



Nos droits aussi !

**Un projet citoyen co-construit par
et pour les personnes en situation de handicap intellectuel**

Rapport final du projet 1456 rédigé par :

- Sabrina Sinigaglia, responsable de projets, études et formations fédération ANCREAI
sabrina.sinigaglia@ancreai.org
- Alice Urvoy de Portzamparc, chargée de mission pour l'association Nous Aussi
a.urvoydeportzamparc@unapei.org

13 juin 2024

Table des matières

Résumé du projet	3
Partie 1 – Contexte	4
1.1. Un contexte en évolution	4
1.2. Un projet co-construit par et pour les personnes en situation de handicap intellectuel	5
1.3. Les objectifs du projet	7
Partie 2 - La démarche de projet	8
2.1. Les actions engagées	8
2.2. La méthode mise en œuvre au niveau des actions engagées	10
Partie 3 - Les résultats des actions engagées	14
3.1. La description des deux plateaux et de leurs contenus	14
3.2. Les principaux résultats de l'enquête de satisfaction	17
3.3. Les publics touchés par les actions du projet et leur participation	21
3.4. Les impacts du projet sur l'association Nous Aussi	22
Partie 4 – Bilan critique du projet	22
Partie 5 – Suite à donner	25
Annexes	26

Résumé du projet

Dans le prolongement du projet « le droit de vote, c'est maintenant ! » mené de 2019 à 2020, l'association Nous Aussi, avec l'appui de la Fédération des CREAI (ANCREAI) a souhaité continuer à renforcer l'accès à l'information des personnes en situation de handicap intellectuel et ainsi permettre leur accès à la citoyenneté de manière pleine et entière.

En effet, le premier *serious game*¹ « Nos droits aussi », dédié au droit de vote et mis en ligne en 2020, a eu des retours très positifs de la part des adhérents à Nous Aussi ainsi que d'autres utilisateurs en situation de handicap intellectuel.

Ces constats ont mené au développement de **deux *serious games* supplémentaires** :

- **Le deuxième *serious games* s'intéresse à l'exercice effectif des droits individuels reconnus aux personnes en tant qu'usagers des établissements et services sociaux et médico-sociaux**, et tout particulièrement ceux consacrés par l'article L. 311-3 et suivants du Code de l'Action sociale et des familles,
- **Le troisième *serious games* aide les personnes en situation de handicap à jouir d'une citoyenneté pleine** en présentant les différents droits de la Convention internationale des droits des personnes handicapées (CIDPH).

L'Association Nous Aussi comme l'ANCREAI sont engagés depuis de nombreuses années sur le respect des droits des personnes. Dans un contexte de politiques publiques marquées par la transformation de l'offre et le soutien à l'autodétermination des personnes en situation de handicap, il est essentiel de les accompagner, à l'aide d'outils adaptés, dans la connaissance de leurs droits afin qu'ils puissent pleinement les revendiquer et en jouir tant dans le cadre de leurs accompagnements médico-sociaux qu'en leur qualité de citoyen participant pleinement à la vie en société.

Ce projet, construit avec l'accompagnement technique et méthodologique de l'ANCREAI est basé sur l'expérience des délégations Nous Aussi et des professionnels du réseau des CREAI.

Des actions de sensibilisation à l'aide des différents *serious games* ont été menées auprès des délégations Nous Aussi et de futurs professionnels du médico-social.

Que ce soit dans le cadre de sensibilisations autour de l'autodétermination, du Facile à Lire et à Comprendre ou en amont des élections européennes de 2024, Nous Aussi estime que le *serious game* peut être utile à de nombreuses personnes ayant des difficultés de lecture ou de compréhension, au-delà des personnes en situation de handicap intellectuel.

Le support d'information "Nos Droits Aussi" est disponible en accès libre sur le site internet de l'Association Nous Aussi et téléchargeable sur des téléphones portables via les stores Android et Apple.

¹¹ Jeu sérieux.

Partie 1 – Contexte

1.1. Un contexte en évolution

L'inclusion sociale des personnes en situation de handicap a beaucoup évolué ces dernières années en France. Les politiques publiques au plan national et dans les territoires la soutiennent en promouvant :

- L'accessibilité universelle, garantissant l'accès à l'ensemble des grands domaines de la vie (santé, emploi, logement, loisirs, vie sociale, etc.) par une graduation de l'offre d'accompagnement au regard des besoins des personnes en situation de handicap, la coopération des acteurs, qu'ils relèvent du droit commun ou d'accompagnements plus spécialisés, et la coordination des interventions des professionnels auprès des personnes ;
- La citoyenneté des personnes en situation de vulnérabilité, par la prise en compte de leur projet de vie, la promotion de leur autodétermination et le respect de leur autonomie de décision.

L'inclusion des personnes en situation de handicap intellectuel dans la société repose sur leur capacité à s'autodéterminer et à s'autoreprésenter dans tous les champs de la vie.

L'autodétermination, régie par la Convention Internationale des droits des personnes handicapées et la loi de 2005 pour l'égalité des chances, doit être accompagnée en confiant aux personnes concernées et aux professionnels qui les accompagnent les outils nécessaires et accessibles.

C'est pourquoi nous avons souhaité renforcer la connaissance des personnes concernées via un outil d'auto-formation ludique et accessible qui s'intéresse à deux dimensions majeures :

- L'accès aux droits dans le secteur du médico-social
- L'accès aux droits dans la vie de citoyen

Cet outil permet de partir des capacités des personnes en situation de handicap en les faisant aller toujours plus loin dans leur autodétermination.

L'objectif était de donner aux joueurs un panel de situations représentatives de la vie quotidienne des personnes en situation de handicap pour apprendre de nouvelles choses et venir renforcer leur connaissance sur plusieurs sujets dont : le droit à la participation à des instances représentatives, le droit à un parcours professionnel, le droit à un projet de vie, le droit à la protection, le droit à la lutte contre les discriminations ...

Pour ce faire, il a semblé primordial à l'Association Nous Aussi, avec le soutien de la Fédération ANCREAI, de répondre avant tout aux interrogations des personnes concernées et à celles des professionnels du médico-social sur les droits des personnes en situation de handicap.



Nous voulions revenir sur l'ensemble des droits des personnes dans un contexte où ils ont beaucoup évolué depuis 2019 avec la reconnaissance, entant que citoyens, des majeurs protégés.

A l'origine du passage de la loi du 23 mars 2019, Nous Aussi espère que le *serious game* « Nos droits aussi » continuera de permettre des avancées majeures sur tous les pans de la société.

Cette démarche globale de revendication des droits des personnes en situation de handicap par l'Association Nous Aussi doit être étayée par différents outils. C'est dans cette perspective que les 3 *serious games* ont pour ambition de permettre aux personnes d'avoir un accès effectif à leurs droits. Cette démarche s'inscrit dans une réponse à la condamnation de la France par le Conseil de l'Europe en 2019² pour violation des droits des personnes en situation de handicap et de leur famille pour manque d'accompagnement, de services de soutien, des injustices socio-économiques fortes, des difficultés d'accès au logement, à la santé et à la scolarisation.

Ce constat a été renforcé lors des différentes interventions de Nous Aussi au Comité du Défenseur des droits le 28 novembre 2023 et le 21 mai 2024 autour des impacts de l'inflation sur les travailleurs en ESAT, du regard encore difficile porté sur le handicap, de l'inaccessibilité des instances, d'une faible participation des personnes en situation de handicap au vote et à la vie politique et aux difficultés de compréhension et d'appropriation des nouvelles mesures prises pour les travailleurs en ESAT.

1.2. Un projet co-construit par et pour les personnes en situation de handicap intellectuel

Nous Aussi s'intéresse à la vie en société et agit pour que les personnes handicapées intellectuelles soient considérées comme des citoyens à part entière. Nous Aussi œuvre pour la reconnaissance des droits de ces personnes. L'association propose ainsi des actions et outils pour les accompagner dans leur mise en œuvre effective. Pour ce faire Nous Aussi a élaboré des guides en FALC sur les Conseils de la vie sociale (CVS), « Le CVS pour tous », et le droit de vote, « Le vote pour tous », ainsi qu'un *serious game* sur le droit de vote, « **Nos droits aussi** ».

En 2019-2020, dans le cadre du projet « Le droit de vote, c'est maintenant ! » l'association Nous Aussi a mis en œuvre une enquête nationale afin de réaliser un état de lieux sur l'accès au droit de vote des personnes en situation de handicap intellectuel. 1 766 questionnaires ont été exploités parmi les 2 200 questionnaires réceptionnés (les questionnaires trop peu renseignés ont été écartés du traitement). Les résultats de cette enquête ont permis de définir

² Avec des condamnations renouvelées en 2021 et 2023.



des actions à mettre en œuvre pour soutenir l'accès à ce droit. **Quatre répondants sur dix se sont dits intéressés par une application numérique (44,1%).**

De nombreuses recherches montrent aussi que les personnes présentant une déficience intellectuelle s'intéressent à l'utilisation de technologies numériques (Carey, Friedman et Bryen, 2005 ; Chadwick, Quinn et Fullwood, 2017). De plus, des répercussions extrêmement positives ont été constatées chez ces utilisateurs, telles qu'une augmentation de la confiance en soi, du sentiment d'efficacité personnelle, de la motivation, de l'estime de soi, du développement identitaire, de l'autodétermination ou encore de la qualité de vie (Buckley, 2000 ; Black et Wood, 2003 ; Braddock et al. 2004 ; Caton et Chapman, 2016 ; Chadwick et Fullwood, 2018 ; Chadwick, Wesson et Fullwood, 2013 ; Davies, Stock et Wehmeyer, 2001 ; Lachapelle et al. 2013 ; Naslund et Gardelli, 2013). D'ailleurs, l'utilisation des technologies (par exemple, téléphones et tablettes numériques, ordinateur, etc.) en milieu de travail pour les personnes présentant des difficultés cognitives ou développementales montre un certain nombre de bénéfices : plus grande indépendance dans la réalisation des tâches, maintien des habiletés dans le temps, apprentissage de nouvelles tâches, transfert et généralisation des apprentissages à d'autres tâches ou d'autres contextes, plus grande précision dans le travail réalisé, meilleure communication, etc. (Dagenais *et al.*, 2012; Cullen *et al.*, 2017; Mihailidis *et al.*, 2016; Müller *et al.*, 2018; Randall *et al.*, 2020; Sauer *et al.*, 2010; Smith *et al.*, 2017).

Le premier *serious game* du jeu vidéo « Nos Droits aussi » réalisé en FALC traite du droit de vote pour les personnes en situation de handicap. A travers des mises en situation, il permet de leur donner des informations et d'aborder toutes les étapes liées au vote.

Le jeu a été testé par plusieurs personnes en situation de handicap intellectuel qui ont exprimé un réel plaisir à vivre ce jeu. Ils ont trouvé les informations accessibles. Des professionnels pensent aussi qu'il pourrait être un très bon support dans leurs accompagnements autour du travail sur la citoyenneté.

Suite à ces retours très positifs et à l'appréciation affichée envers cet outil par les adhérents de Nous Aussi, ses représentants ont souhaité prolonger cette démarche.

En effet le manque de connaissance et de jouissance de leurs droits par les personnes en situation de handicap intellectuel ne concerne pas exclusivement le droit de vote. Les retours des adhérents de l'association Nous Aussi et les échanges lors des Conseils d'administration de l'association Nous Aussi en témoignent.

Nous Aussi a souhaité par conséquent déployer un nouveau projet dont l'objectif est de renforcer la connaissance et l'exercice effectif des droits reconnus aux personnes en situation de handicap intellectuel accompagnées par des établissements ou des services sociaux ou médico-sociaux et renforcer ainsi leurs pouvoirs d'agir. Dans la même approche, le projet a visé aussi à développer un troisième *serious game* dont le but est de faciliter l'accès et l'exercice effectif des droits reconnus aux personnes en situation de handicap dans la société,



en application de la Convention Internationale des Droits des Personnes Handicapées, afin de favoriser leur autodétermination et leur participation pleine et entière à une société inclusive.

Cet outil d'auto-formation en ligne est d'autant plus efficace qu'il a été co-pensé et co-construit avec les personnes elles-mêmes pour répondre à des besoins exprimés par elles.

1.3. Les objectifs du projet

S'appuyant sur un travail partenarial important, réunissant des représentants de Nous Aussi national, des représentants de plusieurs délégations locales de Nous Aussi, des professionnels de l'ANCREAI et du réseau des CREAI, le projet a allié des savoirs et compétences spécifiques mais complémentaires pour mettre en œuvre les objectifs suivants :

OBJECTIF PRINCIPAL :

Améliorer la connaissance des droits des personnes en situation de handicap intellectuel.

Solution envisagée : mise à disposition et expérimentation de « Nos Droits Aussi », une solution innovante de type *serious game* co-construite avec les personnes en situation de handicap intellectuel.

OBJECTIFS SECONDAIRES :

1. Cibler les contenus des deux nouveaux jeux sur les besoins de connaissance sur leurs droits des personnes en situation de handicap intellectuel.

Solution envisagée : Co-construction et co-validation des contenus et des apports des *serious games* 2 et 3.

2. Favoriser la prise en main de l'outil par les personnes concernées, les professionnels du médico-social et d'autres acteurs intéressés.

Solution envisagée : réalisation d'actions d'information à destination de personnes concernées, de professionnels du médico-social et d'autres acteurs intéressés.

3. Communiquer sur l'outil

Solutions envisagées : mise en œuvre d'actions de communication.

4. Evaluer le niveau de satisfaction de l'outil.

Solution envisagée : réalisation et diffusion de questionnaires de satisfaction à destination des utilisateurs de l'outil, en particulier des personnes concernées et de professionnels du médico-social.

Avec une vision plus globale, Nous Aussi ambitionne que les outils développés puissent aider toute personne en situation de vulnérabilité à connaître et faire reconnaître ses droits fondamentaux.

Partie 2 - La démarche de projet

2.1. Les actions engagées

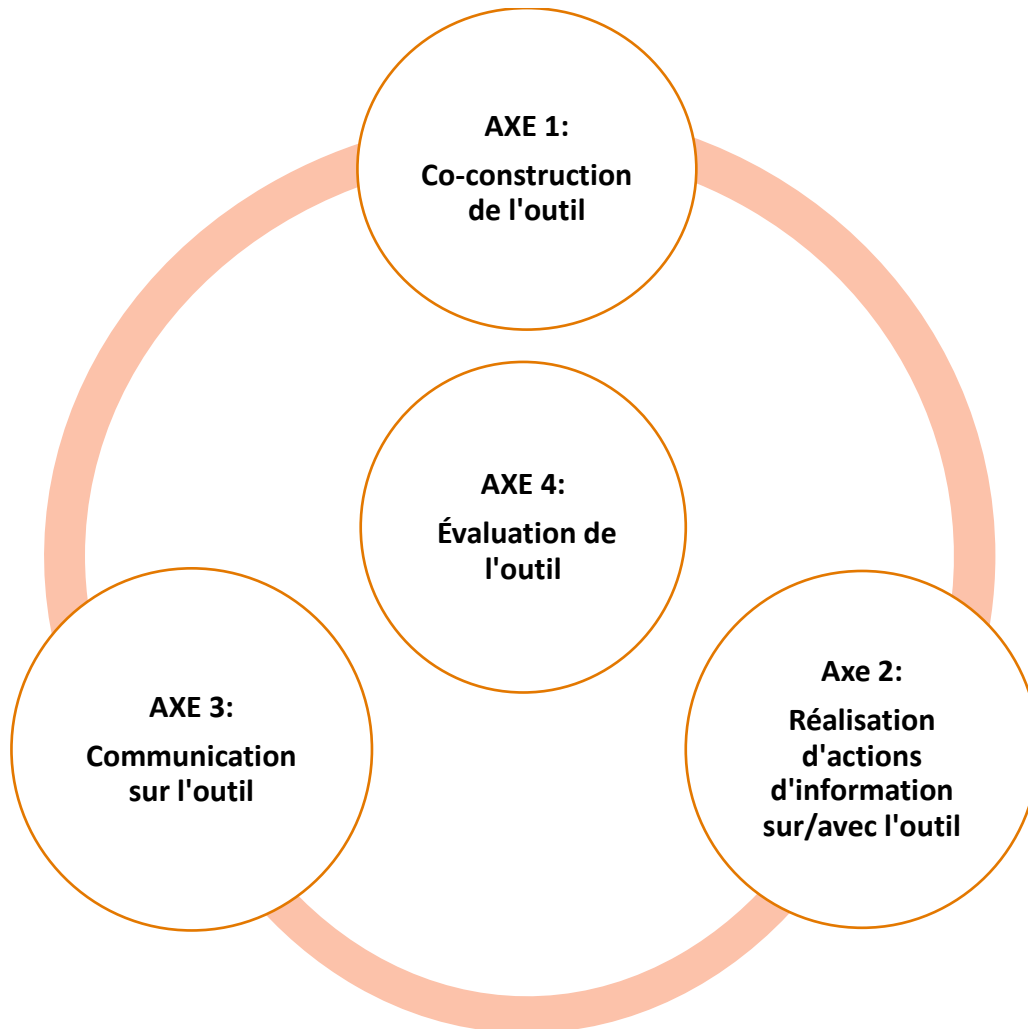
Le projet s'est décliné en quatre axes de travail et a comporté la mise en œuvre de nombreuses actions. Dans différentes régions, des professionnels des CREAI se sont mis au service de délégations locales de Nous Aussi déjà impliquées sur le sujet ou souhaitant s'impliquer pour les aider à donner vie à ce projet. Ainsi, des groupes de travail composés de conseillers techniques des différents CREAI et de personnes en situation de handicap intellectuel se sont constitués.

Le **premier axe** de travail a été dédié à la **co-construction de l'outil d'information** pour améliorer les connaissances des personnes en situation de handicap quant à leurs droits d'usagers d'établissements et services médico-sociaux (*serious game 2*) et de leurs droits de citoyens (*serious game 3* en complément du *serious game 1* qui est en ligne depuis 2020) afin de leur permettre de mieux connaître et appréhender les droits fondamentaux et les accompagner dans leur mise en œuvre effective.

Un **deuxième axe** de travail a été consacré à la **réalisation d'actions d'information** à destination de personnes concernées, de professionnels du médico-social et d'autres acteurs intéressés à ces sujets visant à **favoriser la prise en main de l'outil par ces différentes parties prenantes**.

Un **troisième axe** de travail a concerné le déploiement d'**actions de communication** par l'association Nous Aussi avec l'ANCREAI en appui.

Pour finir, un **quatrième axe** de travail a traité les aspects évaluatifs de l'outil.



Ces axes de travail ont été coordonnés et réalisés par les membres de l'équipe du projet et des personnes ressources (chargé de communication de l'ANCREAI, délégué fédéral de l'ANCREAI, administrateurs de Nous Aussi, personnes de soutien des autorépresentants issues du réseau de professionnels de l'UNAPEI), qui ont contribué à la réalisation de certains axes. (Voir annexe 1)

2.2. La méthode mise en œuvre au niveau des actions engagées



En capitalisant, et en cohérence avec les travaux réalisés pour la production du *serious game* 1 sur le droit de vote, la même méthodologie a été appliquée pour la co-construction des deux *serious games* supplémentaires.

Ainsi, sur différents territoires des groupes de travail composés par des professionnels des CREA I et des représentants des délégations locales Nous Aussi ont travaillé ensemble afin d'élaborer les contenus des scénettes des *serious games* 2 et 3 et les tester après production.

Les éléments du cahier des charges élaboré et validé par le Conseil d'administration de Nous Aussi à l'été 2019 pour le *serious game* 1 ont été repris pour cadrer l'élaboration des deux nouveaux *serious games* :

- Le public cible ;
- Les contenus et l'accessibilité des deux *serious games* ;
- Les moyens nécessaires pour les créer ;
- Le budget (définition de l'interface utilisateur, les principes du jeu, le développement).

Une série de réunions du Conseil d'administration de Nous Aussi, de réunions entre les co-pilotes du projet et de réunions élargis avec l'ensemble des parties prenantes ont permis de valider les différents éléments et, en particulier, le choix des thématiques des différentes scénettes des *serious games* 2 et 3 qui seront présentées dans la partie 3 de ce rapport.

Pour la co-construction des contenus des scénettes et leur validation après production, les parties prenantes suivantes ont été mobilisées :

- Pour le *serious game* 2 :

- ⇒ Des représentants des délégations de Nous Aussi de Pau (64) et de Bordeaux (33), une personne de soutien de l'ADAPEI 64 et le directeur du CREA I Nouvelle-Aquitaine ;

- Pour le *serious game* 3 :

- ⇒ Des représentants des délégations de Nous Aussi du Vaucluse (84), des Yvelines (78), du Havre (76), du Morbihan (56) et des Côtes d'Armor (22), des personnes de soutien au niveau des différentes délégations de ces départements et des professionnels des CREA I.

Entre 2 ou 3 réunions de travail avec plusieurs échanges en intersession ont permis d'élaborer et valider les contenus des différentes scénettes. Chaque réunion, en présentiel ou en visioconférence, a compté entre 6 et 12 participants.

Les différentes parties prenantes se sont engagées suite à des sollicitations et/ou appels à manifestation d'intérêt réalisés par l'association Nous Aussi et la Fédération des CREAI.



Le développement Web des deux *serious games* a été réalisé par le développeur Web du CREAI Nouvelle-Aquitaine. Dans un souci de cohérence globale entre les trois *serious games* et quand cela a été possible, pour les réalisations graphiques, l'audio et les animations vidéo, les mêmes prestataires que ceux du *serious game 1* ont été sollicités. L'objectif a été de donner une cohérence globale aux trois *serious games*.

Axe 2 :
**Réalisation
d'actions
d'information
sur/avec l'outil**

Afin de favoriser la prise en main de l'outil par les personnes concernées, les professionnels du médico-social et d'autres acteurs intéressés, les différents membres de l'équipe projet ainsi que des administrateurs de Nous Aussi ont convenus d'adopter deux types de stratégies :

1. d'une part, **être force de proposition en organisant des temps d'information** sur l'outil avec, dans un premier temps, une présentation des objectifs et contenus des *serious games* et, dans un deuxième temps, une session de jeu proposée aux participants avec recueil des appréciations et remarques ;
2. d'autre part, **provoquer des sollicitations pour des temps d'information** en réalisant des actions de communication sur les *serious games* au sein des réseaux de l'association Nous Aussi et de la Fédération des CREAI en interne et auprès des partenaires respectifs.

Les différents temps d'actions d'information réalisés et leurs publics cibles sont présentés dans la partie 3.3 de ce document.

La préparation et l'animation de ces actions d'information ont été effectuées conjointement par les professionnels engagés dans le projet et des représentants des délégations locales Nous Aussi.



L'axe communication a été décliné sur deux versants :

1. En interne : afin de fluidifier et simplifier les échanges entre les partenaires du projet et en particulier avec les personnes en situation de handicap intellectuel :

- les échanges oraux ont été privilégiés, en particulier dans les phases initiales des différents groupes de travail et à des moments clés du projet, et les écrits ont été simplifiés autant que possible ;

- un espace numérique de partage (Dropbox) a été mis à disposition des partenaires afin de mutualiser les documents et les supports réalisés tout au long du projet ;

- les échanges mail entre les différents interlocuteurs et les co-pilotes au niveau national (Nous Aussi et ANCREAI) ont rythmé le déroulement du projet.

2. En externe : plusieurs actions ont été conçues et mises en œuvre afin de communiquer de façon large sur la mise en ligne des *serious games* :

- des publications d'articles sur le site Nous Aussi³ ;

- des post sur le compte Facebook de Nous Aussi ;

- des post sur les pages LinkedIn de la Fédération des CREAL et de Nous Aussi ;

- des communiqués de presse⁴ ;

- des vidéos réalisées par les deux Présidents de Nous Aussi pour la sortie du *serious game 2* et du *serious game 3*⁵ ;

³ Articles sur le site de Nous Aussi :

- Publication du *serious game 2* : <https://nous-aussi.fr/posts/notre-serious-game-%22nos-droits-aussi%22-est-disponible-!>

- Publication du *serious game 3* : <https://nous-aussi.fr/posts/%F0%9F%94%B5-maxime,-citoyen-%E2%80%A6-tout-court-%F0%9F%9F%A0>

⁴ Exemple de retombée presse : Handicap.fr : [Handicap mental : un jeu en ligne pour connaître ses droits](#)

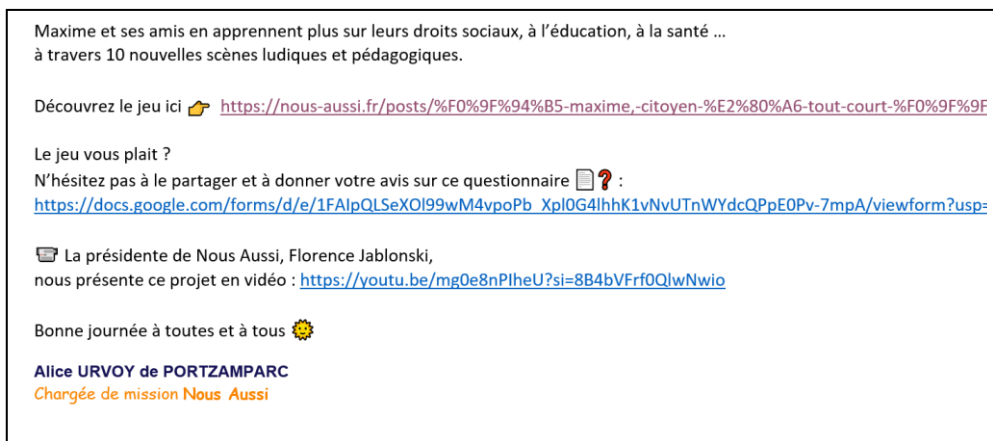
⁵ Vidéos de Lahcen Er Rajaoui, ancien Président de Nous Aussi :

- Présentation de Nos Droits Aussi (*serious games 1* et *2*) :

<https://youtu.be/OKIsAP1Ri5U?si=eY6cZOXIPj2MM4IO>

- Teasing du *serious game 2* : <https://youtu.be/flqRzyZSVuU?si=dTXqmwmRpB7gllct>

- des envois de mails pour diffusion. Dans l'encadré plus bas, l'exemple d'un envoi mail pour annoncer la mise en ligne du *serious game* 3 à l'ensemble des membres de l'association Nous Aussi au national et au niveau des délégations locales :



AXE 4 : Évaluation de l'outil

L'évaluation de l'outil a été réalisée essentiellement via la conception et diffusion de deux types de questionnaires de satisfaction à destination des utilisateurs de l'outil, en particulier de personnes concernées (Voir annexe 2 : questionnaire de satisfaction accessible) et de professionnels essentiellement du médico-social (Voir annexe 3 : questionnaire de satisfaction à destination de professionnels).

Des modules de comptage des connexions ont permis de suivre les téléchargements des *serious games* et les connexions pour y jouer directement sur le site Nous Aussi.

Ainsi, le jeu a été téléchargé par 328 utilisateurs sur l'App Store et 180 fois sur ANDROID.

Vidéo de Florence Jablonski, actuelle Présidente de Nous Aussi :
- Teasing du *serious game* 3 : <https://www.youtube.com/watch?v=mg0e8nPlheU>

Partie 3 - Les résultats des actions engagées

3.1. La description des deux plateaux et de leurs contenus

« Nos droits aussi » est un support d'information composé de trois *serious games*. Le premier *serious game*, s'intéressant au droit de vote, a été un des livrables d'un projet réalisé entre 2019 et 2020. Les *serious games* 2 et 3 ont fait l'objet d'un deuxième projet présenté dans ce document.



Ce support d'auto-formation a pour objectif de mieux faire connaître leurs droits de citoyen à de nombreuses personnes ayant des difficultés de lecture ou de compréhension, au-delà des personnes en situation de handicap intellectuel, en leur permettant de pouvoir accéder à une information accessible et de donner de l'information à leurs pairs. La participation de personnes en situation de handicap intellectuel aux travaux préalables à la construction des deux *serious games* et l'animation d'actions de sensibilisation leur a permis d'exprimer ce qu'elles pensent utile pour atteindre les deux objectifs suscités.

Il prend la forme d'une application numérique disponible en accès libre sur le site de Nous Aussi⁶ et sur téléphone portable sur les stores Android et Apple.

⁶ <https://nous-aussi.fr/game/play/>

Il consiste en une série de mises en situation (vidéos ou animation), suivi d'une question à choix multiple et de supports additionnels (extraits de textes réglementaires/législatifs, renvoi vers des sites d'approfondissement, renvoi vers des services/interlocuteurs ressources, etc.) pour compléter l'explication de la « bonne » réponse.

Il propose plusieurs vidéos/animation en langue française (FALC et sous-titres) et leur durée est d'environ une quinzaine de seconde chacune.

Les personnages principaux :

- Maxime: personnage récurrent, fil rouge de la progression dans les trois *serious games*.
Il est reconnu travailleur handicapé. Il travaille dans un ESAT.
- Coline, l'amoureuse de Maxime.
- Les parents de Maxime.
- Les amis, les collègues de Maxime.
- Des fonctionnaires municipaux, de police, Monsieur le Maire.
- Madame la directrice (du foyer, de l'ESAT, etc.), des professionnels de l'ESAT.
- Des « habitants », d'autres citoyens.

Les lieux :

- Les actions se passent dans :
 - La maison (salon, chambre, etc.)
 - Le foyer (salle d'activité, cantine, chambre, etc.)
 - Le bureau de vote (isoloir, urne, etc.)
 - La mairie (démarches administratives)
 - Le bus, une gare de train
 - Le super marché (tracts, etc.)
 - Le restaurant, le bar

Dans le premier *serious game*, Maxime est un citoyen comme les autres et il vote. Il prend conscience de ses droits en tant qu'électeur.

Dans le deuxième *serious game*, Maxime s'intéresse à ses droits en tant que personne accompagnée. Il travaille dans un ESAT et est hébergé au foyer. En 10 séquences, il apprend les différents droits qui lui sont reconnus en qualité de personne accompagnée par une structure médico-sociale (Article L. 311-3 du Code de l'action sociale et des familles) ainsi que les différents supports qui régissent la mise en œuvre de ces droits au sein d'une structure médico-sociale (règlement de fonctionnement, Conseil de la Vie Sociale, Charte des droits et libertés de la personne accompagnée, etc...).

Maxime citoyen ... accompagné

Le droit à la participation	✓
Le droit au respect	✓
Le droit à l'intimité	?
Le droit à un parcours professionnel	?
Le droit à un projet de vie	?
Le droit au consentement éclairé	?
Le droit à l'autodétermination	?
Le droit à une vie affective et sexuelle	?
Le droit à la protection	?
Le droit de ne pas être victime de discriminations	?

Depuis qu'il a commencé à s'intéresser à ses droits, Maxime a profondément changé. Dans le troisième *serious game*, il s'intéresse à ses droits en tant que citoyen et au regard de ceux consacrés par la Convention Internationale des Droits des Personnes Handicapées (CIDPH). Il travaille encore dans un ESAT et est hébergé au foyer. Mais, pas encore pour longtemps... En 10 séquences, il prend conscience d'une série de droits fondamentaux reconnus par la CIDPH.

Il a désormais un nouveau « projet de vie » et part du foyer et de l'ESAT...

Maxime citoyen ... tout court

Les droits sociaux du travailleur handicapé	?
Le droit de rencontrer ses élus	?
Le droit de participer aux instances démocratiques de la ville et du département	?
Le droit de se déplacer	?
Le droit aux loisirs et à la culture	?
Le droit à l'éducation et à la scolarité	?
Le droit à la sécurité	?
Le droit à la santé	?
Le droit d'accès à un logement autonome et indépendant	?
Le droit à une vie familiale	?

3.2. Les principaux résultats de l'enquête de satisfaction

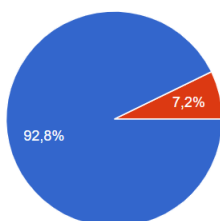
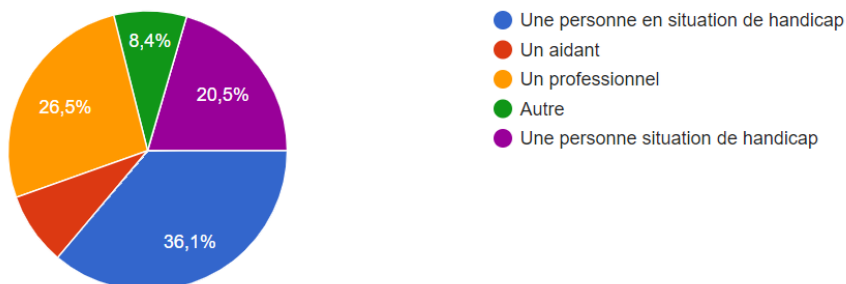
Comme indiqué dans la partie 2, nous avons cherché à recueillir le niveau de satisfaction des utilisateurs du *serious game* via un questionnaire en ligne à destination des personnes en situation de handicap, de leur aidant, communément appelé « personne de soutien » chez Nous Aussi, des professionnels du médico-social (**première enquête**).

Parallèlement, nous avons construit une **deuxième enquête** en ligne à destination des professionnels uniquement afin de recueillir leurs retours dans l'utilisation de l'outil comme ressource pour soutenir l'autodétermination des personnes en situation de handicap qu'ils accompagnent.

Les résultats de la 1ère enquête

Le questionnaire a été envoyé à un public cible de 856 personnes (adhérents Nous Aussi, participants au Congrès Nous Aussi). Fin mai 2024, nous comptons 83 questionnaires reçus. Il est important de souligner que derrière un questionnaire sont réunies les réponses de plusieurs membres d'une délégation Nous Aussi.

57% des répondants à l'enquête sont des personnes en situation de handicap et 27% sont des professionnels du médico-social. Les autres répondants sont des aidants ou d'autres personnes.

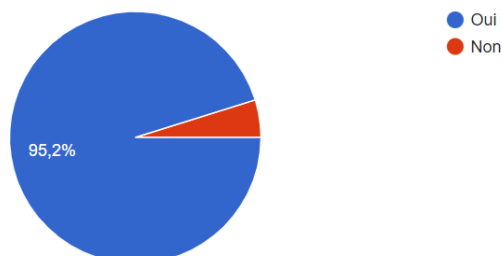


Le jeu a été jugé très accessible par 93% des utilisateurs et moyennement accessible par le pourcentage restant (7%).

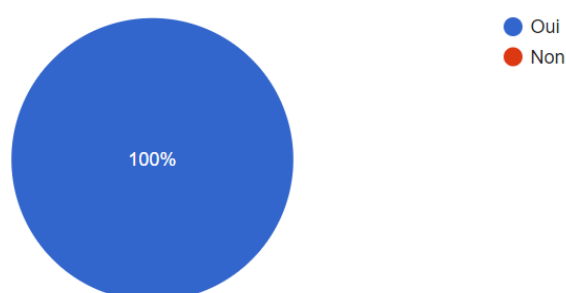
L'ensemble des joueurs ont trouvé le jeu attractif (personnages en dessin animés, navigation dans le quizz, vidéo d'explication...). 99% des utilisateurs ont trouvé les mots utilisés compréhensibles, et 96% d'entre eux ont trouvé les idées et les notions abordés compréhensibles. De même, 98% des joueurs ont apprécié la durée du jeu.

Enfin, 95% des utilisateurs ont déclaré avoir appris de nouvelles choses et 100% d'entre eux considèrent que le jeu va les aider à connaître les droits des personnes accompagnées par des établissements et services médico-sociaux.

Avez-vous appris de nouvelles choses ?



Le jeu vous aide t'il à connaître les droits des personnes accompagnées ?



Les joueurs parlent « d'une facilité à prendre en main l'application » et d'un jeu facilitant l'interaction grâce à la réponse s'affichant à l'écran.

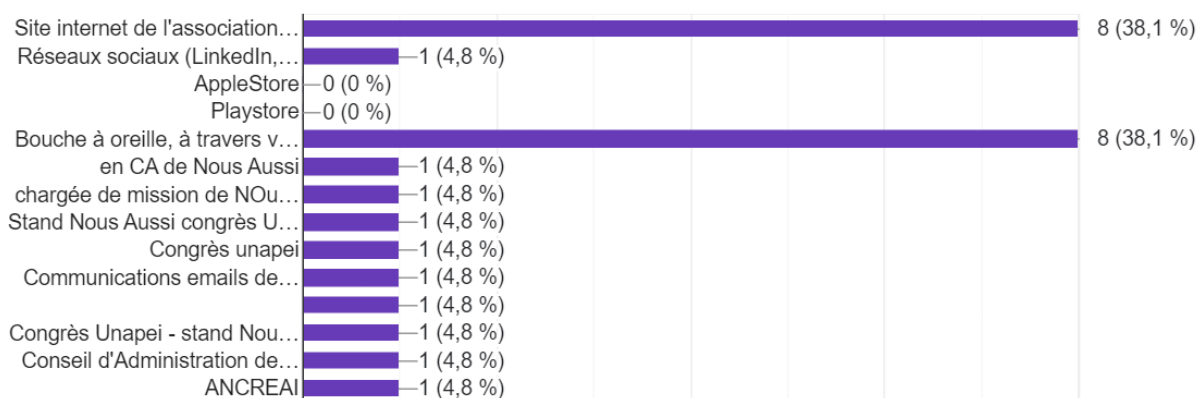
Un professionnel se sert régulièrement de « Nos droits aussi » pour animer des actions collectives pour parler des droits des personnes en situation de handicap.

En seule difficulté, il est remonté qu'il est difficile d'attester du niveau de facilité du jeu car les personnes ayant joué ont un niveau de compréhension assez hétérogène.

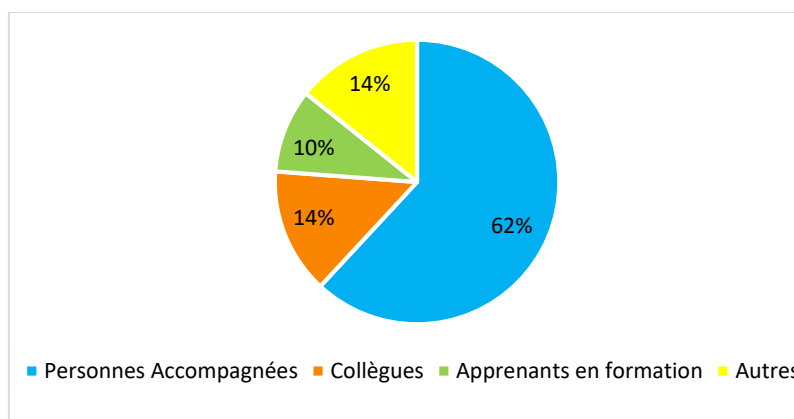
Les résultats de la 2^e enquête

21 personnes ont répondu à l'enquête réservée aux professionnels : 10 d'entre eux sont des cadres (D.G., directeur d'ESMS, chargés de mission), 8 des professionnels de l'accompagnement (éducateurs, personnes de soutien...) et 3 bénévoles.

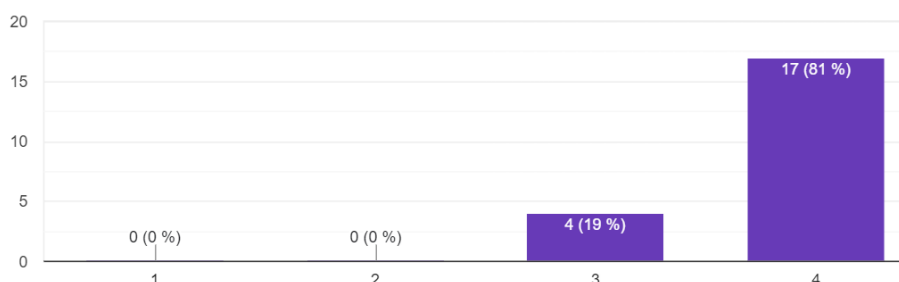
Ces personnes ont connu les *Serious Games* essentiellement soit par le Site Internet de Nous Aussi, soit par le bouche à oreille :



L'objectif était de proposer le jeu aux personnes accompagnées. Le jeu a été testé en très grande majorité en présence des personnes en situation de handicap intellectuel.



Il a été jugé par les professionnels comme « accessible » (19%) et « très accessible » (81%) :

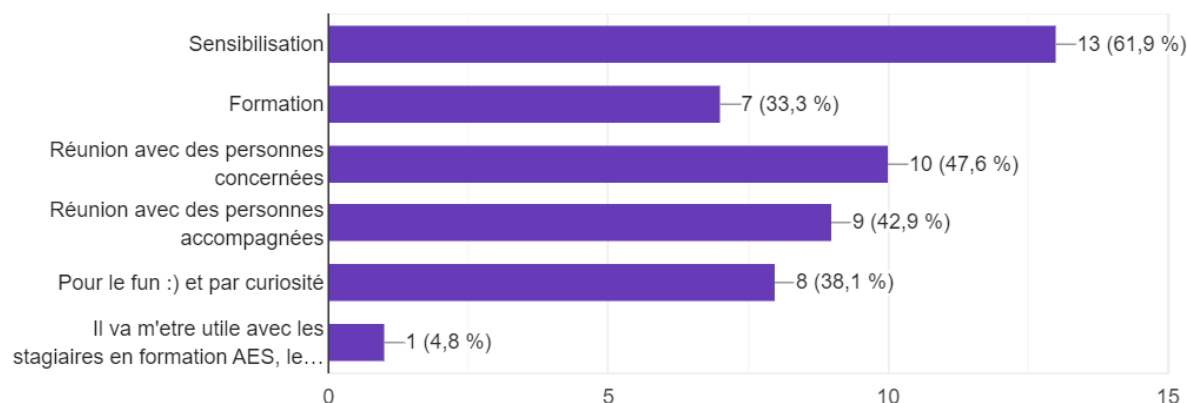


Les critères évalués sont :

- L'accessibilité des mots (niveau de langage) : 81% des répondants les ont trouvés « très accessibles » et 19% « accessibles »
- L'ergonomie du jeu (police et visuels utilisés) : 81% des répondants l'ont trouvé « très accessibles » et 19% « accessibles »
- Rapidité du jeu (voix off, débit de parole et sous-titrage) : 71% des répondants l'ont trouvé « très accessibles » et 29% « accessibles »
- Le format explicatif (présentation de la situation, questions et informations complémentaires) : 91% des répondants les ont trouvés « très accessibles » et 9% « accessibles »

Les utilisateurs rapportent : « les personnes sont satisfaites du modèle », « Le jeu est vraiment facile d'utilisation. Les dialogues sont simples mais parlants. » et le jeu est « ludique et pédagogique ».

Le jeu a été utilisé dans des cadres divers :



100% des professionnels sont satisfaits du jeu et le recommandent. Ils mettent en avant une manière ludique d'informer et de débattre et un apport de connaissances précis sur les droits des personnes en situation de handicap.

3.3. Les publics touchés par les actions du projet et leur participation

Les personnes concernées par le projet sont prioritairement des adultes en situation de handicap intellectuel, ayant majoritairement entre 31 ans et 40 ans, puis des professionnels et futurs professionnels du secteur médico-social.

Les plateaux « Maxime citoyen ... accompagné » et « Maxime citoyen ... tout court » ont pu être présentés et testés au cours de différentes manifestations impliquant environ 2000 personnes en situation de handicap :

- Sensibilisation aux élections européennes, Papillons Blancs de Dunkerque, le 16 avril 2024 – public touché : 40 personnes en situation de handicap
- Sensibilisation aux élections européennes, Papillons Blancs de Lille, le 26 mars 2024 – public touché : 40 personnes en situation de handicap
- Sensibilisation au Facile à Lire et à Comprendre, Centre de Formation de la Croix Rouge, Alençon, le 23 février 2024 – public touché : 20 personnes, futurs professionnels du médico-social
- Congrès Nous Aussi, le 22 novembre 2023 – public touché : 403 personnes
- Intervention lors de la journée annuelle de l'association d'aide aux IMC du Nord et de l'Est sur le thème « les nouvelles technologies au service des personnes en situation de handicap » le 16 novembre 2023 à Taissy – public touché : 100 personnes, personnes en situation de handicap et administrateurs d'associations du médico-social
- Journée inter-délégations Nous Aussi Normandie, le 13 septembre 2023 – public touché : 30 personnes, autoreprésentants de Nous Aussi
- Congrès de l'Unapei 2023, les 25 et 26 mai 2023 – public touché : 1300 personnes, majoritairement des cadres dirigeants du médico-social, l'ex ministre déléguée chargée des Personnes handicapées auprès du ministre des Solidarités, de l'Autonomie et des Personnes handicapées, Madame Darrieussecq, et des personnes en situation de handicap
- Présentation du *serious game 2* et des projets de scénettes du *serious game 3* lors du séminaire des CREA I du 6 au 8 juillet 2022 – public touché : 80 personnes, professionnels, administrateurs, personnes qualifiées des CREA I et de l'ANCREAI

Les bénéficiaires ont été acteurs aux différentes phases du projet, appuyés par la chargée de mission de Nous Aussi, les professionnels de la Fédération des CREA I et les conseillers techniques du réseau des CREA I engagés dans le projet.

TOUS CITOYENS!

Mardi 26 mars, l'association Nous aussi proposait une sensibilisation à la citoyenneté, en particulier aux élections, au sein de l'Esat à Armentières, en présence de représentants de Nous Aussi France et de la délégation lilloise. En vue des Européennes, en juin, les participants ont notamment été sensibilisés aux missions d'un député européen ou encore aux démarches à accomplir pour pouvoir voter. D'autres rencontres devraient être organisées au cours des prochains mois.



Patrice, Vanessa et Fabrice, membres de Nous Aussi Lille.



Martin et Alice, personnes soutien, et, au centre, Olivier, administrateur de Nous Aussi France.

Journal des Papillons Blancs de Lille, n°23, avril 2024

3.4. Les impacts du projet sur l'association Nous Aussi

L'association Nous Aussi dispose dorénavant d'un outil de sensibilisation clé en main à destination des personnes en situation de handicap intellectuel mais aussi des professionnels du médico-social et de façon plus large des professionnels de tout contexte.

Le *serious game* est très fortement utilisé lors des sensibilisations au vote, à la citoyenneté et au Facile à Lire et à Comprendre.

La participation à ce projet de plusieurs délégations locales de Nous Aussi dans les phases de co-conception et co-construction des contenus des scénettes, mais aussi de prise en main et diffusion de l'outil, a contribué à l'enrichissement des dynamiques associatives entre les délégations locales et l'association nationale.

Partie 4 – Bilan critique du projet

La conformité des résultats avec les objectifs

L'objectif principal du projet était d'améliorer la connaissance des droits des personnes en situation de handicap intellectuel. La mise à disposition en ligne et en libre accès de l'application numérique « Nos Droits Aussi » avec ses 3 *serious games* sur les droits a permis d'atteindre cet objectif.

Afin de réaliser cette amélioration des connaissances en matière de droits, il était essentiel de **cibler les contenus notamment des deux nouveaux jeux 2 et 3 en fonction notamment des besoins en connaissance de leurs droits des personnes en situation de handicap intellectuel.**

La co-construction et la co-validation des contenus et des apports des *deux serious games* avec les personnes en situation de handicap intellectuel a permis de s'assurer de cela ainsi que de leur accessibilité. D'autant plus que par rapport à ce qui était prévu initialement, les délégations locales qui se sont investies dans le projet ont été plus nombreuses : des membres des 2 délégations déjà engagées dans la co-construction du premier *serious game* devaient co-construire et tester les contenus des *serious games* 2 et 3. Au final, les membres de 7 délégations locales Nous Aussi se sont impliqués activement dans le projet.

Après la mise en ligne des *serious games*, il a été important de favoriser leur prise en main par les personnes concernées, les professionnels du médico-social et d'autres acteurs intéressés. Initialement, il avait été imaginé de mobiliser les ressources des *serious games* lors de séances collectives d'information/formation sur les droits des personnes en situation de handicap organisées au sein de services et établissements médico-sociaux. Au cours du projet et afin de soutenir la connaissance et l'exercice des droits pour toutes les personnes en situation de handicap, il a été fait le choix de privilégier la diffusion et la prise en main par les personnes concernées dans des contextes diversifiés au-delà des seuls établissements médico-sociaux.

Ainsi, des actions d'information à destination de personnes concernées, de professionnels du médico-social et d'autres acteurs intéressés ont été réalisées en utilisant et en présentant « Nos Droits Aussi » comme un outil d'auto-formation pour les personnes en situation de handicap et comme une ressource à disposition des professionnels pour soutenir l'autodétermination des personnes qu'elles accompagnent et l'exercice de leurs droits effectifs.

L'évaluation du niveau de satisfaction de l'outil a été réalisé au travers de questionnaires à destination des utilisateurs de l'outil, en particulier des personnes concernées et, essentiellement, des professionnels du médico-social. Les retours recueillis jusqu'à présent soulignent l'accessibilité, l'utilité et l'attractivité des *serious games*.

Néanmoins, le maintien d'une deuxième enquête à destination spécifiquement des professionnels du médico-social interroge. En effet, est-il nécessaire de garder ce questionnaire dans la mesure où des professionnels répondent déjà via le questionnaire de la première enquête et que ce sont surtout les personnes en situation de handicap qui donnent leurs avis ? Ce dernier constat semble corroborer l'idée que l'outil « Nos Droits Aussi » est vraiment utilisé comme un outil d'auto-formation.

Par ailleurs, il apparaît nécessaire de pouvoir proposer une version imprimable du questionnaire pour toucher une cible plus importante. En effet, un seul questionnaire a parfois été rempli, avec l'aide de la personne de soutien, pour un groupe d'utilisateurs. Le recours à des questionnaires imprimables permettraient de collecter un plus grand nombre de réponses individuelles (après saisine des réponses sur le questionnaire en ligne) et d'avoir ainsi un panel plus important de répondants afin d'évaluer les éventuelles évolutions à apporter au jeu



Des actions de communication ont été mise en œuvre pour diffuser l'outil. Il faudra certainement les poursuivre dans le temps et à l'occasion de dates d'anniversaire en résonance avec les sujets traités dans les *serious games* (loi du 2 janvier 2002, du 11 février 2005, ratification de la CIDPH par la France...)

Difficultés non anticipées et solutions mises en œuvre

Ce projet avait été déposé à la CNSA en octobre 2020. Une réponse positive de financement avait été communiquée. Il devait se déployer sur 12 mois et dans la continuité des travaux et dynamiques enclenchés lors du premier projet qui avait permis la co-construction du *serious game 1* sur le droit de vote, mis en ligne en février 2020.

Or, des problématiques administratives du financeur ont conduit à une signature de la convention de financement en décembre 2022, les travaux avaient été démarrés en 2020 puis suspendus en attente des fonds, notamment pour continuer à faire appel aux prestataires pour les aspects graphiques, audio et vidéos des *serious games*.

Au moment de la mise en production des scénettes du *serious game 3*, les prestataires qui avaient prêté les différentes voix et notamment celle du protagoniste des 3 *serious game*, Maxime, n'étaient plus disponibles. Il a fallu trouver une solution pour donner une cohérence à l'ensemble des 3 *serious games* et faire tester ces changements à des membres des délégations locales et de l'association nationale Nous Aussi.

De plus, l'association Nous Aussi a également connu plusieurs bouleversements internes (impacts de la crise sanitaire et difficulté de mobilisation du réseau associatif, absence de chargé de mission durant presque 2 ans pour coordonner les actions et décès du Président au cours de l'année 2023) qui ont ralenti la production du *serious game 3*.

Pour pallier à toutes ces difficultés, un travail important a dû être réalisé par les co-pilotes du projet pour garder des dynamiques avec les différentes parties-prenantes et les réactiver à la reprise des travaux.

Sur le plan financier, les dépenses pour co-construire les scénettes, en raison de la participation d'un nombre plus important de délégations locales de Nous Aussi par rapport au nombre initialement prévu, ont été un peu plus importantes de celles attendues au prévisionnel. Afin de maintenir l'équilibre budgétaire, les dépenses liées à l'Ingénierie de projet, la coordination et l'expertise de l'ANCREAI ont été légèrement baissées au profit de cette évolution du projet. De même, une partie de la ligne budgétaire du CREAI Nouvelle-Aquitaine a été répartie entre les différents CREAI qui ont participé à la co-construction des contenus des scénettes du *serious game 3*.

Partie 5 – Suite à donner

Mises à jour des contenus

Afin de pouvoir continuer à mettre à disposition des utilisateurs un outil qui fonctionne correctement et avec des contenus à jour, des solutions pour garantir la maintenance, l'accessibilité et la mise à jour des contenus sont à rechercher.

Poursuite de la valorisation du projet

Afin de capitaliser sur les résultats de ce projet et diffuser cet outil d'auto-formation notamment pour les personnes concernées, différentes actions sont envisagées :

- ⇒ Poursuivre des actions de communication
- ⇒ Prévoir une version simplifiée du rapport de fin de projet à diffuser aux membres de l'association Nous Aussi et de ses délégations locales
- ⇒ Continuer à organiser et/ou animer des temps d'information sur/avec l'outil
- ⇒ Organiser des événements de restitution à l'échelle nationale et/ou régionale avec les délégations locales de Nous Aussi investies dans le projet

Par ailleurs, dans le cadre du déploiement de l'outil de l'ANCREAI « ARSENE ENQUETE QUALITE », qui doit permettre de recueillir la satisfaction des personnes accompagnées sur la qualité de leur accompagnement au regard des critères définis par le référentiel de la Haute Autorité de Santé (HAS), un lien vers les *serious game* 1, 2 et 3 sera créé afin de permettre aux personnes concernées de prendre pleinement connaissance de leurs droits dans le cadre de la réponse au questionnaire.

Pour finir, il serait intéressant de prendre contact avec les équipes de la démarche de l'intervention par les pairs que la méthodologie d'EPoP⁷ soutient sur plusieurs territoires pour aller plus loin dans la réalisation d'actions de co-formations par des formateurs-pairs en utilisant l'outil « Nos Droits Aussi ».

⁷ De l'anglais : Empowerment and Participation Of Persons with disability. En français : Pouvoir d'agir et participation des personnes en situation de handicap. La démarche multi partenariale EPoP propose une méthodologie pour soutenir le déploiement de l'intervention par les pairs.



Annexes

Annexe 1 : composition et fonctions équipe projet Nos Droits Aussi

Annexe 2 : questionnaire de satisfaction accessible

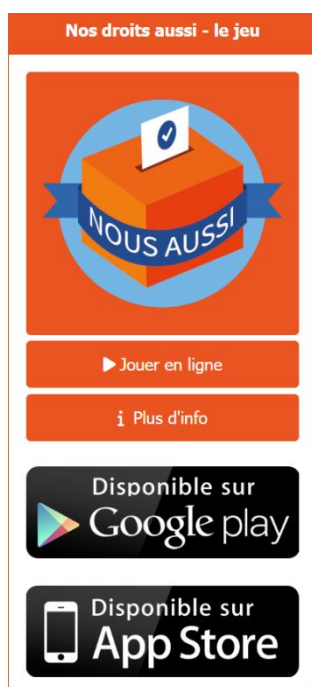
Annexe 3 : questionnaire de satisfaction à destination de professionnels

Annexe 1 : composition et fonctions équipe projet Nos Droits Aussi

Fonction dans le projet	Nom, structure d'appartenance	Etapes dans laquelle la personne est intervenue/rôle et missions
Co-pilote projet	Lahcen ER RAJAOUI , Président Association Nous Aussi PUIS Florence JABLONSKI , Présidente Association Nous Aussi	Supervision de l'ensemble du projet Actions évaluatives Actions de communication
Co-pilote projet	Zohra TALBI chargée de mission Association Nous Aussi PUIS Alice URVOY de PORTZAMPARC , chargée de mission Association Nous Aussi	Supervision de l'ensemble du projet Actions évaluatives Actions d'information Actions de communication Rédaction rapport final
Co-pilote projet	Sabrina SINIGAGLIA , Responsable de projets, études et formations Fédération ANCREAI	Intervention sur l'ensemble du projet pour pilotage, Coordination du projet, Actions évaluatives Actions d'information Actions de communication Rédaction rapport final
Responsable du développement de l'application numérique	Thierry DIMBOUR , Directeur CREAM Nouvelle Aquitaine	Elaboration et suivi du développement de l'application numérique (<i>serious games</i> 2 et 3)
Développeur de l'application numérique	Antoine LOTZ , Développeur WEB CREAM Nouvelle Aquitaine	Développement de l'application numérique
Co-élaborateurs des scénettes de Nos Droits Aussi	Différents professionnels des CREAM, Nouvelle-Aquitaine, Ile-de-France, PACA et Corse, Normandie et Bretagne	Présentation de la méthodologie aux membres des délégations locales Nous Aussi Co-construction des scénettes
Co-élaborateurs des scénettes de Nos Droits Aussi	Différents membres des délégations locales Nous Aussi (Pau, Bordeaux, Havre, Yvelines, Vaucluse, Côtes d'Armor et Morbihan)	Co-construction des scénettes Test des scénettes

ANNEXE 2 - Questionnaire de satisfaction accessible

Questionnaire de satisfaction du serious game "Nos droits aussi"



Donnez votre avis par rapport au serious game Nos droits aussi

Jouez en ligne sur ce lien : <https://nous-aussi.fr/posts/notre-serious-game-%22nos-droits-aussi%22-est-disponible-!>

Vous êtes ? *

- Une personne en situation de handicap
- Un aidant
- Un professionnel
- Autre

Accessibilité du jeu ? *

Très bien



Moyen



Pas bien



Accessibilité : qu'est-ce qui était facile

Accessibilité : qu'est-ce qui était difficile ?

Durée du jeu ? *

Pas long



Trop long



Attractivité du jeu (Personnages en dessin animé, navigation dans le quizz, vidéos explicatives ...) *

J'ai aimé



Je n'ai pas aimé



Compréhension des mots (j'ai compris les mots) *

Facile



Pas facile



Compréhension des idées et des notions (j'ai compris l'idée générale du jeu) *

Facile



Pas facile



J'ai appris des choses nouvelles *

Oui



Non



Le jeu va aider pour voter *

Oui



Non



Le jeu va aider pour connaître les droits des personnes accompagnées par un établissement ou un service médico-social ? *

Oui



Non



Si vous avez des idées ou des remarques, merci de nous les écrire :

ANNEXE 3 –

Questionnaire de satisfaction à destination des professionnels

Questionnaire de satisfaction du serious game "Nos droits aussi"

Ce questionnaire est à destination des professionnels du social, du médico-social et/ou d'experts des logiques d'autodétermination et d'autoreprésentation.

Le serious game "Nos droits aussi" peut vous servir dans le cadre de vos fonctions. Peuvent jouer, vos pairs mais aussi et surtout les personnes que vous accompagnez.

Donnez votre avis par rapport au serious game Nos droits aussi

Jouez en ligne sur ce lien : <https://nous-aussi.fr/posts/notre-serious-game-%22nos-droits-aussi%22-est-disponible-!>

Indiquez votre profession *

Indiquez votre fonction *

Comment avez-vous connu le jeu ? *

- Site internet de l'association Nous Aussi
- Réseaux sociaux (LinkedIn, Facebook ...)
- AppleStore
- PlayStore
- Bouche à oreille, à travers votre réseau professionnel
- Autre ...

A quel jeu avez-vous joué ? *

Jeu 1 : Droit de vote

Dans quel.s cadre.s avez-vous testé le serious game ? *

Auprès de qui avez-vous testé le serious game ? *

- Collègues
 - Personnes accompagnées
 - Cercle proche (famille et amis)
 - Apprenants (dans le cadre de formation)
 - Autre ...
-

Trouvez-vous le jeu accessible ? *

Pas du tout accessible 1 2 3 4 Très accessible

Accessibilité : compréhension des mots *

Difficile 1 2 3 4 Facile

Accessibilité : ergonomie du jeu (Police d'écriture, visuels) *

Pas du tout accessible 1 2 3 4 Très accessible

Accessibilité : rapidité du jeu (voix, débit de parole, sous-titrage ...) *

1 2 3 4

Inadapté Adapté

Accessibilité : format explicatif (présentation de la situation, puis questions et informations complémentaires) *

1 2 3 4

Inadapté Adapté

Au niveau de l'accessibilité pour les personnes en situation de handicap, quels sont les points positifs et/ou négatifs relevés ? (Compréhension des mots, ergonomie ...)

Dans quel cadre le jeu vous a été le plus utile ? *

- Sensibilisation
- Formation
- Réunion avec des personnes concernées
- Réunion avec des personnes accompagnées
- Pour le fun et par curiosité
- Autre ...

Êtes-vous satisfait du jeu ? *

- Oui
- Non
- Je suis mitigé.e



Recommanderiez-vous ce jeu ? *

Oui

Non

Pourquoi ?

Avez-vous des idées et/ou des remarques