



## Malle « ADO'S »

Outils de sensibilisation à la différence et au handicap  
à destination des jeunes et des professionnels des Accueils de  
Jeunes de l'Aveyron





En 2011, le dispositif Plan Action Handicap, a été mis en place sur le département de l'Aveyron, afin d'accompagner :

- les familles dans leur recherche d'un mode de garde ou lieu d'accueil pour leur enfant
- les professionnels de l'accueil en milieu ordinaire : crèche, assistante maternelle, accueil de loisirs, dans cette démarche d'inclusion par un soutien pédagogique, technique, humain et matériel.

L'un des axes d'intervention du PAH est « la sensibilisation » à l'accueil d'enfant en situation de handicap ou ayant des besoins spécifiques, dans ces structures. Pour ce faire, des malles pédagogiques sont à leur disposition gratuitement, pour expliquer la différence aux enfants et réfléchir à l'accueil de la Diversité et du Handicap. Elles circulent déjà depuis 9 ans dans toutes les structures de notre département.

Ces malles permettent d'aborder dès le plus jeune âge les notions d'égalité, d'équité, de différences, de diversité, d'empathie, d'inclusion au travers de jeux, d'images, de contes ou de films...

Les différents supports permettent aussi de mieux se connaître pour mieux connaître les autres, mieux se comprendre pour mieux comprendre les autres, mieux s'accepter pour mieux accepter les autres ... une pédagogie de l'empathie en somme.

Chaque malle s'appuie sur des thèmes spécifiques tel que : le handicap, les différences, les émotions, la relaxation, les sens, la motricité.

Parce que les enfant d'hier, sont les adolescents d'aujourd'hui, et afin d'accompagner leurs parcours en milieu ordinaire, notre action de sensibilisation s'étend désormais aux accueils de jeunes et aux adolescents (Tous les adolescents dont ceux en situation de handicap ou avec des besoins particuliers liés à la communication, l'autonomie, etc...)

La mise à disposition et l'accompagnement d'une nouvelle malle dédiée à ce public et à ses encadrants, a pour objectif de répondre aux besoins identifiés sur le territoire aveyronnais.

### **Cet outil de sensibilisation doit permettre :**

#### **□ Aux jeunes :**

- Des temps de sensibilisation, d'échange, de discussions
- De développer l'empathie, la solidarité et le partage
- De changer de regard sur le handicap, la différence

#### **□ Aux professionnels :**

- De sensibiliser à la différence et de développer une réflexion générale sur l'accueil de la diversité



- D'adapter et enrichir les offres d'activités et les espaces d'animation à tous les jeunes
- D'initier une dynamique d'inclusion dans la structure par une montée en compétence des professionnels (sensibilisation, formation, accompagnement), le développement d'outils d'accueil, d'accompagnement et de communication plus universel (pour tous) ou plus individualisé (pour chacun)
- De favoriser ainsi l'accueil de personnes en situation de handicap (jeunes, parents, bénévoles et salariés)

### **Que trouve-t-on dans la malle « ADO'S »?**

- ⇒ **Le classeur pédagogique** : contenant les documents relatifs au prêt, de la documentation professionnelle en lien avec les thématiques de la malle, des propositions d'animations ainsi que du matériel pédagogique (fiches DIY, patrons...)
- ⇒ **Des jeux** : Du matériel ludique pour favoriser les échanges, se mettre en situation, expérimenter (jeux de société, lunettes déformantes, casque anti-bruits)...
- ⇒ **Des livres** : A destination des jeunes et/ou des professionnels, didactiques ou imaginaires, ce sont des supports d'informations, d'apprentissage, de discussion...
- ⇒ **Du matériel audiovisuel** : CD et DVD en lien avec la thématique de la malle
- ⇒ **Des affiches** : Supports de jeux ou de discussions, elles permettent aussi de rendre visible le travail en cours aux différents visiteurs et participants
- ⇒ **Un jeu d'énigmes en réalité augmentée**, permettant de vivre une situation de handicap, de discrimination, de répondre à un défi en réalité augmentée. Il s'agit d'une application permettant la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique en temps réel. Il s'agit d'une méthode permettant d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images.

*Ainsi, les jeunes seront invités à utiliser leur téléphone portable ou la tablette numérique mise à disposition dans la malle pour répondre à des situations virtuelles. Cela permet une meilleure immersion et une mise en situation des participants (en groupe/ duo ou solo).*

**Exemples concrets d'animations en réalité augmentée** : Des affiches (réelles) sont dispersées dans différents endroits de l'accueil de jeunes. Elles mettront en avant une scène, un personnage, un message. Les participants approcheront la tablette vers l'une d'entre elle et en scannant l'image, se déclenchera alors une animation virtuelle sur l'écran de la tablette.

**Exemple 1** : le personnage de l'affiche s'anime et signe (en Langue des Signes Française), ou communique en MAKATON, et/ ou présente avec pictogrammes un message que les participants devront traduire.

- Objectif : Découvrir et expérimenter différentes formes de communication (augmentatifs, alternatifs)

**Exemple 2** : Le portrait d'une personne s'adresse aux joueurs mais le son de l'aspirateur, d'un robinet qui coule, de la télé, est très amplifié, et les joueurs doivent



identifier ces sources de bruit et les neutraliser pour entendre le message.

- Objectif : aborder l'hypersensibilité acoustique de certaines personnes autistes

**Exemple 3 :** l'affiche représentant un paysage ou une scène de vie quotidienne se transforme pour ne laisser apparaître que ce qu'une personne daltonienne pourrait apercevoir (d'autres situations de malvoyance ou de déficience visuelle peuvent aussi être animées)

- Objectif : découvrir et « vivre » un handicap visuel et en comprendre les conséquences en situation de vie ordinaire

**Exemple 4 :** Une affiche s'animerait et permettrait aux joueurs de visualiser des textes comme le verrait une personne dyslexique. Aussi, un exercice mathématique est proposé mais l'application en réalité augmentée ne permettrait pas de le résoudre facilement (les chiffres changeant de sens par exemple).

- Objectif : Découvrir et vivre en situation un trouble de l'apprentissage

### Autres types d'animation proposée par la malle :

**Exemple 5 :** Une déficience est attribuée à chaque participant (surdit , c cit  ou malvoyance, handicap moteur, etc.). Le mat riel fourni dans la malle permettra d'exp rimer la d ficience (casque anti-bruit, lunettes d formantes, att les, masques occultants, etc.). Ensemble (et chacun avec sa particularit ), les participants devront r pondre   une  nigme.

  la fin de l'exercice, l'animateur favorisera les  changes et le retour des participants sur la fa on dont ils ont v cu et ressenti cet exercice, chacun avec son handicap.

Outre l'ensemble des animations autour du Handicap propos e, diff rentes th matiques importantes et transversales   l'adolescence seront abord es :

- La question du genre, de l'identit  sexuelle et plus g n ralement de la sexualit 
- Les addictions, les  crans, les jeux vid os
- La violence, la discrimination, l'exclusion
- Le vivre-ensemble, la solidarit , l'empathie, le partage
- La diff rence.s culturelle.s

Elles aussi seront abord es   travers des animations en r alit  augment e mais  galement dans les propositions de livres, les films, les supports musicaux.

**Le classeur p dagogique** proposera quant   lui de la documentation tels que de l'information sur les diff rents sujets (avec des fiches   destination des professionnels et d'autres adapt es aux adolescents), des fiches explicatives de jeux, d'activit s ludiques, des fiches DIY pour fabriquer soi-m me, des exemples d'outils de communication, des pictogrammes (sur cl  USB)   r utiliser pour adapter sa communication professionnelle, des ressources p dagogiques .

