

Adresser un projet au Living & Learning Lab Neurodéveloppement LiLLab Version Living Lab

Objectifs : le Living & Learning Lab Neurodéveloppement LiLLab est un centre de ressources visant à évaluer l'utilisation des nouvelles technologies et des démarches éducatives innovantes mises en place auprès des personnes avec Trouble du Neurodéveloppement (TND)

Quelles sont les caractéristiques des projets soutenus par le Living & Learning Lab Neurodéveloppement ?

Les projets proposés devront répondre aux cinq critères suivants. Le porteur de projet indiquera pour chacun, par un texte d'une demi-page, en quoi le projet répond au critère.

1. Les projets doivent présenter un caractère innovant soit par leur forme (nouvelles technologies) soit par leur nouveauté dans le champ de l'éducation.

Tout type de technologies peut être présenté au LiLLab : jeux sérieux, robot, réalité virtuelle, eye tracking, ... Il est nécessaire de réaliser un état des lieux de l'existant et montrer la plus-value de l'approche. La réalisation d'une revue de la littérature existante est indispensable.

Exemples de projets répondant à ce critère	Exemples de projets ne répondant pas à ce critère
Création d'un environnement en réalité virtuelle présentant des stimulations sensorielles dans le but d'améliorer les compétences d'intégration sensorielle des enfants	Utilisation d'une salle dédiée aux stimulations sensorielles (lampes, ballons, musique...) dans le but d'améliorer les compétences d'intégration sensorielles des enfants
Création d'un outil de communication alternative ou augmentée sur tablette permettant de convertir la voix en pictogrammes.	Création d'une méthodologie d'utilisation de pictogrammes format papier pour favoriser la communication

2. Les outils présentent une version bêta fonctionnelle ou un prototype.

Exemple de projets répondant à ce critère	Exemple de projets ne répondant pas à ce critère
Une application sur tablette permet de travailler les habiletés sociales des personnes avec TSA. Celle-ci est disponible pour les dernières versions d'IOS et Android	Une application sur tablette permet de travailler les habiletés sociales des personnes avec TSA. Celle-ci est construite pour des versions antérieures d'IOS et Android.

3. Les outils ont déjà fait l'objet d'une consultation auprès d'une équipe clinique/éducative ou des utilisateurs voire d'une mise à disposition auprès de la population ciblée

Préciser dans quel cadre et à quelle échelle (1 utilisateur, plusieurs structures) ce projet a été utilisé.

Exemple de projets répondant à ce critère	Exemple de projets ne répondant pas à ce critère
Une équipe d'ingénieurs développe un système de réalité augmentée pour travailler les compétences motrices d'adultes avec trouble du neurodéveloppement. Le prototype a été conçu en partenariat avec les utilisateurs.	Une équipe d'ingénieurs développe un système de réalité augmentée pour travailler les compétences motrices d'adultes avec trouble du neurodéveloppement. Le développement est réalisé en interne, sans accompagnement par des utilisateurs ou des cliniciens.

4. L'outil évalué ne sert pas qu'à la collection de données. Le but principal doit être thérapeutique, rééducatif, de soutien à l'autonomie, à l'inclusion scolaire ou à l'orientation.

Exemples de projets répondant à ce critère	Exemples de projets ne répondant pas à ce critère
Une montre connectée permet de recueillir des informations sur l'état de stress de l'utilisateur (ex : le rythme cardiaque). Elle alerte son entourage quand l'état de stress augmente afin de prévenir d'éventuelles crises d'anxiété.	Une montre connectée permet de recueillir des informations sur l'état de stress de l'utilisateur (ex : le rythme cardiaque). Ces données sont stockées et à disposition de l'utilisateur.

5. Dans le cadre du développement d'un outil, celui-ci doit clairement être adapté aux personnes avec troubles du neurodéveloppement.

Exemples de projets répondant à ce critère	Exemples de projets ne répondant pas à ce critère
Ex : une application permet de dresser le profil d'un collégien avec trouble du spectre de l'autisme. Le profil est réalisé en tenant compte des particularités spécifiques à cette population. Un algorithme permet de proposer au collégien un panel de cursus les plus adaptés à ses intérêts et difficultés.	Ex : une application permet de dresser le profil d'un collégien. Un algorithme lui propose un panel de cursus les plus adaptés à ses intérêts et difficultés.
Ex : un jeu sur ordinateur permet de travailler la lecture. Elle a été pensée spécifiquement pour travailler les difficultés rencontrées par les élèves présentant des troubles des apprentissages, avec un design et une interface adaptés à ce public.	Ex : un jeu sur ordinateur permet de travailler la lecture, sans chercher à s'adresser spécifiquement à une population présentant des difficultés d'apprentissage

Quand faire intervenir le LiLLab ?

Le Living & Learning Lab Neurodéveloppement n'a pas pour but d'intervenir dans la conception de l'outil. En revanche, il peut être consulté à tous les stades du développement afin d'obtenir un accompagnement scientifique tout au long du processus de création.

Quelles aides peut apporter le LiLLab ?

Oui	Non
<ul style="list-style-type: none"> - Mise en place d'un protocole de test de l'utilisabilité et/ou l'efficacité de l'outil - aide aux réponses aux appels à projets dans le cadre de l'évaluation d'un outil - recrutement de la population - passations (tests, rééducation, questionnaires) dans le cadre de l'évaluation de l'outil - Traitement statistique - accompagnement scientifique (identification des besoins de la population ciblée, design du jeu,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Création de contenu nouveau dans l'outil - Développement technique ou mise à jour technique d'un outil existant - aide aux réponses aux appels à projets dans le cadre de la création d'un outil - financement des projets

Quel est l'intérêt de soumettre son projet au LiLLab ?

Le LiLLab permet aux porteurs de projets d'assurer un suivi rigoureux de leur projet au niveau méthodologique. Il atteste de leur démarche de s'inscrire dans un processus de validation scientifique de leur outil.

Quelques informations dédiées aux porteurs de projets :

Le projet BETA (Building Evidence for Technology and Autism, <https://beta-project.org>) donne des conseils aux développeurs pour la conception de leur outil : https://www.firah.org/upload/l-appel-a-projets/projets-laureats/2019/ebp/1_pour_developpeurs-1.pdf

De façon générale :

- Assurez-vous de répondre à une problématique que rencontre la population visée. Pour cela, des échanges avec cette population ainsi qu'une revue de la littérature existante sont indispensables.
- Essayez de bien déterminer quel est l'objectif de votre outil
- Pensez à intégrer des avis d'utilisateurs et de cliniciens dans les différentes étapes de création.

Comment adresser un projet au LiLLab ?

Vous pouvez adresser votre projet à l'adresse mail suivante : charline.grossard@sorbonne-universite.fr

Vous devrez fournir :

- Une description détaillée du contenu de votre projet
- Une liste des acteurs impliqués dans ce projet et leur rôle dans le projet
- Préciser si le projet a déjà été proposé à des usagers et quels sont leurs retours
- Indiquer les potentielles études déjà réalisées
- Joindre les potentielles publications issues du projet (revue de littérature comprise)