

Handwritten scribbles in the top left corner.



~~Cupcake~~
Cupcake!

Principes d'une activité inclusive



Avant-propos

De février à novembre 2019, le Conseil départemental de la Haute-Garonne a porté le projet « L'inclusion c'est aussi la socialisation : de la présence à la participation », en partenariat avec le cabinet en design social LES BOLDERS.

Il a été **co-financé par la Caisse Nationale de Solidarité pour l'Autonomie (CNSA)** dans le cadre de l'appel à projets innovant « Handicap et perte d'autonomie : innovation sociale par le design ».

Ce projet a eu pour **objectif de créer une activité inclusive nouvelle, innovante**, permettant à des enfants / adolescent.e.s, âgé.e.s de 6 à 16 ans, avec handicap (non maîtrise du langage oral et déficiences intellectuelles importantes) et sans handicap, de se distraire et de se rencontrer ; et d'identifier les bonnes pratiques / freins pour la mise en œuvre de ce type d'initiative.

Le présent document s'adresse notamment aux parents, et aux associations spécialisées dans le milieu du handicap ou du loisir, souhaitant imaginer, préparer et mettre en œuvre une activité inclusive avec des jeunes avec handicap (dits « neuro-atypiques ») et sans handicap (dits « neuro-typiques »).

Il est le résultat de 10 mois de recherche lors desquels un stage de photographie a été expérimenté. Il propose 4 enjeux méthodologiques pour le déploiement de futures activités inclusives.

Editorial

Comment créer les conditions d'une rencontre et du partage entre des jeunes en situation de handicap complexe, sans maîtrise du langage oral et avec des déficiences intellectuelles, et des enfants / adolescents sans handicap ? Comment les réunir de manière volontaire autour d'activités de loisirs originales et motivantes ? Comment révéler les points communs, les similitudes et dépasser ces « différences », certes apparentes et « évidentes », mais aussi socialement construites et dépeintes par d'aucuns comme indépassables ?

Avec le projet « *L'inclusion c'est aussi la socialisation : de la présence à la participation* », le Conseil départemental de la Haute-Garonne - en partenariat avec la Caisse Nationale de Solidarité pour l'Autonomie (CNSA) - a porté une ambition politique résolue : celle de se donner les moyens de rendre notre société plus inclusive, en pariant sur la curiosité, l'ouverture d'esprit, l'énergie de l'enfance et de l'adolescence. Nous avons décidé d'investir pour créer, tester et innover, en acceptant la possibilité d'échouer, comme celle de réussir. Le plaisir pris par chacun-e des participant-e-s lors du stage de photographie mis en place en novembre 2019 (co-créé avec les parties prenantes) nous a donné raison d'y croire.

Alors que les 15 ans de la loi du 11 février 2005 ont été fêtés il y a quelques mois, nous parions désormais sur la volonté de toutes les personnes, associations, institutions désireuses de créer du commun et de s'engager pour une société française toujours plus ouverte, fraternelle, humaniste et riche des singularités de chacun-e.

Dans cette perspective, ce document est mis à la disposition de tou.te.s, Chacun-e peut s'en saisir. Il constitue une boîte à outils méthodologique. Il s'appuie sur les enseignements tirés du projet. Il offre des conseils opérationnels et concrets.

Bonne lecture à tou.te.s,

Georges MÉRIC

Président

Conseil départemental de la Haute-Garonne

Alain GABRIELI

Vice-président en charge du handicap

Conseil départemental de la Haute-Garonne

Remerciements

L'équipe en charge du projet remercie vivement les familles et jeunes ayant accepté de se lancer dans l'inconnu et de consacrer du temps à cette aventure collective. Leur disponibilité, leur entrain et leur engagement ont été remarquables.

La participation et l'éclairage des acteurs du secteur médico-social et du loisir sont à souligner et ont été très utiles.

Le Conseil départemental adresse enfin un remerciement spécial à l'association Autisme 31 pour la mobilisation de ses cadres et bénévoles lors de l'expérimentation du stage de photographie.

10 mois d'expérimentation

Le projet a mobilisé la méthodologie du design, appliquée à une problématique sociale, ainsi que des compétences en matière d'anthropologie.

Étalé sur 10 mois, il a été structuré en étapes :

- ▶ Veille et immersion / observation de l'expérience du Caffé Basaglia, à Turin (février).
- ▶ **Recrutement et entretiens de 18 parents et jeunes « neuro-atypiques »** volontaires pour participer au projet (février → avril).
- ▶ Entretiens avec **14 acteurs associations et professionnel.le.s du secteur médico-social / loisir** de l'agglomération toulousaine (mars).
- ▶ **2 ateliers de « co-design »** (juin) d'une solution avec l'ensemble des parties prenantes : parents de jeunes neuro-typiques et atypiques, jeunes neuro-typiques et professionnel.le.s du secteur médico-social / loisir.
- ▶ **Une enquête auprès de 70 parents** d'enfants neuro-typiques visant à identifier les opportunités / freins à la participation de leur enfant à ce type de projet.
- ▶ L'expérimentation de la solution co-conçue : l'activité choisie, identifiée et validée lors des 2 ateliers de co-design (un stage de découverte de la photographie), créant les conditions d'une rencontre naturelle entre les jeunes (neuro-atypiques et typiques). Elle a réuni 6 des 18 familles rencontrées au mois de février.

1 stage de photographie - 4 étapes

L'expérimentation du stage de photographie comprenait 4 étapes :

- ▶ **1 évènement de lancement de l'activité** pour permettre aux participant.e.s de se découvrir et de rencontrer les professionnel.le.s encadrant l'activité ;
- ▶ **3 ateliers de photographie** proposés sur 3 samedis consécutifs, à deux groupes différents de jeunes âgé.e.s de 6 à 16 ans.

5 enfants ont composé le groupe des 6-11 ans (dont 2 en situation de handicap), **8 adolescent.e.s pour celui des 12-16 ans** (dont 4 en situation de handicap).

Deux plaquettes d'information à destination des parents (une par groupe) ont été réalisées pour expliquer l'expérimentation et détailler le programme, étape par étape. Elles ont été déclinées en « Facile A Lire et à Comprendre » (FALC), avec utilisation de pictogrammes (provenant du portail ARASAAC - <http://www.arasaac.org/> - développé par l'Aragon), pour expliquer l'activité aux jeunes participant.e.s. Un groupe Facebook, animé par le Conseil départemental, a permis à certains parents d'échanger, avec pour objectif à terme de développer une communauté de pratique sur l'inclusion sociale.

4 enjeux méthodologiques

L'expérimentation a été observée et discutée par un anthropologue (Jésus MIRANDA), un designer (Gaël GUILLOUX), et un ergothérapeute (Frédéric MORESTIN). Ce travail a permis d'analyser les déterminants de l'engagement de chacun.e des parties prenantes dans le déroulement d'une activité inclusive.

Au total, **4 enjeux méthodologiques ont été identifiés. Ils constituent des passages obligés pour la mise en place d'activités inclusives.**

Pour chacun d'entre eux, des principes sont proposés, eux-mêmes déclinés en actions.

- ▶ **N°1_Le choix de l'activité**
- ▶ **N°2_La construction de l'activité**
- ▶ **N°3_La gestion des parties prenantes**
- ▶ **N°4_Les conditions environnementales**

Ce que le design a apporté au projet

- ▶ Le « codesign » a permis de faire avec les jeunes participant.e.s, particulièrement les jeunes neuro typiques.
- ▶ Le « design-anthropologie » a pu mettre en lumière les besoins, attentes et capacités de chacun.e.
- ▶ Le design-thinking et la créativité ont été utilisés pour :
 - ▶ Faire collaborer et croiser les connaissances des familles et des acteurs médico-sociaux.
 - ▶ Déterminer les opportunités et les freins des jeunes « ordinaires » à rencontrer et à comprendre les jeunes en situation de handicap
- ▶ Le design de service et d'espaces scénographiés ont permis d'imaginer les espaces de rencontre pour :
 - ▶ Créer des rencontres nouvelles entre les familles et les professionnels du médico-social.
 - ▶ Veiller à aboutir à une solution opérationnelle, reproductible et pérenne.



N°1
LE CHOIX DE L'ACTIVITÉ

N°1 _ LE CHOIX DE L'ACTIVITÉ

Ce n'est pas la nature de l'activité qui doit être le déterminant du choix, mais son adaptabilité au double public : jeunes neuro-atypiques et typiques.

PRINCIPES

1. Créer une activité accessible et simple

- ▶ Ne pas mettre en jeu des actions trop complexes.
- ▶ Limiter le nombre d'étapes dans l'activité.
- ▶ Ne pas proposer de règles à mémoriser ou à décoder.

2. Eviter une activité excluante

- ▶ Permettre la rencontre entre les jeunes neuro-typiques et neuro-atypiques par des tâches à réaliser : créer ensemble.
- ▶ Utiliser des dispositifs créatifs qui ne génèrent pas de situations d'exclusion.
- ▶ Modifier et rendre évolutive l'activité en fonction de l'âge.
- ▶ Oser, expérimenter, tester des dispositifs de création dans la limite des contraintes/capacités imposées par les jeunes neuro-typiques et neuro-atypiques, avec des dispositifs gradués différents pour chacune des actions ou tâches de l'activité.
- ▶ Mettre en place une pédagogie et un contenu adaptable en fonction des capacités de chacun·e (niveaux d'apprentissage, rythme, progression, apports techniques) : engager un processus commun d'apprentissage se faisant néanmoins à des vitesses variables et plurielles.

3. Proposer une activité exceptionnelle, inattendue et différenciée pour l'ensemble des publics concernés

- ▶ Attirer et motiver les jeunes neuro-atypiques et neuro-typiques: le but est de prendre du plaisir, particulièrement pour les jeunes neuro-typiques qui ne sont pas associés pour aider mais pour découvrir quelque chose de nouveau.
- ▶ S'assurer de la participation de chacun·e en identifiant en amont les sujets d'intérêt qui peuvent permettre de mobiliser les participant·e·s.



N°1 _ LE CHOIX DE L'ACTIVITÉ

Quelques pistes d'activités.

Exemples d'activités communes aux jeunes neuro-typiques et neuro-atypiques

- ▶ Balades et randonnées pour découvrir la nature, et le jardinage.
- ▶ Découverte des animaux.
- ▶ Jeux ludiques et interactifs : jeux de piste, d'orientation, de construction, de balle ou de ballon, de mimes.
- ▶ Création manuelle : cuisine, artistique...
- ▶ Détente : la piscine, le long de l'océan, le partage d'un goûter, la lecture de contes.
- ▶ Arts du spectacle : théâtre, danse.
- ▶ Découverte de l'informatique et du numérique.
- ▶ Activités physiques : expression corporelle, initiation sportive.
- ▶ Visite culturelle.

L'activité ne doit mettre en danger aucun participant, notamment les jeunes neuro-atypiques.

L'activité physique semble mieux fonctionner que l'activité artistique, car elle facilite le toucher et l'expression corporelle chez les enfants neuro-typiques, et ainsi la possibilité d'interagir plus facilement avec des jeunes neuro-atypiques (non verbaux pour la plupart). En revanche, elle nécessite de faire participer différemment les jeunes neuro-atypiques, en s'adaptant à leurs capacités et spécificités.

Il semble également pertinent d'explorer les activités qui s'appuient sur la voix et le corps

- ▶ La voix et la musique sont des activités ou des supports qui permettent d'être acteur-trice-s ensemble.
- ▶ La danse permet le dialogue des corps, les postures asymétriques et symétriques (corps à corps) avec des niveaux et des espaces d'échanges laissant plus de place à l'imprévu et à l'expression de tou.te.s.
- ▶ Baser l'activité sur le toucher et l'expression orale n'impose pas qu'elle soit « physique » (forte mobilisation du corps), mais peut s'appuyer sur d'autres formes d'expressions et sensorielles (mobilisation douce du corps).

En résumé

3 principes pour le choix de l'activité

1. Créer une activité accessible et simple
2. Éviter une activité excluante
3. Proposer une activité exceptionnelle, inattendue et différenciée pour l'ensemble des publics concernés

N°1 _ LE CHOIX DE L'ACTIVITÉ

Ce qui s'est produit lors de l'expérimentation : genèse de l'activité inclusive par la photographie.

Lors des entretiens avec les 18 familles d'enfants neuro-atypiques, 3 thèmes ont été identifiés comme susceptibles de susciter l'intérêt des enfants et de tenir compte de leurs spécificités : l'eau, le langage et les animaux.

Afin d'arrêter le choix d'une activité, le designer a accompagné 3 sous-groupes de parties prenantes au projet composés de parents d'enfants neuro-atypiques, de parents et de jeunes neuro-typiques, et des professionnel.le.s du secteur médico-social / des loisirs associés au projet, en utilisant des outils de créativité.

Lors du premier atelier de « co-design » (12 juin), chaque sous-groupe a imaginé la création d'une activité inclusive autour d'un des trois thèmes :

- ▶ La matière « eau » a séduit l'ensemble des parties prenantes. Elles ont considéré que de nombreuses activités liées à l'eau étaient possibles tant l'eau plait aux enfants neuro-atypiques. Un lieu proposant bien-être et activités aquatiques, pour petits et grands, leur paraissait propice à l'inclusion et au partage. Selon les participant.e.s, le choix d'activités aquatiques « autour de jeux » devait permettre les échanges entre les enfants neuro-typiques et neuro-atypiques (sans toutefois plus de précisions sur le contenu).
- ▶ Concernant la médiation animale, les participant.e.s considéraient que l'on pouvait utiliser tous les types d'animaux. C'est le travail en équipe des enfants / adolescent.e.s neuro-typiques et atypiques, autour de l'animal comme objet de rencontre qui leur semblait le plus important. La nécessaire présence des parents, l'absence de jugement et de performance, et la nécessité de définir des étapes (sans plus de précisions sur le contenu) ont été soulignés.

- ▶ Le dernier sous-groupe a associé le langage (notion de récit) à l'image (importante chez les enfants neuro-atypiques pour communiquer). Une activité basée sur l'apprentissage de la photographie a ainsi été imaginée. Il a été également proposé de créer des binômes mixtes d'enfants neuro-typiques et atypiques, et une approche pédagogique sous forme de sessions régulières menant à un objectif commun et valorisant : l'exposition des travaux photo.

Lors du second atelier de « co-design » (26 juin), les participant.e.s ont voté et décidé de se concentrer sur une seule des trois activités ébauchées lors du premier atelier. Le thème du langage et l'activité « photo » ont été retenus.

Les trois sous-groupes en ont détaillé le contenu, en gardant en tête l'objectif de définir une activité inclusive et attractive, aussi bien pour les enfants neuro-atypiques que neuro-typiques.

L'animation de cet atelier (comme le premier) a intégré des phases de travail en sous-groupe et des phases d'échange, intelligence/ synthèse collective.



N°2 LA CONSTRUCTION DE L'ACTIVITÉ

N°2 _ LA CONSTRUCTION DE L'ACTIVITÉ

Une activité qui s' imagine pas à pas en considérant les besoins et comportements de l'ensemble des parties prenantes.

PRINCIPES

1. Créer un contenu cadré permettant l'autonomie et la créativité

- ▶ Proposer un cadre à l'activité, qui laisse néanmoins une marge de manœuvre et d'autonomie aux jeunes.
- ▶ Réfléchir au « rôle » pouvant être endossé par chaque participant.e pour assurer un niveau de stimulation et d'intérêt satisfaisant pour chacun.e.
- ▶ Etre en capacité de moduler les actions lors de l'activité, au cas par cas, sans perdre de vue que les jeunes neuro-typiques sont là avant tout pour pratiquer une activité, et non pas pour « jouer à l'éducateur.trice ».
- ▶ Utiliser l'approche ludique à différents moments de l'activité, pour envisager différemment les tâches ou les actions (pour mieux faire comprendre et appliquer les règles).

2. Déterminer le rôle des parents et des encadrant.e.s en amont

- ▶ Inviter les parents à participer à certaines étapes de l'activité (notamment en fin d'activité) : moments parents-enfants à intégrer.
- ▶ Demander la présence d'un parent ou d'un.e encadrante spécifique tout au long du processus pour certain.e.s jeunes qui sont fortement handicapé.e.s.
- ▶ Installer un espace dédié aux parents, à proximité de l'espace d'activité : il permet de rassurer les parents (en ayant une vue sur ce qui se passe) et une possible socialisation (rencontrer de façon décontractée d'autres parents, indépendamment de leur statut de parents de jeunes neuro-typiques ou neuro-atypiques).

3. Penser la pédagogie d'animation et d'encadrement

- ▶ Associer des compétences d'animation (spécifique au loisir choisi) et d'encadrement : si l'animateur.trice de l'activité n'a pas les compétences d'éducateur.trice spécialisé.e dans le handicap, il faut composer une équipe pluridisciplinaire.
- ▶ Imaginer une animation thématique souple, adaptable et adaptée : être à l'écoute, rester en observation des situations, avoir de l'empathie, savoir adapter son propos, ses actions et ses réactions pour intégrer les jeunes neuro-atypiques à l'atelier, mais également les faire collaborer avec les jeunes neuro-typiques.
- ▶ S'assurer de la collaboration complice et constante du binôme animateur.trice - éducateur.trice, avant et pendant les ateliers, en développant un code de communication commun entre eux et avec tous les jeunes.
- ▶ Penser le déroulé de l'activité et les interventions de l'animateur.trice et des éducateur.trice.s.
- ▶ Etre attentif.ve aux retraits de certains jeunes.
- ▶ Développer l'empathie ou s'appuyer sur l'empathie des jeunes neuro-typiques (fondamentale dans la conception d'une activité inclusive).

4. Proposer au minimum 7 sessions de 1h30 pour l'activité

- ▶ Favoriser la mise en place naturelle et progressive de liens approfondis entre les enfants neuro-atypiques et neuro-typiques par la récurrence de l'activité (toutes les semaines de préférence).
- ▶ Préférer le samedi, et éventuellement le mercredi.
- ▶ La durée de la session ne doit pas être trop longue (proposition 1h30).

N°2 _ LA CONSTRUCTION DE L'ACTIVITÉ

5. Organiser le groupe de jeunes

- ▶ Ne pas dépasser le nombre de 6 jeunes, avec dans l'idéal, 3 jeunes neuro-atypiques et 3 jeunes neuro-typiques.
- ▶ Envisager la création de binôme « jeune neuro-atypique - jeune neuro-typique », mais si cela semble opportun, proposer des temps où le travail s'effectue en groupes plus larges (ne pas forcer la création de binôme et rester souple).
- ▶ Mélanger les jeunes neuro-atypiques et neuro-typiques d'âges différents, si la nature de l'activité et ses objectifs le demandent.

6. Définir des temps de répit au sein des sessions

- ▶ Proposer des temps de pause aux participant.e.s, pendant les sessions (les rencontres), pour mieux les re-solliciter (respect des rythmes en fonction de l'âge, de la fatigabilité).
- ▶ Observer le lien entre les participant.e.s lors des temps de pause, ainsi que lors des « retrouvailles » en début de session afin de mesurer l'affinité qui se crée entre les jeunes.

7. Proposer une communication visuelle, corporelle et tactile

- ▶ Imaginer des supports/moyens de communication à partager avec les participant.e.s en amont de l'activité pour permettre l'appropriation et leur réel/bon usage pendant l'activité (exemple : utiliser le portail de données gratuites - pictogrammes - ARASAAC).
- ▶ S'assurer lors de l'activité de la lisibilité et de la visibilité des outils visant à permettre d'entrer en contact avec les jeunes neuro-atypiques.
- ▶ Sensibiliser et « former » les jeunes neuro-typiques aux supports/moyens de communication, et s'assurer du niveau de maîtrise de l'animateur.trice et des éducateurs.trices.
- ▶ Explorer les sens de la vue et du toucher, le corps et les mouvements pour la communication.
- ▶ Faire confiance à la plasticité et à la curiosité des jeunes neuro-typiques dans la mise en place de la communication.

En résumé

7 principes pour la co-construction de l'activité

1. Créer un contenu cadré permettant l'autonomie et la créativité
2. Déterminer le rôle des parents et des encadrant.e.s en amont
3. Penser la pédagogie d'animation et d'encadrement
4. Proposer au minimum 7 sessions de 1h30 pour l'activité
5. Organiser le groupe de jeunes
6. Définir des temps de répit au sein des sessions
7. Proposer une communication visuelle, corporelle et tactile

N°2 _ LA CONSTRUCTION DE L'ACTIVITÉ

Ce qui s'est produit lors de l'expérimentation : préconisation pour construire et mettre en oeuvre une activité inclusive par la photographie

Lors du second atelier de co-design, les participant.e.s ont arrêté collectivement des préconisations, utilisées pour la plupart lors de l'expérimentation, concernant l'activité : le cadrage général, le lieu et les « étapes » de préparation et de déroulement de l'activité.

Cadrage général

- ▶ Importance de l'activité et d'avoir un but partagé par tou.te.s. Une exposition clôture le cycle et présente les travaux pour valoriser le projet et le rendre pérenne : exposition des photos, réalisation d'un film, etc.
- ▶ La collaboration des enfants neuro-typiques et neuro-atypiques est rendue possible grâce à l'activité, et serait à priori favorisée par la constitution de binômes. Des trinômes sont aussi possibles.
- ▶ Accompagnement de chaque jeune par un parent (sans être obligatoire), par un éducateur.trice et par un animateur.trice (nécessité que chaque jeune puisse être plus encadré.e / accompagné.e si besoin).
- ▶ Plusieurs séances : 4 sessions qui proposent un programme de découverte de l'équipement, puis de création avec un objet. Chaque séance dure 2 à 3 heures, durant le week-end, sur une période de 3 semaines.
- ▶ Importance d'offrir des pauses et des échappatoires pour les participant.e.s : flexibilité dans le rythme et dans l'intensité de l'activité et création d'un espace de répit.
- ▶ L'activité concerne la tranche d'âge 6 à 17 ans et doit au maximum faire participer 6 à 8 binômes (la nécessité d'assurer un encadrement et une disponibilité suffisante a été identifiée).

Un lieu d'activité sécurisé

- ▶ Il doit comporter deux salles, une salle pour l'activité et une seconde pour s'en extraire (temps ou espace de répit).
- ▶ Il faut éviter les éléments décoratifs, d'ameublement ou de communication trop « stimulants » (effets possibles de distraction, d'énervernement, etc.).
- ▶ Le lieu doit « naturellement » être accessible PMR.

Les « étapes » de préparation et de déroulement de l'activité

- ▶ Préparation des enfants neuro-typiques et atypiques grâce à un « trombinoscope » des jeunes et des encadrant.e.s., réalisé et envoyé avant le déroulement du stage, et partage d'une photographie du lieu.
- ▶ Détermination du fil conducteur de l'activité, et choix du matériel.
- ▶ Identification de l'équipe encadrante : nombre de parents, de bénévoles, de professionnel.le.s, d'animateurs.trices, etc., nécessaires pour permettre le bon déroulement de l'activité.
- ▶ Chaque session doit comprendre : accueil et prise de contact entre les jeunes, prise en main du matériel, pauses (temps convivial, goûter, etc.), et anticipation de la fin de la séance (regroupement, feed-back, proposition pour la séance suivante et rappel de la chronologie globale).
- ▶ Lors de la première session de l'activité, on accueille et on fait les présentations (mise en place du groupe). Une première activité dite de découverte est réalisée. Elle est valorisée (départ avec une photo en main par exemple). Cette première session est une étape de construction donnant de la liberté aux jeunes pour créer une dynamique de groupe. C'est également le moment de poser les règles de vie et de commencer à utiliser la communication visuelle (pictogrammes).
- ▶ Lors des sessions suivantes, on suit le fil conducteur tout en veillant à s'adapter aux envies des jeunes. Le stage de photographie doit favoriser le partage et la complicité. L'ultime session (quatrième et dernière rencontre) permet de valoriser le travail réalisé par une exposition sur invitation.



N°3
LA GESTION DES PARTIES
PRENANTES

N°3 _ LA GESTION DES PARTIES PRENANTES

Attirer, convaincre et fédérer les participant.e.s autour d'une expérience commune.

PRINCIPES

1. Montrer aux parents de jeunes neuro-atypiques qu'une activité inclusive dans l'agenda de leur enfant peut lui être bénéfique

- ▶ Expliquer en quoi cette activité :
 - ▶ propose de nouveaux horizons, de nouvelles voies pour mieux inclure les jeunes neuro-atypiques, et leurs parents, dans la société ;
 - ▶ permet à son enfant de rencontrer et de vivre en société avec d'autres jeunes de son âge, et d'accéder à des lieux « ordinaires » et non spécifiques aux personnes en situation de handicap.
 - ▶ offre une expérience humaine socialisante et constructive, riche d'apprentissage et d'expérience : elle fait collaborer, si cela est possible, toutes les parties prenant.e.s par la co-construction.
- ▶ Présenter l'activité et la mettre en œuvre comme si c'était une expérimentation : rien n'est pré-établi à l'avance (une activité en forme d'apprentissage continu), de manière à rassurer les parents et montrer que les choses sont adaptables en fonction des besoins de leur enfant.
- ▶ Écouter les parents (échanges, réunions, entretiens préalables, ateliers), les faire participer à différents moments et à des degrés variables (en fonction des possibilités et du temps offert par le projet).

2. Attirer et motiver les jeunes neuro-typiques et leurs parents

- ▶ Proposer une activité inédite, attrayante, et motivante qui fait vivre une expérience humaine, socialisante et constructive.
- ▶ Avoir en tête la nécessité de convaincre et de faire adhérer les parents (autorité parentale), notamment pour les plus jeunes enfants.
- ▶ Proposer une activité régulière et étalée dans le temps permettant aux jeunes de se rencontrer et de s'approprier pour créer les conditions de l'attachement : engagement à un nombre de participations minimales, et faire de la bienveillance et de la curiosité les maîtres mots.
- ▶ Choisir les bons canaux de recrutement des jeunes neuro-typiques en fonction des porteurs de projet et de leurs ressources / besoins propres : associations de parents d'élèves, municipalités (écoles primaires, centres de loisirs) et collectivités locales (Conseil départemental et Conseil régional par exemple avec les espaces numériques de travail), établissements scolaires (avec les référent.e-s de scolarité handicap), l'Education Nationale (équipe départementale du Rectorat en charge des questions de handicap), fédérations départementales / associations d'éducation populaire (Francas, MJC, foyers ruraux etc....), clubs de loisirs (sport, culture, activités créatives etc....).

N°3 _ LA GESTION DES PARTIES PRENANTES

Attirer, convaincre et fédérer les participant.e.s autour d'une expérience commune.

3. Présenter et communiquer les caractéristiques de l'activité aux familles / participant.e.s (avant et pendant l'activité)

Décrire de manière claire et transparente (avec les professionnel.le.s de l'activité), les items suivants :

- ▶ Le contenu et le type d'activité/du jeu.
- ▶ Présentation du professionnel.le spécialiste de l'activité (sportive, culturelle etc.) et de son métier, et des encadrant.e.s (bénévoles, éducateurs.trices spécialisé.e.s etc.) : partage de mini-CV et indication du niveau d'encadrement envisagé.
- ▶ L'accessibilité du lieu ou de l'activité - réponses aux conditions environnementales spécifiées par les parents (voir enjeu n°4).
- ▶ Les types d'interactions proposées avec les autres jeunes et avec les adultes : activités individuelles, en petit ou grand groupe, présence de la fratrie, de la famille, etc.
- ▶ Indication permettant de savoir si l'activité contribue au bien-être, à la proprioception (compétences mobilisées pour et par les participant.e.s à l'activité) .
- ▶ Implication des parents demandée : présence souhaitée ou non, et à quel niveau / fonction.
- ▶ Indication de la présence d'un goûter afin de s'y préparer.
- ▶ Précision relative à l'éventuelle participation financière des familles pour accéder à l'activité.

4. Assurer et faciliter le partage pertinent, fiable et sécurisé d'informations concernant les jeunes, avant et pendant l'activité

- ▶ Dresser le portrait de chaque participant.e pour appréhender et comprendre ses particularités et spécificités, qu'ils.elles soient neuro-typiques ou neuro-atypiques, avec par exemple les items suivants (à moduler si nécessaire) :
 - ▶ L'état d'humeur du jour (ou du moment) du jeune.
 - ▶ Les centres d'intérêts (loisirs, alimentation, etc.).
 - ▶ La facilité à aller vers les autres.
 - ▶ Les outils de vie sociale : ce qui aide le jeune à rentrer en contact avec les autres.
 - ▶ La capacité de communication : verbale ou non, alternative, fluide, spontanée, contrainte (timidité)...
 - ▶ Ce à quoi il/elle est particulièrement sensible (sensorialité): lumière, bruits, textures, etc.
 - ▶ Les craintes, peurs, phobies (et comment réagir) éventuelles
 - ▶ Les éventuels troubles du comportement.
 - ▶ La fatigabilité (en fonction du moment de la semaine, de l'intensité de l'activité).
 - ▶ L'autonomie dans les habitudes de vie : alimentation, régime (allergies, intolérance), boissons, hydratation, propreté, WC
 - ▶ L'autonomie physique et mentale : motricité (mobilité, aspects moteurs, adresse, équilibre, coordination), déplacements, handicap, etc.
 - ▶ La fluidité / facilité dans les relations aux autres enfants et aux adultes : à l'aise dans des relations individuelles, de groupe ?
 - ▶ Précisions sur les frères, sœurs et les animaux composant la famille.
 - ▶ Présentation du professionnel et de son métier.
- ▶ Une fois l'activité lancée, proposer des médias permettant de communiquer entre les participant.e.s : groupe WhatsApp, mails, Instagram, etc.
- ▶ Proposer des supports de communication pendant l'activité pour que les participant.e.s puissent communiquer avec d'autres acteurs : Facebook. (évaluer leur réel usage au sein du groupe)

N°3 _ LA GESTION DES PARTIES PRENANTES

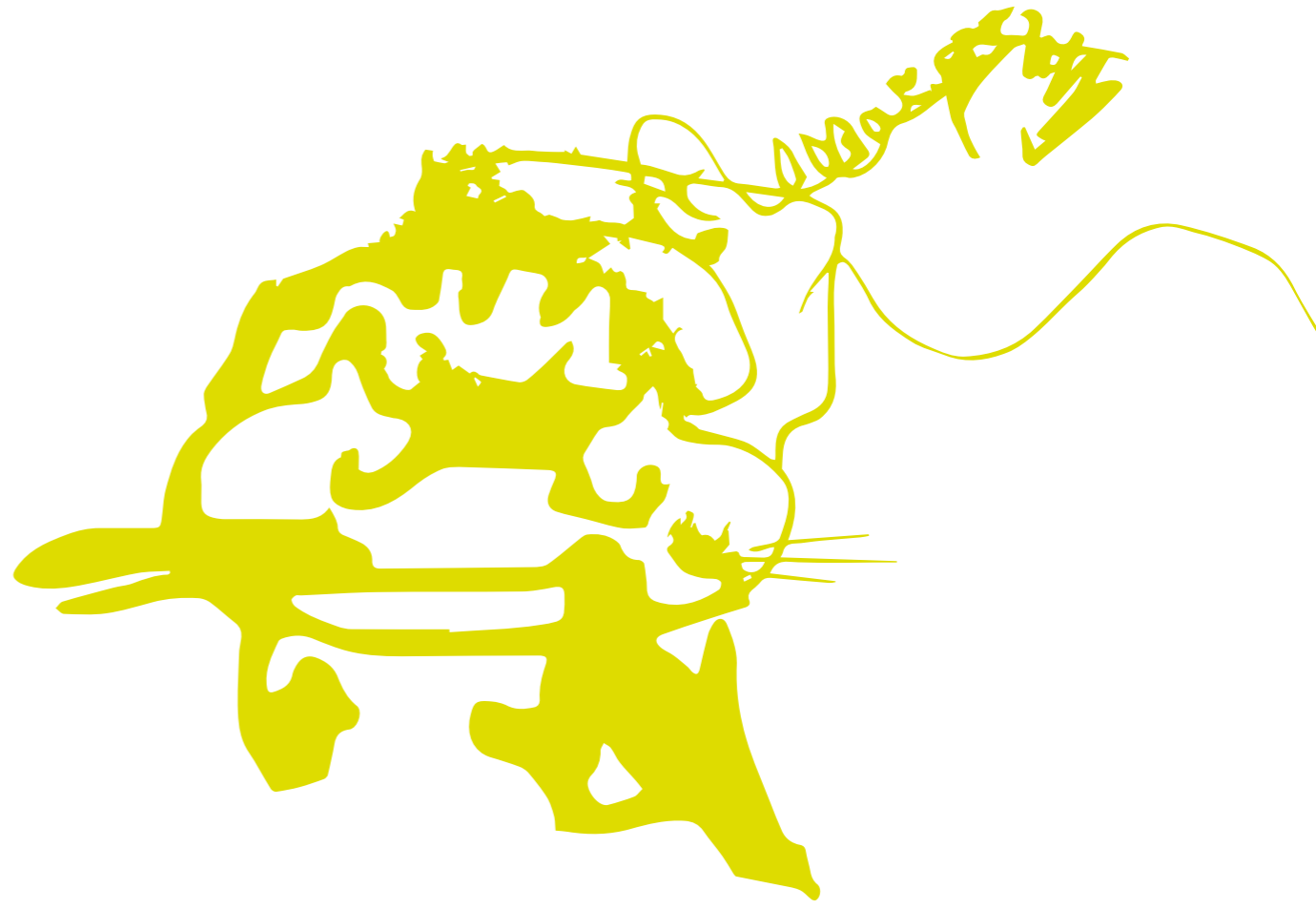
5. Dialoguer avec les parents et les jeunes neuro-typiques et atypiques

- ▶ Faire s'exprimer dès le départ les parents de jeunes neuro-atypiques, les jeunes neuro-typiques (et leurs parents) sur leurs problématiques individuelles, sur la nature des potentielles activités proposées et leur mise en œuvre (calendrier, fréquence, modalités pédagogiques, etc.)
- ▶ Créer un consensus sur l'activité à mettre en œuvre (vision collective), dans laquelle chacun·e y trouverait son compte (attentes individuelles).
- ▶ Créer la confiance chez les parents en permettant de mixer l'expertise des familles, notamment en ce qui concerne les jeunes neuro-atypiques, avec celle des professionnel.le.s.

En résumé

5 principes pour la gestion des parties prenantes

1. **Montrer aux parents de jeunes neuro-atypiques qu'une activité inclusive dans l'agenda de leur enfant peut lui être bénéfique**
2. **Attirer et motiver les jeunes neuro-typiques et leurs parents**
3. **Présenter et communiquer les caractéristiques de l'activité aux familles / participant.e.s (avant et pendant l'activité)**
4. **Assurer et faciliter le partage pertinent, fiable et sécurisé d'informations concernant les jeunes, avant et pendant l'activité**
5. **Dialoguer avec les parents et les jeunes neuro-typiques et atypiques**



N°4 _ LES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

N°4 _ LES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Les caractéristiques du lieu de pratique dépendent de la nature de l'activité.

1. Rechercher le lieu de pratique après avoir défini l'activité car c'est l'activité qui fixe les limites et opportunités de la pratique au sein de l'espace

2. Imaginer des aménagements mobiles et temporaires

- ▶ Répondre aux contraintes non couvertes par le lieu pour permettre que l'activité se déroule de façon optimale.
- ▶ adapter l'organisation du lieu en fonction des observations lors des différents temps de rencontre

3. Interroger les parents d'enfants neuro-atypiques sur les contraintes spatiales inhérentes à l'activité proposée pour leurs enfants

- ▶ Interroger les parents sur leurs attentes concernant :
L'acoustique
 - ▶ Espaces insonorisés pour lutter contre la résonance.
 - ▶ Ambiances sonores et repères sonores qui aident à l'orientation dans l'espace et dans le temps.
 - ▶ Absence de parking sous les fenêtres.
 - ▶ Système de ventilation insonorisé.
 - ▶ Lieu où les sons sont mats et sourds.
 - ▶ Toits isolés limitant l'impact sonore de la pluie.
 - ▶ Murs épais et matériaux sélectionnés pour une meilleure absorption sonore / double vitrage.
 - ▶ Plafonds abaissés, sols souples atténuant les bruits de chaussures, de chaise, etc.
 - ▶ Tapis sécurisés dans les couloirs.
 - ▶ Ambiance sourde des espaces collectifs.
 - ▶ Espaces calmes de détente avec des tapis ou des revêtements plastiques.
 - ▶ Espaces alternatifs permettant des moments de répit.
 - ▶ Feutrine sous les pieds des tables et des chaises.
 - ▶ Tables couvertes de revêtements type bulgomme ou liège pour réduire le bruit.
 - ▶ Revêtements spéciaux pour piéger les sons (panneaux absorbeurs, mousse, totem).
 - ▶ Système évitant les claquements des portes et des fenêtres.

Les portes, les vitrages et les séparations

- ▶ Espaces dedans-dehors clarifiés donnant des repères spatiaux et temporels
- ▶ Présence de matériaux qui amplifient la matérialisation des limites entre les espaces.
- ▶ Absence de larges baies vitrées.
- ▶ Les baies vitrées ne vont pas jusqu'au sol.
- ▶ Code couleur unique pour les portes intérieures.
- ▶ Formes épurées des portes (pas de décorations superflues).
- ▶ Présence de pictogrammes et de photos représentant les espaces, dans chaque espace utilisé.
- ▶ Portes de chambres personnalisées (sans surcharge) mais de même couleur
- ▶ Portes intérieures vitrées pour donner une vue sur les portes extérieures (qui elles sont pleines).
- ▶ Poignées de portes et interrupteurs situés partout à la même hauteur
- ▶ Absence de porte vitrée dans la chambre (en cas de séjour), les toilettes, la salle d'eau.
- ▶ Existence de systèmes pour occulter les portes vitrées (volet, store, rideau, miroir sans teint).
- ▶ Système permettant de verrouiller la chambre (en cas d'activité nécessitant un hébergement), la salle de bain et les toilettes, déverrouillable en appuyant sur la poignée.
- ▶ Présence de vitrages entre les pièces collectives pour le maintien du contact visuel (être seul sans jamais l'être vraiment).

Au niveau de l'éclairage

- ▶ Couleurs et ambiances lumineuses donnant des repères spatiaux et temporels.
- ▶ Effets de contrastes amenés par la gestion des intensités et des couleurs de la lumière (contrastés et zones trop lumineuses à éviter).
- ▶ Teintes lumineuses chaudes (orangées).
- ▶ Lumière douce.
- ▶ Éclairage proche de la lumière naturelle (doux, uniforme, indirect).
- ▶ Présence de variateurs d'intensité lumineuse dans les couloirs, zones de circulation, chambres et espaces de répit.
- ▶ Plafonniers peu réfléchissants dans chacune des pièces (sans effets miroir, pas de brillance).
- ▶ Éclairages indirects.
- ▶ Appliques en hauteur (pour la sécurité).
- ▶ Éclairages réglables en intensité et en temps (minuteurs).
- ▶ Allumage progressif des éclairages possible.
- ▶ Chemins lumineux au sol.
- ▶ Vitres sablées ou fenêtres hautes pour favoriser la lumière douce et uniforme.

N°4 _ LES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Les couleurs

- ▶ Tons neutres, clairs, doux, pâles ou pastels.
- ▶ Nuances de tons chauds (tiédeur).
- ▶ Homogénéité des teintes dans un même espace.
- ▶ Couleurs gaies dans les entrées.
- ▶ Couleurs apaisantes dans les salles d'activités.
- ▶ Couleurs utilisées pour renforcer le repérage en fonction de l'espace ou de l'étage.
- ▶ Chaque pièce utilisée possède une couleur propre et différente des autres pièces.

Les espaces

- ▶ Accessibilité (PMR, largeur des ouvertures, ascenseur, etc.).
- ▶ Absence de patio.
- ▶ Modularité maîtrisée des espaces (certaine stabilité des éléments), notamment par des cloisons mobiles, des meubles.
- ▶ Les hauteurs sous plafond sont inférieures à 2,60 m - 2,70 m.
- ▶ Les espaces offrent une certaine liberté de déplacement aux participant.e.s.
- ▶ Chaque espace commun d'interaction est spacieux.
- ▶ Chaque espace commun d'interaction associe un espace périphérique pour assurer un temps de répit (recoin, siège, etc.).
- ▶ L'espace est décomposé en 5 espaces-temps : accueil, 2 temps de travail (collectif ou individuel), détente et espaces de répit-refuges (modulables).
- ▶ Les toilettes sont spacieuses.
- ▶ L'espace offre un extérieur sous forme de terrasse (sécurité des déplacements).
- ▶ La cuisine est dotée de grands espaces et plans de travail, de zones de stockage des aliments qui n'empiètent pas sur les zones fonctionnelles, d'équipements dits de sécurité (induction, congélateur, etc.).
- ▶ Un espace d'hypo-stimulation ou un espace d'apaisement.

En résumé

3 principes sur les conditions environnementales

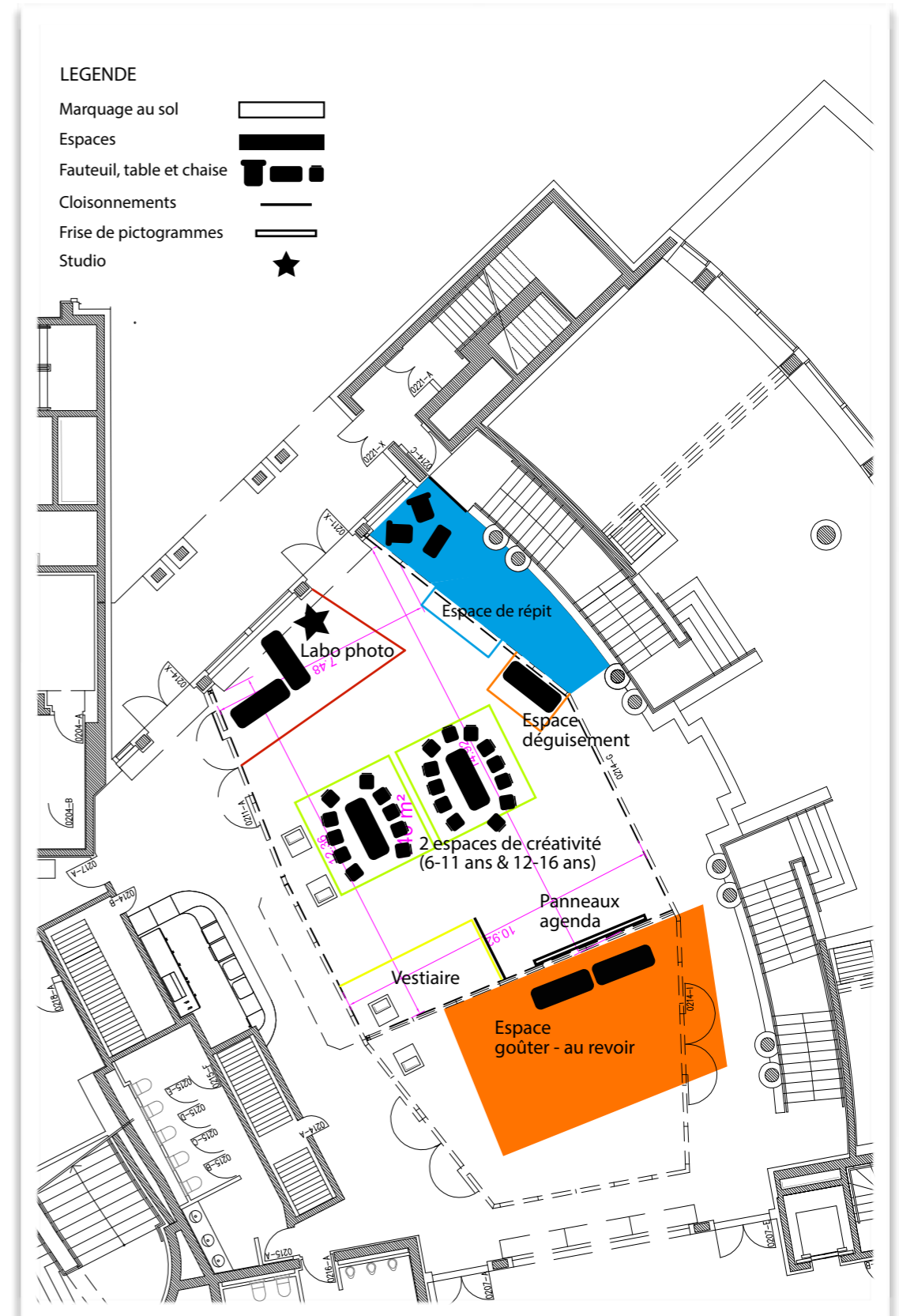
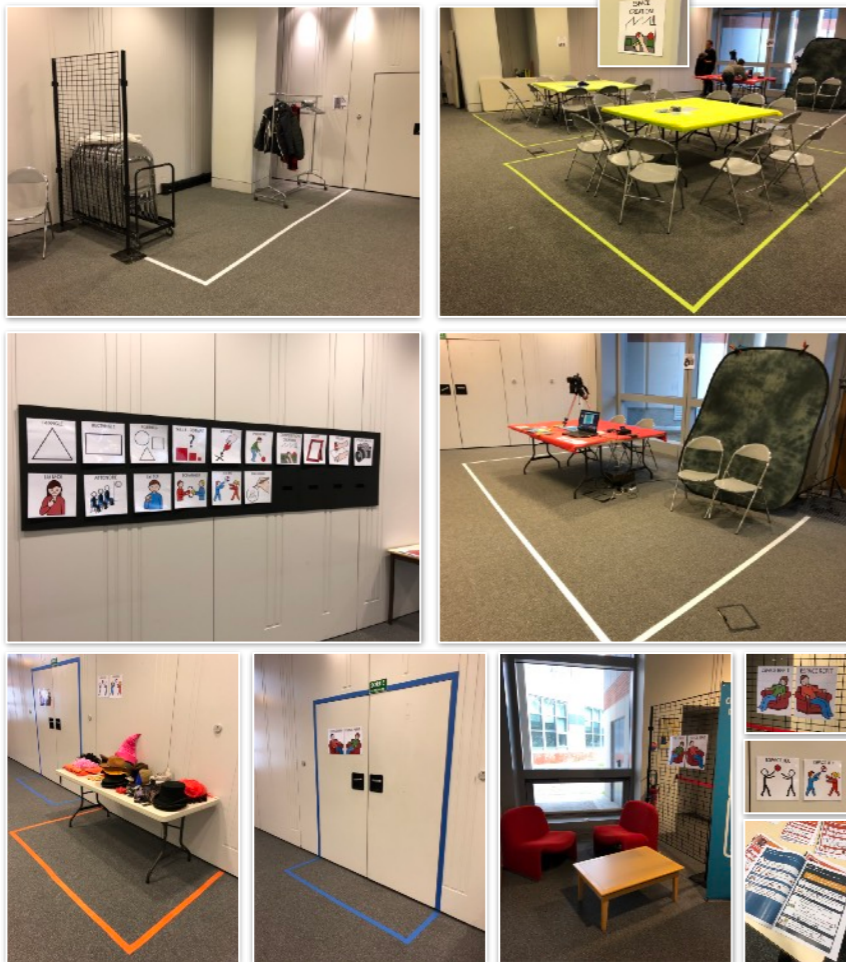
- 1. Rechercher le lieu de pratique après avoir défini l'activité car c'est l'activité qui fixe les limites et opportunités de la pratique au sein de l'espace**
- 2. Imaginer des aménagements mobiles et temporaires, lorsque l'environnement n'est pas optimum**
- 3. Interroger les parents d'enfants neuro-atypiques sur les contraintes spatiales inhérentes à l'activité proposée pour leurs enfants**

N°4 _ LES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

L'aménagement de l'espace, lors de l'expérimentation : l'évènement de lancement

Chaque zone a été délimitée par un scotch de couleur et signalée par un pictogramme qui identifie sa fonction :

- ▶ Le vestiaire (jaune) est situé à l'entrée de la salle.
- ▶ Une grille le sépare de la zone où un panneau modifiable permet de présenter l'agenda de la séance sous forme de pictogrammes.
- ▶ Au milieu, deux tables, pour les activités manuelles (vert). Un document A4 de pictogrammes similaire à ceux de l'agenda est disponible sur chaque table.
- ▶ Au fond, le labo photo (rouge) et l'espace où les déguisements sont mis à disposition (orange).
- ▶ Au fond, une porte d'accès à une zone de répit qui se situe hors de la salle (bleue).
- ▶ Un espace goûter est situé à l'extérieur de la salle sur le chemin du départ (orange)

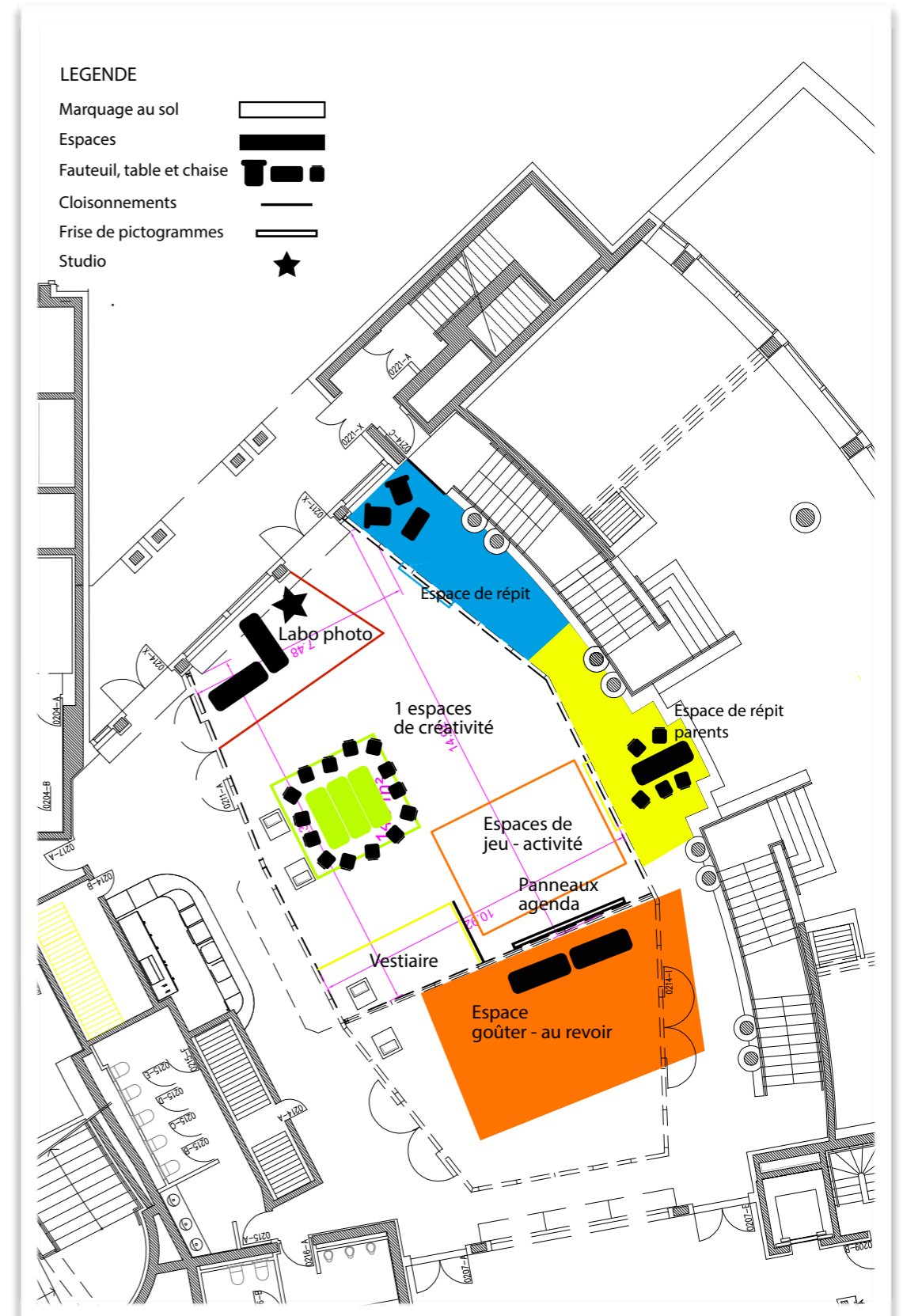
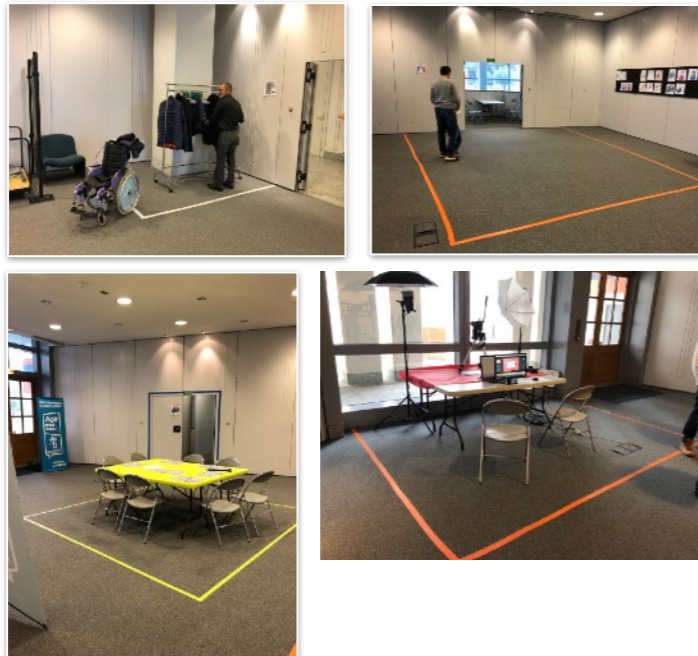


N°4 _ LES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

L'aménagement de l'espace, lors de l'expérimentation : l'atelier 1

Chaque zone est délimitée par un scotch de couleur et signalée par un pictogramme qui identifie sa fonction. Des modifications de l'espace ont été apportées après l'évènement de lancement de manière à améliorer le déroulement de l'activité, d'où l'importance de l'observation et la souplesse dans l'organisation :

- ▶ Le vestiaire (jaune) est situé désormais à l'entrée de la salle.
- ▶ Une grille le sépare de la zone où un panneau modifiable permet de présenter l'agenda de la séance sous forme de pictogrammes (finalement peu utilisé).
- ▶ Devant le panneau une zone jeu est délimitée (orange).
- ▶ Au milieu de la pièce une seule table, pour les activités manuelles (vert) pour des questions d'encadrement (plus simple d'accompagner les participant.e.s s'ils sont réuni.e.s sur une seule table). Un document A4 de pictogrammes (avec des mots / actions spécifiques à l'activité proposée et à l'expression des émotions) est disposé sur chaque table.
- ▶ Au fond, le labo photo (rouge).
- ▶ Près du labo photo, une porte d'accès à la zone de répit, qui se situe hors de la salle (bleue).
- ▶ Une zone parents (espace de répit) est créée en dehors de la salle, avec la porte ouverte sur le lieu où se déroule l'activité (suite aux observations lors de l'évènement de lancement).
- ▶ Un espace goûter est situé à l'extérieur de la salle sur le chemin du départ (orange).

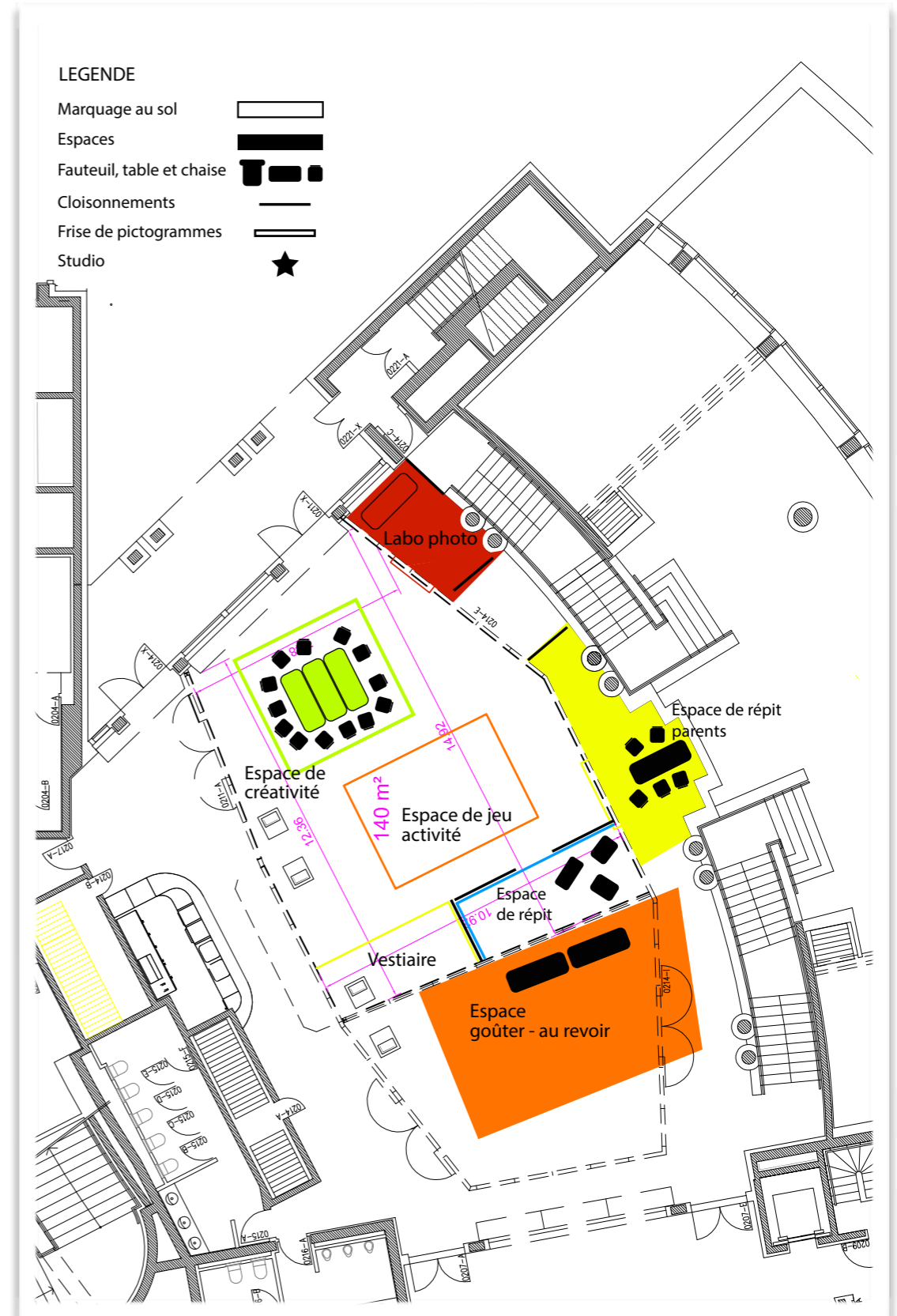
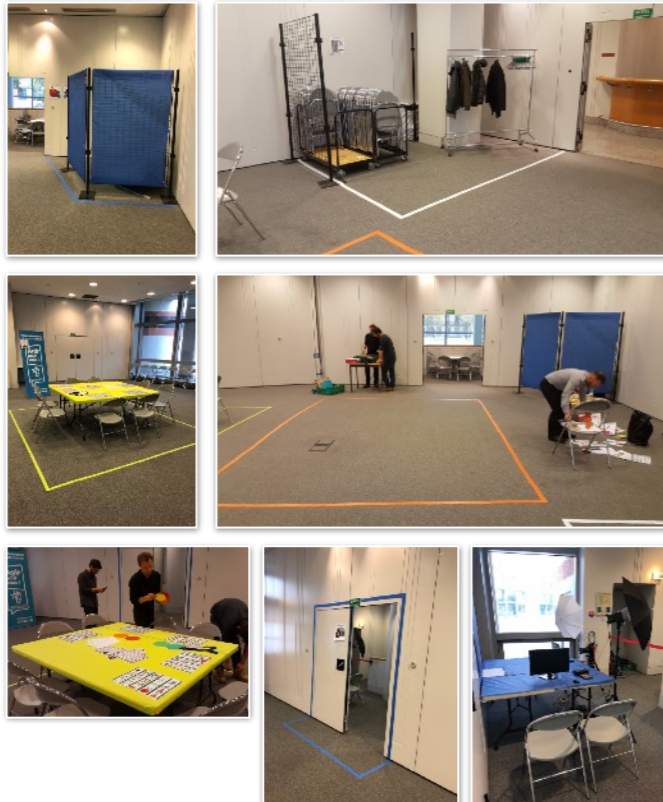


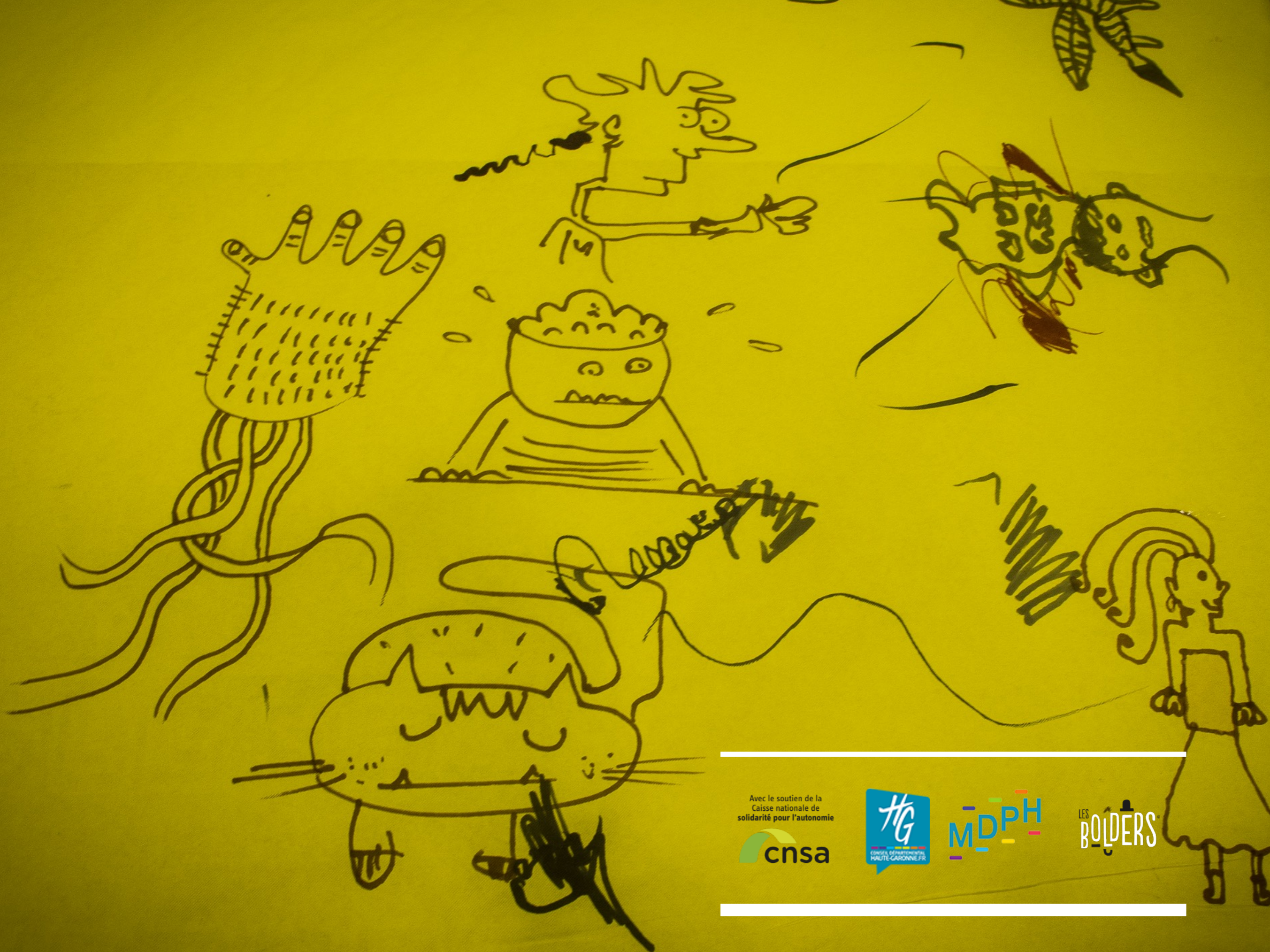
N°4 _ LES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

L'aménagement de l'espace, lors de l'expérimentation : l'atelier 2 & 3

Là encore, des modifications de l'espace ont été mises en œuvre pour améliorer le déroulement de l'activité. Par ailleurs, comme précédemment, chaque zone est délimitée par un scotch de couleur et signalée par un pictogramme qui identifie sa fonction :

- ▶ Le vestiaire (jaune) est situé à l'entrée de la salle.
- ▶ L'agenda est abandonné (car non utilisé).
- ▶ Une zone jeu est délimitée (orange).
- ▶ Au milieu de la salle, une seule table, pour les activités manuelles (vert). Un document A3 présentant les pictogrammes est disponible sur chaque table. Chaque participant.e et encadrant.e. peut s'en saisir.
- ▶ Le labo photo (rouge) est déplacé en dehors de la salle à la place de l'espace de répit pour une meilleure gestion et concentration des jeunes neuro-atypiques pendant l'atelier.
- ▶ La salle de répit des enfants est placée à la suite du vestiaire (bleue).
- ▶ La zone parents est maintenue en dehors de la salle, avec la porte ouverte sur le lieu où se déroule l'activité.
- ▶ Un espace goûter est situé à l'extérieur de la salle sur le chemin du départ (orange)





Avec le soutien de la
Caisse nationale de
solidarité pour l'autonomie

