



Intervenante : Madeleine GUILLOU

Je suis responsable informatique au Centre de Ressources Multihandicap "Le Fontainier" à PARIS.

Depuis 1995 le Centre de Ressources Multihandicap propose aux personnes multihandicapées, à leurs familles, aux professionnels, aux bénévoles qui les accompagnent, des informations, des conseils, de l'aide, du soutien. Le Centre mène aussi des recherches pour créer des modules de formations spécifiques, améliorer l'accompagnement des enfants, adolescents et adultes multihandicapés, en mobilisant les organismes et les associations sur des projets ou en participant à leurs propres actions.

Mon métier d'informaticienne depuis 30 ans est de construire des projets et de faire des programmes pour que les ordinateurs deviennent des outils capables d'améliorer notre existence.

À la création du Centre de Ressources j'ai rencontré des personnes polyhandicapées avec qui j'étais incapable de communiquer avec les moyens que je connaissais.

Comme tout le monde j'ai trouvé cela insupportable et je suis sortie de mon rôle qui était uniquement technique pour chercher des solutions s'appuyant sur les nouvelles technologies et sur la plus empirique des activités : le jeu.

Ma recherche de logiciels existants m'a fait rencontrer la société Logicom et son directeur qui était Alain Barré. Il y avait des logiciels éducatifs adaptés, manipulables avec des contrôleurs variés.

Même sous forme ludique les logiciels étaient avant tout destinés à l'apprentissage. Je n'ai pas trouvé les jeux que je souhaitais.

Le Centre de Ressources Multihandicap a donc décidé de financer le développement de quatre jeux dont la réalisation a été confiée à la société Logicom.

Ces jeux ont bénéficié des observations et des connaissances du Centre de Ressources sur le multihandicap ainsi que de la longue expérience d'Alain Barré dans la transposition informatique des méthodes pédagogiques utilisées dans la formation traditionnelle.

Nous avons adapté des jeux traditionnels que tout le monde a pratiqué un jour ou l'autre, avec une exigence prioritaire qui était de réaliser ces jeux avec des graphismes susceptibles de séduire des personnes de 7 à 77ans.... Le projet a duré 2 ans. Les buts recherchés et ...atteints étaient de communiquer, de développer l'autonomie et de socialiser.

Communiquer

- Jouer à deux quel que soit les capacités et le handicap.
- avoir un plaisir partagé avec l'autre en soutenant un défi à égalité.
- Découvrir des centres d'intérêts qui soient en-dehors de la vie quotidienne.

Donner de l'autonomie

- en ayant diminué les barrières physiques pour accéder au jeu, on donne à la personne la possibilité d'évaluer une situation, de faire des choix, de prendre des décisions.
- Jouer seul contre l'ordinateur c'est une conquête de soi continuellement renouvelée.
- Ne pas avoir besoin d'une tierce personne

Intégrer et socialiser

- expérimentation du partage, de la rivalité, la collaboration, l'affrontement.
- apprendre à trouver sa place en devenant un être sociable.
- entrer en contact avec les autres, entretenir un rapport avec eux.
- Jouer à deux à égalité de chances quel que soit les capacités et les handicaps.
- Être capable de jouer change le regard des autres sur soi.
- Apprendre à gagner et à perdre
- la rivalité met en action les mécanismes cognitifs, la personne ressent des émotions et interagit avec les autres.
- on peut prendre des risques, avoir la possibilité d'échouer ou de gagner puisque ce n'est qu'un jeu.
- Avoir comme les autres accès à l'ordinateur symbole de modernité.

CONCLUSION

Le modèle ludique se veut une voie privilégiée pour faire découvrir à une personne multihandicapée, malgré ses limitations, le plaisir d'agir, le plaisir de vivre et donc le plaisir d'être;

C'est une activité qui sollicite une personne dans sa globalité.

Quelques photos et trois films très courts vont illustrer ce que je viens de vous exposer. Il suffit que nous fassions preuve d'imagination pour utiliser les progrès technologiques en les mettant au service de tout être humain quel que soit ses capacités. Merci