



LA BONNE RECETTE

Une collaboration réussie entre le Camp de Douai et l'Esat de Lys-lez-Lannoy.

Un portique super pratique avec des matériaux PEFC, gardien de l'équilibre forestier, et un zeste d'amour du métier pour un incroyable produit équilibré *made in* à côté!

La recette :

- une oreille écoute votre besoin ;
- un mètre mesure l'espace afin de proposer un produit aux dimensions adaptées, avec le respect des normes pour une utilisation confortable et avec la collaboration d'une ergonome ;
- une étude avant travaux : chiffrage avec vues et plans ;
- une superbe équipe de petits gars motivés, encadrée par un menuisier ;
- de l'huile de coude pour un produit découpé et figolé avec soin ;
- des muscles pour une pose faite dans la bonne humeur, qui laisse place à des échanges de savoir-faire avec différents corps de métier ;

- le sourire et la reconnaissance une fois le travail achevé avec succès. L'intégration sensorielle est pratiquée par les ergothérapeutes pour des enfants présentant des troubles du neurodéveloppement. Cette rééducation nécessite un environnement clinique spécifique afin de fournir à l'enfant des expériences sensori-motrices variées dans un contexte ludique : l'ergothérapeute structure l'environnement et suspend du matériel au plafond, ou sur une structure métallique ou en bois. Les suspensions permettent le travail des prérequis à l'acquisition d'une bonne motricité fine : contrôle de la posture, intégration des deux côtés du corps, renforcement des épaules. Les balancements permettent de moduler le niveau d'éveil et de tonus.

DOMINIQUE DAUPHIN,
directrice du Camp de Douai

LES CONFINÉS DE L'IEM

Le Cluedo® inclusif des jeunes de Dabbadie

Le groupe du Fablab avait lieu le mardi au sein de l'handifablab, avec leur enseignante. Ils ont travaillé en collaboration avec l'informaticien et l'ergothérapeute afin de découvrir les nouvelles technologies.



- Mathis, 14 ans : «J'ai découvert les QR-codes.»

- Martin, 14 ans : «J'ai appris à modéliser (sur un logiciel de CAO) mon personnage.»

En fin d'année, pour clore les apprentissages et les mettre en pratique, nous avons décidé de créer un *serious game*, qui permettrait à tous de jouer au Cluedo® en autonomie.

- Clémence, l'ergothérapeute : «J'ai aimé leur faire découvrir différentes techniques de fabrication et les voir s'approprier les outils.»

Les élèves ont tout créé. Quentin, 14 ans : «Ce que j'ai préféré, c'est créer le plateau.» Océane, 14 ans : «J'ai aimé faire les photos.»

Par ce biais, ils ont pu exprimer leur créativité à travers le numérique mais aussi par la production d'écrits. Perrine, l'enseignante : «J'ai apprécié les voir travailler en collaboratif et évoluer en autonomie sur différentes tâches.»

Différents matériels ont été utilisés :

les *chromebooks*, les imprimantes 3D, l'utilisation d'applications mobiles, la caméra 360. Nicolas, informaticien : «J'ai adoré initier les jeunes autour d'un travail en mode "projet".»

- Anissa, 14 ans : «Mon travail a été de nettoyer les pièces sorties de l'imprimante.»

Le jeu est actuellement dans les familles des jeunes participants afin qu'ils puissent jouer avec leurs proches.

