

Fiche projet - Joystick Solidaire

Informations générales

Date de début : septembre 2020

Date de fin : juillet 2021

Localité : Signes, Toulon, Cuers, Marseille, Aix-en-Provence, Aubagne

Budget : --

Financeurs régionaux : --

Financeurs nationaux : --

Autres financeurs : CAF,

Zones d'intervention : --

Pays d'intervention : --

Secteurs d'intervention : Biodiversité, Déchets, Eau - Assainissement, Éducation, Éducation à la citoyenneté mondiale, Environnement, Justice - Paix

Objectifs de Développement Durable



Porteur du projet

ICOM'Provence

Type de structure : ASSOCIATIONS, Association locale

Pays d'intervention : Equateur, France, Maroc, Togo

Secteurs d'intervention : Croissance économique-
Emploi, Éducation, Santé

Adresse : 100, bd de la Barasse, 13011 Marseille

Représentant : M. Guillaume Madiona

Ce projet avait pour but d'intéresser et faire découvrir les enjeux de la solidarité internationale à un jeune public en situation de handicap des Bouches du Rhône et du Var. Ce public est sensibilisé de part ses propres difficultés à la différence, mais pas nécessairement à l'interculturalité et à cette problématique transversale qu'est l'environnement. Il s'agissait pour ICOM'provence de réaliser une dizaine d'interventions en IME (Institut Médicalisé Educatif) et en classe adaptée ULIS (Unité Localisée pour l'inclusion scolaire), et d'intégrer ce volet à ses ateliers récurrents auprès d'enfants en situation de handicap dans ses locaux. Afin de rendre les ateliers ludiques et de sensibiliser à une approche en commun, une pédagogie par le jeu vidéo a été mise en place. Ce projet a été lauréat de l'appel à projets CONCERTO 1.

Publics concernés

Jeunes de 7 à 14 ans

Partenaires locaux

Odel'Var

Objectifs du projet

- Sensibiliser des jeunes en situation de handicap (ou public mixte) aux enjeux de l'action de solidarité internationale sur la thématique "environnement" via les jeux vidéo.
- Appréhender l'interculturalité via l'interface d'un jeu vidéo
- Comprendre la difficulté et les répercussions d'une action sur la thématique "environnement" via l'interface jeu vidéo

Activités

Ateliers de 3h de sensibilisation à une gestion de l'eau responsable dans un pays inconnu sur le jeu Minecraft, ECO ou Animal Crossing / Gartic Phone.

Résultats

Ce projet aura permis de :

- Réaliser 6 actions de sensibilisation dans le Var auprès de jeunes en situation de handicap invisible (troubles dys, troubles de l'attention) grâce aux jeux vidéos ECO et Minecraft (178 jeunes)
- Réaliser 4 actions de sensibilisation sur Marseille auprès d'IME et de jeunes en situation de handicap moteurs, sensoriels et cognitifs (28 jeunes)
- Réaliser 6 actions de sensibilisation dans les locaux d'ICOM'provence auprès de jeunes en situation de handicap invisible (46 jeunes)
- Tester plusieurs jeux vidéo et leur intérêt pédagogique dans une action de sensibilisation aux enjeux de la solidarité internationale, avec le regard d'une ergothérapeute spécialisée et d'un anthropologue appliqué.