

UNE RESSOURCE NUMÉRIQUE **ADAPTÉE** FAVORISE
L'APPRENTISSAGE DE **TOUS**

+ de 340 000 ÉLÈVES en situation de handicap
sont scolarisés en milieu ordinaire



de la population est concernée par les situations de handicap.

Le handicap survient au cours de la vie pour 80 % des situations (accidents, maladies, vieillissements, risques, etc.).



des situations de handicap sont invisibles :
troubles DYS, troubles cognitifs, psychiques, etc.

Les ressources numériques constituent **souvent une réponse pertinente** aux besoins éducatifs particuliers.

LETTRE ÉDU_NUM HANDICAP ET NUMÉRIQUE

Destinée aussi bien au premier degré qu'au second degré, cette lettre vise à **accompagner les enseignants, les éducateurs dans la prise en compte du handicap par les ressources du numérique.**



À retrouver en ligne :

- Lettre Édu_Num handicap et numérique :
<http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-handicap>

NUMÉRIQUE ET HANDICAP

Les ressources numériques doivent être **accessibles** et **adaptables**.

ACCESSIBILITÉ

L'objectif de l'accessibilité est de **permettre une vie ordinaire**.

ADAPTABILITÉ

Capacité à être modifiables par l'utilisateur : élève, enseignant, accompagnant, parent.

Des éléments existent pour rendre les ressources accessibles :

Sous-titrage des vidéos

Ajouter des sous-titres aux vidéos les rend consultables par les sourds et malentendants.



Haut contraste

Pour améliorer la prise en charge de certains handicaps visuels, des habillages graphiques à contraste élevé (habillage en texte blanc sur fond noir, etc.) peuvent être utilisés.



Polices spécifiques

Des polices, dont « open dyslexic », ont été créées pour s'adapter aux exigences et aux contraintes de lecture inhérentes aux personnes dyslexiques.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789! ? #

À retrouver en ligne :

- Dossier numérique et handicap : <http://eduscol.education.fr/pid25656/numerique-et-handicap.html>