

**Objectifs :** aperçu d'une méthode et de matériels pour l'adaptation du poste informatique  
**Mots clés :** ordinateur, adaptation, logiciels, contacteur, bras articulé, souris, écran, clavier, affichage  
**Public :** professionnels du handicap, animateurs, famille  
**Mise à jour :** octobre 2008

## Définition :

L'adaptation de l'ordinateur est une affaire de bon sens et de logique.

la démarche qui permet de rendre le poste informatique accessible consiste à identifier les difficultés de la personnes à l'accès aux périphériques (écran, souris, clavier) :

- ▶ perçoit-elle les informations à l'écran ?
- ▶ peut-elle diriger le pointeur de la souris ?
- ▶ peut-elle cliquer ?
- ▶ peut elle saisir des lettres sur le clavier ?

Pour rendre accessible le poste informatique il n'existe pas de méthode automatique : chaque adaptation est unique et correspond à une situation précise de handicap. Ainsi, il n'existe pas d'adaptation type.

Pour une personne tétraplégique par exemple, certains pourront utiliser une trackball et d'autres un système de pilotage à la tête. de plus, certaines adaptations pensées pour une difficulté particulière peuvent être utilisées pour une autre incapacité. ainsi une personne illettrée pourra se servir de la même synthèse vocale qu'une personne malvoyante.

Malgré tout, pour certaines personnes, les déficiences ont des effets plus difficiles à cerner et à contourner. dans ce cas, mieux vaut faire appel à un ergothérapeute ou à un centre de ressource spécialisé dans l'adaptation du poste informatique.

## Installation devant l'ordinateur

L'installation devant l'ordinateur doit correspondre aux besoins de la personne accueillie et doit être confortable.

Quelques conseils :

- l'ordinateur peut être placé sur une table sans tiroirs ni barre
- l'unité centrale placée sur le bureau afin de permettre à une personne en fauteuil de s'installer devant l'ordinateur.
- le haut de l'écran doit être placé à hauteur des yeux et le clavier à hauteur des coudes fléchis.
- l'éclairage ne doit pas se trouver derrière l'écran (fenêtre, lampe...) pour éviter les reflets.

Différents accessoires ou mobiliers permettrons d'amener les périphériques vers la personne : tables réglables en hauteur, bras articulés, porte copie...

## L'affichage

Afin d'améliorer la lisibilité à l'écran, vous pouvez :

- Choisir un écran de taille adaptée : un écran de grande taille avec une résolution faible (800 x 600) va permettre d'agrandir l'affichage. Attention, pour baisser la résolution de l'écran à 800 x 600, l'écran doit être en format 4/3 (non large). Beaucoup d'écrans vendus actuellement sont en 16/10 et déforment d'image si l'on baisse la résolution.
- Paramétrer l'affichage : différents réglages permettent d'adapter l'affichage aux besoins de la personne (la résolution, le fond d'écran, la taille des icônes, la taille du texte, le contraste...).
- Utiliser des logiciels spécifiques. Si les réglages ne suffisent pas, l'utilisation de logiciels de grossissement sera parfois nécessaire tels iZoom, Zoom Text...
- Enfin, l'utilisation d'une voix de synthèse en complément de l'affichage ou pour remplacer l'affichage (logiciels de revue d'écran comme NVDA, Jaws, Window-Eyes, Speakey est possible.

## La souris

Si le déplacement du pointeur est difficile, imprécis ou impossible, plusieurs solutions s'offrent à vous :

- Paramétrer le déplacement de la souris : régler la vitesse, l'accélération, la vitesse du double clic...
- Changer la souris pour une trackball ou un joystick. Ces périphériques peuvent faciliter le mouvement du pointeur et la dissociation du mouvement et du clic.
- Changer la souris pour un système de pilotage à la tête (bouger le pointeur avec les mouvements de la tête) : logiciels couplés avec une webcam (ex : Headmouse, Cameramouse) ou systèmes dédiés (ex : SmartNav, Headmouse extrême..)

Pour cliquer différemment :

- Utiliser un contacteur : c'est un « interrupteur » qui génère un clic souris (généralement le clic gauche). Il sera placé où le souhaite la personne en fonction de ces capacités.
- Utiliser un logiciel de clic automatique : le clic souris est généré lorsque le pointeur est immobile. Exemples de logiciels : Dwellclicker, Point'n Clic.

## Le Clavier

Lorsque une personne présente des difficultés ou une impossibilité de réaliser la saisie sur le clavier classique, plusieurs alternatives sont possibles :

- Paramétrer le clavier : vitesse de répétition (nombre de lettres tapées lors d'un appui prolongé sur une touche), délai avant répétition (au bout de combien de temps la lettre va-t-elle être saisie à nouveau?)...
- Utiliser un clavier adapté (clavier à grosses touches, clavier mono manuel..)ou un guide doigt (qui permet d'éviter la saisie de 2 touches contigües).
- Se servir d'un clavier virtuel (clavier affiché à l'écran) : la personne va saisir du texte avec son pointeur en désignant les lettres. Le clavier classique n'est alors plus utilisé.



Trackball



Joystick



SmartNav 4



Contacteur



Dwellclicker



Guide doigt



ClavicomNG

A consulter en ligne :

<http://rnt.over-blog.com>, site du réseau nouvelles technologies de l'APF

