

Projet : Exprimer son opinion



Mots-clés :

- Expressions de ses envies
- Communications
- Affirmation de soi
- Jeu pédagogique

Apprentis : Emilie, Sora, Jonathan, William

Machines et matériels utilisés :

Imprimante Vinyle
Imprimante 3D Ultimaker 2
Découpeuse laser
Médium 3mm
Cartes a jouer (support de collage)

Logiciels utilisés

Adobe InDesign
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Autodesk Fusion 360
SmartCarve
Roland VersaWorks Dual
Cura
Boxes.py

Étape 1 - La rencontre

Au départ, nous sommes allées à l'ESAT des Muguetts pour voir comment se passe une journée de travail dans une structure pour accueillant des personnes en situation de handicap. Nous avons choisis l'atelier 2, une zone qui mélangeait plusieurs chaînes de production:

- emballage de bonbons de Noël
- comptage et emballage d'échantillons
- groupement et emballage de plusieurs produits.

Lors de la deuxième visite, nous avons remarqués que Maxime avait du mal à s'orienter sur son lieu de travail. En s'appuyant plus sur son cas à travers des discussions, on s'est aperçu qu'il avait une difficulté à exprimer son opinion et ses envies. D'autres fois, il n'arrivait pas à le faire. Il «n'ose pas» pour reprendre ses termes.

Étape 2 - Élaboration du projet

En résumé, on a observé que Maxime avait du mal à s'exprimer sur ses sentiments, ses envies et qu'il pensait négativement. Il évoque régulièrement son passé, impliquant une forme de

regret. Nous sommes conscient qu'il n'est pas possible d'intervenir partout ni de régler tous ses problèmes. Par contre nous pouvons l'aider sur la dimension de l'expression et de l'affirmation de son opinion.

Nous avons pris rendez-vous avec Maxime afin de mieux comprendre et définir ses attentes. Nous avons réalisé plusieurs ateliers qu'on peut qualifier d'exercice ou d'accompagnement. L'un de ces exercices consistait à proposer plusieurs échantillons de produits (chute de cuir, tissus, bois, papier bulles...) et de demander à Maxime s'il aimait ou pas la texture. Nous avons réitéré l'exercice pour nous assurer qu'il ne le faisait pas aléatoirement. Le test s'avère positif et nous avons partagé la nouvelle avec Loris, éducateur spécialisé, et Charlotte, la psychologue de l'ESAT, qui ont été surpris et ravis de l'apprendre.

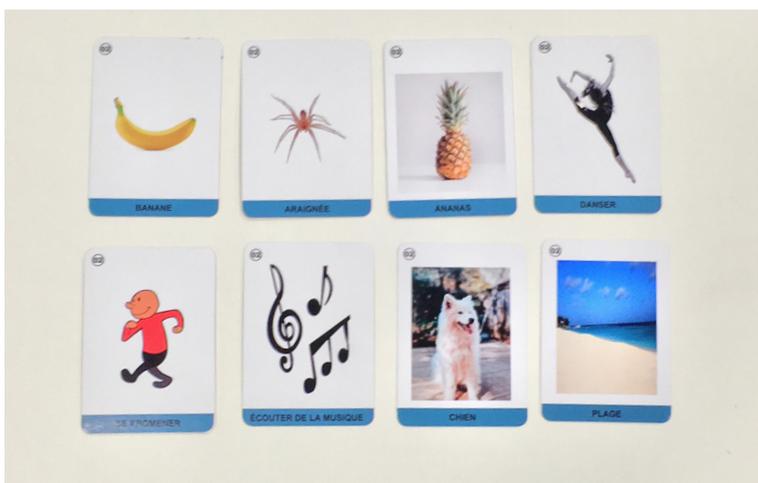
D'autres tests ont été moins concluants. Par exemple nous avons proposé à Maxime une planche d'expression illustrée qu'il pouvait garder en poche et la sortir afin de pointer du doigt ce qu'il veut. Or, Maxime a exprimé clairement son refus quand on lui demandait s'il la montrerai à ses interlocuteurs. Dans cette même session nous avons rebondis et changé de direction. Au lieu de créer un objet médiateur entre lui et son interlocuteur, il valait mieux créer un outil pédagogique pour confirmer sa personnalité et son opinion; un jeu qu'il pourrait utiliser seul ou accompagner. Nous avons finalement demandé à Maxime de classer des images selon deux catégories «j'aime», «je n'aime pas». L'essai étant un succès, nous avons abouti à un set de cartes.

Étape 3 - Concept

Dans le set de cartes, il y a 2 types de cartes : les thèmes et les activités/objets. Il y a un total de 40 cartes dont 8 cartes thèmes et 32 cartes activités/objets.



Cartes thèmes



Cartes activités/objets.

Il est ensuite possible de réaliser de nombreux exercices avec le set de carte.

Vous pouvez classer les cartes activités/objets sous le thème choisis :



Remarque : il faut répéter l'exercice deux fois par thème pour s'assurer que le classement n'a pas été fait au hasard.

Objectif de l'exercice : l'exercice permet d'ouvrir la réflexion sur ses préférences et d'affirmer son opinion.
De plus, la ou les personnes présentes apprennent un peu plus sur la personne qui effectue l'exercice.

En fin d'exercice, vous pouvez questionner la personne qui a effectué le jeu afin de comprendre la logique derrière ses choix.

D'autres exercices sont inscrits dans le mode d'emploi ainsi que des conseils.

Étape 4 - Choix des matériaux

1 - Les images :

Nous avons sélectionnée des images dans des banques de données gratuites et nous avons réalisés certaines d'entre elles. La sélection des images a grandement dépendu de nos échanges avec Maxime.

2 - Le format :

Nous étions très vite parti sur un format de poche afin que Maxime puisse l'emporter avec lui n'importe où. Les cartes sont d'une taille permettant une appréhension simple et elles sont assez grandes pour contenir une image et un texte clair et lisible. De plus les cartes sont des objets dont Maxime est familier, ce qui facilite son adhésion.

Nous avons imprimés les images avec la découpeuse vinyle, puis collé sur la surface de cartes existantes. Pour personnaliser le set de cartes, vous pouvez rajouter vos propres images au set en les collant sur des cartes existantes.

Documents annexes :

- Boîte rangement_FINAL.svg / Boîte rangement_FINAL.ai
- Cartes_images_finales.pdf / Cartes_images_finales.idml
- Cartes_themes_finales.pdf / Cartes_themes_finales.idml
- Mode_demploi_final.pdf