

Produire des connaissances dans une dynamique inclusive : rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap

RESUME DU PROJET

Ce projet de recherche réunit 10 partenaires francophones : équipes de recherche, organismes de formation, associations de personnes handicapées et personnes handicapées partenaires. Il contribue à identifier les facilitateurs et les obstacles sur lesquels agir pour construire un processus collaboratif et inclusif visant à rendre accessibles (Facile à Lire et à Comprendre (FALC) et prise en compte d'incapacités cognitives et physiques) et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF, MDH-PPH).

Des situations rattachées à des contextes de formation des adultes, vécues par trois personnes handicapées partenaires (en Belgique, France et Suisse), serviront de points d'appui pour l'élaboration collaborative. Le support d'application du projet prendra la forme d'un jeu coopératif adapté, issu des deux modèles explicatifs du handicap, développé de manière collaborative à partir de ces situations modélisées. Les données analysées seront issues à la fois du processus de conception et des parties test du jeu créé. Ce jeu sera mis à disposition au terme du projet.

Durée du projet : 24 mois

LES ACTEURS IMPLIQUES DANS LA RECHERCHE

Au niveau académique :

- EHESP (Ecole des Hautes Etudes en Santé Publique) ;
- Unité HaDéPaS, Université de Lille ;
- Haute Ecole Libre de Bruxelles ;
- Haute Ecole Louvain en Hainaut (HelHa).

Au niveau des acteurs de terrain :

- RI-PPH (Réseau International sur le Processus de Production du Handicap) ;

- VI-RFPPH (Vision Inclusive, du Réseau français sur le processus de production du handicap) ;
- Association IFPEK ;
- SSEO ;
- ASA-Handicap mental ;
- Anömalie.

Tous les partenaires sus-cités participeront à la définition des objectifs détaillés du projet, au suivi de son déroulement, à l'évaluation et à la diffusion des résultats via un Comité de suivi du projet.

LES RESULTATS ATTENDUS DE LA RECHERCHE

Le processus du projet produira de nouvelles connaissances (chez les partenaires et les joueurs), permettra de progresser dans la mise en place de dynamiques inclusives (par la réflexion sur les scénarios intégrés au jeu) et de sensibiliser aux représentations du handicap (chez les joueurs, dont : personnes handicapées, associations, prestataires de services et société civile). Les modèles explicatifs du handicap, en tant que modèles systémiques, dépassent en effet le modèle biomédical du handicap, dans lequel les problèmes des personnes dites handicapées ne sont expliqués que par leurs caractéristiques personnelles. Ils s'intéressent aussi et surtout à l'impact qu'ont les facteurs environnementaux sur les situations vécues par les personnes et nous interrogent sur : ce qui crée le handicap ; comment expliquer le handicap ; ce que signifie « handicapé ».

Selon l'approche du handicap que l'on adopte, les éléments sur lesquels on choisit d'agir sont très différents. Adopter un modèle explicatif systémique dans lequel on s'interroge à la fois sur les caractéristiques physiologiques, neurologiques et psychiques des personnes, et sur ce qui est mis en place dans toutes les situations de vie (quotidiennes et ou plus rares) que les personnes traversent, positionne le respect des droits et la participation sociale des personnes handicapées comme moteur de l'action. Cela permet de s'interroger sur : ce que sont mes droits ; et comment rendre des informations, des lieux, des situations accessibles. Enfin, ce type de raisonnement permet progressivement de rassembler des données concrètes sur l'impact des facteurs environnementaux dans différentes situations de vie et d'élaborer des plaidoyers.

LES PUBLICATIONS DU PROJET DE RECHERCHE

Les résultats de la recherche permettront de développer un **jeu collaboratif** à destination des acteurs de terrain, mis à disposition en libre accès sur le site internet de la FIRAH. Le jeu permettra de comprendre l'aspect multidimensionnel des facteurs explicatifs, modifier les représentations sur le handicap et sensibiliser à l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes concernées.

Il sera à destination des personnes handicapées, leur entourage, formateurs, étudiants et apprenants, acteurs associatifs, professionnels, décideurs politiques, société civile. Le jeu collaboratif sera en format à manipuler, accessible (FALC et neurodiversité).

Les universités valoriseront également scientifiquement les résultats de la recherche en rédigeant des articles destinés à la communauté scientifique.

Ce projet est lauréat de l'appel à projets « Dynamique inclusive : la penser et la mettre en œuvre » 2022, lancé par la Fondation de France et la FIRAH