

🚦🚦 **Un plan simplifié** de la visite est disponible sur place lorsque la configuration du site est complexe  
Conseil : les couleurs employées sur le plan sont reprises pour se repérer dans les différentes espaces du bâtiment si une signalétique est utilisée sur le site

🚦🚦 **Le sens de la visite est signalé**  
Conseil : les étapes de la visite peuvent être fléchées en utilisant un code couleur et/ou des numéros

🚦🚦 **Le contenu est adapté**  
Conseil : l'animateur s'appuie sur des éléments concrets et des approches thématiques facilement exploitables par les personnes handicapées mentales

🚦🚦 **Une approche interactive est privilégiée**  
Conseils : favoriser la manipulation, les mises en situation, les approches sensorielles, les ateliers pratiques, les échanges avec l'animateur...

🚦🚦 **Le matériel pédagogique est adapté**  
Conseils : prévoir une utilisation simple, avoir recours au multimédia...

🚦🚦 **Chaque espace d'exposition dispose d'une information écrite simple**  
Conseil : les informations données sur les œuvres d'art sont simples, elles peuvent être aussi imagées ou auditives

🚦🚦 **Leur durée n'excède pas une heure**  
Conseil : si la visite ou l'activité dépasse une heure, prévoir des pauses

🚦🚦 **Des espaces de repos sont prévus**  
Conseil : des chaises sont disposées sur le parcours de la visite à l'écart des espaces de circulation et plus particulièrement pour les sites de grande taille

🚦 **Une documentation adaptée est offerte** à la fin de la visite pour se remémorer les points importants

🚦 **Du matériel pédagogique peut être prêté** aux accompagnateurs pour poursuivre l'apprentissage au-delà de la visite

# Concevoir des documents électroniques adaptés

Cette fiche concerne les documents électroniques (pages Internet, logiciels, didacticiels, écran d'information...).

## L'organisation en amont

🚦🚦 **Ayez recours à un ergonome en associant des personnes handicapées mentales** pendant la phase de conception  
Conseil : l'ergonome orientera les concepteurs vers une interface simple d'utilisation et accessible pour un public large

🚦🚦 **Envisagez des tests utilisateurs avec des personnes handicapées mentales**  
Conseil : avant la commercialisation du produit ou une éventuelle refonte, le faire tester par les publics ciblés

## La mise en page

🚦🚦 **La police est standard**  
Conseil : sans italique, sans gras (sauf pour mise en valeur), sans soulignement

🚦🚦 **Le corps de la police est de 14 points**  
Conseil : penser aux personnes dont la vue est faible

🚦🚦 **Les titres, catégories de menu, liens sont explicites et concis**  
Conseil : trouver des mots et des expressions qui reflètent correctement le contenu de la page sur laquelle l'utilisateur peut se rendre

🚦🚦 **Une charte graphique** régit tout le site, tout le logiciel  
Conseil : toutes les pages d'un site Internet ou d'un logiciel doivent apparaître avec la même structure, les menus doivent apparaître toujours aux mêmes endroits, la charte graphique permet l'homogénéité des pages

### 👉👉 Les contrastes sont renforcés

Conseils : le fond ne doit pas comporter de texture et d'image. Le contraste entre le fond, les textes, les images et les menus doit permettre de distinguer ces éléments

### 👉👉 Les textes sont alignés à gauche

Conseil : il ne faut surtout pas centrer les textes dans les cadres car leur lecture n'est pas naturelle

### 👉👉 L'espacement entre les lettres, les lignes et les mots est constant et important

Conseil : les espacements entre les lignes, les lettres et les mots permettent de distinguer les éléments d'un texte

### 👉👉 Distinguer les liens par leur format

Conseils : respecter les règles usuelles. Sur un site Internet, les liens activables apparaissent généralement en bleu et, lorsqu'ils ont été parcourus, en violet, les icônes activables se distinguent de celles qui ne le sont pas car, quand la souris passe dessus, l'icône se met en surbrillance

### 👉👉 Utiliser des codes couleurs pour se repérer

Conseil : le code couleur d'une page peut reprendre le code couleur du menu

### 👉👉 Éviter l'emploi de colonnes pour les pages

Conseil : une colonne pour le menu à gauche et une colonne à droite pour le texte est le maximum autorisé

## Le contenu

### 👉👉 Le contenu est accessible

Conseil : les pages Internet adaptées aux personnes handicapées mentales sont accessibles depuis la page d'accueil par un lien utilisant le pictogramme S3A

### 👉👉 Le langage oral et écrit est simplifié

Conseils : les mots employés sont simples, les idées exprimées sont claires, les phrases respectent la construction sujet/verbe/complément

### 👉👉 Les pages sont courtes

Conseil : faire apparaître l'information sur une page d'un écran limité à 14 pouces pour éviter le défilement de gauche à droite et de haut en bas

### 👉👉 L'information est accessible en 2 ou 3 clics

Conseil : un chemin d'accès à l'information de plus de 3 clics contribue à perdre l'utilisateur

### 👉👉 Les informations sont regroupées par thématique

Conseils : le menu se distingue du corps de la page par sa localisation et son format, le texte d'une page ne fait référence qu'à un thème (celui du titre de la page et du menu)

### 👉👉 Les listes d'items sont courtes

Conseil : les listes ne doivent pas comporter plus de cinq éléments, au-delà il n'est pas certain que l'information soit comprise et retenue

### 👉👉 Proposer moins de huit liens par page

Conseil : utiliser le moins de liens possibles

### 👉👉 Le niveau de contenu est ajustable en fonction du niveau de l'utilisateur

Conseil : pour un logiciel, le contenu et les exercices tiennent compte du niveau de l'utilisateur

## Le recours adapté au multimédia

### 👉👉 Les illustrations proposées sont en lien avec le sens du texte

Conseil : si le texte porte sur un sujet, l'image qui y est attachée ne doit pas être hors sujet

### 👉👉 Les textes et les images sont fixes

Conseils : éviter le recours aux fenêtres intempestives, aux caractères clignotants, aux défilements qui empêchent de lire et d'accéder à l'information importante

### 👉👉 Les zones de texte sont titrées

Conseil : chaque page, chaque cadre et chaque document multimédia doivent être titrés

### 👉👉 L'image est toujours soutenue d'un texte

Conseil : l'image est toujours titrée dans les documents électroniques

### 👉👉 Les images sont imprimables

Conseil : choisir une taille qui permet l'impression et le téléchargement

### 👉👉 Introduire de l'interactivité

Conseils : instaurer un dialogue avec du langage simple et permettre à l'utilisateur de faire des choix

👉👉 **Une synthèse vocale** est disponible pour les non-lecteurs  
Conseil : ne pas lancer de bande-son inopinée car elle nuit à la lecture

👉👉 **Le texte est lu mot pour mot** si le commentaire audio porte sur le texte affiché  
Conseil : il n'y a pas de décalage entre ce qui est écrit et ce qui est lu, ne pas oublier que c'est avant tout une aide pour les personnes ayant des difficultés de lecture

👉👉 **Les commentaires audios sont lents**  
Conseil : préférer un texte dit lentement

👉👉 **Les commentaires audios ne comportent pas de musique de fond**  
Conseil : pour communiquer un message à des personnes handicapées mentales, allez à l'essentiel

👉👉 **Les vidéos et les textes n'apparaissent pas sur la même page**  
Conseil : en aucun cas une vidéo doit défiler sur une page Internet pendant que l'utilisateur est en train de lire

👉👉 **L'utilisateur contrôle la vidéo**  
Conseils : des boutons standard Stop et Pause sont disponibles et le son peut être réglé

👉👉 **La vidéo est plutôt associée à un commentaire audio**  
Conseil : éviter un sous-titrage dans les vidéos

## Les moyens d'aider l'utilisateur

### 👉👉👉 Un lien vers l'accueil

Conseils : sur un site Internet, le lien principal vers l'accueil est généralement le logo du site en haut à gauche de l'écran. Sur un logiciel, il s'agira de créer une image qui permet d'aller à l'accueil en un clic (une maison par exemple)

### 👉👉 Une adresse du site décrit le contenu

Conseil : pour les sites Internet, il est préférable de choisir si cela est possible une adresse Internet qui reflète le contenu du site, par exemple [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr)

### 👉👉 Un plan du site ou du logiciel (représentation de la navigation)

Conseil : intégrer un plan de contenu car c'est un deuxième moyen de naviguer sur un site ou un logiciel

### 👉👉 Un fil d'Ariane

Conseil : le chemin par lequel l'utilisateur est arrivé à une page doit être inscrit à l'écran, cela permet de se faire une représentation de l'arborescence de l'interface

### 👉👉 Un moteur de recherche performant

Conseils : les mots clés sont recensés pour pouvoir accéder à l'information rapidement sans passer par le menu. Le moteur de recherche doit être bien visible

### 👉👉 Un index des mots techniques

Conseil : expliquer les mots compliqués grâce à un index

### 👉👉 Une rubrique d'aide

Conseils : l'utilisateur doit pouvoir poser des questions, avoir accès à des explications

### 👉👉 Des messages d'erreur simples et explicites

Conseil : les messages délivrés par l'ordinateur doivent permettre de comprendre le problème et de trouver des solutions

### 👉👉 Des retours motivants et positifs même en cas d'erreur

Conseil : la navigation doit être encouragée même si l'utilisateur a mal répondu à une question dans un questionnaire pour éviter les abandons

### 👉👉 La possibilité de corriger les erreurs et de revenir en arrière

Conseil : en cas de mauvaise manipulation, l'utilisateur peut revenir à l'état précédent sans devoir repasser par un menu