[Hackathon] Le numérique au service de l'éducation inclusive : les 10 projets dévoilés !

Découvrez les solutions numériques, ou les idées de solutions numériques sur la thématique « Accessibilité numérique, apprentissages et enseignement aux élèves à besoins éducatifs particuliers » qui ont été produites à l'issue des 2 journées du Hackathon INSHEA et Microsoft France [1], qui s'est déroulé les 27 et 28 mai 2021.

1ère place : Équipe 7

#SoyonsAccessibles : projet de plateforme numérique sur l'accessibilité des documents pédagogiques

Tant de ressources sur l'inclusion et l'accessibilité des documents existent. Pourtant, elles restent peu visibles et insuffisamment connues du grand public et des professionnels, bien qu'elles soient souvent agrégées dans des sitographies. Grâce à #SoyonsAccessibles, projet de plateforme collaborative qui recenserait ces précieuses ressources et viendrait enrichir les collections déjà existantes, les usagers pourraient se retrouver sur différents réseaux sociaux et faire des recherches

plus fines à l'aide d'un bot. Enfin il serait possible d'imaginer que l'absence d'information sur un sujet donné serait communiquée à une équipe en charge du développement de solutions numériques.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 7 (.pdf, 2,11 Mo). **[2]**

2e place : Équipe 9

Vibrio, des dispositifs vibratoires pour une école plus inclusive

Nous proposons un dispositif vibrotactile innovant, adaptable à chaque établissement scolaire ordinaire accueillant des enfants à besoins spécifiques. Vibrio met à disposition, d'une part, des lieux vibrotactiles partagés dans l'espace scolaire et, d'autre part, une application mobile personnalisée avec son objet connecté. Le toucher sera ainsi mobilisé pour se repérer dans l'espace de l'établissement et identifier les différents lieux, mais aussi pour favoriser les échanges et les moments de calme grâce aux vibrations émises par les dispositifs.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 9 (.pdf, 9,17 Mo). **[3]**

3e place : Équipe 8

JVéou, application innovante utilisant une carte NFC qui peut donner accès à un plan personnalisé pour l'élève - adapté ou augmenté

Beaucoup d'élèves ont des soucis de repérages spatial et temporel au sein de l'établissement. La difficulté majeure se situe au niveau des espaces de transition lorsqu'il faut passer d'un espace à un autre. L'application Jvéou propose une solution innovante utilisant une carte NFC qui peut, lorsque associée à des bornes présentes dans l'établissement ou à un appareil mobile, donner accès à un plan personnalisé pour l'élève - adapté (contraste, couleurs) ou augmenté (voix, pictogrammes) et à des informations concernant son emploi du temps. Les élèves qui en ont besoin pourront grâce à leur carte personnelle et personnalisée accéder à cette application.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 8 (.pdf, 554 Ko). **[4]**

Équipe 1 :

Comment sensibiliser les enseignants aux besoins éducatifs particuliers de leurs élèves en s'appuyant sur la réalité virtuelle ?

Par le biais d'un casque de réalité virtuelle, l'enseignant pourra être en totale immersion à la place d'un élève à situation de handicap dans un établissement scolaire. Ces prouesses techniques permettent de se rapprocher au mieux de ce que peut vivre un enfant à besoins particuliers avec des mises en situation telles que se déplacer dans l'établissement en fauteuil roulant, ou bien essayer de lire et de se concentrer quand on est un enfant dys.
Suite à cette expérience, l'enseignant pourra alors mieux connaitre les outils dont un élève en situation de handicap aura besoin.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 1 (.pdf, 843 Ko). **[5]**

Équipe 4 :

Com@Lire **[6] est un outil complet destiné aux enseignants, afin d'améliorer**

l'apprentissage du langage aux élèves

Com@Lire [6] est capable de récolter des métriques, à l'aide d'un oculomètre notamment, pour fournir des recommandations permettant à l'enseignant de s'adapter aux besoins de chaque enfant. Il présente également un tableau de bord personnalisé permettant d'accompagner leur progrès.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 4 (.pdf, 984 Ko). **[5]**

Équipe 5 :

Comment améliorer l'apprentissage du langage aux élèves ayant des difficultés de communication

La mise en place d'une application « MOUFFAN » *(nous aussi)* permettant de donner des Enseignements/Apprentissage en français, en anglais et en langue national soussou sur comment réussir l'apprentissage du langage dans une classe ou un environnement inclusif.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 5 (.pdf, 114 Ko). **[7]**

Équipe 10 :

Une application humaine, structurée et inclusive...

Un réseau collaboratif pour valoriser des compétences spécifiques diverses développées par les élèves porteurs de handicap et les autres. Un cadre rassurant, équitable, bienveillant, inclusif, avec des valeurs fortes. De l'humour, du ludique, de la créativité.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 10 (.pdf, 1,87 Mo) [8]

Équipe 11 :

Le Kit d'accessibilité numérique

Le kit d'accessibilité numérique est une application-ressource ludique accessible aux différents acteurs de l'inclusion scolaire de l'enfant en situation de handicap (parents, enseignants, personnel soignant) afin de permettre à TOUS de l'accompagner de manière LÉGITIME dans l'appropriation de son suivi et de se sentir valorisé dans la démarche de collaboration.

Télécharger la présentation détaillée du projet de l'équipe 11 (.pdf, 2,49 Mo) [9]

Liens
[1] https://inshea.fr/fr/recherche/hackathon-ecole-inclusive
[2] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Equipe%207%20Pr%C3%A9sentation.pdf
[3] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Equipe%209%20Pr%C3%A9sentation.pdf
[4] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Equipe%208%20Pr%C3%A9sentation.pdf
[5] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Equipe%204%20Pr%C3%A9sentation.pdf
[6] mailto:Com@Lire
[7] https://inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Equipe%205%20Pr%C3%A9sentation.pdf

[8] https://www.inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Hackathon_restitution_equipe%2010.pdf
[9] https://www.inshea.fr/sites/default/files/www/sites/default/files/medias/Power%20Point%20Hackathon%20Equipe%2011.pdf