pour sélectionner une information grâce à une



Orby Switch

seule pression. Ils s'utilisent avec un logiciel de défilement. Ils se manipulent avec toutes les parties distales du corps. Il existe différents types de contacteurs proposant de nombreuses possibilités de contact :

- Contacteur musculaire mécanique
- Contacteur coup de poing
- Contacteurs à la tête
- Contacteurs au souffle
- Contacteurs de palais
- Contacteurs sonores (avec la voix, du bruit, du souffle, ou le toucher du microphone).
- Contacteurs avec clic automatique (lorsque le curseur reste immobile à l'écran)
- Contacteur à impulsion musculaire

GUIDE DOIGTS



Plaques en plexiglas trouées et posées sur le clavier. Il évite que la personne appuie sur deux touches en même temps par manque de précision du geste.

CLAVIER ERGONOMIQUE

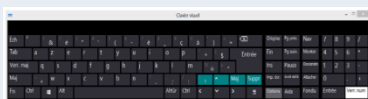


Claviers avec de gros caractères, de taille variable, très petits ou très grands, de formes incurvées, utiles plus précisément pour personnes mono manuelles.

CLAVIER VIRTUEL



Clavicom



Windows 8

Logiciels permettant de faire apparaître un clavier sur l'écran, sous forme de cases comprenant des lettres et/ou des pictogrammes. La validation peut se faire grâce au clic de la souris, grâce au déplacement puis temporisation (ou clic automatique) de la souris, si le clic n'est pas possible, ou grâce au défilement avec un contacteur (si le mouvement de la souris n'est pas possible). On distingue 2 types de claviers virtuels : les claviers d'aide à l'écriture qui utilisent le traitement de texte, et les claviers virtuels de communication qui utilisent des pictogrammes. Certains d'entre eux sont dotés d'une synthèse vocale, d'autres encore sont munis d'une prédiction de mots. Ils sont destinés aux patients n'ayant pas la possibilité de taper sur un clavier classique en raison d'un handicap moteur.

Pour en savoir plus : <http://apfthionville.pagesperso-orange.fr/intervena/ortho/informatique/adaptat.html>

La plateforme nouvelles technologies de Garches propose des dossiers riches en informations sur les différents moyens d'accès existants :

- Tableau comparatif des contacteurs
- Tableau comparatif des claviers virtuels
- Tableau comparatif des paramètres d'accessibilité Mac OS et Windows
- Description des différents systèmes de pointage à l'oeil existants

SLA & LIS : comment dire ? : Présentation des outils de communication utilisés ou utilisables avec des patients souffrant d'une sclérose latérale amyotrophique ou d'un locked-in-syndrome (2008) Florence Martin, Mémoire d'orthophonie, Université de Lille 2