

Illustration d'atelier réalisé en établissement

Atelier Jeux vidéo

Le contexte

Les jeux vidéo sont devenus depuis plusieurs années, une des activités vidéoludiques la plus pratiquée dans le monde. Ils peuvent être aujourd'hui un moyen de favoriser l'inclusion des personnes en situation de handicap. Cependant les accessoires de ces jeux sont très peu accessibles à ces personnes et nécessitent la plupart du temps, des investissements dans des périphériques adaptés, fabriqués de manière artisanale (ex : joysticks, contacteurs...) et bien souvent coûteux.

Les objectifs et les enjeux

- Rendre accessible les jeux vidéo au plus grand nombre ;
- Favoriser l'appropriation du numérique via un support ludique ;
- Favoriser la cohésion de groupe par les jeux vidéo (entre établissements en présentiel ou à distance) ;
- Développer la pair-aidance ;
- Favoriser l'ouverture sur l'extérieur ;
- Passer un moment convivial ;
- Les enjeux psycho-sociaux : la socialisation des personnes accompagnées, l'expression et la participation, le processus d'autonomisation, la valorisation des habiletés, la confiance en soi ;
- Les enjeux éducatifs et pédagogiques : l'acquisition de savoir-faire ;
- Les enjeux fonctionnels et thérapeutiques : le développement de la psychomotricité et de la motricité fine, le développement sensoriel, l'adaptation des postes et le développement de l'ergonomie, la compensation du handicap.

Les ressources mobilisées

- Une salle spacieuse pour diffuser les jeux vidéo sur le mur avec un vidéo projecteur et pouvoir bouger aisément les fauteuils roulants au changement de joueurs ;
- Les équipements numériques utilisés sont : un ordinateur portable, un vidéo projecteur, 2 manettes adaptatives X Box, 2 joysticks et 2 contacteurs fabriqués de façon artisanale (imprimante 3D) ;
- Présence du conseiller numérique de la mairie et d'un professionnel de terrain.

La mise en œuvre

- Rencontre avec le conseiller numérique de la mairie ;
- Ateliers de découverte de l'ordinateur et du traitement de texte pour les résidents ;
- Recueil des envies des résidents : les jeux vidéo ;
- Achat de deux manettes adaptatives X Box ;
- Création des boutons adaptés en impression 3D avec l'ergothérapeute, le conseiller numérique, l'animateur du foyer et les résidents eux-mêmes ;
- Activités de bricolage et de soudure pour confectionner le matériel de la future activité jeux vidéo (4 joysticks / 8 boutons contacteurs) ;
- Activité jeux vidéo une fois par mois ;
- 6 à 8 résidents accompagnés par le conseiller numérique et un professionnel de l'accompagnement ;
- Demande des résidents de choisir leurs jeux : Mario Kart, OverCooked 2.