



L'outil PLAYable pour l'évaluation de la littératie physique des personnes ayant une déficience intellectuelle ou développementale

Laura St. John, Ph. D., Université de Calgary et Kelly Arbour-Nicitopoulos, Ph. D., Université de Toronto

RÉSUMÉ DU PROJET

Le projet PLAYable a permis d'élaborer et de mettre à l'essai un outil visant à évaluer les habiletés du mouvement d'adultes ayant une déficience intellectuelle ou développementale (DID). La littératie physique, c'est-à-dire la capacité d'exécuter des mouvements en toute sécurité et avec assurance, contribue considérablement à la santé générale. Toutefois, la plupart des évaluations des habiletés du mouvement ont été conçues pour des enfants ou ne conviennent pas à une utilisation auprès d'adultes ayant une DID. PLAYable visait à combler cette lacune en évaluant une gamme d'habiletés du mouvement, allant d'aptitudes de base, comme marcher et sauter, jusqu'à des tâches plus complexes, comme lancer et attraper. L'objectif était de mettre au point un outil fiable pour évaluer différents niveaux d'habiletés physiques requises dans la vie quotidienne et pour la pratique de sports.

Principaux résultats : PLAYable s'est avéré fiable et efficace pour évaluer les habiletés du mouvement, la plupart des participant·e·s ayant obtenu une note allant de « passable » à « bon », ce qui suggère qu'ils et elles peuvent exécuter les habiletés et que des améliorations sont encore possibles. L'outil a détecté avec précision différents niveaux d'habiletés plutôt que des irrégularités dans les résultats, ce qui confirme la fiabilité de l'évaluation. Au fil du temps, PLAYable a donné des résultats cohérents, notamment pour les habiletés d'équilibre et de course. Il n'a toutefois pas permis d'obtenir des résultats aussi fiables pour les habiletés du haut du corps, comme lancer et attraper; des ajustements seraient donc nécessaires. Aucun·e participant·e n'a obtenu la note « Très bon », ce qui indique qu'ils et elles ont besoin de soutien et d'occasions supplémentaires pour améliorer leurs habiletés du mouvement.

Conclusion : PLAYable est un outil prometteur pour l'évaluation des habiletés du mouvement d'adultes ayant une DID et fournit des renseignements utiles aux prestataires de soins de santé et aux coordonnateur·trice·s des programmes. Bien qu'il permette d'évaluer efficacement des compétences essentielles, des améliorations (en particulier pour les habiletés du haut du corps) le rendraient encore plus utile pour orienter les mesures de soutien et accroître l'activité physique. Des mises à l'essai et des ajustements supplémentaires permettront d'optimiser son application en situation réelle.

PRINCIPAUX MESSAGES

PLAYable est un outil fiable pour évaluer les habiletés du mouvement d'adultes ayant une DID. Il permet d'obtenir des évaluations cohérentes et de cerner les différents niveaux d'habileté d'une personne pour concevoir des programmes personnalisés.

Les adultes ayant une DID ont besoin d'entraînement et de soutien ciblés pour améliorer la qualité de leurs mouvements, en particulier les habiletés faisant appel au haut du corps, comme lancer et attraper. Les ajustements apportés à PLAYable renforceront l'efficacité des évaluations.

Une utilisation élargie de PLAYable dans le cadre de programmes communautaires et de sport, son perfectionnement ainsi que la poursuite des recherches contribueront à optimiser son application en situation réelle pour la communauté d'Olympiques spéciaux et au-delà.

POUR EN SAVOIR PLUS

Veuillez communiquer avec Kelly Arbour-Nicitopoulos, Ph. D., à l'adresse kelly.arbour@utoronto.ca.